

## Die Pandora-Kolonie



### **Die Gründung der Kolonie**

Die Pandora-Kolonie ist eine im Jahr 2444 AD von 550 Kolonisten gegründete Freie Kolonie im Beteigeuze Reach des Solaren Commonwealth. Die Regierung der Kolonie besteht aus dem gewählten Gouverneur und dem von ihm eingesetzten Rat der Kolonie. Laguna, die einzige Siedlung der Kolonie, verfügt mit dem Pandora Downport über einen Raumhafen des Typs E-2 mit einem Treibstoffprozessor und den Einrichtungen für Wartung und einfache Reparaturen. Pandora wird etwa halbjährlich von Freihändlerschiffen angeflogen, ansonsten sind die Erztransporte nach Cassandra die einzige regelmäßige Verbindung zu den anderen Kolonien des Cassandra-Sektors.

Den Vorschriften der Solaren Allianz entsprechend, gründeten die zumeist von den dicht besiedelten Kernwelten der Allianz stammenden Kolonisten im Jahr 2439 AD eine Kolonisierungsinitiative, meldeten ihren Anspruch auf den Planeten Pandora im System Ca-86 des Cassandra-Sektors an und sicherten die Finanzierung ihres Unternehmens durch die Ausgabe von Kolonie-Anteilsscheinen an die zukünftigen Kolonisten.

Das eigentliche Kolonisierungsprojekt begann mit einer einjährigen Erkundungsmission im Jahr 2441 AD, bei der ein Team von zwölf Wissenschaftlern vor Ort die wichtigsten Daten für die weitere Planung der Kolonie sammelte. Im folgenden Jahr wurden diese Daten ausgewertet, ein detaillierter Plan für den Aufbau der Kolonie wurde erstellt, und die Kolonisten begannen mit der Auswahl und Beschaffung der Ausrüstung.

Im Jahr 2443 AD wurde dann ein Vorbereitungsteam von fünfzig Personen nach Pandora entsandt, um mit der Errichtung der Infrastruktur der Kolonie zu beginnen. Zu den Aufgaben dieses Teams gehörten beispielsweise der Aufbau des Raumhafens, des Fusionskraftwerkes und anderer Versorgungseinrichtungen der Kolonie, die Vorbereitung der Nahrungsproduktion durch Gartenbau und Fischzucht, die Eingewöhnung der Delphine in ihren neuen Lebensraum und die Einrichtung der Anlagen für den Meeresbodenbergbau.

Die nicht an diesen Vorbereitungsarbeiten beteiligten 500 Kolonisten nutzten die Zeit für die Vervollständigung ihrer Ausrüstung und für das Erlernen neuer, auf Pandora benötigter Fertigkeiten. Sie trafen im Jahr 2444 AD auf der Wasserwelt ein, wodurch die Pandora-Kolonie offiziell gegründet wurde.

Die Arbeit der Vorbereitungsmissionen konzentrierte sich auf die Errichtung der technischen und wirtschaftlichen Infrastruktur der Kolonie, andere wesentliche Elemente wie etwa das Regierungsgebäude, ein Kulturzentrum, das Laguna Institute of Science and Technology, das Ausbildungszentrum oder die Bootswerft für die Hydrofoils der Kolonie konnten erst nach dem Eintreffen der Hauptgruppe der Kolonisten errichtet werden.

Mit der Ankunft auf Pandora begannen die Kolonisten auch mit dem Aufbau des Aquafarming und des Meeresbodenbergbaus und stellten die ersten Kontakte mit den Nachbarkolonien des Cassandra-Sektors her, um ihre eigenen Produkte exportieren und die dringend benötigten Industriegüter für den weiteren Ausbau der Kolonie einführen zu können.

## **Die Solare Gemeinschaft**

Die Solare Gemeinschaft besteht aus Terra und den älteren Kolonien im Umfeld des Sol-Systems, den sogenannten Kernwelten, und den jüngeren Freien Kolonien der später besiedelten Randwelten-Sektoren. Seit 2257 AD haben sich die heute 32 Kernwelten in der Solaren Allianz enger zusammengeschlossen, durch den Commonwealth-Vertrag von 2279 AD sind sie auch lose mit den 141 Freien Kolonien der Randsektoren verbunden.

### **Die Solare Allianz**

Die Solare Allianz wurde im Jahr 2257 AD von den damals 24 Kernwelten des besiedelten Raumes als eine Nachfolgeorganisation der Vereinten Nationen gegründet, ihren Sitz hat die Allianz in Genf auf Terra im Sol-System. Alle Mitgliedswelten sind in ihrer Innenpolitik autonom, sie erkennen aber die Charta der Allianz als die gemeinsame verbindliche Rechtsgrundlage für ihre Beziehungen ebenso an wie die Entscheidungen des Rates der Allianz, in den jede Mitgliedswelt zwei stimmberechtigte Vertreter entsendet. Die Einhaltung der Allianzgesetze wird überwacht durch den Gerichtshof der Allianz auf Terra und durch die bewaffneten Raumschiffe der Allianzpatrouille, einer interstellaren Polizeitruppe mit weitgehenden Befugnissen auf allen Mitgliedswelten.

### **Das Solare Commonwealth**

Das Solare Commonwealth verbindet die derzeit 141 Freien Kolonien der Randsektoren mit der Solaren Allianz der 32 Kernwelten. Der im Jahr 2279 AD unterzeichnete Commonwealth-Vertrag regelt die politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Beziehungen der von Menschen besiedelten Welten, greift aber nicht in die Unabhängigkeit der Mitgliedswelten ein und sieht keine gemeinsamen Institutionen vor. Die jährlich auf einer anderen Freien Kolonie tagende Commonwealth-Versammlung kann nur allgemeine Richtlinien verabschieden, die auch nur für jene Mitgliedswelten verbindlich sind, die ihnen ausdrücklich zugestimmt haben. Das Commonwealth verfügt nicht über einen eigenen Sicherheitsdienst, und die Allianzpatrouille hat außerhalb der Allianz keine Befugnisse.

### **Die Maratha-Koalition (2447 AD)**

Die drei Freien Kolonien Asiut, Eclenest und Maratha im Beteigeuze Reach unterzeichnen im Jahr 2447 AD einen Vertrag über eine dauerhafte politische und wirtschaftliche Zusammenarbeit, der das Abkommen über die gemeinsame Finanzierung der Outrim Traders ergänzt und erweitert. Der Vertrag sieht vor, daß ein Beitritt anderer Freier Kolonien des Beteigeuze Reach möglich ist, und im Jahr 2458 AD tritt Cassandra als erstes neues Mitglied der Maratha-Koalition bei.

Die Solare Allianz reagierte auf die Gründung der Maratha-Koalition mit einem Assoziierungsangebot an alle Freien Kolonien, das deren wirtschaftliche Zusammenarbeit mit den Kernwelten erleichtern soll und sie an die Allianz binden soll. Bislang hat jedoch keine der Kolonien des Beteigeuze Reach dieses Angebot der Solaren Allianz angenommen.

### **Die Konzerne**

Die mit weitem Abstand größte und einflußreichste interstellare Bank ist die Bank of Terra mit ihrem Hauptsitz in London auf der Erde, über deren Vertretung auf Cassandra auch die Pandora-Kolonie die meisten ihrer Geschäfte abwickelt.

Der bedeutendste Handelskonzern des Beteigeuze Reach ist die mit der Bank of Terra verbundene, meist nur „The Company“ genannte Aldebaran Shipping Company. Dieser Konzern aus dem Aldebaran-Sektor der Solaren Allianz hielt bis etwa 2430 AD nahezu ein Monopol auf den interstellaren Handel im Beteigeuze Reach, er wird deshalb oft als eine Ursache der wirtschaftlichen Abhängigkeit der Freien Kolonien von der Solaren Allianz und als wesentliches Hindernis für eine weitergehende wirtschaftliche und politische Unabhängigkeit der Kolonien betrachtet.

Die Outrim Traders wurden 2431 AD von den Regierungen der Freien Kolonien Asiut, Eclenest und Maratha mit dem Ziel gegründet, das Handelsmonopol der Aldebaran Shipping Company im Beteigeuze Reach zu brechen und dadurch die wirtschaftlichen Unabhängigkeitsbemühungen der Kolonien zu unterstützen. Der noch kleine Konzern wird weiterhin von den drei Regierungen subventioniert.

### **Die Religionen**

Die einflußreichste Religion des Solaren Commonwealth ist der Neo-Ökumenismus, der die Stifter aller Religionen als Avatare der selben Gottheit mit unterschiedlicher Betonung einzelner Elemente der gleichen Botschaft versteht und deshalb die Unterschiede zwischen den Religionen als bedeutungslos sieht.

Die verschiedenen Religionen leisten zwar weiterhin Seelsorge und verschiedenste soziale Dienste, sie gelten in den meisten Gesellschaften aber als persönliche Überzeugung und sind daher nur noch selten in der Lage, hierarchische Strukturen auszubilden und das politische und gesellschaftliche Leben nachhaltig zu beeinflussen.

## **Die Interstellaren Organisationen**

Neben den staatlichen und zwischenstaatlichen Organisationen und Institutionen der Allianz und des Commonwealth, den mächtigen Konzernen und den nicht mehr sehr einflußreichen Religionen prägt besonders das dichte Netzwerk der vielen nichtstaatlichen Organisationen das Leben in der Solaren Gemeinschaft.

### **Die Interstellar Union of Scientific Organizations**

Die IUSO ist eine Dachorganisation der wissenschaftlichen Organisationen fast aller besiedelten Welten, nur einige Organisationen des Qingdao Reach arbeiten nicht mit ihr zusammen. Sie fördert den freien Austausch von wissenschaftlichen und technischen Informationen, veranstaltet Kongresse und verleiht Wissenschaftspreise. Zu ihren für Pandora bedeutenden Unterorganisationen gehören die Interstellar Oceanographical Society und der Interstellar Council of Marine Biologists.

### **Der Interstellar Red Diamond**

Die größte humanitäre Organisation der Solaren Gemeinschaft ist der aus den ehemaligen Rot Kreuz-Organisationen hervorgegangene Interstellare Rote Diamant (IRD), der sich besonders in der Hilfe bei Naturkatastrophen und Epidemien engagiert und sich daneben auch durch die Erstellung und Verbreitung von Schulungsmaterial um die Vermittlung medizinischer Kenntnisse bemüht. Der Interstellare Rote Diamant unterhält eine eigene kleine Flotte von Hospitalschiffen.

### **Die Independent Traders' League**

Die Freihändlerliga ist ein loser Zusammenschluß der unabhängigen Freihändler des Solar Commonwealth. In seinem Rahmen werden Richtlinien und Richtpreise für den interstellaren Handel erarbeitet, Informationen über Handelsrouten, Frachten und Passagiere vermittelt und Absprachen über eine Zusammenarbeit in den verschiedenen Regionen getroffen. Diese Zusammenarbeit ermöglicht es den Freihändlern, in den Randsektoren des Commonwealth neben den großen Handelskonzernen bestehen zu können.

### **Die Ellisbrooke Foundation**

Offiziell ist die Ellisbrooke Foundation eine 2280 AD mit dem Ziel des kulturellen Austausches zwischen den Kernwelten und den Kolonien gegründete private gemeinnützige Stiftung. Sie hat ihren Hauptsitz auf Terra und Büros auf den meisten der Kernwelten, von wo aus sie mit einer eigenen kleinen Flotte von Raumschiffen kulturelle Informationen von den Kernwelten auf den Kolonien verbreitet und auch Auftritte von Künstlern und Unterhaltern der Kernwelten auf den Freien Kolonien organisiert.

Tatsächlich ist die Stiftung jedoch eine geheime Operation des Intelligence Branch der Alliance Patrol, ihre Aufgabe ist die psychologische Kriegsführung gegen die Unabhängigkeitsbestrebungen der Freien Kolonien. Während die im Namen der Stiftung auftretenden Künstler die wirkliche Natur der Organisation normalerweise nicht kennen, sind die Besatzungen der Raumschiffe überwiegend ausgebildete Agenten mit dem Auftrag, für die Allianz förderliche und für die Unabhängigkeitsbestrebungen der Freien Kolonien schädliche Informationen zu verbreiten, selbst Informationen über die Freien Kolonien zu sammeln und bei Gelegenheit auch direkter gegen die Unabhängigkeitsbestrebungen vorzugehen.

### **Der Albertus-Orden**

Der nach Albertus Magnus benannte, im Jahr 2246 AD in Rom auf Terra gegründete Albertus-Orden ist ein neo-ökumenischer Orden von Wissenschaftlern, der es als seine Aufgabe versteht, die Geheimnisse des Universums zu erforschen. Seine Mitglieder stammen meist von den Kernwelten der Solaren Allianz, sie sind jedoch überall im besiedelten Raum anzutreffen. Die Mönche des Ordens unterstützen die Wissenschaftler der von ihnen besuchten Welten und lehren dort auch ihr Wissen. Da sie keine Missionierung betreiben, sind sie auf den meisten Welten willkommen.

### **Das Free Colony Movement**

Diese besonders im Beteigeuze Reach und im Columbia Reach einflußreiche politische Bewegung richtet sich gegen eine stärkere Vernetzung des Solaren Commonwealth mit der Solaren Allianz und besonders gegen jede weitere Eingliederung von Freien Kolonien in die Solare Allianz. Es ist ein offenes Geheimnis, daß die Bewegung von den Regierungen von Asiut, Eclenest und Maratha auch finanziell unterstützt wird und ihnen als Propagandainstrument in der Auseinandersetzung um die wirtschaftliche und politische Unabhängigkeit der Freien Kolonien dient. Weniger bekannt ist, daß es innerhalb der Bewegung auch eine extremistische und gewaltbereite Splittergruppe der Unabhängigkeitsbewegung gibt.

## Die Geschichte der Solaren Gemeinschaft

2092 AD	Erfindung des Hyperantriebs auf Terra
2097 AD	Beginn der interstellaren Kolonisierung
2137 AD	Besiedlung von Qingdao
2173 AD	Erste Kolonie im Beteigeuze Reach
2174 AD	Besiedlung von Columbia
2188 AD	Konflikt um die Ebihara-Kolonie
2189 AD	Trennung in Kernwelten und Freie Kolonien
2246 AD	Gründung des Albertus-Ordens auf Terra
2257 AD	Gründung der Solaren Allianz der Kernwelten
2279 AD	Commonwealth-Vertrag der Freien Kolonien
2280 AD	Gründung der Ellisbrooke Foundation
2316 AD	Qingdao beginnt mit dem Aufbau einer Flotte
2335 AD	Gründung der Mirai-Kolonie
2378 AD	Besiedlung von Cassandra
2431 AD	Gründung der Outrim Traders auf Maratha
2437 AD	Columbia führt eine eigene Währung ein
2444 AD	Besiedlung von Pandora
2447 AD	Gründung der Maratha-Koalition
2448 AD	Entdeckung der Alien-Artefakte auf Planet X
2458 AD	Cassandra tritt der Maratha-Koalition bei
2459 AD	Cassandra annektiert den Planeten X
2460 AD	Konflikt zwischen Horizon und der Solaren Allianz
2461 AD	Solare Allianz beendet Auswanderungsförderung
2463 AD	Solar Commonwealth-Konferenz auf Cassandra
2481 AD	Beginn der Farisan-Krise der Solaren Allianz
2484 AD	Krieg zwischen Maratha-Koalition und Solarer Allianz



*Der Blick von Pandora aus durch den Beteigeuze Reach auf Sol*

## **Der Besiedelte Raum**

Im Sol-Sektor liegen sieben der 32 Kernwelten der Solaren Allianz, darunter Terra. Weitere sieben Kernwelten liegen im Beteigeuze Reach, acht in dem ursprünglich zumeist von Nordamerikanern besiedelten Columbia Reach, fünf im Eldorado-Mutapa Reach mit seiner gemischten Bevölkerung aus den kleineren Nationen der Südhemisphäre der Erde und ebenfalls fünf in dem weit überwiegend von Chinesen kolonisierten Qingdao Reach. Von den 141 Freien Kolonien liegen 36 im Beteigeuze Reach, 44 im Columbia Reach, 32 im Eldorado-Mutapa Reach und 29 im Qingdao Reach.

### **Die Kernwelten**

Die 32 Kernwelten sind die reichsten der besiedelten Welten und verfügen über die fortgeschrittenste Technologie. Sie bildeten 2257 AD die Solare Allianz, ihr wichtigstes außenpolitisches Ziel ist die Erhaltung ihrer politischen und besonders wirtschaftlichen Hegemonie.

**Terra** (Sol-55) UWP A867945

Terra, die reichste Kernwelt, ist seit 2257 AD der Sitz der Solaren Allianz.

**Exito** (Ald-41) UWP A755745

Das 2108 AD besiedelte Exito ist der Sitz der Aldebaran Shipping Company.

### **Der Columbia Reach**

Der Columbia Reach ist die Region mit den meisten besiedelten Welten, allerdings haben viele dieser Kolonien nur eine sehr niedrige Einwohnerzahl. In der Außenpolitik treten die Kolonien des Columbia Reach für eine weitgehende Unabhängigkeit der Freien Kolonien ein.

**Columbia** (Co-96) UWP A868743

Die 2174 AD gegründete Columbia-Kolonie dominiert unangefochten den Columbia Reach.

**Horizon** (Al-52) UWP B877645

Im Jahr 2248 AD finanzierten mehrere Technologieunternehmen gemeinsam die Kolonie auf Horizon und siedelten anschließend dorthin um.

### **Der Eldorado-Mutapa Reach**

Die Kolonien des Eldorado-Mutapa Reach wurden fast ausnahmslos von kleinen Nationen der südlichen Hemisphäre der Erde mit finanzieller und technischer Hilfe der UNO gegründet. Dementsprechend sind die Gesellschaften und Kulturen dieser Welten äußerst unterschiedlich, es gibt wenig Zusammenarbeit und keine gemeinsame Außenpolitik.

**Eldorado** (El-44) UWP B755743

Eldorado wurde 2177 AD von Kolonisten aus mehreren südamerikanischen Staaten besiedelt.

**Mutapa** (Mu-66) UWP B864744

Die Siedler der 2183 AD gegründeten Mutapa-Kolonie stammten aus dem südöstlichen Afrika.

### **Der Qingdao Reach**

Der Qingdao Reach ist zwar die Region mit den wenigsten Kolonien, die überwiegend von Chinesen und gelegentlich auch von Kolonisten anderer asiatischer Nationen besiedelten Welten des Qingdao Reach sind jedoch ausnahmslos dicht besiedelt, und so ist der Qingdao Reach die Region mit der höchsten Bevölkerungszahl. Die Kolonien des Qingdao Reach sind strikt neutral und isolationistisch.

**Qingdao** (Qi-83) UWP A877946

Die 2137 AD gegründete Kolonie auf Qingdao hat die höchste Bevölkerungsdichte aller Freien Kolonien.

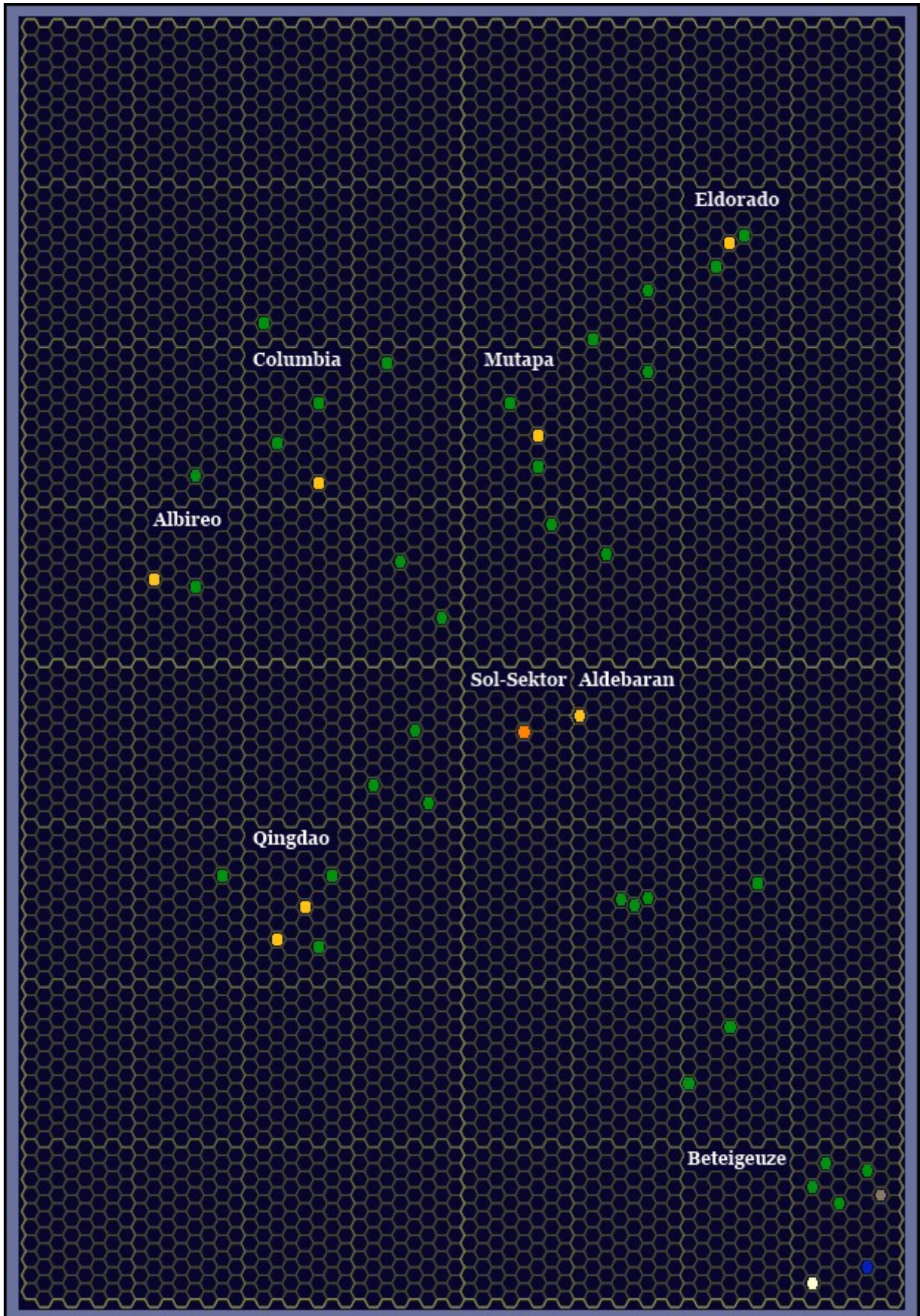
**Ebihara** (Qi-65) UWP B886846

Ein Konflikt zwischen der UNO und Qingdao um die Kontrolle über das 2184 AD besiedelte Ebihara führte im Jahr 2189 AD zur Trennung der Freien Kolonien von den Kernwelten.

**Mirai** (Qi-47) UWP B775646

Die 2335 AD gegründete Mirai-Kolonie ist die einzige transhumanistisch orientierte Kolonie des Solaren Commonwealth, Human Geneering und Cyborging sind dort akzeptierte Praktiken.

*Das Solare Commonwealth*



## Der Beteigeuze Reach

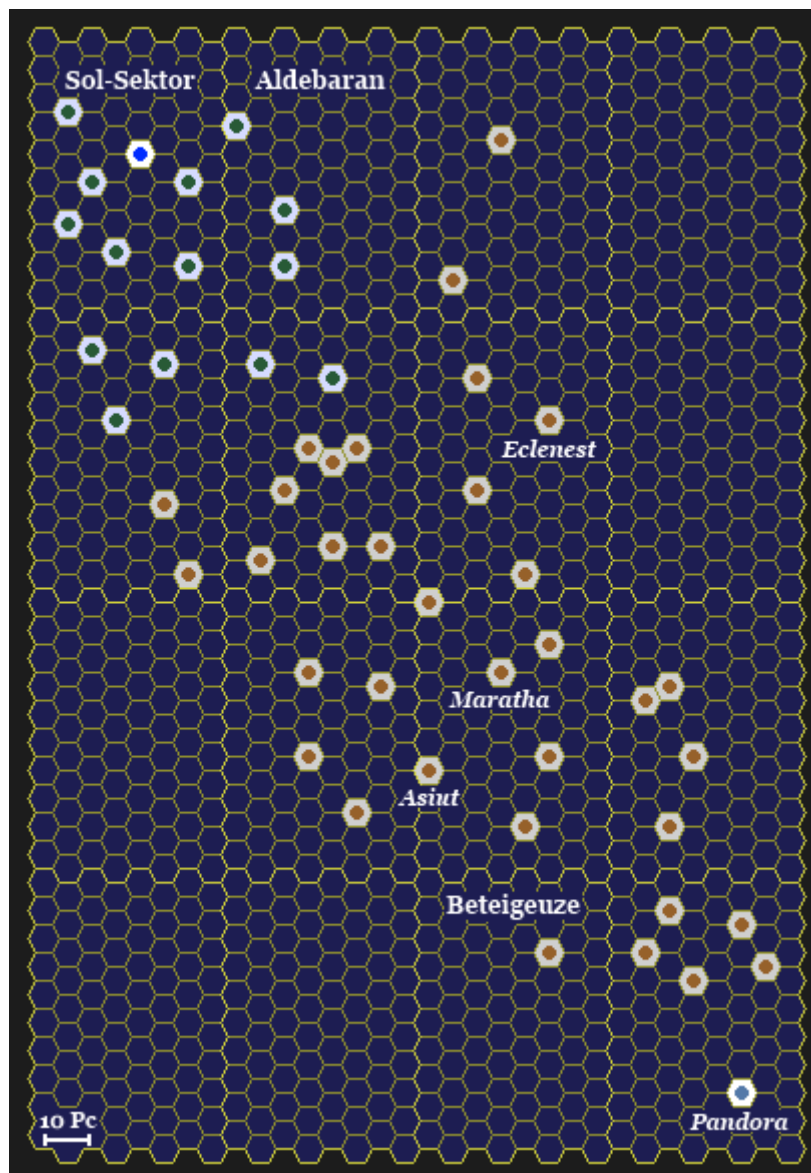
Der Beteigeuze Reach mit seinen derzeit 7 Kernwelten und 36 Freien Kolonien erstreckt sich vom Sol-Sektor bis hin zu dem bereits jenseits von Beteigeuze liegenden Cassandra-Sektor mit den jüngsten Kolonien des Solaren Commonwealth.

Die drei bevölkerungsreichsten und wirtschaftsstärksten Kolonien des Beteigeuze Reach sind Asiut, Eclenest und Maratha, die seit einigen Jahren ihre Zusammenarbeit vertieft haben und eine wirtschaftliche Unabhängigkeit von den Kernwelten der Solaren Allianz anstreben. Ein Teil dieser Bestrebungen war die gemeinsame Gründung der Outrim Traders im Jahr 2431 AD als Versuch, ein Gegengewicht zu dem Handelsmonopol der Aldebaran Shipping Company zu schaffen, und seit der Gründung der Maratha-Koalition im Jahr 2447 AD gibt es auch erste politische Initiativen für eine erweiterte Zusammenarbeit aller Freien Kolonien des Beteigeuze Reach.

**Asiut** (Ma-71) UWP B755745 Asiut ist eine auf Sonderanfertigungen spezialisierte Industrielwelt ca. 90 Parsec von Pandora

**Eclenest** (Ec-46) UWP B867745 Eclenest ist eine Agrarwelt mit hohen Erträgen ca. 140 Parsec von Pandora

**Maratha** (Ma-34) UWP A866746 Maratha ist eine Industrielwelt, zudem seit 2431 AD Sitz der Outrim Traders und ab 2447 AD auch Sitz der Maratha-Koalition ca. 100 Parsec von Pandora



## **Der Cassandra-Sektor**

Der Cassandra-Sektor bildet mit einer Entfernung von mehr als 200 Parsec vom Sol-System den derzeit erdfernsten Randwelten-Sektor im sogenannten Beteigeuze Reach des erforschten Raumes.

### **Cassandra**

Cassandra ist die älteste, seit dem Jahr 2378 AD besiedelte Kolonie des Sektors und sein Industrie- und Handelszentrum. Auf Cassandra befinden sich eine Filiale der Bank of Terra und Faktoreien der Aldebaran Shipping Company (bis 2459 AD) und der Outrim Traders. Als einziger Planet des Sektors verfügt Cassandra mit mehreren Schiffen der Nemesis-Klasse und der Ares-Klasse über bewaffnete Raumschiffe mit Hyperantrieb. Die Regierung von Cassandra befürwortete eine starke Anbindung an die Solare Allianz, der Einfluß des Free Colony Movements in der Bevölkerung nahm allerdings stetig zu, und im Jahr 2458 AD trat Cassandra nach einem Regierungswechsel der Maratha-Koalition bei und annektierte 2459 AD den Planeten X und errichtete dort eine Forschungsstation.

Entfernung vom Pandora-System 41 Parsec

Raumhafen Typ B

Durchmesser 12.700 km, verschmutzte Standardatmosphäre, Hydrographie 34 %

18 Millionen Einwohner

### **Creusa**

Creusa ist ein ab 2397 AD besiedelter Agrar- und Rohstoffplanet, der weit überwiegend Lebensmittel und organische Rohstoffe produziert und nach Cassandra exportiert, um im Gegenzug von dort Industriegüter importieren zu können. In der Außenpolitik folgt Creusa zumeist dem Vorbild von Cassandra, von dem es wirtschaftlich abhängig ist.

Entfernung vom Pandora-System 24 Parsec

Raumhafen Typ C

Durchmesser 13.300 km, dichte Standardatmosphäre, Hydrographie 47 %

11 Millionen Einwohner

### **Eunoe**

Eunoe ist eine junge Siedlungskolonie, die ab 2405 AD besiedelt wurde. Die großen Meere des Planeten machen Eunoe zu einem möglichen Handelspartner für die Meerestechnik von Pandora. Außenpolitisch neigt Eunoe zu einer engeren Zusammenarbeit der Freien Kolonien und unterstützt daher die Maratha-Koalition von Asiut, Eclenest und Maratha. Es wird allgemein mit einem baldigen Beitritt von Eunoe zur Maratha-Koalition gerechnet.

Entfernung vom Pandora-System 29 Parsec

Raumhafen Typ C

Durchmesser 10.900 km, Standardatmosphäre, Hydrographie 68 %

7 Millionen Einwohner

### **Hecuba**

Hecuba ist ebenfalls eine junge Siedlungskolonie, die Besiedlung begann erst ab 2417 AD. Der Planet wurde von den Mitgliedern einer eher isolationistischen neochristlichen Religionsgemeinschaft besiedelt, seine Bewohner sind wenig an Außenpolitik und sonstigen Kontakten zu anderen Kolonien interessiert.

Entfernung vom Pandora-System 37 Parsec

Raumhafen Typ C

Durchmesser 12.100 km, verschmutzte Standardatmosphäre, Hydrographie 51 %

650.000 Einwohner

### **Ca-47**

Auf Ca-47 befindet sich eine 2426 AD errichtete Forschungsstation von Cassandra. Die Regierung von Cassandra sucht dort nach abbauwürdigen Rohstoffen, die Errichtung einer Kolonie auf dem lebensfeindlichen Planeten ist nicht vorgesehen.

Entfernung vom Pandora-System 27 Parsec

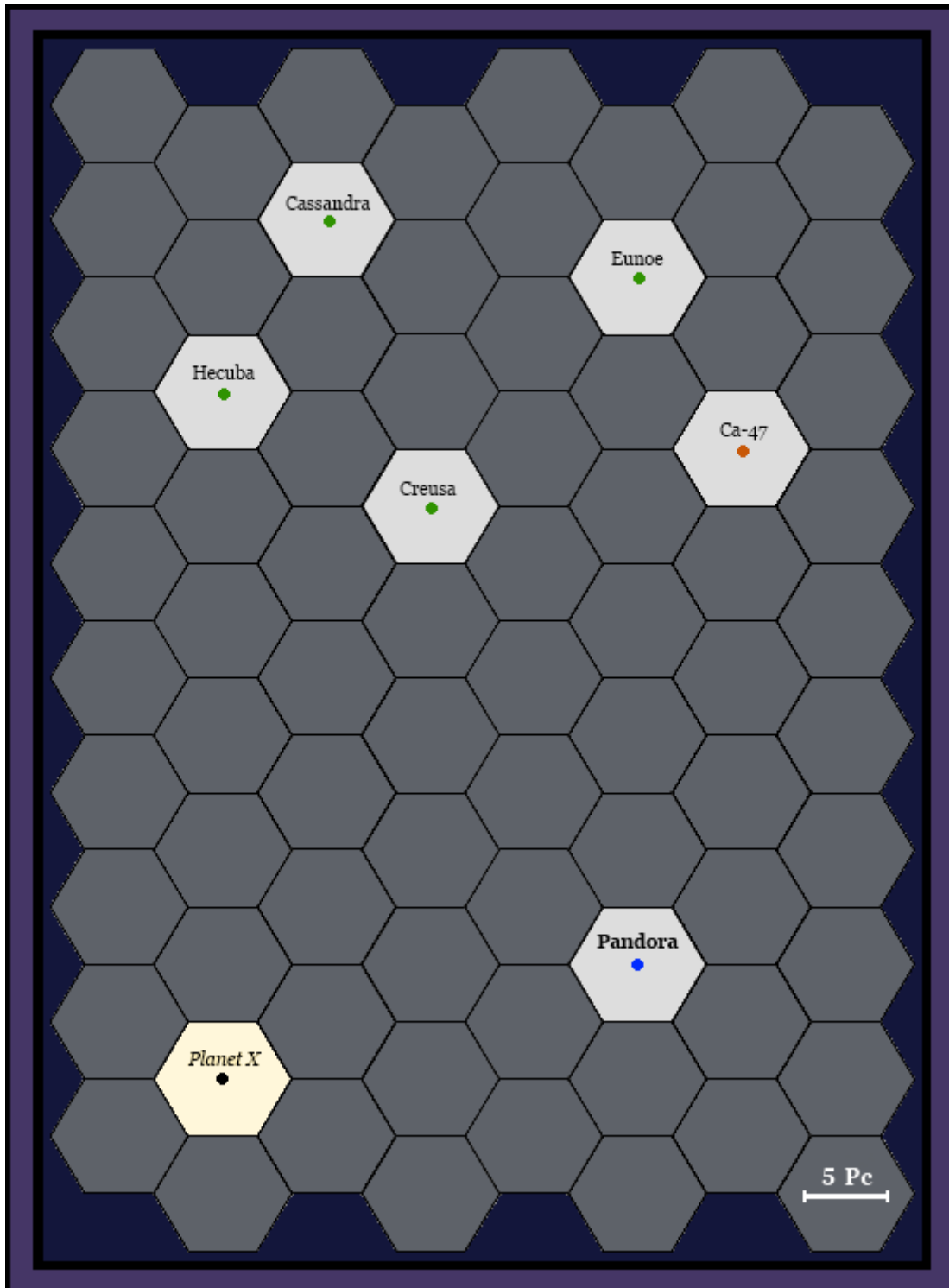
Raumhafen Typ E

Durchmesser 9.200 km, dünne Kohlendioxidatmosphäre, kein Wasser

Marsähnliche Wüstenwelt

150 Einwohner

## Der Cassandra-Sektor



Der Cassandra-Sektor des Solaren Commonwealth umfaßt derzeit fünf Kolonien und die Forschungsstation auf Ca-47. Der Raum randwärts von Creusa und spinwärts von Pandora sowie der dort anschließende Beteigeuze-Sektor sind noch kaum erforscht, der Planet X wurde 2448 AD erstmals von Cassandra aus erkundet und 2459 AD von Cassandra annektiert.

Die gesamte Region jenseits des Cassandra-Sektors ist bislang noch völlig unbekannt, da keine der Kolonien des Sektors über die Mittel für ein Langstrecken-Erkundungsprogramm verfügt.

## Das Pandora-System

Das Pandora-System mit der astrographischen Bezeichnung Ca-86 liegt etwa 225 Parsec oder 735 Lichtjahre vom Sol-System entfernt im Beteigeuze Reach des erforschten Weltraums.

### **Der G7 V-Stern Ca-86**

Alter 7,2 Billionen Jahre, Temperatur 5.500 K, Leuchtkraft 0,66

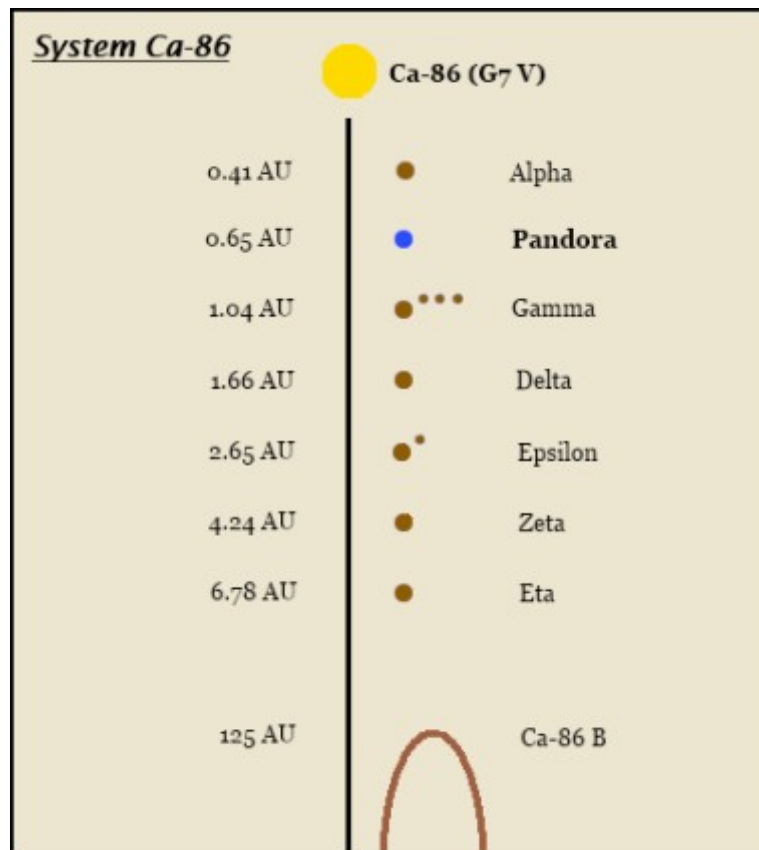
Die 2447 AD auf Lincoln Island gewonnenen Daten deuten darauf hin, daß es sich bei Ca-86 um einen langfristig unregelmäßig veränderlichen Stern handeln könnte. Seit 2448 AD sammelt daher ein Sonnenbeobachtungssatellit weitere Daten.

### **Der Begleiter Ca-86 B**

Der erst 2455 AD entdeckte Begleiter ist eine Brauner Zwerg mit einem Durchmesser von etwa 116.000 km, einer Leuchtkraft von 0.000004 und einer extrem exzentrischen Umlaufbahn von 125 AU bis 1.127 AU mit einer Periode von etwa 16.500 Jahren.

### **Die Planeten**

0.41 AU	Alpha	Kleine Felswelt, Durchmesser ca. 3.800 km, kein Mond keine Atmosphäre, kein Wasser
0.65 AU	Beta	Wasserwelt Pandora, Durchmesser 11.229 km, kein Mond Stickstoff-Sauerstoff-Atmosphäre, 98 % Wasser
1.04 AU	Gamma	Eiswelt, Durchmesser ca. 9.400 km, 3 Monde Stickstoff-Kohlendioxid-Atmosphäre, 21 % Eiskappen
1.66 AU	Delta	Kleine Felswelt, Durchmesser ca. 6.300 km, kein Mond keine Atmosphäre, Eis vermutet
2.65 AU	Epsilon	Kleine Felswelt, Durchmesser ca. 5.700 km, 1 Mond keine Atmosphäre, Eis vermutet
4.24 AU	Zeta	Kleine Felswelt, Durchmesser ca. 3.900 km, kein Mond keine Atmosphäre, kein Wasser
6.78 AU	Eta	Kleine Felswelt, Durchmesser ca. 2.400 km, kein Mond keine Atmosphäre, kein Wasser



## **Der Planet Pandora**

Jahreslänge	201,76 Tage
Tageslänge	25,33 Stunden
Achsneigung	9 Grad
Durchmesser	11.229 km
Umfang	35.260 km
Schwerkraft	0,84G
Atmosphäre	Stickstoff-Sauerstoff-Standardatmosphäre
Hydrographie	98 %
Klima	Warm (Durchschnitt 26° C)
Rohstoffe	Erze, Methanhydrat

Pandora weist nur eine geringe tektonische und vulkanische Aktivität auf. Die wenigen Inselgruppen des Planeten sind zwar vulkanischen Ursprungs, die Inseln erheben sich aber meist nur wenig über die Meeresoberfläche, manche werden wie die Great Mudplains sogar fast ständig vom Meer überspült. Es gibt auf Pandora nur wenige aktive Vulkane und noch nicht durch Erdbeben und Seebeben verschüttete Reste des ursprünglichen Systems von Tiefseegräben.

Die höchste Erhebung des Planeten erreicht knapp 90 Meter, die durchschnittliche Meerestiefe beträgt etwa 2.400 Meter, die größte bisher gemessene Tiefe mit ungefähr 3.770 Metern wurde im Whitelock's Trench etwa 3.300 Kilometer südöstlich von Laguna entdeckt.

Der Wärmeaustausch zwischen den kalten polaren Gewässern und den warmen äquatorialen Gewässern erfolgt über ein System von Meeres- und Windströmungen. Da auf Pandora die Strömungen nicht durch Kontinente beeinflusst werden, haben sich bei den Meeresströmungen jeweils drei kreisförmige „Gyres“ auf jeder Hemisphäre gebildet, die auf der Nordhemisphäre gegen den Uhrzeigersinn und auf der Südhemisphäre im Uhrzeigersinn kreisen. Die Windströmungen führen in den Tropen westwärts zum Äquator und in den höheren Breiten ostwärts zu den Polen. Da Pandora keinen Mond hat, gibt es nur die geringen solaren Gezeiten.

Pandora befindet sich gegenwärtig am Ende einer Kaltzeit, der langsame Klimawandel wird zu einem Anstieg der planetaren Durchschnittstemperatur um etwa 5° Celsius und damit zu einem teilweisen Abschmelzen der polaren Eiskappen und zu einem vermehrten Auftreten von Eisbergen in den polaren Gewässern führen. Die Erwärmung des Planeten wird auch die meist dichte Bewölkung weiter zunehmen lassen, und die schon derzeit nicht ungewöhnlichen starken Stürme bis hin zu mehreren Tagen dauernden Hypercanes werden häufiger werden.

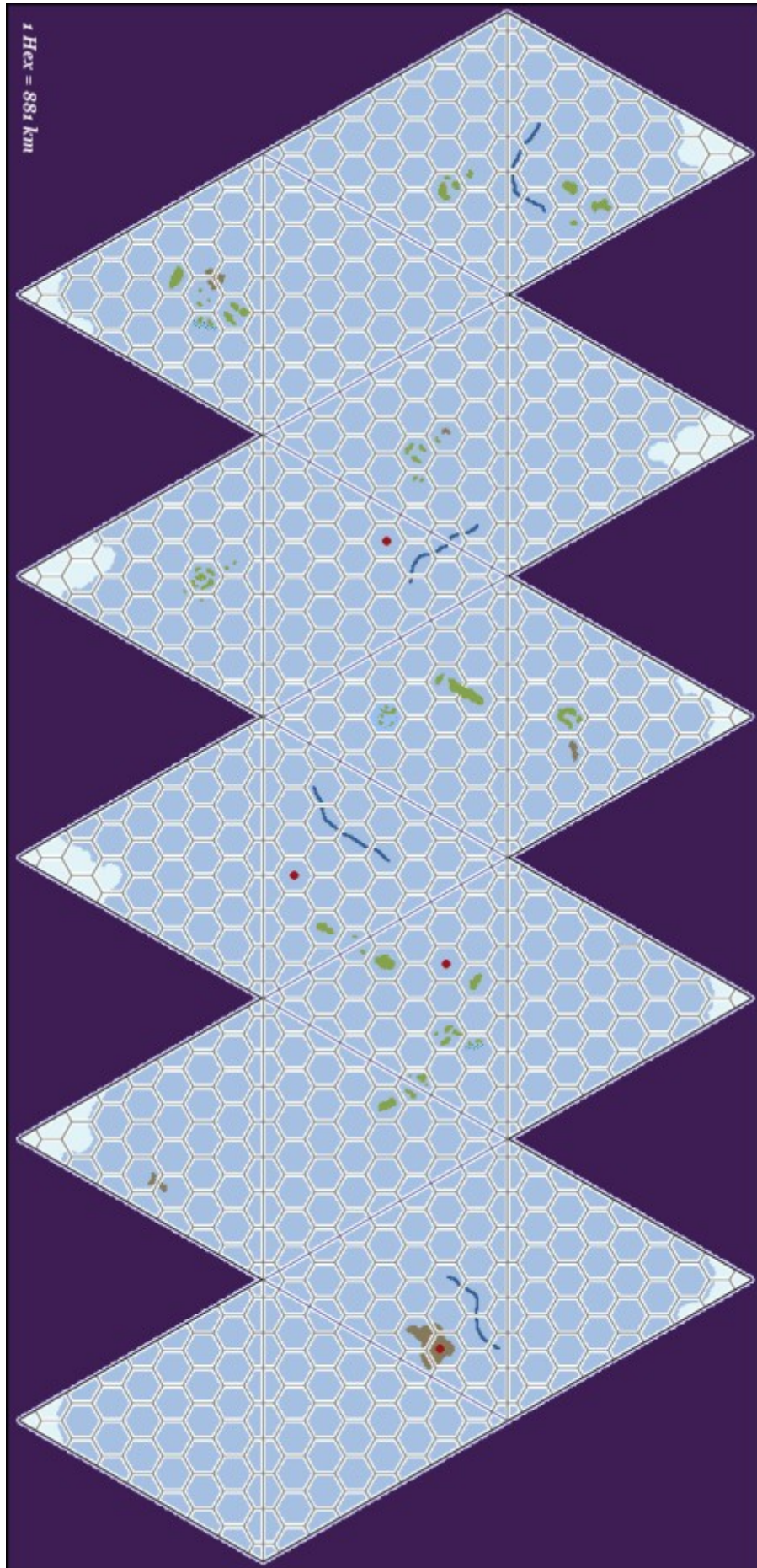
### **Die Biosphäre**

An einheimischen Lebensformen gibt es auf Pandora nur einige wenige primitive Landpflanzen, aber zahlreiche Arten von Wasserlebewesen. Die meisten Tiere sind eierlegende hermaphroditische Kaltblüter mit acht Gliedmaßen, von denen vier als klauenbewehrte Tentakel und vier als Flossen ausgebildet sind. Sie verfügen über Organe für die Wahrnehmung von elektrischen und magnetischen Feldern, Schall und Vibrationen, haben aber meist keine Organe zur Wahrnehmung von Licht. Fast alle Arten weisen eine hohe Regenerationsfähigkeit auf und können selbst mehrere abgetrennte Gliedmaßen in erstaunlich kurzer Zeit ersetzen.

Die meisten Arten dieses Typs sind langsam schwimmende kleinere bis mittelgroße Weidetiere, die sich fast ausschließlich von Plankton an der Meeresoberfläche oder von Pandora-Korallen und den primitiven, terranischen Schwämmen ähnlichen Filtrierern am Grund des Meeres ernähren, nur sehr wenige Arten sind Aasfresser, Fallensteller, Sirenen, Hetzer oder Springer.

Die Biochemie der einheimischen Lebensformen ist nur bedingt kompatibel mit der Biochemie terranischer Lebewesen. Pandoranische Lebensformen sind für terranische Lebensformen nicht giftig, aber ihr Nährwert ist gering, und je höher die einheimische Lebensform entwickelt ist, desto geringer ist ihr Nährwert. Die Kolonisten verwenden daher bislang nur das einheimische Plankton als Nahrungsquelle für ihre mitgebrachten Tiere.

## Die Welt Pandora



## **Die Landschaften von Pandora**

Aus dem Weltraum sieht Pandora aus wie eine eher uninteressante blaue Kugel mit vielen Wolken, Eiskappen an den Polen und einigen wenigen Inseln, aber tatsächlich sind seine Landschaften so vielfältig wie die anderer Planeten. Außer den schon aus dem Orbit erkennbaren polaren Eiskappen und Inseln gibt es Unterseevulkane, Tiefseegräben, Mudplains, Korallenriffe, bizarre Felsengärten und eine Vielzahl anderer sehenswerter Landschaften.

### **Die Great Mudplains**

Die großen Schlammebenen umgeben einen aktiven Vulkan, der diesen Teil des Meeresbodens bis zur Meeresoberfläche angehoben hat. Bei ruhiger See liegen die Mudplains über dem Meeresspiegel, aber bei höheren Wellen werden sie bis auf den Vulkankegel vom Meerwasser überflutet.

Dieser häufige Wechsel von Trockenheit und Salzwasser hat zur Entstehung einer ungewöhnlichen Pflanzen- und Tierwelt geführt, die es so nur auf den Mudplains und an einigen ähnlichen, aber weit kleineren Stellen des Planeten gibt.

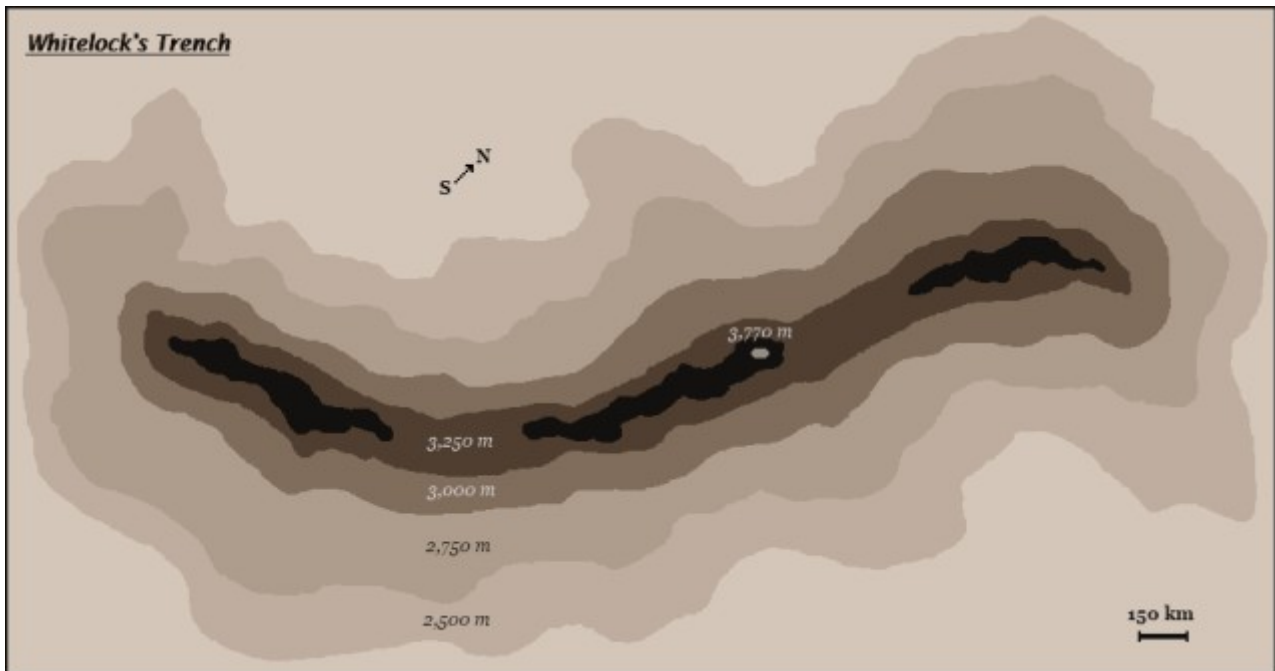


### Whitelock's Trench

Der von dem Ozeanographen Rodger Whitelock entdeckte Tiefseegraben ist einer der wenigen Reste des einstigen komplexen Grabensystems von Pandora. Mit dem Abflauen der tektonischen Aktivität des nun schon mehr als sieben Milliarden Jahre alten Planeten wurden die meisten Gräben durch die von Seebeben ausgelösten Erdrutsche verschüttet.

Whitelock's Trench ist mehr als 2.500 Kilometer lang, seine tiefste Stelle - und zugleich die tiefste Stelle des Planeten - liegt etwa 3.770 Meter unter dem Meeresspiegel. Der Graben ist bislang nur bis zu einer Tiefe von etwa 2.750 Metern durch Drohnen erforscht worden, von den tiefer liegenden Teilen des Grabens gibt es lediglich Sonarmessungen.

Die Meeresbiologen der Kolonie wären sehr interessiert an einer Erforschung der einheimischen Lebensformen der tiefsten Grabenabschnitte, aber die dafür erforderliche Technologie steht ihnen noch nicht zur Verfügung.



### Nightmare Garden

Der Alptraumgarten ist ein chaotischer Wirrwarr von Felsen und Vertiefungen aller Größen und Formen. Er entstand sehr wahrscheinlich durch die plötzliche Auflösung eines ungewöhnlich großen Methanhydrat-Vorkommens unter dem Meeresboden, ausgelöst durch eine heftige Erschütterung oder einen starken Temperaturanstieg. Während das Methan zur Meeresoberfläche aufstieg, brachen die nun leeren Kammern unter dem Meeresboden zusammen, und es entstand das heutige verwirrende Labyrinth aus Felstrümmern und Höhlen. Da dieses Gelände noch immer instabil und deshalb für Taucher wie Drohnen überaus gefährlich ist, wurde es bisher nur sehr oberflächlich und weit überwiegend durch Sonarmessungen erkundet.



## **Die Pandora-Kolonie**

### **Die Bevölkerung**

Von den 550 Gründungskolonisten sind 308 männlich und 242 weiblich. Der Rat der Kolonie rechnet mit einer natürlichen Bevölkerungszunahme von etwa 2 % pro Jahr, darüber hinaus sollen auch Neukolonisten angeworben werden, sobald die Kolonie über die entsprechenden Mittel verfügt.

Die Neukolonisten sollen möglichst über für die Kolonie nützliche Fertigkeiten verfügen und mindestens einen Kolonieanteil in das Gemeinschaftseigentum der Kolonie einbringen. Als Alternative ist auch ein mehrjähriger Zeitraum von Gemeinschaftsarbeit für die Kolonie möglich, nach dem der Neukolonist dann seinen so erarbeiteten Kolonieanteil und die damit verbundenen Bürgerrechte erhält.

### **Die Politik**

Die Pandora-Kolonie wurde anfangs verwaltet von Elmar Lincoln, der von einer Versammlung aller Kolonisten zum Gouverneur gewählt wurde, wobei jeder Kolonist so viele Stimmen hatte wie Kolonieanteile. In Absprache mit der Versammlung bestimmte der Gouverneur die jeweils für einen bestimmten Aufgabenbereich verantwortlichen Mitglieder des Rates der Kolonie.

Nachdem die unmittelbaren Aufbauarbeiten abgeschlossen waren und sich die Lage in der Kolonie etwas stabilisiert hatte, erarbeitete der Rat einen Verfassungsentwurf, der durch ein Referendum im Jahr 2447 AD angenommen wurde.

Diese Verfassung sieht ein gesetzgebendes Parlament aus fünfzig auf fünf Jahre gewählten Abgeordneten, einen von den Abgeordneten gewählten Gouverneur mit einem von ihm eingesetzten und von dem Parlament bestätigten Rat der Kolonie sowie einen unabhängigen Gerichtshof vor. Das Bürgerrecht der Kolonie und die Zahl der Stimmen bei Wahlen und Referenden bleiben an die Zahl der Kolonieanteile gebunden.

Die Entscheidung über das zukünftige politische und wirtschaftliche System der Kolonie führte zu Auseinandersetzungen zwischen verschiedenen Interessengruppen unter den Kolonisten, die sich in den drei Parteien der konservativen „Gründer“, der liberalen „Schützer“ und der eher regierungsnahen pragmatischen „Freien“ organisierten und um Mehrheiten für ihre Politikentwürfe werben.

### **Gesetze und Sicherheit**

Auf Pandora galt bis zur Ausarbeitung und Verabschiedung eigener Gesetze durch das erste gewählte Parlament ab 2447 AD das Terranische Recht, und bis zur Einsetzung des Gerichtshofes im Jahr 2448 AD war der Gouverneur auch oberster Richter der Kolonie.

Für die Sicherheit der Kolonie, von den Polizeiaufgaben bis zum Rettungsdienst, ist der 2448 AD aufgestellte Pandora Security Service zuständig. Seine 20 Sicherheitsoffiziere verfügen über mehrere Hydrofoil-Boote mit Rettungs- und Tauchausrüstung und sind bewaffnet mit Sonic Rifles und Microtorp Guns. Sie betreiben auch das Hopper-Beiboot der Kolonie.

Neben dem Sicherheitsdienst gibt es auch eine aus Freiwilligen bestehende Bürgermiliz, die bei Bedarf aufgerufen werden kann und deren Mitglieder wie die Sicherheitsoffiziere ausgerüstet und bewaffnet sind.

### **Die Gemeinschaftsdienste**

Zur Aufrechterhaltung der Gemeinschaftsdienste der Kolonie ist jeder Kolonist dazu verpflichtet, eine jedes Jahr nach dem Bedarf der Kolonie neu festgelegte Anzahl von Stunden in seiner Freizeit an unbezahlten Gemeinschaftsarbeiten teilzunehmen.

Dafür steht die gesamte Infrastruktur der Kolonie, einschließlich des Kommunikationsnetzes, den Kolonisten kostenlos zur Verfügung. Auch die medizinische Versorgung durch die kleine Klinik von Laguna und die Nutzung des Zentralcomputers und seiner umfangreichen Datenbank mit allen auf die Bedürfnisse der Kolonie abgestimmten Informationen und Lernprogrammen sind kostenlos. Der Aufbau eines Kindergartens und einer Schule waren wegen der anfangs noch sehr geringen Zahl an Kindern auf Pandora erst nach einigen Jahren vorgesehen, als auch geschultes Fachpersonal dafür angeworben werden konnte.

### **Die Diplomatie**

Das für das Jahr 2447 AD geplante Verfassungsreferendum entschied auch über die zukünftige Außenpolitik der Pandora-Kolonie, beispielsweise ihre Haltung in dem sich abzeichnenden Konflikt zwischen der Solaren Allianz und den Freien Kolonien. Nachdem bereits die Vergabe des Handelskontraktes der Pandora-Kolonie an die Outrim Traders im Jahr 2446 AD als außenpolitischer Richtungsentscheid zugunsten der Freien Kolonien betrachtet worden war, bestätigte die neue Verfassung mit ihrer Betonung der Unabhängigkeit der Kolonie diese außenpolitische Ausrichtung.

In den folgenden Jahren bemühte sich der als Gouverneur mehrfach wiedergewählte Elmar Lincoln stets um gute nachbarschaftliche Beziehungen mit den anderen Kolonien des Cassandra-Sektors und um den Ausbau der Handelsverbindungen zur 2447 AD gegründeten Maratha-Koalition. Das Assoziierungsangebot der Solaren Allianz wurde im selben Jahr von einer Mehrheit der Pandoraner durch ein Referendum abgelehnt, und auch danach blieb das Verhältnis zu den Kernwelten stets eher kühl und distanziert.

## **Finanzen, Wirtschaft und Handel**

### **Die Finanzierung**

Die Kolonisierungsinitiative gab ab 2439 AD Kolonieanteile an die Kolonisten aus, und zwar jeweils 3 Anteile an die 12 Mitglieder des Erkundungsteams, jeweils 2 Anteile an die 38 Mitglieder des Vorbereitungsteams und jeweils 1 Anteil an die anderen 500 Kolonisten. Einschließlich der staatlichen Zuschüsse aus dem Kolonisierungsprogramm der Solare Allianz hatte jeder Kolonieanteil einen Wert von 125.000 Credits, der Gesamtwert aller 612 Anteile betrug 76,5 Millionen Credits.

Die Gesamtkosten der Koloniegründung betrugen etwa 55 Millionen Credits, davon 2,25 Millionen Credits für den Aufbau der Pandora Cooperative, der Kolonie blieben nach den weiteren Kosten von 5 Millionen Credits für den Koloniausbau von 2445 AD also noch etwa 16,5 Millionen Credits für alle laufenden Ausgaben der ersten Jahre.

Die von den 178 Neukolonisten von den Kernwelten bis zur Einstellung des Kolonisierungsprogramms durch die Solare Allianz im Jahr 2461 AD in das Kolonieeigentum eingebrachten zusätzlichen Kolonieanteile im Gesamtwert von 22,25 Millionen Credits ermöglichten den vergleichsweise schnellen Ausbau der Kolonie, das Ausbleiben weiterer Neukolonisten von den Kernwelten ab 2462 AD wird voraussichtlich zu finanziellen Problemen für die Pandora-Kolonie führen.

### **Die Wirtschaft**

Die Wirtschaft der Kolonie beruht auf dem Aquafarming und der Leichtindustrie für den eigenen Bedarf und dem Meeresbodenbergbau für den Export. Das Aquafarming erzeugt neben den Nahrungsmitteln auch organische Rohstoffe wie das Bioplast und gewinnt durch Phytomining zusätzliche Rohstoffe aus dem Meerwasser, die Industrie der Kolonie stellt aus diesen Rohstoffen die meisten auf Pandora benötigten Gebrauchsgegenstände her. Der Meeresbodenbergbau liefert mit den Aluminium- und Titanerzen die Exportgüter für die Finanzierung der weiterhin notwendigen Importe, ab 2471 AD auch das Methan als Grundstoff für den Ausbau der chemischen Industrie.

Die Pandora Cooperative organisiert als Dachorganisation die drei Wirtschaftszweige ebenso wie die technischen Projekte für den Ausbau und die Entwicklung der Kolonie. Das Unternehmen gehört der Kolonie, und seine Gewinne fließen in den allgemeinen Haushalt der Kolonie ein, aus dem Gemeinschaftsaufgaben wie etwa die Bildung und das Gesundheitswesen finanziert werden.

Viele der Kolonisten sind derzeit noch bei der Kolonialverwaltung oder der Pandora Cooperative beschäftigt, es gibt erst einige wenige sogenannte Independents, die als selbständige Aquafarmer, Handwerker, Techniker oder Händler ihren Lebensunterhalt bestreiten. Dieser private Sektor der Wirtschaft soll möglichst rasch weiter ausgebaut werden.

Das verfügbare Durchschnittseinkommen eines Kolonisten beträgt etwa 500 Credits bis 1.500 Credits bei kostenloser Nutzung der Infrastruktur und der Gemeinschaftsdienste der Kolonie.

### **Der Handel**

Bis zum Aufbau einer umfassenden eigenen Industrie muß die Kolonie viele Industrieprodukte importieren, als Bezahlung dienen dabei die Erze aus dem Meeresbodenbergbau und einige Aquafarmingprodukte, später soll auch auf Pandora entwickelte und produzierte Meerestechnik exportiert werden.

Die einzige regelmäßige Verbindung der Kolonie mit den anderen besiedelten Planeten sind die Frachtschiffe der Outrim Traders, die seit der Unterzeichnung des Kontraktes im Jahr 2446 AD das in Laguna aufbereitete Erz nach Cassandra transportieren und bei der Rückkehr von dort die Kolonie mit den bestellten Importwaren beliefern. Pandora wird nur unregelmäßig von Freihändlerschiffen angefliegen, meist trifft nicht mehr als ein Schiff pro Halbjahr auf dem Pandora Downport ein.

Die einzige Handelsroute der Kolonie führt über Creusa nach Cassandra, ein Flug über die 41 Parsec bis Cassandra dauert in der Regel 21 Tage. Der Transport von Facht kostet 1.000 Credits pro Woche und Tonne, eine Schiffspassage kostet 1.500 Credits pro Woche und Person.

Der Verkaufspreis der auf Pandora geförderten Erze liegt bei etwa 5.000 Credits pro Tonne, nach Abzug der Kosten für den Transport nach Cassandra bleibt der Kolonie ein Reingewinn von 2.000 Credits pro Tonne. Da 1 Tonne an Industriegütern durchschnittlich etwa 10.000 Credits kostet, muß die Kolonie 6,5 Tonnen Erz verkaufen, um 1 Tonne an Industriegütern kaufen und importieren zu können, und 4,5 Tonnen Erz, um eine Passage für eine Person nach Cassandra und zurück bezahlen zu können.

## **Die Kultur von Pandora**

Die Kultur der Kolonie ist westeuropäisch geprägt, da fast alle Kolonisten von Herkunftswelten in der einstigen Siedlungsregion der damaligen Europäischen Union stammen. Die Amtssprache der Kolonie ist deshalb Anglic, als Kalender wird der Gregorianische Kalender von Terra verwendet, die Währung ist der Credit der Solaren Allianz.

### **Die Mentalität**

Das vorherrschende Thema von Pandora's Kultur ist die Erweiterung der Kolonie und die Verbesserung der Lebensumstände der Kolonisten. Andere Interessen werden toleriert, aber kaum von der Gemeinschaft unterstützt. Wissenschaftliche Methoden werden als bestes Mittel für die langfristige Planung der Entwicklung der Kolonie betrachtet, und die Gesellschaft experimentiert ständig, um sich immer besser an die neuen Lebensbedingungen auf der Wasserwelt anzupassen. Es gibt zwar auch oft beträchtliche Meinungsunterschiede hinsichtlich der Richtung und Methoden der Entwicklung der Kolonie, aber Gewalt als Mittel der Austragung von Konflikten wird strikt abgelehnt. Von den Kolonisten wird erwartet, trotz aller Unterschiede für das gemeinsame Ziel zusammenzuarbeiten und einander gegenseitig zu helfen. Fremde mit neuen Ideen sind willkommen, falls sie die Sitten und Gesetze der Kolonie respektieren, aber ihre Ideen werden immer danach beurteilt, ob sie nützlich für die Kolonie und ihre Entwicklung sein könnten.

### **Minderheiten**

Auf Pandora leben vier Bevölkerungsgruppen mit ausgeprägten kulturellen Besonderheiten, die 2468 AD von der Kernwelt Kanawa eingewanderte Mawae-Familie, die etwa ab dem Jahr 2474 AD auf Pandora entstandenen Pandora Rovers, die 2477 AD von Einwanderern gegründete Free Ocean Community sowie die 2482 AD auf Pandora eingetroffenen Flüchtlinge von der Kernwelt Farisan.

Die Kolonialverwaltung legt großen Wert darauf, die Gesetze der Kolonie auch gegenüber diesen Minderheiten durchzusetzen und ihre Kinder über das Schulsystem und den Gemeinschaftsdienst in die Kultur der Kolonie zu integrieren, was aber besonders bei der isolationistischen Free Ocean Community schwierig ist.

### **Sitten und Gebräuche**

Die Pandora-Kolonie existiert erst seit so kurzer Zeit, daß sich bislang noch keine für Pandora typischen Sitten und Gebräuche entwickeln konnten. Als Besonderheit zeichnet sich allerdings bereits ab, daß die Zeichen der Tauchersprache zunehmend auch in die Umgangssprache übernommen werden.

### **Kommunikation und Medien**

Das Comnet, das satellitengestützte Kommunikations- und Datennetz der Kolonie, dient auch zur Übermittlung öffentlicher und privater Nachrichten aller Art und als Trivid-Sender der Kolonie. Der Schwerpunkt der Inhalte liegt derzeit noch auf Lernprogrammen und Dokumentationen für den Aufbau und Ausbau der Kolonie. Die wenigen Kulturprogramme und Unterhaltungsprogramme müssen mangels eigener Produktionsmittel noch importiert werden, sie erreichen Pandora wie die Nachrichten von den anderen Kolonien des Beteigeuze Reach oder gar den Kernwelten meist erst spät, mit dem seltenen Eintreffen eines Erztransporters oder Freihändlerschiffes.

### **Bildung und Wissenschaft**

Für Bildung und Wissenschaft der Pandora-Kolonie zuständig ist das noch im Aufbau befindliche Laguna Institute of Science and Technology (LIST), das auch als Kern einer zukünftigen planetaren Universität gedacht ist. Im Jahr 2485 AD wird angesichts der Schwierigkeiten bei der Integration der Flüchtlinge von Farisan mit dem Aufbau eines Fachbereiches für Sozialwissenschaften begonnen, an dem zukünftig auch alle Lehrkräfte für die Schulen der Kolonie ausgebildet werden sollen, die derzeit noch als ausgebildete Neukolonisten angeworben werden müssen.

### **Literatur und Kunst**

Die noch sehr junge Pandora-Kolonie bringt derzeit noch kaum eigenständige Kunst hervor. Was an Malerei, Musik oder Theater auf Pandora entsteht, bewegt sich meist noch im Rahmen einer engagierten Hobbykunst. Seit 2454 AD gibt es in Laguna das jährliche Ocean of Fire-Kulturfestival, bei dem die Kolonisten ihre Werke vorstellen, und bei dem auch Preise vergeben werden. Das erste auf Pandora erschienene Buch ist Elmar Lincoln's 2455 AD veröffentlichtes „The Farthest Sea“, eine Schilderung der Gründung der Pandora-Kolonie aus der Sicht ihres langjährigen Gouverneurs.

## **Die Minderheiten**

Besondere Bevölkerungsgruppen mit eigenen kulturellen Entwicklungen bilden die 2468 AD eingewanderte Mawae-Familie, die nach 2474 AD entstandenen Pandora Rovers, die 2477 AD gegründete Free Ocean Community und die 2482 AD auf Pandora eingetroffenen Flüchtlinge von Farisan.

### **Mawae-Familie (2468 AD)**

Lady Brea Mawae erhielt im Jahr 2467 AD vom Rat der Kolonie die Genehmigung, sich mit ihren 36 Familienmitgliedern und Angestellten auf Bluesands Island niederzulassen und dort eine Spezialwerft für den Bau von Segelschiffen aufzubauen und zu betreiben.

Die Mawae-Familie stammt aus der reichen aristokratischen Oberschicht der Kernwelt Kanawa und hält an den entsprechenden Traditionen fest, wobei Lady Brea Mawae als Familienoberhaupt allerdings sehr darauf achtet, nicht in Konflikt mit den Gesetzen und Gebräuchen der Pandora-Kolonie zu geraten.

### **Pandora Rovers (2474 AD)**

Die Rovers sind Seehändler und Fischer, die dem Vorbild der Besatzung der 2474 AD vom Stapel gelaufenen „Pandoran Rover“ folgen und ständig auf ihren Schiffen leben. Sie bestreiten ihren Lebensunterhalt üblicherweise durch den Transport von Fracht und Passagieren, seltener durch Fischerei oder durch die Ausbeutung von Rohstoffen, wie beispielsweise der Manganknollen-Felder.

Viele junge Kolonisten heuern aus Abenteuerlust zeitweise auf Rover-Schiffen an, und auch der Handel mit den Produkten der Rover hält den Kontakt mit den seßhafteren Kolonisten aufrecht, so daß die Unterschiede zwischen der Kultur der Rover und der Kultur der Siedlungen vergleichsweise gering bleiben.

### **Free Ocean Community (2477 AD)**

Die Free Ocean Community wurde 2477 AD auf Bluesands Island von 53 Freunden und Gästen der Mawae-Familie gegründet. Wie die Rover leben auch die Mitglieder der Community ausschließlich auf dem Wasser, ihre ab 2478 AD fertiggestellten luxuriösen Wohnfloater sind allerdings fest an einer Position auf der halben Strecke zwischen Laguna und Lincoln Town verankert.

Im Unterschied zu den Rovers vermeiden die wohlhabenden Mitglieder der Community alle nicht unbedingt notwendigen Kontakte mit anderen Kolonisten und nehmen auch nur selten am politischen Leben der Kolonie teil. Ihre Einkommen beziehen sie in der Regel aus hochwertigen Dienstleistungen, etwa neuartigen technischen Entwürfen oder dem Erstellen von Computerprogrammen, die normalerweise ohne direkten Kontakt über das Comnet der Kolonie erfolgen.

### **Farisani (2482 AD)**

Nach der Besetzung der Kernwelt Farisan durch die Allianzpatrouille im Jahr 2482 AD verließen zahlreiche Anhänger des Free Colony Movement den Planeten, und 216 dieser Bürgerkriegsflüchtlinge trafen im selben Jahr auf Pandora ein. Sie lebten anfangs in Tent Barracks am Pandora Downport, ihr Lager wurde dann im folgenden Jahr 2483 AD nach Sojourn Island verlegt. Die etwa 5.500 Kilometer südöstlich von Laguna gelegene Insel war bereits als Ort der dritten Siedlung der Kolonie vorgesehen, und die Gründung der Siedlung erfolgte so nur um einige Jahre früher als ursprünglich geplant.

Die Farisani unterscheiden sich kulturell nicht wesentlich von den anderen Pandora-Kolonisten, als eine vom Rest der Kolonie räumlich getrennte Gruppe fällt ihnen die Eingliederung allerdings etwas schwer, zumal die Farisani von einer sehr wasserarmen Heimatwelt stammen und traditionell keinen Bezug zum Meer und zur Seefahrt haben.

## **Der Alltag der Kolonisten**

### **Familien**

Die meisten Neukolonisten treffen bereits mit einem festen Partner auf Pandora ein, manchmal auch bereits mit Kindern. Von den Singles unter den Kolonisten wird erwartet, daß sie Partner finden und Familien gründen, und so zum Wachstum der Kolonie beitragen. Die Familiengründung wird durch Leistungen wie zusätzliches Einkommen, zusätzlichen Wohnraum, kostenlose Kinderbetreuung und Schulausbildung und verbesserten Zugang zum Gemeinschaftseigentum der Kolonie gefördert.

### **Wohnen**

Die Gebäude in Laguna sind so konstruiert, daß ihre Innenwände bis auf wenige tragende Elemente verschoben werden können, um bedarfsgerechte Wohneinheiten unterschiedlicher Größen und Zuschnitte zu schaffen. Eine Wohneinheit für eine Person hat normalerweise eine Fläche von 40 Quadratmetern und verfügt immer über einen Anschluß an das Daten- und Kommunikationsnetz der Kolonie und eine Hygieneeinheit, auf Wunsch auch über einen besonders ausgestatteten Arbeitsraum oder eine Küche.

### **Kleidung**

Die typische Kleidung ist auf Pandora noch immer ein meist cremefarbener Coverall, wie er zur Ausrüstung der Vorbereitungs-Teams und der ersten Kolonisten gehörte. Wer am oder im Wasser arbeitet, trägt üblicherweise einen Dry Suit oder andere Schwimmkleidung und darüber außerhalb des Wassers eine pyjamaähnliche Kombination zum Schutz vor der Sonne. Beinahe ein Bestandteil der Kleidung ist ein Kommunikator mit Computerfunktionen als wasserfestes Armbandgerät, das nur ausnahmsweise abgelegt wird.

### **Nahrung**

Die Nahrungsgrundlage besteht auf Pandora aus verschiedenen Algenprodukten, Gemüse aus der Hydroponik oder dem Gartenbau sowie Fisch und Meeresfrüchten aus dem Aquafarming. Fleisch wird nur in sehr geringen Mengen produziert, weil sich die einheimischen Pflanzen kaum als Futterpflanzen eignen, und Obst muß ebenfalls importiert werden, bis die auf Orchard gepflanzten Obstbäume in einigen Jahren endlich erstmals Früchte tragen werden. Gewürzt wird eher mit selbst angebauten Kräutern als mit importierten Gewürzen. Die Kolonisten bemühen sich zwar, neben Kräutertees auch andere einheimische Getränke herzustellen, etwa ein Algenbier, aber diese Versuche blieben bislang weitestgehend erfolglos, so daß die meisten Getränke weiterhin als Konzentrate importiert werden.

### **Medizinische Versorgung**

Die medizinische Versorgung im Rahmen der Möglichkeiten der Kolonie ist für alle Kolonisten kostenlos. In komplizierten Fällen müssen die Patienten zur Behandlung nach Cassandra ausgeflogen werden, die Kosten des Fluges trägt die Kolonie.

### **Transport und Verkehr**

Die Fahrzeuge der Kolonie stehen grundsätzlich allen Kolonisten bei Bedarf kostenlos zur Verfügung. Es wird allerdings erwartet, daß sich die Kolonisten mit den entsprechenden finanziellen Mitteln möglichst bald eigene Fahrzeuge beschaffen, um so den kleinen Fahrzeugpark der Kolonie zu entlasten.

### **Freizeit**

Beliebte Freizeitbeschäftigungen sind auf Pandora neben den Wassersportarten wie Wasserball, Scuba-Tauchen oder Kajakfahren besonders die Zucht von Blumen oder kleinen Haustieren und das Basteln nützlicher Geräte aus ausgemusterten Materialien und Teilen. Auch die Musik mit Akkordeon, Gitarre, Geige oder Flöte ist ein beliebter Zeitvertreib.

### **Festlichkeiten**

Die Pandora-Kolonie hat zwar keine Staatsreligion oder bevorzugte Religion, die meisten Kolonisten gehören aber christlichen Teilreligionen des Neo-Ökumenismus an, und deshalb sind Ostern und Weihnachten auch auf Pandora übliche Feiertage. Der einzige staatliche Feiertag der Kolonie ist der als feuchtfröhliches Fest begangene Landungstag am 1. Mai, der an die offizielle Gründung der Pandora-Kolonie im Jahr 2444 AD erinnert. Seit 2454 AD findet in Laguna auch das jährliche Ocean of Fire-Kulturfestival zur Zeit der Planktonblüte nach der Herbsterte der Aquafarmer statt.

Eheschließungen und Geburten werden meist im erweiterten Familienrahmen gefeiert, beim Erreichen der Volljährigkeit mit 18 Jahren werden den jungen Kolonisten in einer kleinen öffentlichen Zeremonie ihre Kolonialanteile als Symbole ihrer neuen Bürgerrechte überreicht.

## **Institutionen und Organisationen**

### **Pandoran Security Service (2448 AD)**

Der Sicherheitsdienst der Kolonie ist zuständig für den Polizeidienst, die Raumhafen-Sicherheit und für den Such- und Rettungsdienst. Seine Sicherheitsoffiziere sind nur ausnahmsweise bewaffnet, ansonsten aber für verschiedenste Einsätze über und unter Wasser ausgerüstet. Zu dieser Ausrüstung gehören besonders ausgestattete Hydrofoils ebenso wie das vom Sicherheitsdienst betriebene Hopper-Beiboot der Kolonie.

### **Pandoran Community Service (2444 AD)**

Der Community Service der Kolonie ist die Dachorganisation der sozialen Dienste, und damit zuständig etwa für das Bildungs- und Gesundheitswesen der Kolonie, und außerdem der Träger und Organisator der von allen Kolonisten jährlich abzuleistenden Gemeinschaftsdienste.

### **Laguna Institute of Science and Technology (LIST) (2444 AD)**

Das Laguna Institute ist das kleine Forschungszentrum der Kolonie, seine Aufgaben sind die Forschung, Entwicklung und zunehmend auch Ausbildung in Wissenschaft und Technologie. Besondere Schwerpunkte der Arbeit des Institutes sind ab 2447 AD die Auswertung der Funde in der Lincoln Cave und ab 2457 AD die Erforschung der Ruinen auf Alien Island. Im Jahr 2485 AD erhält das Laguna Institute auch einen Fachbereich für Sozialwissenschaften, und geisteswissenschaftliche und künstlerische Fachbereiche sind als Grundlagen des Ausbaus zu einer Universität geplant.

Das LIST verfügt über mehrere Laboratorien für Bio- und Geowissenschaften und einen Computer Modell 3, dessen Datenbanken auch die Bibliothek der Kolonie mit verschiedensten Experten- und Lernprogrammen enthalten. Das LIST betreibt auch die Forschungssatelliten und die verschiedenen Forschungsfahrzeuge der Kolonie.

### **The Dolphineers (2444 AD)**

Die Dolphineers sind die bei der Verwaltung der Kolonie angestellten Trainer und Führer der besonders im Aquafarming eingesetzten Delphine der Kolonie, seit 2454 AD sind sie zudem zuständig für die Erforschung und mögliche Ausbildung der vom Planeten X eingeführten Kangas.

### **Pandora Cooperative (2444 AD)**

Die Pandora Cooperative vereinigt die Wirtschaftsbetriebe im Eigentum der Kolonie, wie etwa Aquafarming, Meeresbodenbergbau und Industrie. Ihre erwirtschafteten Gewinne fließen in den Haushalt der Kolonie und dienen der Finanzierung der sozialen Dienste und dem Ausbau der Kolonie.

### **Merchants' League of Pandora (2459 AD)**

Die Merchants' League ist die Interessengemeinschaft der Inhaber von Privatfirmen, beispielsweise der unabhängigen Aquafarmer oder der Inhaber der Geschäfte in Laguna. Sie vertritt die Privatwirtschaft der Kolonie gegenüber der Kolonialverwaltung ebenso wie gegenüber den Freihändlern und den Händlern anderer Kolonien.

### **Pandoran Miners' Union (2457 AD)**

Die Miners' Union ist die Gewerkschaft der Meeresboden-Bergleute der Pandora Cooperative, der aber auch die meisten der außerhalb des Bergbaus arbeitenden Berufstaucher und anderen Spezialisten für Unterwasserarbeiten angehören.

### **Pandoran Sea Rangers (2456 AD)**

Die Sea Rangers sind eine von dem Aquafarmer Dar Mandey gegründete und von der Kolonie geförderte Jugendorganisation nach dem Vorbild der Pfadfinderbewegung der Kernwelten. Die Rangers bemühen sich besonders um die Vermittlung von Kenntnissen über die Natur von Pandora und die einheimischen Lebensformen und lehren auch die wichtigsten Überlebentechniken. Seit 2482 AD bemühen sie sich auch um die Ausbildung der jungen Farisani in den für das Leben auf einer Wasserwelt notwendigen Fertigkeiten.

Neben diesen größeren Organisationen gibt es die drei politischen Gruppierungen der „Gründer“, „Schützer“ und „Freien“, die sich im Vorfeld des Verfassungsreferendums von 2447 AD bildeten, sowie zahlreiche weniger formelle Vereine, Arbeitsgruppen, Interessengemeinschaften und Hobbyvereinigungen.

## Archipelago

Die Archipelago-Inselgruppe ist vulkanischen Ursprungs, der zusammengebrochene und versunkene Krater des erloschenen Vulkans bildet die 617 Meter tiefe Caldera, die Inseln sind Reste des ehemaligen Kraterandes.

Die Siedlung und der Raumhafen der Pandora-Kolonie befinden sich auf der Hauptinsel Mainland, die kleinere westliche Nachbarinsel Orchard soll mit Obstbäumen und Beeresträuchern bepflanzt werden, um die Kolonisten mit zusätzlicher vitaminreicher Kost zu versorgen. Für die anderen Inseln der Gruppe gibt es derzeit noch keine Nutzungspläne.

Im Jahr 2467 AD erhält die von der Kernwelt Kanawa stammende Familie Mawae die Erlaubnis, sich auf der Insel Bluesands niederzulassen, ihre Mawae Shipyards-Spezialwerft für Segelfahrzeuge von Kanawa dorthin zu verlegen und die Insel mit Bäumen für die Gewinnung des Bauholzes für die Segelboote und Segelschiffe zu bepflanzen. Auf Bluesands wird im Jahr 2477 AD mit Hilfe der Familie Mawae die Free Ocean Community gegründet.

Etwa 35 Kilometer nordöstlich von Laguna und in einer Tiefe von 183 Metern liegt die Unterwasserbasis Sub One, von der aus die Arbeit der Meeresbergbau-Drohnen am Rand der Caldera gesteuert wird.



## Laguna Town

Als Standort der ersten Siedlung der Pandora-Kolonie wurde eine geschützte Bucht an der Ostküste der Insel Mainland der äquatornahen Archipelago-Inselgruppe ausgewählt, da die aluminiumhaltigen und titanhaltigen Erze der nahen Caldera, des Kraters eines erloschenen Vulkans, günstige Möglichkeiten für den Meeresbodenbergbau in geringer Tiefe bieten. Etwa drei Kilometer südlich von Laguna liegt der Raumhafen der Kolonie, Pandora Downport, wo auch die Zentrale des satellitengestützten Kommunikationsnetzes der Kolonie untergebracht ist.

Das Gelände an der Bucht von Laguna steigt von der Küste mit ihren beiden Häfen zum Inneren der Insel hin sanft an. In der nördlichen, höher gelegenen Nordstadt liegen die meisten der öffentlichen Einrichtungen der Siedlung. An der Küste liegt im Westen der Farmers' Port mit den Gebäuden für die Lagerung und Verarbeitung der Aquafarmingprodukte und im Osten der Miners' Port mit den Anlagen für die Aufbereitung des Erzes aus dem Meeresbodenbergbau und den Industriegebäuden.

Im Westen und Norden ist Laguna von Grünanlagen umgeben, die auch der Versorgung der Bevölkerung mit frischen Lebensmitteln dienen. Innerhalb der Stadt gibt es zahlreiche Gärten, die als Erholungsräume dienen und daher zumeist mit Blumen und Sträuchern bepflanzt sind oder als Rasenflächen für Sportanlagen angelegt sind. Im Osten von Laguna wurde wegen des erwarteten Flächenbedarfs der wachsenden Industrie auf eine Begrünung vorerst verzichtet.



### **Die Nordstadt**

In der Nordstadt von Laguna liegen am Rand der Siedlung auf der höchsten Erhebung das Regierungsgebäude mit dem Sitz des Gouverneurs und den Büros der Verwaltung und des Sicherheitsdienstes sowie das Krankenhaus der Kolonie. Unterhalb davon liegen das Ausbildungszentrum mit der Schule der Kolonie, das Kulturzentrum mit der Cafeteria, dem Mediendienst und der Druckerei, das Gästehaus der Kolonie mit seinem als Treffpunkt beliebten Restaurant, die meisten Geschäfte der Siedlung, die Sportanlagen und viele Wohngebäude.

### **Der Farmers' Port**

Am Farmers' Port liegen die Gebäude für die Lagerung und Verarbeitung der Aquafarmingprodukte. An der Ostküste der Halbinsel, die den Farmers' Port im Westen abschließt, liegt das Laguna Institute of Science and Technology (LIST), an der Spitze der Halbinsel die Station der Dolphineers mit den Trainingsbecken der Delfine und Kangas. Auf der Halbinsel befinden sich auch die Hydroponikanlagen der Siedlung und zahlreiche Wohngebäude, an ihrer un bebauten Westküste findet seit 2454 AD das jährliche Ocean of Fire-Kulturfestival der Kolonie statt.

### **Der Miners' Port**

Im östlichen Teil des Miners' Port liegen der Erzhafen und die Prozessoren für die Erzaufbereitung, im Westen die Anlagen der technischen Infrastruktur, darunter der Fusionsreaktor Typ A, der Wasserstoffprozessor zur Gewinnung des Treibstoffs aus dem Meerwasser, die Meerwasserentsalzungsanlage und die Recyclinganlage. Am Miners' Port liegen auch die Industrieanlagen der Siedlung und die Hydrofoil-Bootswerft.

Viele Wohngebäude liegen etwas außerhalb des Siedlungskerns, meist an der Küste südwestlich von Laguna. In den Hügeln etwa zwei Kilometer nördlich von Laguna liegt der Friedhof der Kolonie.

### **Geschäfte in Laguna**

In der Nordstadt von Laguna befinden sich die Verkaufsstellen der Pandora Cooperative und der Outrim Traders sowie die Arcades, ein Einkaufszentrum mit kleineren Geschäften und zwei Restaurants.

Pandora Cooperative Market (Managerin Joelle Caulfield)

Einkaufszentrum für die auf Pandora hergestellten Lebensmittel und Gebrauchsgegenstände

Faktorei der Outrim Traders (Faktorin Masa Paralamatrama)

Importwaren aller Art, meist von Maratha, Cassandra oder Creusa

The Arcades (verwaltet von der Pandora Cooperative)

Lebensmittel (Inhaberin Rauna Vuorinen)

Kleidung (Inhaberin Jillian Jenkins)

Technik und Medien (Inhaber Ulrich Henschel)

Kunsthandwerk (Inhaber Mel Garcia)

Blumen (Inhaberin Nathalie Falco)

Haustiere (Inhaberin Kallie Garrett)

Asiatisches Restaurant „Green Island“ (Inhaberin Brandee Kim Soon)

Europäisches Restaurant „Mar Tranquilo“ (Inhaber Lorenzo Urbani)

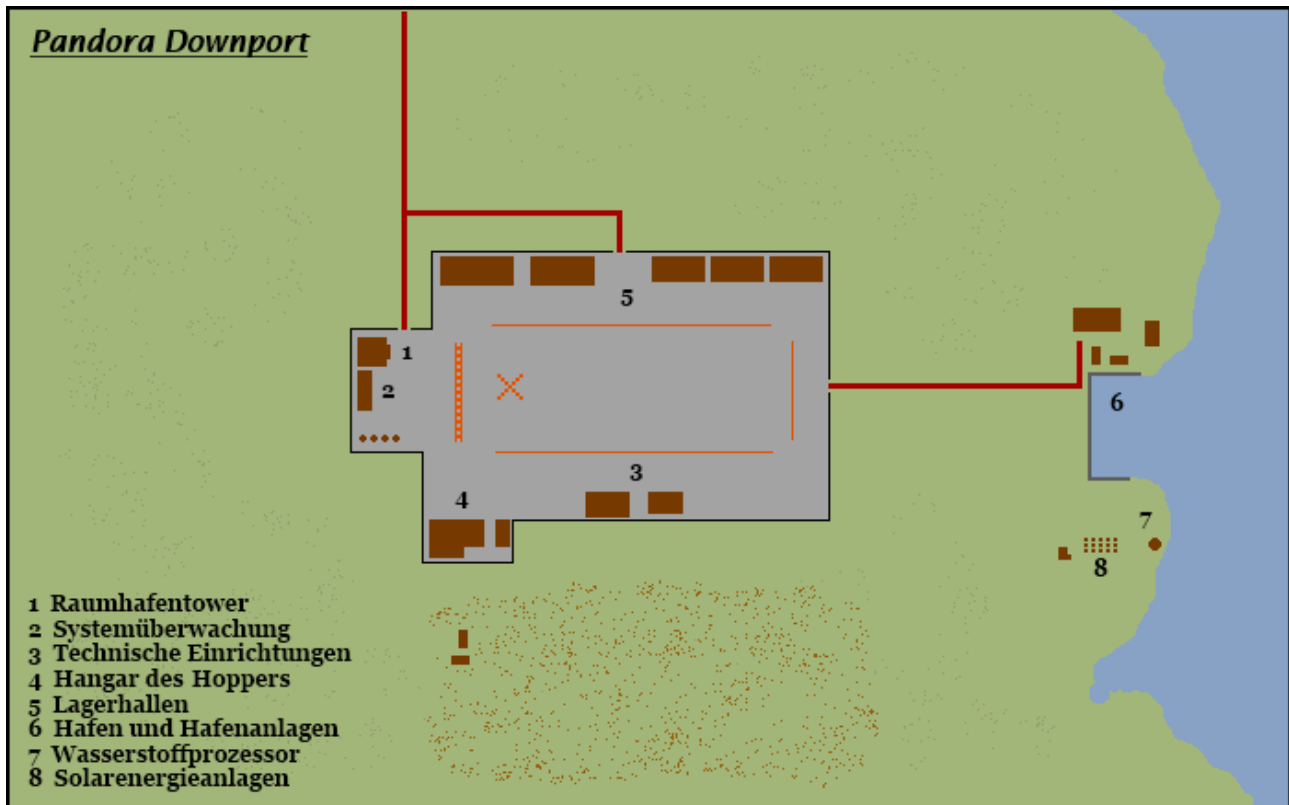
Vor dem Kulturzentrum findet jeden Sonntag ein Flohmarkt statt, bei dem Kolonisten gebrauchte und selbst angefertigte Waren zu günstigen Preisen anbieten.

## Pandora Downport

Der drei Kilometer von Laguna entfernte Pandora Downport ist ein typischer Randwelten-Raumhafen des Typs E-2 mit einem Landefeld, einfachen technischen Einrichtungen für Wartungsarbeiten und Reparaturen sowie einem Treibstoffprozessor zur Gewinnung von Wasserstoff aus dem Meerwasser.

Am Downport steht neben einigen Lagerhäusern auch das Gebäude der Systemkontrolle mit dem Planetary Survey System für die Steuerung der drei Planetenerkundungssatelliten und des 2448 AD ausgesetzten Sonnenforschungssatelliten sowie den Anlagen für das satellitengestützte Kommunikationsnetz der Kolonie. Das Hopper-Beiboot der Kolonie ist am Downport stationiert, und auch den Luftfahrzeugen der Kolonie dient der Raumhafen als Basis.

Das Gelände südlich des Downports diente während der ersten Tage nach dem Eintreffen der Kolonisten als provisorische Zeltstadt und Materiallager und wird weiterhin gelegentlich für ähnliche Zwecke genutzt. Hier findet auch im Jahr 2446 AD die Handelsmesse „The Fair“ statt.



## **Ankunft auf Pandora**

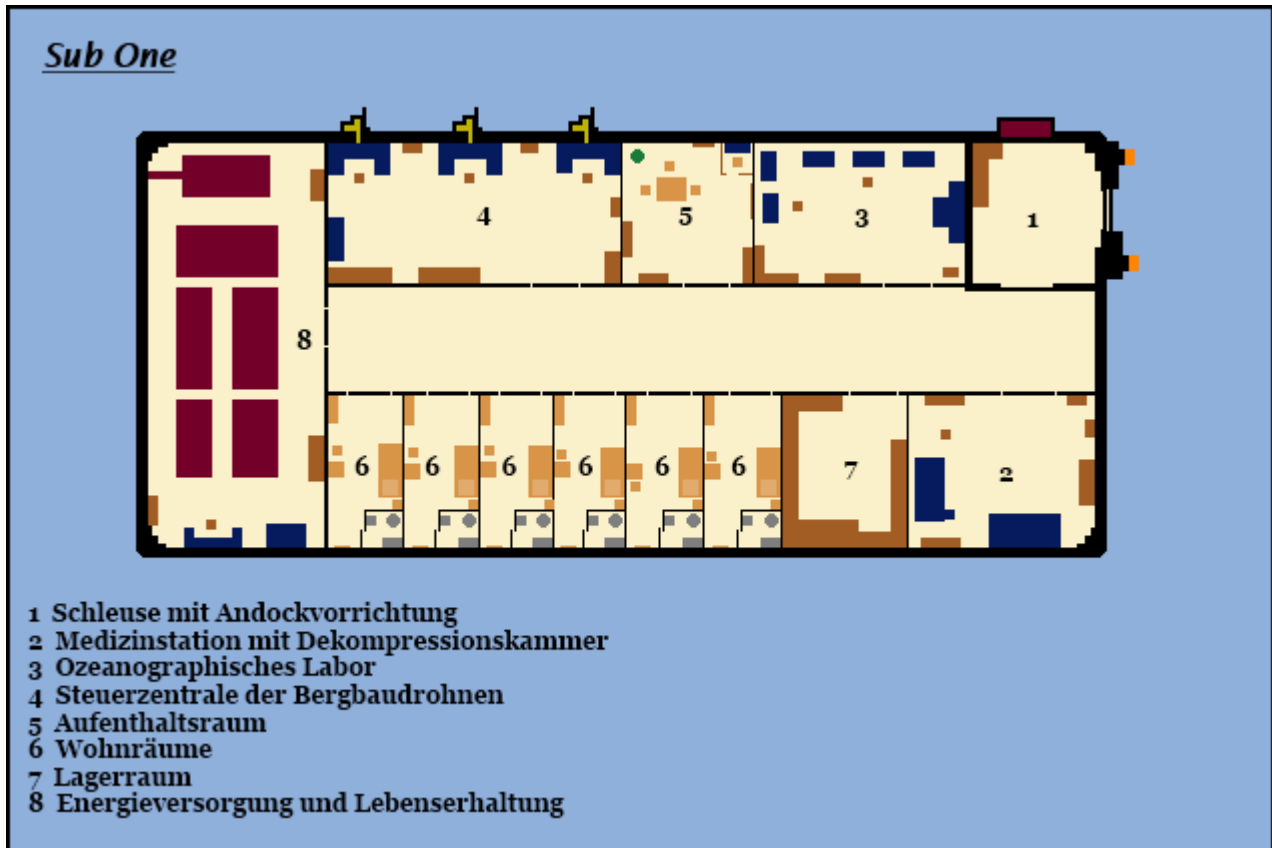
Ein Raumschiff auf dem Weg nach Pandora verläßt den Hyperraum normalerweise in einer Entfernung von etwa 500.000 Kilometern von Pandora. Während des etwa drei Stunden dauernden Anfluges übermittelt der Transponder des Schiffes die Informationen über den Typ, den Namen und die Herkunft des Raumschiffes, und spätestens beim Einschwenken in den Orbit nimmt der Pilot den Funkkontakt mit der Systemkontrolle am Pandora Downport auf, erklärt seine Absichten und bittet um Anweisungen für die Landung. Landungen sind normalerweise nur am Pandora Downport erlaubt, bei Bedarf können aber auch andere Landeorte zugewiesen werden.

Nach der Landung erfolgt eine Kontrolle des Schiffes, seiner Ladung und aller Personen an Bord durch den Sicherheitsdienst der Kolonie. Dabei wird die Einhaltung der allgemeinen Sicherheitsvorschriften des Solar Commonwealth geprüft und die für Pandora bestimmte Ladung auf verbotene Arten von Waffen und gefährlichen Gegenständen sowie auf süchtig machende Betäubungsmittel untersucht, Besatzung und Passagiere müssen ihre Papiere vorlegen und werden einer Gesundheitsprüfung unterzogen. Im Falle eines Verdachtes auf eine übertragbare Krankheit kann das Schiff unter Quarantäne gestellt werden.

Nach der mit dem Abschluß der kurzen Kontrolle erfolgenden Freigabe können sich die Mitglieder der Besatzung und die Passagiere frei auf Pandora bewegen. Meist reisen sie bis auf eine Bordwache nach Laguna weiter, wo ihnen die kostenlose Unterkunft im Gästehaus der Kolonie zur Verfügung steht.

## Sub One

Die erste dauerhafte Unterwasser-Station der Kolonie liegt in einer Tiefe von 183 Metern am Rande der für den Meeresbodenbergbau genutzten Caldera, etwa 35 Kilometer nordöstlich der Siedlung Laguna. Sie wird von Brennstoffzellen mit Energie versorgt und besteht aus der Steuerungszentrale für die Meeresbodenbergbaurohren mit den dafür notwendigen Sonarortungs- und Sonarkommunikationsanlagen, den Wohnräumen und dem Lebenserhaltungssystem für 6 Personen, einer medizinischen Station mit einer Dekompressionskammer sowie einem ozeanographischen Labor und verfügt über eine Schleuse mit einer Andockvorrichtung für Subshuttles und andere Unterwasserfahrzeuge.









**Spezies XL**

Stä 18 Ges 7 Aus 18 Int 0 Inst 6 Rudel 2

Killer, 1.600 kg

arktische Gewässer, alle Tiefen

Fertigkeiten: Aufklärung 1, Nahkampf 2, Überleben 2

Sonische Waffe (2W6), Biß (2W6), Schuppen (5), Anzahl 1 bis 2

Die Spezies XL ist ein zweigeschlechtlicher lebendgebärender Warmblüter mit vier als Flossen ausgebildeten Gliedmaßen, einem etwas schlangenähnlichen Kopf auf einem langen Hals sowie einem langen Schwanz. Die Spezies bewohnt ausschließlich die polaren Gewässer von Pandora, wo sie sich mit ihrer Schallwaffe von den größeren Pflanzenfressern des an Plankton reichen Meeres ernährt. Im Jahr 2454 AD stellt sich heraus, daß die Spezies XL ursprünglich von dem Planeten X im System Ca-92 stammt.

**Kanga**

Stä 10 Ges 12 Aus 10 Int 2 Inst 11 Rudel 8

Hetzer, 200 kg

alle Gewässer, alle Tiefen

Fertigkeiten: Aufklärung 2, Nahkampf 1, Überleben 2

Sonische Waffe (1W6), Biß (1W6), Schuppen (1), Anzahl 2W6

Der Kanga ist ein zweigeschlechtlicher und lebendgebärender Warmblüter mit vier als Flossen ausgebildeten Gliedmaßen, wobei das vordere Flossenpaar auch als Greifflossen dient. Der entfernt vogelähnliche Kopf sitzt auf einem langen Hals, der Schwanz ist eher kurz. Kangas können Schall und Licht wahrnehmen und benutzen für die Jagd auf Fische ihre natürliche Schallwaffe. Kangas sind semi-intelligent und können wie Delphine trainiert und eingesetzt werden. Sie können unbegrenzt lange unter Wasser bleiben und mehr als tausend Meter tief tauchen, haben aber nicht die ausgeprägten sozialen Instinkte der Delphine. Sechs Kangas wurden 2454 AD vom Planeten X nach Pandora gebracht, weitere siebzehn Kangas trafen 2460 AD als Geschenk der Regierung von Cassandra auf Pandora ein.

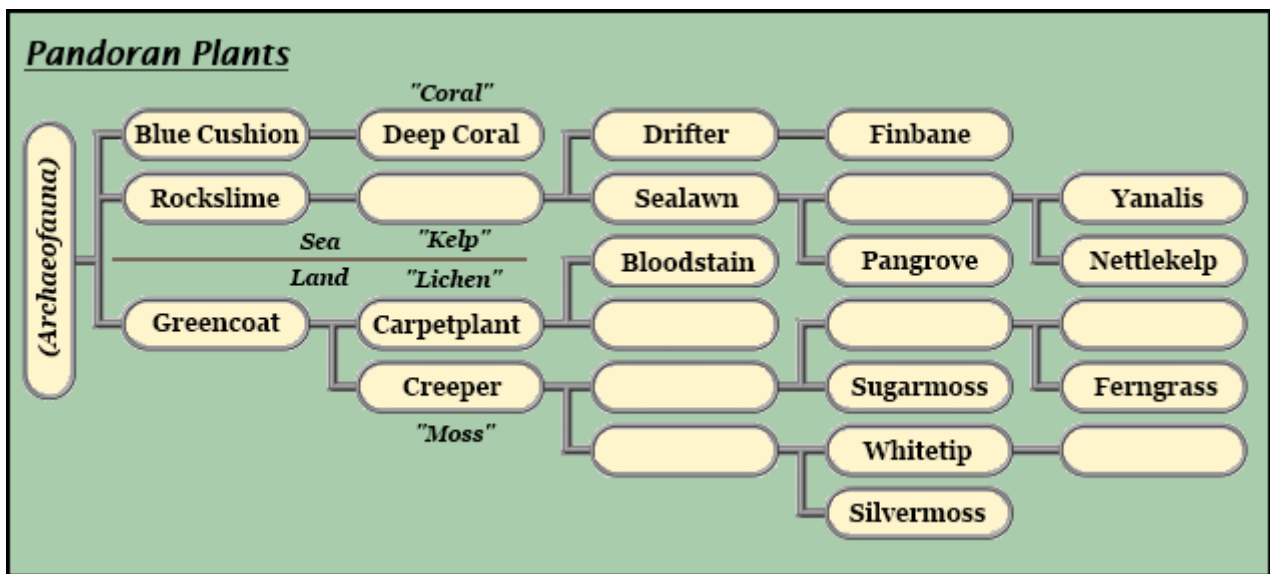


## Die einheimischen Pflanzenarten

Alle bekannten Pflanzenarten von Pandora stammen von einer heute ausgestorbenen Archaeofauna ab, von der nur mehr sehr wenige fossile Reste erhalten sind.

Bei den Wasserpflanzen unterscheiden die Kolonisten zwischen „Corals“ und „Kelps“, bei den Landpflanzen zwischen „Lichens“ und „Mosses“. Diese Namen der Pflanzenfamilien beziehen sich wie die Namen der einzelnen Arten auf das Aussehen oder besondere Eigenschaften der Pflanzen, nicht auf eine biologische Übereinstimmung mit den gleichnamigen irdischen Lebensformen.

Die „Corals“ füllen auf Pandora die selbe ökologische Nische wie die Korallen auf der Erde, sind aber tatsächlich Pflanzen und unterscheiden sich von irdischen Korallen auch durch ihre Wuchsform, da sie eher runde Kissen als langgestreckte Riffe bilden. Zu den „Kelps“ gehören neben etlichen am Meeresboden verankerten Arten mit dem Drifter und dem Finbane auch zwei frei an der Meeresoberfläche treibende Arten. Während die „Lichens“ nur eine dünne, aber großflächige bodenbedeckende Kruste bilden, wachsen die „Mosses“ als kleinere, aber dichte Kissen.



Zu den für die Kolonisten wichtigen einheimischen Pflanzen gehören besonders Finbane, Nettlekelp, Sugarmoss und Pangrove.

Finbane, eine an der Meeresoberfläche treibende braungrüne Pflanze, führt häufig zu Erkrankungen bei den Delphinen der Kolonie, die diese Pflanze aus noch ungeklärten Gründen zwar sehr gerne fressen, sie jedoch nicht verdauen können.

Nettlekelp schützt sich vor Freßfeinden durch eine Schicht aus säurehaltigem Schleim, der bei Menschen unangenehme Hautreizungen auslösen kann.

Sugarmoss enthält einen hohen Anteil an Fructose, der auch von Menschen und terranischen Tieren ohne Schwierigkeiten verdaut werden kann, sobald er aus der Pflanze gelöst wurde.

Pangrove oder Pandora-Mangrove ist eine Pflanze der seichten Gewässer in Küstennähe mit zahlreichen faserigen Wurzeln, die von den Kolonisten für verschiedenste Zwecke verwendet werden.

Yanalis, benannt nach einer sehr ähnlich aussehenden Pflanze der Kolonialwelt Hope, enthält einige sehr ungewöhnliche organische Verbindungen, die am Laguna Institute erforscht werden.



**Cannoneer**

Fallensteller, 50 kg

Stä 9 Ges 12 Aus 8 Int 1 Inst 3 Rudel 0

nur Meeresboden

Fertigkeiten: Aufklärung 1, Nahkampf 2, Überleben 1

Wasserstrahl (2W6), Biß (1W6), keine Panzerung, Anzahl 1

Der rotbraune Cannoneer lauert seiner bevorzugten Beute, dem Brown Gatherer, in Fels-spalten auf und betäubt oder tötet sie mit einem Hochdruck-Wasserstrahl.

**Mumbler**

Sirene, 25 kg

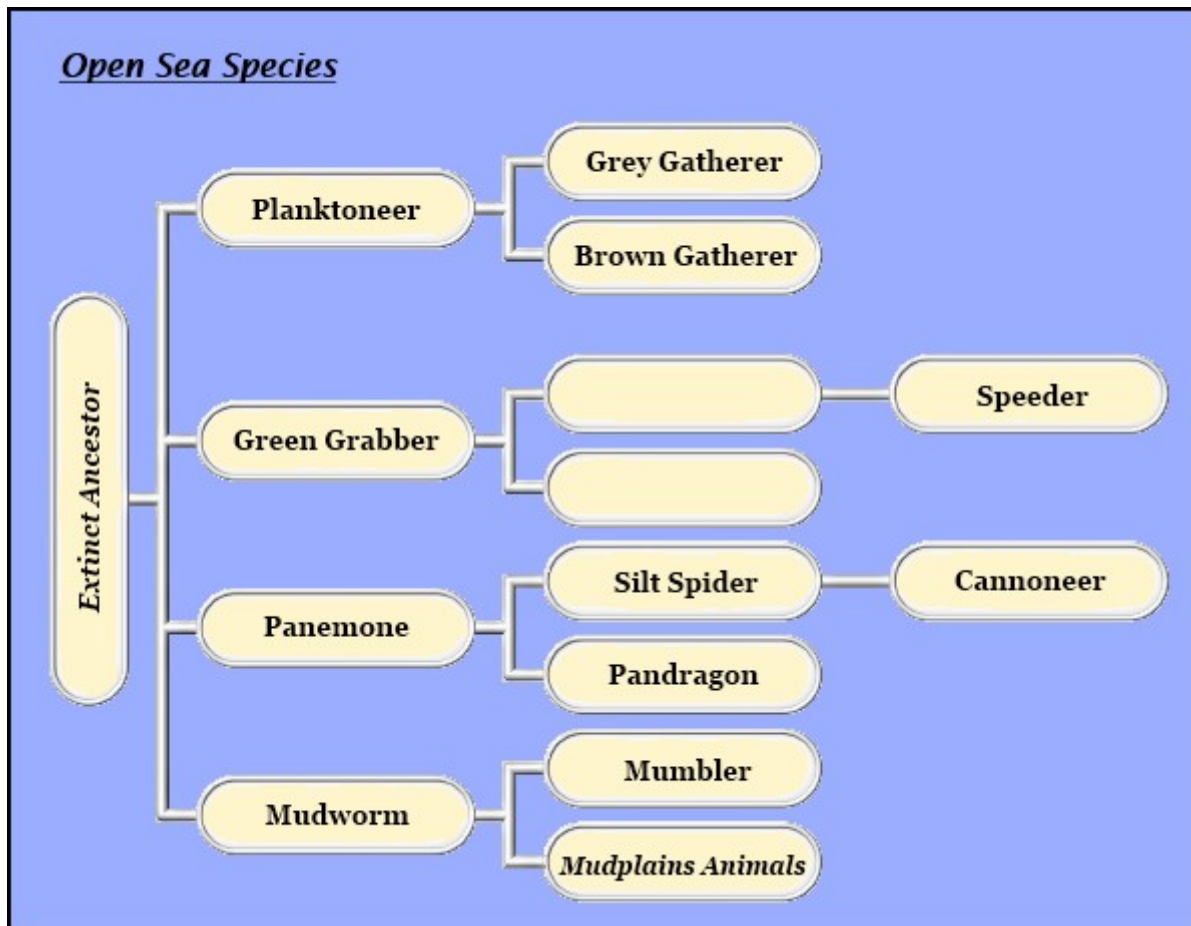
Stä 4 Ges 9 Aus 6 Int 0 Inst 2 Rudel 0

alle Tiefen, meist Meeresboden

Fertigkeiten: Aufklärung 1, Nahkampf 1, Überleben 1

Klauen (1W6), keine Panzerung, Anzahl 1

Der schlammfarbene Mumbler lockt seine Beute durch nachgeahmte Geräusche und Vibratio-nen an, die Delphine und Kangas verwirren und Sonar-Steuerungssignale und Sonarcom-Ge-räte stören können. Nach 2457 AD wurden mehrere unterschiedlich gefärbte genmodifizierte Mumbler-Unterarten nahe Alien Island entdeckt.



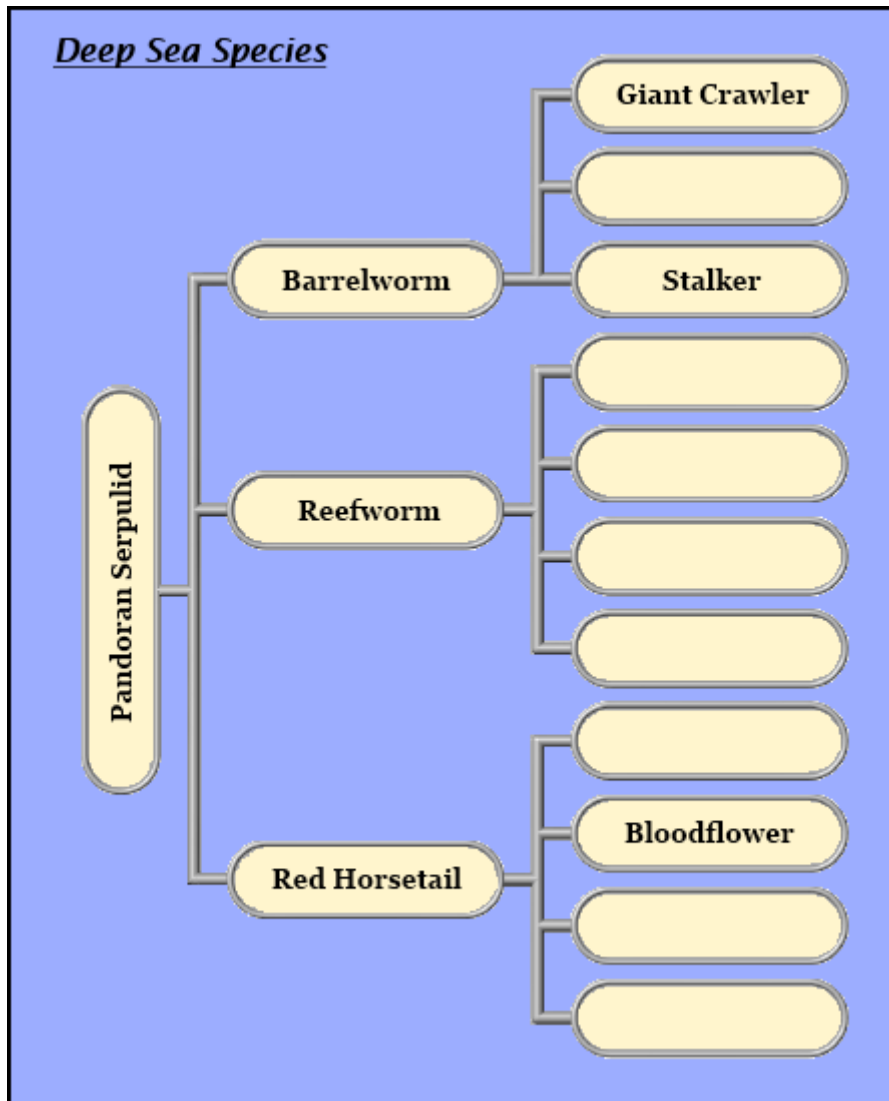


## Die Tiere der Tiefsee

Die Tiere der Tiefsee von Pandora haben zwar ferne und inzwischen ausgestorbene gemeinsame Vorfahren mit den Tieren der höheren Meeresregionen, sind aber nicht mehr direkt mit ihnen verwandt. Das Leben in den Tiefseegräben beruht einerseits auf den aus dem Meer herabsinkenden organischen Stoffen und andererseits auf den Kleinstlebewesen, die sich in der Umgebung vulkanischer Schlotte durch Chemosynthese ernähren.

**Giant Crawler**                      Stä 10   Ges 5   Aus 10   Int 0   Inst 6   Rudel 0  
Weidetier, 100 kg                      Tiefseegräben  
Fertigkeiten: Aufklärung 0, Nahkampf 1, Überleben 1  
Rammstoß (1W6), Schuppen (2), Anzahl 1  
Fühlt sich der tiefschwarze Giant Crawler bedroht, so setzt er seine Körpermasse ein, um den Angreifer zu vertreiben. Da er sich nur sehr langsam bewegt, richtet er damit aber in der Regel kaum Schaden an.

**Bloodflower**                      Stä 3   Ges 6   Aus 3   Int 0   Inst 6   Rudel 0  
Sirene, 12 kg                      Tiefseegräben  
Fertigkeiten: Aufklärung 1, Nahkampf 0, Überleben 0  
Nesselfäden (1W6), keine Panzerung, Anzahl 1  
Die seßhafte dunkelrote Bloodflower umschlingt und tötet ihre Beutetiere mit ihren klebrigen Nesselfäden und löst sie dann langsam auf.



## **Die Technologie**

### **Energie**

Für die Energieversorgung von Großverbrauchern wie Raumschiffen, Städten oder großen Industrieanlagen werden zumeist Fusionsreaktoren verwendet, gelegentlich auch Kernspaltungsreaktoren und Nuklearbatterien. Daneben werden je nach den lokalen Möglichkeiten und dem Bedarf auch Sonnenenergie, Windenergie und Wellenenergie eingesetzt. Der übliche Treibstoff für Motoren aller Art ist Wasserstoff, der durch Elektrolyse aus dem Meerwasser gewonnen wird.

### **Materialien**

Aluminium und Titan sind auf Pandora durch den Meeresbodenbergbau reichlich verfügbar, ihre Legierungen sind daher neben dem aus Algen gewonnenen Bioplast die häufigsten auf Pandora verwendeten Materialien. Die 2453 AD entdeckten Methanhydrat-Vorkommen werden mit dem Aufbau einer chemischen Industrie auch die Herstellung weiterer Kunststoffe ermöglichen.

### **Produktion und Konstruktion**

Die durch den Meeresbodenbergbau gewonnenen Erze werden in Laguna aufbereitet und entweder für den Export gelagert oder für die eigene Leichtindustrie verwendet, um mit automatisierten Fabrikatoren unterschiedlichste Bauteile herzustellen. Bauteile aus Bioplast werden meist gegossen, kleinere Teile können auch in 3D-Printern hergestellt werden. Auf überwiegend automatisierten Produktionsstraßen werden die selbst hergestellten und die importierten Bauteile bei Bedarf zu den benötigten Geräten zusammengefügt. Größere Projekte, wie Gebäude, Hafenanlagen oder große Fahrzeuge, verwenden oft importierte Teile und werden zumeist durch ferngesteuerten Drohnen ausgeführt.

### **Transport**

Raumfahrzeuge verwenden für ihre Reisen durch den Hyperraum und den Normalraum einen Gravitationsantrieb, der sich wegen seines extrem hohen Energiebedarfs nicht für planetare Fahrzeuge eignet. Die Luftfahrzeuge sind Luftschiffe oder konventionelle Flugzeuge mit MHD-Turbinen und Mantelpropellern. Bei den Wasserfahrzeugen werden Hydrofoils und SWATH-Schiffe mit MHD-Turbinen und Wasserstrahlantrieb oder Impellerschrauben bevorzugt, die Unterwasserfahrzeuge sind meist mit einem von Brennstoffzellen versorgten Wasserstrahltrieb ausgerüstet. Die wenigen Landfahrzeuge haben zumeist Elektromotoren oder Wasserstoffmotoren.

### **Kommunikation und Sensoren**

Das satellitengestützte Kommunikationsnetz der Pandora-Kolonie verwendet Glasfaserkabel zwischen allen fest installierten Anlagen und Radiowellen für die Verbindung mit den Satelliten und den Kommunikatoren der Kolonisten, für die Unterwasserkommunikation werden Sonarkommunikatoren benutzt. Die gebräuchlichsten Sensoren für den Einsatz über Wasser sind Radar, Lidar und Infrarot, für den Einsatz unter Wasser werden besonders Sonar, Gravimeter und Magnetometer verwendet.

### **Computer**

Die Computer der Pandora-Kolonie können komplexe Expertenprogramme ausführen und sind in begrenztem Maße lernfähig, sie verfügen aber weder über echte Künstliche Intelligenz noch über die Möglichkeit, eine Persönlichkeit zu simulieren. Die auf Pandora eingesetzten Drohnen werden von Computern ferngesteuert und müssen regelmäßig von Menschen überwacht werden, echte Roboter gibt es auf Pandora nicht.

### **Biotechnologie und Medizin**

Die Biotechnologie der Kolonie ermöglicht genetische Veränderungen besonders an einfacheren Lebensformen, wie etwa den im Aquafarming verwendeten Algen. Gezielte genetische Manipulationen an komplexeren Lebewesen sind nur in geringem Umfang möglich, Eingriffe in das menschliche Erbgut sind auf Pandora gesetzlich strikt verboten.

Die Ausstattung des Krankenhauses von Laguna ist ausreichend für alle Standardbehandlungen, bei komplexen Fällen und bei besonders seltenen oder gar unbekanntem Erkrankungen muß der Patient aber nach Cassandra transportiert werden. Lediglich im Bereich der Tauchmedizin verfügt die Pandora-Kolonie über eine umfassende Ausrüstung auf dem modernsten technischen Stand.

### **Waffen und Schutzausrüstung**

An Waffen stehen den Kolonisten neben Tauchermessern, Taucherspeeren und Projektilwaffen auch Schusswaffen als Jagdwaffen und für den Sicherheitsdienst und die Miliz zur Verfügung, schwerere Waffen sind auf Pandora nicht erlaubt. Taucher tragen auf Pandora bei riskanten Einsätzen gelegentlich einen Schutzanzug aus Metallgewebe, bei Arbeiten in größeren Tiefen wird immer der gepanzerte, einem Raumanzug ähnliche Hardsuit getragen.

## **Die Zivilen Raumschiffe**

### **Beiboot der Hopper-Klasse**

Der Hopper hat einen stromlinienförmigen 10 Tonnen-Rumpf mit einer Luftschleuse. Das 2 Personen-Cockpit ist ausgestattet mit einem Computer Modell 1 und zivilen Standardsensoren. Die Antriebssektion besteht aus einem Manöverantrieb Typ sA und einem Fusionsreaktor Typ sA, das Boot führt 0.3 Tonnen Treibstoff für eine Einsatzdauer von bis zu 4 Tagen mit. Der Hopper erreicht eine Beschleunigung von 2 G und kann 4 Tonnen Fracht oder bis zu 8 Personen transportieren.

Ein Fahrzeug dieses Typs kostet etwa 5 Millionen Credits.

### **Mehrzweck-Raumschiff der Venture-Klasse**

Die Schiffe der Venture-Klasse werden in den Randsektoren als Transportschiffe für Fracht und Passagiere, als Kurierschiffe, als Erkundungs- und Forschungsschiffe und für zahlreiche andere Aufgaben eingesetzt.

Die Schiffe der Venture-Klasse haben einen stromlinienförmigen, selbstversiegelnden 150 Tonnen-Rumpf. Die Brücke ist ausgestattet mit einem Computer Modell 2 und zivilen Standardsensoren, die Antriebssektion besteht aus einem Hyperantrieb Typ A, einem Manöverantrieb Typ A und einem Fusionsreaktor Typ A. Das Schiff führt 4 Tonnen Reaktortreibstoff für eine Einsatzdauer von 4 Wochen mit und verfügt über Treibstoffschleusen und Treibstoffprozessoren. Für die Schiffsbesatzung gibt es 3 Kabinen, in den 3 Passagierkabinen können maximal 6 Passagiere transportiert werden. Viele Schiffe der Venture-Klasse haben eine Sonderausstattung, die von einem Medienraum bis zu einem hydroponischen Garten mit Teich reichen kann. Ohne eine aufwendige Sonderausstattung kann das Schiff bis zu 80 Tonnen an Fracht aufnehmen.

Ein Schiff der Venture-Klasse erreicht eine Hyperraumgeschwindigkeit von 2 Parsec pro Tag und eine Normalraumbeschleunigung von 2 G.

Der Neupreis eines Schiffes dieser Klasse liegt bei etwa 32 Millionen Credits, die monatlichen Betriebskosten betragen etwa 21.000 Credits.

### **Modulares Raumschiff der Deneb-Klasse**

Für den Fracht- und Passagiertransport in den Randsektoren werden von der Aldebaran Shipping Company und den Freihändlern zumeist die durch ihre austauschbaren Module sehr anpassungsfähigen und vielseitigen Modulare Raumschiffe eingesetzt.

Die Schiffe der Deneb-Klasse haben einen stromlinienförmigen, selbstversiegelnden 300 Tonnen-Rumpf. Die Brücke ist ausgestattet mit einem Computer Modell 2 und zivilen Standardsensoren, die Antriebssektion besteht aus einem Hyperantrieb Typ B, einem Manöverantrieb Typ C und einem Fusionsreaktor Typ C.

Das Schiff führt 12 Tonnen Reaktortreibstoff für eine Einsatzdauer von 4 Wochen mit und verfügt sowohl über Treibstoffschleusen als auch über Treibstoffprozessoren. Für die Besatzung des Schiffes gibt es 3 Kabinen. Der interne Frachtraum faßt 25 Tonnen, der besonders gesicherte Postsafe weitere 5 Tonnen, und das Schiff kann bis zu 6 angedockte 30 Tonnen-Standardmodule transportieren.

Ein Schiff der Deneb-Klasse erreicht eine Hyperraumgeschwindigkeit von 2 Parsec pro Tag und eine Normalraumbeschleunigung von 2 G. Es kann bis zu 200 Tonnen an Fracht transportieren, üblicher ist aber eine Kombination aus Frachtmodulen mit jeweils 30 Tonnen Fracht und Passagiermodulen mit jeweils bis zu 14 Passagieren.

Ein neues Schiff der Deneb-Klasse kostet ohne Module etwa 83 Millionen Credits, ein Frachtmodul kostet etwa 1,3 Millionen Credits und ein Passagiermodul etwa 4,8 Millionen Credits. Die monatlichen Betriebskosten eines Schiffes der Deneb-Klasse liegen bei etwa 30.000 Credits.

### **Handelsschiff der Outrim Trader-Klasse**

Die neuen Schiffe dieser Klasse wurden von Outrim Traders in Auftrag gegeben, um auf den Handelsrouten des Beteigeuze Reach mit den Schiffen der Aldebaran Shipping Company konkurrieren zu können. Sie haben eine größere Frachtkapazität und Reichweite als die von Aldebaran Shipping eingesetzten modularen Schiffe der Deneb-Klasse und sind im Passagierbereich komfortabler ausgestattet.

Die Schiffe der neuen Outrim Trader-Klasse haben einen stromlinienförmigen, selbstversiegelnden 400 Tonnen-Rumpf. Die Brücke ist ausgestattet mit einem Computer Modell 2 und zivilen Standardsensoren, die Antriebssektion besteht aus einem Hyperantrieb Typ B, einem Manöverantrieb Typ D und einem Fusionsreaktor Typ D. Das Schiff führt 24 Tonnen Reaktortreibstoff für eine Einsatzdauer von 6 Wochen mit und verfügt über Reparaturdrohnen, Treibstoffschleusen und Treibstoffprozessoren. Für die Besatzung gibt es 5 Kabinen, in den 10 vergleichsweise luxuriös ausgestatteten Passagierkabinen können maximal 20 Passagiere transportiert werden. Der Frachtraum faßt 230 Tonnen an Fracht und 5 Tonnen an Post.

Ein Schiff der Outrim Trader-Klasse erreicht eine Hyperraumgeschwindigkeit von 2 Parsec pro Tag und eine Normalraumbeschleunigung von 2 G.

Der Neupreis eines Schiffes dieser Klasse liegt bei etwa 90 Millionen Credits, die monatlichen Betriebskosten betragen etwa 60.000 Credits.

## **Die Militärischen Raumschiffe**

Die Panzerung von Kampfraumschiffen besteht meist aus einem inneren Panzer aus einer Crystaliron-Legierung und einer äußeren Schicht aus einem Aerogel, das Mikrometeoriten ebenso wie Splitter abfangen soll. Bewaffnet sind die Schiffe zumeist mit Railguns und Raketenwerfern, nur gelegentlich auch mit Partikelwaffen. Alle drei Waffenarten erzielen ihre Wirkung durch die kinetische Energie der Projektile.

### **Patrouillenschiff der Nemesis-Klasse**

Die im gesamten Solaren Commonwealth anzutreffenden Schiffe der Nemesis-Klasse werden zumeist für Polizeiaufgaben und für Patrouillen im äußeren System eingesetzt.

Ein Nemesis-Patrouillenschiff hat einen stromlinienförmigen, selbstversiegelnden und stealthbeschichteten 100 Tonnen-Rumpf mit Crystaliron-Panzerung. Die Brücke ist ausgestattet mit einem Computer Modell 4 sowie militärischen Langstreckensensoren, das Schiff verfügt über Erkundungsdrohnen. Seine Antriebssektion besteht aus einem Hyperantrieb Typ A, einem Manöverantrieb Typ B und einem Fusionsreaktor Typ B. Das Schiff verfügt über Treibstoffschleusen und einen Treibstoffprozessor und führt Treibstoff für eine Einsatzdauer von bis zu 6 Wochen mit. Für die meist aus 3 Personen bestehende Besatzung gibt es 3 Einzelkabinen, für Polizeiaufgaben ist das Schiff mit einer Arrestzelle ausgestattet. Der Frachtraum des Schiffes faßt bis zu 15 Schiffstonnen, meist wird ein schnelles Bodenfahrzeug vom Typ Spinner mitgeführt. Die Bewaffnung des Schiffes besteht aus einem Mehrfach-Raketenwerfer.

Ein Schiff der Nemesis-Klasse erreicht mindestens eine Hyperraumgeschwindigkeit von 3 Parsec pro Tag sowie eine Normalraumbeschleunigung von 3 G, Gerüchten zufolge sind allerdings auch 4 Parsec pro Tag und 4 G möglich. Der Preis eines Nemesis-Schiffes liegt bei etwa 62 Millionen Credits.

### **Kampfschiff der Ares-Klasse**

Die Schiffe der Ares-Klasse sind leichte Kriegsschiffe für längere unabhängige Operationen im Raum und auf Planeten weit außerhalb des eigenen Systems.

Der stromlinienförmige und selbstversiegelnde 800 Tonnen-Rumpf ist mit Crystaliron gepanzert. Die Brücke ist ausgestattet mit einem Computer 4 und militärischen Langstreckensensoren, die Antriebssektion besteht aus einem Hyperantrieb Typ C, einem Manöverantrieb Typ K und einem Fusionsreaktor Typ K. Der an Bord mitgeführte Treibstoff ist ausreichend für eine Einsatzdauer von bis zu 5 Monaten, das Schiff ist ausgerüstet mit Treibstoffschleusen und Treibstoffprozessoren.

Für die 20 Mitglieder der Schiffsbesatzung gibt es 2 Einzelkabinen und 10 Doppelkabinen, die 32 Mitglieder der Marines-Truppe des Schiffes sind in Gemeinschaftsunterkünften untergebracht. Das Schiff ist ausgestattet mit einer kleinen Bordklinik mit 2 Betten, einer technischen Werkstatt mit einem Autofabricator und einem Autorecycler, einer Waffenkammer sowie einer Arrestzelle für Gefangenentransporte. In dem bis zu 120 Schiffstonnen fassenden Frachtraum werden neben Vorräten, Munition und Ausrüstung auch die Bodenfahrzeuge der Marines transportiert. Das Beiboot der Cobra-Klasse hat einen eigenen Hangar. Bewaffnet ist ein Schiff der Ares-Klasse meist mit 4 Railguns sowie 4 Mehrfach-Raketenwerfern.

Ein Schiff dieser Klasse erreicht eine Hyperraumgeschwindigkeit von 3 Parsec pro Tag und mindestens eine Normalraumbeschleunigung von 3 G. Der Preis eines voll ausgerüsteten Schiffes der Ares-Klasse beträgt etwa 430 Millionen Credits.

### **Beiboot der Cobra-Klasse**

Die Beiboote der Cobra-Klasse gehören zur Standardausstattung der Ares-Kampfschiffe, sie werden nur selten getrennt davon gekauft und eingesetzt.

Ein Boot dieses Typs hat einen stromlinienförmigen, selbstversiegelnden, stealthbeschichteten und mit Crystaliron gepanzerten Rumpf. Sein Cockpit ist ausgestattet mit einem Computer Modell 3 sowie militärischen Sensoren, die Antriebssektion besteht aus einem Manöverantrieb Typ sF und einem Fusionsreaktor Typ sG, der mitgeführte Treibstoff reicht aus für eine Einsatzdauer von einer Woche. Der für den Transport der Marines, ihrer Ausrüstung und ihrer Fahrzeuge gedachte Laderaum von 7 Schiffstonnen ist ausgestattet mit einer Luftschleuse. Bewaffnet ist das Boot mit einem einfachen Raketenwerfer.

Ein Boot der Cobra-Klasse erreicht angeblich eine Normalraumbeschleunigung von 6 G, sein Preis beträgt etwa 22 Millionen Credits.

## Die Luftfahrzeuge

### **Forschungsflugzeug der Diomede-Klasse** (ab 2455 AD)

Die kostengünstigen kleinen Flugzeuge der Diomede-Klasse mit dem typischen kurzen Rumpf und den vergleichsweise riesigen Tragflächen werden auf vielen Kolonialwelten für unterschiedlichste Forschungsaufgaben und Vermessungsflüge eingesetzt.

Das geräumige Cockpit für bis zu 4 Personen ist ausgestattet mit einem Minicomputer, einem Langstreckenfunkgerät, einem Radar mit 50 km Reichweite und Präzisionsinstrumenten für die Navigation. Von hier aus werden auch die Multispektralkameras und anderen Forschungsinstrumente im Rumpf des Flugzeugs kontrolliert. Zwei Mantelpropeller unter den Tragflächen, die von zwei MHD-Turbinen mit jeweils 1.000 kW angetrieben werden, ermöglichen dem Flugzeug eine Höchstgeschwindigkeit von 750 km/h. Der in Rumpftanks gelagerte Wasserstoff genügt für eine Flugdauer von 12 Stunden oder eine Reichweite von 9.000 Kilometern. Das Flugzeug kann bei einem normalen Startgewicht von 5 Tonnen bis zu 600 kg an Ausrüstung oder Fracht in seinem 2,5 Kubikmeter großen Frachtraum mitführen. Der Neupreis einer Maschine der Diomede-Klasse beträgt etwa 850.000 Credits.

### **Luftschiff „Exocet“** (ab 2460 AD)

Die Hybridluftschiffe der Colin-Klasse werden auf vielen Planeten für den Personen- und Frachttransport in abgelegenen Regionen eingesetzt. Auf Pandora sind sie mit ihrer großen Reichweite gut geeignet für den vergleichsweise schnellen Luftverkehr zwischen Laguna, Lincoln und den anderen Inselgruppen.

Das Luftschiff hat einen Tragrumpf mit einem Volumen von 700 Schiffstonnen, der 5 mit Wasserstoff gefüllte Gaszellen von jeweils 100 Schiffstonnen enthält. Die Brücke für 4 Personen ist ausgestattet mit computerisierten Arbeitsstationen, Langstreckenkommunikatoren, einem Radar mit einer Reichweite von 50 km und Navigationsinstrumenten sowie Schlafkojen für die Besatzung. Im Tagbetrieb versorgen Solarzellen die beiden Mantelpropeller mit einer Leistung von jeweils 500 kW, im Nachtbetrieb wird eine MHD-Turbine mit einem Treibstoffvorrat für 18 Stunden verwendet.

In der Passagierversion verfügt das Luftschiff über 30 Schlafsitze und einen auch als Messe dienenden Aufenthaltsraum, in der Frachtversion kann Ladung bis zu einem Volumen von 18 Schiffstonnen und einem Gewicht bis zu 10 Tonnen transportiert werden, eine Umrüstung dauert nur wenige Stunden.

Bei einem Leergewicht von 16,2 Tonnen und einem Startgewicht von 22,5 Tonnen erreicht das Luftschiff die Höchstgeschwindigkeit von 225 km/h. Seine maximale Flugdauer beträgt etwa 40 Stunden, mit zwei Tagflügen mit Energieversorgung durch die Solarzellen und einem dazwischen liegenden Nachtflug mit Energieversorgung durch die MHD-Turbine, was ihm eine Reichweite von bis zu 8.000 km ermöglicht. Der Neupreis eines Luftschiffes der Colin-Klasse beträgt etwa 3 Millionen Credits.

## **Die Wasserfahrzeuge**

### **Hydrofoil-Boot**

Das Standard-Hydrofoil ist ein leichtes, schnelles Motorboot aus einer Aluminiumlegierung. Es bietet ausreichend Raum für den Transport von bis zu 8 Personen oder entsprechender Fracht und ist ausgerüstet mit einer MHD-Turbine und einem Hydrojet-Antrieb, einem Steuerungscomputer sowie Funk- und Sonar-Kommunikatoren. Auf Pandora werden Hydrofoils in den verschiedensten Ausstattungsvarianten eingesetzt, vom Personentransportboot für den Verkehr zwischen Laguna und dem Pandora Downport über die Boote des Sicherheitsdienstes mit Spezialausrüstung für Such- und Rettungseinsätze bis hin zu Forschungsbooten für die Vermessung des Meeresbodens mit Gravimeter und Sonar. Das Hydrofoil erreicht eine Geschwindigkeit von 120 km/h, hat ein Volumen von 6 Schiffstonnen und kostet etwa 50.000 Credits.

### **Erzkahn**

Der einfache Frachtkahn, der vorwiegend für den Transport des abgebauten Erzes von den Meeresbodenminen nach Laguna eingesetzt wird, war der erste auf Pandora aus Teilen zusammengebaute Bootstyp. Er ist ausgerüstet mit 2 Kränen für Lasten bis zu jeweils 5 Tonnen sowie 2 von einer MHD-Turbine angetriebenen Impellerschrauben und kann bis zu 30 Tonnen an Fracht mit einer Höchstgeschwindigkeit von 25 km/h befördern. Er hat ein Volumen von 21 Schiffstonnen und seine Bauteile kosten etwa 60.000 Credits.

### **Subshuttle**

Das Subshuttle ist ein Unterwasserfahrzeug von 35 Kubikmetern in Deepflight-Bauweise für den Transport von Personen und Fracht, das auf Pandora aus hier produzierten Bauteilen und importierter Technik hergestellt wird. Die Brücke für 2 Personen ist ausgestattet mit einem Minicomputer, Radio- und Sonarcom und einem Navigationssonar. Das mit einer Schleuse ausgerüstete Subshuttle verfügt über 10 Passagiersitze, der Frachtraum kann bis zu 4 Kubikmeter aufnehmen. Brennstoffzellen versorgen den Wasserstrahlantrieb mit einer Leistung von 500 kW und ermöglichen dem Boot eine Höchstgeschwindigkeit von 35 km/h, der Treibstoffvorrat ist ausreichend für eine Betriebsdauer von bis zu 12 Stunden. Die maximale Tauchtiefe des Subshuttles liegt bei 400 Metern. Der Preis eines auf Pandora hergestellten Subshuttles beträgt 200.000 Credits.

### **Forschungstauchboot**

Das Forschungstauchboot der Kolonie ist ausgerüstet für ozeanographische und meeresbiologische Einsätze in einer Tiefe von bis zu 1.000 Metern. Seine Brücke für 2 Personen ist ausgestattet mit einem Bordcomputer, Radio- und Sonarcom und einem Trägheitsnavigationssystem sowie einem Hochleistungssonar, einem Gravimeter und verschiedenen weiteren Forschungssensoren und Meßgeräten. Das Boot verfügt über mehrere Scheinwerfer und Manipulatoren für Unterwasserarbeiten sowie eine Schleusenkammer für Taucher oder Drohnen. Es wird von Brennstoffzellen mit Energie versorgt und erreicht mit seinem Hydrojet-Antrieb eine Höchstgeschwindigkeit von 30 km/h. Das Tauchboot hat ein Volumen von 12 Schiffstonnen und kostete gebraucht etwa 2 Millionen Credits.

### **Mehrzweckschiff „Ian Lincoln“ (ab 2452 AD)**

Die „Ian Lincoln“ ist ein Mehrzweckschiff in SWATH-Bauweise, das sowohl für verschiedenste Forschungsmissionen als auch für den Transport von Personen und Fracht eingesetzt werden kann. Der für einen Dauerbetrieb von 2 Jahren ausreichende Reaktorbrennstoff ermöglicht der „Ian Lincoln“ auch ausgedehnte Expeditionen in entlegene Regionen von Pandora.

Die Brücke mit ihren 4 Arbeitsstationen ist ausgestattet mit einem Microframe-Computer, Radio- und Sonar-Langstreckenkommunikatoren, modernsten Navigations- und Forschungssensoren und einem Trägheitsnavigationssystem. Angetrieben wird das Schiff von zwei in den Auftriebskörpern untergebrachten Hydrojetantrieben von jeweils 2.500 kW, die von einem Spaltungsreaktor mit einer Leistung von 5.500 kW mit Energie versorgt werden. Für die normalerweise aus 10 Personen bestehende Besatzung und die bis zu 40 Passagiere gibt es 10 Einzel- und 20 Doppelkabinen, Aufenthaltsräume, eine Bordküche mit Wasserentsalzungsanlage, eine Krankenstation und eine technische Werkstatt. Das ozeanographische und meeresbiologische Labor ist mit einem Mainframe-Computer ausgestattet, über den auch die mitgeführten Erkundungsdrohnen gesteuert werden können. Das Schiff verfügt über einen Kran für Lasten bis zu 5 Tonnen, zwei Außenhalterungen für Erkundungsdrohnen und eine Landefläche für das Hopper-Beiboot. Es hat Lagerräume für 5 Schiffstonnen an Ausrüstung und kann bis zu 12 Schiffstonnen an Fracht aufnehmen.

Das 2451 AD auf Asiut gebaute Schiff hat eine Masse von 210 Tonnen und ein Volumen von etwa 85 Schiffstonnen, seine Höchstgeschwindigkeit liegt bei 50 km/h, sein Tiefgang beträgt bei eingefahrenen Auftriebskörpern nur etwa 5 Meter. Der Neupreis des Schiffes lag bei etwa 5,20 Millionen Credits.

### **Experimentalschiff „Polar Harvester“ (2471 AD)**

Die „Polar Harvester“ ist ein SWATH-Schiff mit einer Fördereinrichtung für das Methanhydrat auf der Plattform zwischen den beiden für den Einsatz in polaren Gewässern gepanzerten Rümpfen und einem Tank für den Transport des Methans nach Laguna zur weiteren Verarbeitung.

Die geräumige Brücke des Schiffes bietet 6 computerisierte Arbeitsplätze und ist ausgestattet mit einem Microframe-Computer, Radio- und Sonar-Kommunikatoren, einem Radar mit 50 km Reichweite, einem Sonar mit 5 km Reichweite und Präzisions-Navigationsinstrumenten.

Angetrieben wird die „Polar Harvester“ von einer MHD-Turbine mit einer Leistung von 3.200 kW, die einen Wasserstrahlantrieb mit Energie versorgt. Der Treibstoffvorrat des Schiffes genügt für eine Fahrtdauer von insgesamt 30 Tagen und einen Aufenthalt am Einsatzort von weiteren 30 Tagen.

Die Fördereinrichtung für das Methanhydrat besteht aus einem 25 Meter hohen Förderturm, über den die eigentliche Fördervorrichtung bis zu dem Methanhydrat-Vorkommen in etwa 700 Metern Tiefe abgesenkt und kontrolliert werden kann. Am Meeresboden sollen 2 ferngesteuerte Bergbau-Drohnen die Anlagen bedienen, um das Methan in das Schiff pumpen zu können, wo es gereinigt und in einem Tank mit einem Fassungsvermögen von 50 Tonnen gelagert werden soll.

Für die 20 Besatzungsmitglieder gibt es Einzelkabinen, Aufenthaltsräume und eine Messe mit einer Bordküche und den dafür notwendigen Aufbereitungs- und Entsorgungseinrichtungen sowie einen Lebensmittelvorrat für eine Einsatzdauer von 60 Tagen. Der Besatzung stehen auch eine umfassend ausgerüstete technische Werkstatt, ein kleines Labor und eine Krankenstation zur Verfügung. Ein Frachtraum faßt etwa 8 Schiffstonnen an Ausrüstung und Versorgungsgütern, und eine Landeplattform für das Hopper-Beiboot ermöglicht eilige Personentransporte und Nachschublieferungen.

Die 2470 AD auf Asiut gebaute „Polar Harvester“ erreicht eine Geschwindigkeit von 35 km/h bei einem Tiefgang von etwa 6 Metern und einem Transportvolumen von 250 Schiffstonnen. Der Preis des Schiffes beträgt etwa 2,2 Millionen Credits.

### **Yacht Mawae Toroa (2469 AD)**

Die Yacht von Lady Brea Mawae, gebaut auf Kanawa als Geschenk ihres Vaters zu ihrer Volljährigkeit, wurde im Jahr 2469 AD nach Pandora transportiert und liegt nun meist auf Bluesands Island im Hafen der Mawae Shipyards.

Die „Toroa“ ist 88 Meter lang und 13 Meter breit und hat einen Tiefgang von 6 Metern. Ihre 4 Dyna Rig-Masten haben eine Segelfläche von 2.400 Quadratmetern. Die Brücke der Yacht ist ausgestattet mit modernster Kommunikations- und Sensortechnologie. Zusätzlich zu den Segeln verfügt das Schiff über eine MHD-Turbine mit einer Leistung von 1.200 kW, die eine Impellerschraube antreibt. Der Treibstoffvorrat für den Hilfsantrieb ist ausreichend für eine Betriebsdauer von 12 Stunden.

Die „Toroa“ ist ausgestattet mit 8 Kabinen für die Besatzungsmitglieder und 6 großen Luxuskabinen für Lady Brea und ihre Gäste sowie einem ebenso luxuriös eingerichteten Aufenthaltsraum.

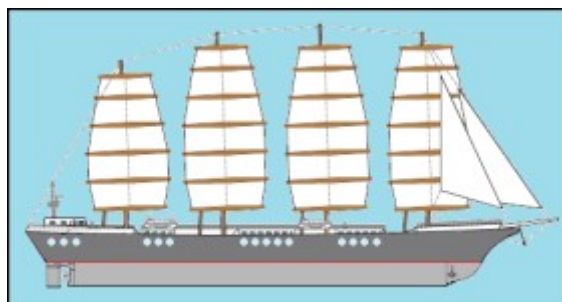
Unter Segeln erreicht die Yacht eine Höchstgeschwindigkeit von 50 km/h, mit dem Hilfsantrieb erreicht sie etwa 40 km/h. Der Preis des Schiffes ohne die Luxusausstattung lag bei etwa 4 Millionen Credits.

### **Frachtschiff Mawae Maroro (2470 AD)**

Die „Maroro“ ist das erste von den Mawae Shipyards auf Pandora gebaute Schiff. Sie wurde als Segel-Frachtschiff für die Route zwischen Laguna und Lincoln Town entworfen und soll auf dieser Route demonstrieren, daß ein Segelschiff auf der Wasserwelt wirtschaftlich durchaus mit Motorschiffen konkurrieren kann.

Das Schiff ist 130 Meter lang und 17 Meter breit und hat einen Tiefgang von 7 Metern. Seine 4 Dyna Rig-Masten haben eine Segelfläche von 3.750 Quadratmetern. Seine Brücke verfügt über modernste Kommunikator- und Sensortechnologie. Der Hilfsantrieb des Schiffes besteht aus einer MHD-Turbine mit einer Leistung von 1.400 kW, die eine Impellerschraube antreibt. Der Treibstoffvorrat genügt für eine Betriebsdauer von bis zu 12 Stunden. Für die 10 Besatzungsmitglieder gibt es Einzelkabinen, der Frachtraum der „Maroro“ faßt bis zu 250 Schiffstonnen mit einem Gewicht von bis zu 500 Tonnen.

Die Höchstgeschwindigkeit unter Segeln beträgt 40 km/h, mit dem Hilfsantrieb erreicht das Schiff 30 km/h. Der Neupreis der „Maroro“ betrug 1,75 Millionen Credits.



### **Wohnschiff „Pandoran Rover“ (2474 AD)**

Die „Pandoran Rover“ ist das erste auf Pandora gebaute Wohnschiff, finanziert von einer Gruppe von 30 Kolonisten mit Unterstützung der Kolonialverwaltung und der Pandora Cooperative, und entworfen sowohl zur Erprobung einer neuen Wohnform für die Wasserwelt als auch zur Vorbereitung auf den erhofften zukünftigen Tourismus auf Pandora.

Der Catamaran-Rumpf der „Pandoran Rover“ hat ein Gesamtvolumen von 200 Schiffstonnen. Die für 5 Personen eingerichtete Brücke ist ausgestattet mit einem Microframe-Bordcomputer, Radio- und Sonar-Langstreckenkommunikatoren, Navigationsinstrumenten sowie Radar- und Sonarsensoren. Der Wasserstrahlantrieb des Schiffes wird von einem Radiothermalgenerator mit einer Leistung von 3,000 kW und einer maximalen Betriebsdauer von 14 Jahren mit Energie versorgt. Für die bis zu 120 Besatzungsmitglieder und Passagiere gibt es 60 Doppelkabinen sowie 5 große Mehrzweckräume, eine Bordküche, eine Bordklinik und technische Werkstätten für Wartung und Reparaturen. Der Frachtraum des Schiffes faßt bis zu 50 Schiffstonnen an Vorräten und Ausrüstung, darunter mehrere kleine Beiboote, und das Deck verfügt über eine Landeplattform für kleine Luftfahrzeuge.

Die 2473 AD in Laguna fertiggestellte „Pandoran Rover“ erreicht eine Höchstgeschwindigkeit von 40 km/h, ihr Bau kostete etwa 3 Millionen Credits. Das von seiner Stammbesatzung von 30 Personen bewohnte Schiff soll vorerst die Route zwischen Laguna und Lincoln Town bedienen, nach dieser Erprobungsphase sind ausgedehnte Kreuzfahrten bis hin zu einer Umfahrung von Pandora geplant.

### **Basiseinheit der Free Ocean Community (2478 AD)**

Für die im Jahr 2477 AD gegründete Free Ocean Community bildet die schwimmende Basis sowohl den Mittelpunkt des sozialen Lebens als auch die unverzichtbare Versorgungseinheit für die Wohnfloater der einzelnen Familien.

Die auf halber Strecke zwischen Laguna und Lincoln Town verankerte Basis besteht aus 2 kreisförmigen Andockplattformen mit einem Durchmesser von jeweils 15 Metern und einem zylinderförmigen verbindenden Mittelstück mit einer Länge von 20 Metern und einem Durchmesser von 8 Metern. Jede der Plattformen hat 5 Andockstellen für die Floater-Wohnboote.

Die modern ausgestattete Brücke der Basis liegt auf einer der beiden Plattformen, die andere Plattform dient als Landefläche für kleine Luftfahrzeuge. Mit Energie versorgt wird die Basis durch Solarzellen mit einer Leistung von 600 kW, für den Nachtbetrieb gibt es Speicherbänke mit ausreichend Energie für 12 Stunden. Eine MHD-Turbine mit einer Leistung von 200 kW und einem Treibstoffvorrat von 12 Stunden versorgt den Wasserstrahl-Lageregelungsantrieb der Basis.

Ausgestattet ist die Basis mit 10 Einzelkabinen für die Besatzungsmitglieder und 20 Doppelkabinen für Gäste sowie mehreren Aufenthaltsräumen, einem kleinen Trivid-Theater, einer Krankenstation und umfangreichen technischen Einrichtungen für Wartung, Reparaturen und Treibstoffgewinnung. Die großen Lagerräume der Basis enthalten alle üblichen Vorräte und Versorgungsgüter für die Floater der Community-Mitglieder.

Theoretisch kann die Basis mit ihrem Lageregelungsantrieb eine Höchstgeschwindigkeit von 25 km/h erreichen, allerdings wäre sie bei dieser Geschwindigkeit kaum steuerbar. Der Preis der Basis ohne die später hinzugefügte luxuriöse Ausstattung betrug etwa 3 Millionen Credits.

### **Wohnfloater der Free Ocean Community (2478 AD)**

Die Wohnfloater dienen den Familien der Free Ocean Community als mobile Wohneinheiten, die bei Bedarf an die Basis andocken und dort versorgt werden können. Jede der Familien hat ihren Floater individuell eingerichtet, nur die grundlegenden technischen Anlagen sind einheitlich.

Ein Floater ist 20 Meter lang und 13 Meter breit und hat einen Tiefgang von 3 Metern. Der obere, kuppelförmige Teil des Floaters erreicht eine Höhe von 3,5 Metern über der Wasseroberfläche. Von der modern ausgestatteten Brücke aus wird der Hydrojet-Antrieb mit einer Leistung von 100 kW gesteuert, der entweder durch Solarzellen oder durch eine MHD-Turbine mit Energie versorgt wird. Sowohl die Energie-Speicherbänke als auch der Treibstoffvorrat genügen für eine Betriebsdauer von 12 Stunden.

Für die Bewohner des Floaters gibt es 3 große, meist luxuriös eingerichtete Doppelkabinen und einen Aufenthaltsraum, meist verfügt der Floater auch über ein oder zwei zusätzliche Arbeits- oder Funktionsräume.

Der Floater erreicht eine Höchstgeschwindigkeit von etwa 40 km/h, sein Neupreis ohne die Innenausstattung beträgt ungefähr 500.000 Credits.

## **Die Bodenfahrzeuge**

### **Ecart**

Das typische Landfahrzeug der Pandora-Kolonie ist der Ecart, ein kleiner Elektrowagen für 4 Personen und deren Ausrüstung oder Gepäck mit einem Elektromotor mit einer Leistung von 15 kW und Batterien für eine Einsatzdauer von bis zu 8 Stunden. Der Ecart ist nicht geländegängig, auf der Straße erreicht er eine Höchstgeschwindigkeit von 50 km/h bei einer Nutzlast von 800 Kilogramm. Ein auf Pandora hergestellter Ecart kostet 7.500 Credits.

### **Rover**

Der Rover ist ein geländegängiges Fahrzeug für 6 Personen, das für die Erkundung der größeren Inseln von Pandora entwickelt wurde, gelegentlich aber auch in Laguna für den Lastentransport eingesetzt wird. Die Fahrerkabine des Rovers ist ausgestattet mit einem Minicomputer und einem Langstreckenkommunikator. Der Wasserstoffmotor mit einer Leistung von 35 kW ermöglicht dem Rover auf der Straße eine Höchstgeschwindigkeit von 60 km/h bei einer Zuladung von 4,5 Tonnen, durch seinen Allradantrieb erreicht er im Gelände etwa 20 km/h. Sein Treibstoffvorrat ist ausreichend für eine Einsatzdauer von 12 Stunden. Der Rover verfügt über eine Winde mit einer Zugleistung von 1 Tonne, sein Frachtraum von 1 Schiffstonne kann mit unterschiedlichen, über den Bordcomputer gesteuerten Spezialmodulen ausgestattet werden. Der Preis eines auf Pandora hergestellten Rovers beträgt 40.000 Credits.

### **Mudhopper**

Der Mudhopper ist ein kleines GEV-Hovercraft für Fahrten entlang der Küste oder in überflutetem Gelände, er ist nicht seetauglich und verfügt nicht über Navigationsinstrumente für Fahrten auf offener See. Ein Mudhopper bietet Platz für 4 Personen, sein Cockpit ist ausgestattet mit einem Minicomputer und einem Langstreckenkommunikator. Eine MHD-Turbine mit einer Leistung von 410 kW versorgt den Hoverfan mit Energie. Bei einer Nutzlast von 1.750 kg und einer Höchstgeschwindigkeit von 100 km/h ist der Treibstoffvorrat ausreichend für eine Einsatzdauer von 8 Stunden. Der Frachtraum von 1 Schiffstonne kann die selben über den Bordcomputer gesteuerten Spezialmodule wie der Rover aufnehmen. Ein auf Pandora hergestellter Mudhopper kostet 60.000 Credits.

## **Die Drohnen**

Die Drohnen der Pandora-Kolonie haben nur minimale eigene Computerleistung und werden fast ausnahmslos über Funk oder Sonarcom ferngesteuert. Ein Kontrollgerät für bis zu 10 Drohnen besteht normalerweise aus einem Computer der Stufe 5 mit einer Intelligenz und Bildung von jeweils 10 und einem aus dem nieder-autonomen Intellektprogramm, dem Basisbefehlsprogramm und dem Netzwerkprogramm bestehenden Softwarepaket, einem Datenterminal sowie Funk- und Sonarkommunikatoren. Eine solche Kontrollstation kann Drohnen mit einer Anwendungssoftware bis zur Stufe 3 steuern und kostet ohne die jeweilige Anwendungssoftware etwa 25.000 Credits, eine Anwendungssoftware der Stufe 3 kostet etwa 100.000 Credits.

### **Aquafarming-Drohne**

Die Aquafarming-Drohnen werden auf Pandora weit überwiegend für den Anbau und die Ernte der verschiedenen Algenarten eingesetzt.

Intelligenz 1, Bildung 1, Persönlichkeit 0, Stärke 10, Geschicklichkeit 10, Rumpf 1, Struktur 1  
Große Bauweise, Funktionale Form (stromlinienförmig), Versiegelt  
Computer 1 mit Steuerungs- und Netzwerksoftware, Niedere Daten und Eingeschränkte Basisbefehle  
2 Optische Sensoren mit Restlichtverstärkung, 2 Akustische Sensoren mit Infra- und Ultraschall  
1 Bewegungssensor  
1 Vocoder mit Ultraschall, 1 Kommunikator  
1 Kleiner Scheinwerfer, 1 Werkzeugsatz Aquafarming  
1 Mechanische Energiekupplung, Batterie (2 Tage), Unterwasserantrieb (Hydrojet) 30 km/h  
Masse 460 kg, Preis 25.000 Credits

### **Bergbau-Drohne**

Die von der Unterwasserbasis Sub One aus gesteuerten Bergbau-Drohnen werden auch für alle anderen Unterwasserprojekte der Kolonie eingesetzt.

Intelligenz 1, Bildung 1, Persönlichkeit 0, Stärke 20, Geschicklichkeit 10, Rumpf 2, Struktur 2  
Große Bauweise, Funktionale Form (stromlinienförmig), Versiegelt  
Computer 1 mit Steuerungs- und Netzwerksoftware, Niedere Daten und Eingeschränkte Basisbefehle  
2 Optische Sensoren mit Restlichtverstärkung, 2 Akustische Sensoren mit Infra- und Ultraschall  
1 Bewegungssensor  
1 Vocoder mit Ultraschall, 1 Kommunikator  
2 Kleine Scheinwerfer, 2 Werkzeugsätze Seafloor Mining, 1 Ore Sampler  
1 Mechanische Energiekupplung, Batterie (2 Tage), Unterwasserantrieb (Hydrojet) 10 km/h  
Masse 720 kg, Preis 35.000 Credits

### **Erkundungs-Drohne**

Die Einsatzreichweite der Erkundungs-Drohnen ist begrenzt durch die Reichweite des für ihre Kontrolle verwendeten Sonarcoms, die durch Thermokline und andere ozeanographische Phänomene stark eingeschränkt sein kann.

Intelligenz 1, Bildung 1, Persönlichkeit 0, Stärke 2, Geschicklichkeit 15, Rumpf 1, Struktur 1  
Große Bauweise, Funktionale Form (stromlinienförmig), Versiegelt  
Computer 1 mit Steuerungs- und Netzwerksoftware, Niedere Daten und Eingeschränkte Basisbefehle  
2 Optische Sensoren mit Restlichtverstärkung, 2 Akustische Sensoren mit Infra- und Ultraschall  
1 Bewegungssensor, 1 Geigerzähler, Ozeanographische Meßinstrumente  
1 Vocoder mit Ultraschall  
1 Kleiner Scheinwerfer, 1 Holorecorder  
1 Mechanische Energiekupplung, Batterie (5 Tage), Unterwasserantrieb (Hydrojet) 50 km/h  
Masse 385 kg, Preis 35.000 Credits

## **Die Unterwasser-Ausrüstung**

### **Persönliche Ausrüstung**

Aquasled	1,500 Cr.
Artificial Gill	2,000 Cr.
Biogill	3,000 Cr. (2469 AD)
Diver's Cage	100 Cr.
Diver's Tools	3,000 Cr.
Dry Suit	100 Cr.
Envisensor	100 Cr.
First Aid Kit	20 Cr.
Hardsuit Typ A	30,000 Cr.
Hardsuit Typ B	40,000 Cr. (2463 AD)
Holocamera	150 Cr.
Hydrojet Pack	500 Cr.
Inertial Locator	250 Cr.
Lift Bag	10 Cr.
Pressure Box	200 Cr.
Rebreather	250 Cr.
Rescue Beacon	50 Cr.
Sharksuit	150 Cr.
Sonarcom	500 Cr.
Spotlight	10 Cr.
Water Dye	10 Cr.
Wet Computer	200 Cr.

### **Tauchanzüge**

Dry Suit	Tauchanzug für das Scuba-Tauchen in Oberflächennähe
Sharksuit	Über dem Dry Suit getragener Schutzanzug aus Metallgewebe
Hardsuit	Panzertauchanzug mit Computer, Sonarcom und Sonarsensor, Navigations- und Meßinstrumenten, Scheinwerfern, Arm- und Beinmotoren, Anschluß für Werkzeugsätze, Wasserstrahltrieb mit Höchstgeschwindigkeit 10 km/h, Lebenserhaltungssystem und Energiezellen für eine Einsatzdauer von 12 Stunden Typ A - Tiefen bis 600 Meter, Gewicht 900 kg Typ B - Tiefen bis 900 Meter, Gewicht 1,200 kg

### **Waffen**

		<u>Schaden</u>	<u>Munition</u>	<u>Gewicht</u>
Diver's Knife	10 Cr.	1D6+2	-	-
Diver's Net	10 Cr.	Special	-	1 kg
Bangstick	25 Cr.	3D6	1	-
Speargun	50 Cr.	2D6+2	1	2 kg
Stunstick	200 Cr.	2D6 (Stun)	5 Ladungen	-
Sonic Spear	300 Cr.	2D6 oder 2D6 (Stun)	10 Ladungen	2 kg
Sonic Rifle	350 Cr.	3D6 (Stun)	10 Ladungen	3 kg
Microtorp Gun	800 Cr.	3D6*	5 Microtorps	3 kg
Gauss Harpoon		- in Entwicklung -		

\* die Microtorp Gun kann auch Mikrotorpedos mit HE-Ladung (3D6+6) oder Betäubungspfeil verschießen

## Die Spielercharaktere

### **Kindheit und Jugend**

Soll ein Charakter bereits als Kind oder Jugendlicher vor dem Beginn einer Ausbildung und Berufslaufbahn gespielt werden, so werden seine Attribute wie für einen erwachsenen Charakter bestimmt.

Während die Intelligenz unverändert bleibt, werden die anderen Attribute anhand der Tabelle auf den Wert des gewünschten Alters zurückgesetzt. Sie verbessern sich jährlich, bis der Charakter mit 18 Jahren die Werte des Erwachsenen erreicht.

<b>Kinder und Jugendliche</b>							
<u>Attribut</u>	5:	(12 J.) 2	(13 J.) 3	(14 J.) 3	(15 J.) 3	(16 J.) 4	(17 J.) 4
6:		3	3	4	4	4	5
7:		3	4	4	5	5	6
8:		4	4	5	5	6	7
9:		4	5	5	6	7	8
<u>Bildung:</u>		2	3	4	5	6	7
<u>Sozialstatus:</u>		5	5	6	6	6	6

An Fertigkeiten beherrscht der Charakter die drei Kulturellen Fertigkeiten von Pandora sowie drei Bildungsfertigkeiten, jeweils auf Stufe 0. Diese Fertigkeiten können vor dem 18. Lebensjahr nicht verbessert werden, und der Charakter kann vor Beginn seiner Karriere keine zusätzlichen Fertigkeiten erlernen.

### **Die Laufbahnen**

#### Vorbildungsoptionen

University [CB 2]

Graduate School [CB 2]

Die Tätigkeit als Arzt, Ingenieur oder Wissenschaftler erfordert eine Ausbildung an der Universität.

#### Übliche Karrieren

Clergy (alle - nur als Nebenberuf) [CB 1]

Colonist (alle) [CB 1]

Corporate Citizen (alle) [CB 1]

Mariner (alle) [Spec]

Robotiker (Robot-Ingenieur) [Roboter]

Terraformer (alle) [Spec]

Wissenschaftler (alle) [GRW]

Worker (alle) [CB 1]

Andere zivile Karrieren sind ausnahmsweise möglich, militärische Karrieren sind extrem selten.

### **Sozialer Status**

Alle Spielercharaktere beginnen mit einem Status von 7. Der Status kann im Laufe der Kampagne durch die allgemein bekannten Erfolge der Charaktere erhöht und durch ihre allgemein bekannten Mißerfolge verringert werden. Er bestimmt über das Ansehen und durch Modifikatoren für soziale Fertigkeiten auch über den Einfluß des Charakters in der Kolonie, und ein hoher Status ist Voraussetzung für die Berufung oder Wahl in Führungspositionen.

### **Abfindungen**

Bei den Abfindungen werden Schiffsanteile als Kolonieanteile zu jeweils 125.000 Credits behandelt, bei auf Pandora nicht üblichen Gegenständen wird eine vergleichbare Abfindung gewählt oder ihr Gegenwert ausbezahlt.

### **Alterung der Charaktere**

Dank der hoch entwickelten Medizin beginnen die Charaktere erst im Alter von 50 Jahren mit den Alterungswürfen und führen diese auch nur im Abstand von 5 Jahren durch. Ein Attribut kann durch einen Alterungswurf um nicht mehr als 1 pro Wurf verschlechtert werden.

## **Die Umschulung von Neukolonisten**

Neukolonisten aus Berufen, deren Fertigkeiten für ein Leben auf Pandora wenig nützlich sind, können sich auf Kosten der Kolonie umschulen lassen und so die Anfangsfertigkeiten eines auf Pandora einträglichen Berufes erlernen.

Jede der Umschulungen umfaßt die drei Grundfertigkeiten des jeweiligen Berufes auf Stufe 0, was dem Charakter eine Tätigkeit als Helfer in dem Beruf ermöglicht. Mit einer späteren Zusatzausbildung kann eine vierte Fertigkeit auf Stufe 0 hinzugefügt werden, wodurch der Charakter zum Facharbeiter wird.

Das Erlernen der drei Grundfertigkeiten und die Zusatzausbildung dauern jeweils einen Monat, in dem auch erste praktische Erfahrungen in dem jeweiligen Beruf vermittelt werden.

### **Aquafarmer**

Aquafarmer züchten Algen als Nahrungsmittel und organische Rohstoffe für die Industrie und Fische als Nahrungsmittel. Die meisten Aquafarmer sind selbständig, vermarkten ihre Produkte aber über die Pandora Cooperative.

#### Fertigkeiten:

Biowissenschaft (Meeresbiologie)

Fernsteuerung

Handwerk (Aquafarming)

*Zusatzausbildung: Mechanik*

### **Meeresboden-Bergleute**

Die Seafloor Miners steuern und überwachen die Arbeit der Bergbaudrohnen von der Kontrollzentrale auf der Unterwasserbasis Sub One aus, nur wenige tauchen jemals hinunter zu den Minen am Meeresboden.

#### Fertigkeiten:

Fernsteuerung

Prospektion

Sensoren

*Zusatzausbildung: Sprengstoff*

### **Berufstaucher**

Die Taucher erledigen alle in der Kolonie anfallenden komplizierten Unterwasserarbeiten in Tiefen bis zu sechshundert Metern und unterstützen darüber hinaus die Wissenschaftler der Kolonie bei der Erforschung der Wasserwelt.

#### Fertigkeiten:

Ingenieur (Meerestechnik)

Mechanik

Panzertauchanzug

*Zusatzausbildung: Sensoren*

### **Explorer**

Die Explorer und Prospektoren sammeln Daten aller Arten über Pandora, von der Kartierung des Meeresbodens über die Suche nach wirtschaftlich interessanten Vorkommen von Bodenschätzen bis hin zur Erfassung der einheimischen Artenvielfalt.

#### Fertigkeiten:

Geowissenschaft (Ozeanographie)

Navigation

Sensoren

*Zusatzausbildung: Seefahrer (Unterseeboot)*

## **Die Fertigkeiten**

### **Kulturelle Fertigkeiten**

Diese Fertigkeiten sind zugleich die Heimatwelt-Fertigkeiten aller auf Pandora geborenen Charaktere, sie müssen von allen pandoranischen Charakteren erlernt werden.

Athletik (Schwimmen)  
Seefahrer (Motorboot)  
Überleben (Ozean)

### **Bildungsfertigkeiten**

Diese Fertigkeiten können von den auf Pandora geborenen Charakteren während ihrer Schulzeit und Jugend erlernt werden.

Biowissenschaft (Meeresbiologie) o  
Geowissenschaft (Ozeanographie) o  
Fernsteuerung o  
Handwerk (Aquafarming) o  
Mechanik o  
Medizin o  
Navigation o  
Sensoren o  
Tiere (Dolphineer) o

### **Pandora-Fertigkeitspaket**

Diplomatie 1, Fernsteuerung 1, Mechanik 1, Medizin 1, Seefahrer 1, Sensoren 1, Überleben 1, Wissenschaft (Biologie *oder* Planetologie) 1

### **Neue Fertigkeiten**

Athletik (Schwimmen)  
Handwerk (Aquafarming)  
Ingenieur (Bergbau)  
Ingenieur (Meerestechnik)  
Ingenieur (Robotik)  
Instruktion  
Panzertauchanzug  
Prospektion  
Rekrutieren  
Tiere (Dolphineer)

### **Wissenschaften**

Basiswissenschaften (Chemie, Physik, Mathematik)  
Biowissenschaften (Biologie, Genetik, Meeresbiologie, Ökologie, Xenologie)  
Geowissenschaften (Geologie, Meteorologie, Ozeanographie, Planetologie)  
Sozialwissenschaften (Geschichte, Linguistik, Philosophie, Soziologie, Theologie)  
Technikwissenschaften (Informatik, Robotik)  
Weltraumwissenschaften (Astronomie, Astrophysik)

### **Nicht verwendete Fertigkeiten**

Astrogation (wird Teil der Fertigkeit Pilot)  
Kampfanzug (wird Teil der Fertigkeit Raumanzug)  
Kommunikation (wird Teil der Fertigkeit Sensoren)  
Multitalent  
Psionische Fertigkeiten

## **Das Erlernen und Verbessern von Fertigkeiten**

Die Charaktere werden als Kolonisten auf Pandora oft bisher selten genutzte Fertigkeiten verbessern und neue Fertigkeiten erlernen müssen, um die Herausforderungen des Lebens auf ihrer neuen Heimatwelt bestehen zu können.

### **Die Lernzeiten**

Die Lernzeiten sind unabhängig von der Anzahl der Fertigkeiten eines Charakters und von den Stufen, die ein Charakter bereits in anderen Fertigkeiten besitzt.

#### **Körperliche Fertigkeiten**

Stufe 0: 1 Woche  
Stufe 1: + 2 Wochen  
Stufe 2: + 4 Wochen  
Stufe 3: + 8 Wochen  
Stufe 4: + 16 Wochen  
Stufe 5: + 32 Wochen  
Stufe 6: + 64 Wochen

#### **Geistige Fertigkeiten**

Stufe 0: 2 Wochen  
Stufe 1: + 4 Wochen  
Stufe 2: + 8 Wochen  
Stufe 3: + 16 Wochen  
Stufe 4: + 32 Wochen  
Stufe 5: + 64 Wochen  
Stufe 6: + 128 Wochen

### **Das Selbststudium**

Die Charaktere können Datenbanken, Lernprogramme und ähnliche Hilfsmittel für das Erlernen und Verbessern von Fertigkeiten verwenden. Zur Feststellung ihres Erfolges dient ein Wurf auf Intelligenz mit dem Zielwert 8+, der jeweils nach einer Lernzeit von 2 Wochen ausgeführt wird. Ist dieser Wurf kein Erfolg, so hat der Charakter in den zwei Wochen keine Fortschritte gemacht und muß diesen Abschnitt des Lernens wiederholen.

### **Die Ausbilder**

Ein Ausbilder verringert nicht die Lernzeit, mit einem erfolgreichen Wurf auf seine Instruktions-Fertigkeit kann er aber den Zielwert des Intelligenz-Wurfes seiner Schüler herabsetzen, und zwar für jede seiner Stufen in der Fertigkeit Instruktion um -1 bis zu einem Minimum des Zielwertes von 3+. Ansonsten bleiben die Regeln für die Instruktions-Fertigkeit (Zahl der Studenten, mögliche Ausbildungsstufen) unverändert.

## **Forschung und Entwicklung**

Die Regeln für Forschungs- und Entwicklungsprojekte können beispielsweise verwendet werden, um wissenschaftliche Daten zu erhalten, Computerprogramme zu schreiben, industrielle Prozesse zu entwickeln oder neuartige Ausrüstung herzustellen.

### **Das Projekt**

- a) Der Charakter formuliert eine Hypothese oder beschreibt das gewünschte Ergebnis des Projekts.
- b) Der Spielleiter entscheidet, ob die Hypothese zutreffend oder das erwünschte Ergebnis möglich ist. Er bestimmt, welche und wie viele Arbeitsschritte für das Projekt erforderlich sind, welche Fertigkeiten benötigt werden, und welche Modifikatoren angerechnet werden können. Er informiert den Spieler aber nur über die benötigte Fertigkeit, gibt ihm aber nicht die anderen Informationen.
- c) Der Charakter plant sein Projekt und entscheidet, welche Arbeitsschritte und welche Hilfsmittel er einsetzen will, und testet dann seine Hypothese oder arbeitet an einem Prototypen durch einen ersten Erfolgswurf auf die entsprechende Fertigkeit.
- d) Der Charakter wertet das Ergebnis des Arbeitsschrittes aus und entscheidet, ob er weitere Arbeitsschritte durchführen oder das bisherige Ergebnis seiner Arbeit akzeptieren will. Der Spielleiter informiert den Spieler nicht darüber, ob der Charakter tatsächlich erfolgreich war, zu einem falschen Ergebnis kam oder einen fehlerhaften Prototypen produzierte.

### **Die Arbeitsschritte**

Forschungs- und Entwicklungsprojekte bestehen aus einer Abfolge von Arbeitsschritten. Es gibt vier Typen von Arbeitsschritten:

- a) Bibliotheksrecherche: Dauer gewöhnlich 100 Stunden, erfordert Zugang zu einer Datenbank.
- b) Laborforschung: Dauer gewöhnlich 200 Stunden, erfordert Zugang zu einem Labor oder einer Werkstatt.
- c) Feldforschung: Wird als kleines Abenteuer ausgespielt oder dauert 1W6+1 x 100 Stunden.
- d) Lehnstuhlforschung: Dauer gewöhnlich 200 Stunden.

### **Die Kosten**

Werden Personen für das Projekt angeworben oder wird besondere Ausrüstung dafür benötigt, so gelten dafür die üblichen Gehälter und Preise. Bei der Arbeit an einem Prototypen fallen für jeden Laborforschungs-Arbeitsschritt zusätzliche Kosten in Höhe von 1d6 x 100 % des Preises des fertigen Gerätes an. Der Preis des fertigen Gerätes wird vom Spielleiter bestimmt.

### **Die Ergebnisse**

Der Spieler macht einen Erfolgswurf für jeden Arbeitsschritt des Charakters. Alle normalen Modifikatoren (etwa für Schwierigkeit, Verwendung eines Expertenprogramms, Hilfe durch andere Charaktere, besondere Ausrüstung) werden angerechnet, aber der Spielleiter informiert den Spieler nicht über diese Modifikatoren. Er beschreibt das Ergebnis des Arbeitsschrittes, ohne dem Spieler mitzuteilen, ob und in welchem Ausmaß der Charakter erfolgreich war.

### **Wirkungsgrad**

-1 oder schlechter: Irreführendes Ergebnis, führt zu 1W6 zusätzlich erforderlichen Arbeitsschritten.

0 bis 3: Unklares Ergebnis, keine Veränderung.

4 bis 5: Erfolg, dieser Arbeitsschritt ist erfolgreich abgeschlossen.

6 oder besser: Geistesblitz, der Arbeitsschritt ist erfolgreich abgeschlossen und 1W6 weitere Arbeitsschritte sind automatisch erfolgreich (auch wenn der Spieler einen Mißerfolg würfelt).

### **Das Lernen**

Jeweils 200 Arbeitsstunden entsprechen einem Monat an Spielzeit und werden als 1 Woche an Lernzeit für die jeweils eingesetzte Fertigkeit angerechnet, falls der entsprechende Arbeitsschritt nicht zu einem irreführenden Ergebnis führte.

## **Die Prospektion**

Pandora's Explorer, zumeist Angestellte der Pandora Cooperative, sammeln Daten zur Kartierung und Erforschung der Wasserwelt und suchen nach wirtschaftlich verwertbaren Rohstoffen. Ihre Sensoren liefern allerdings nur ungenaue und oft zweideutige Informationen über die Zusammensetzung des Meeresbodens, und so müssen alle potentiellen Entdeckungen später von Wissenschaftlern der Pandora Cooperative durch die Entnahme und Untersuchung von Bodenproben überprüft und bestätigt oder verworfen werden.

### **Die Datensammlung**

Ein Explorer auf Erkundungsfahrt sammelt täglich normalerweise sechs Stunden lang Daten und wertet sie anschließend zwei Stunden lang aus. Bei einem Sensoren-Erfolgswurf von 10+ entdeckt er dabei einen Hinweis auf ein mögliches Rohstoffvorkommen. Ein Wurf auf der Tabelle gibt an, worum es sich bei dem vermuteten Fund handeln könnte.

#### Vermuteter Fund (2W6)

- 02 Radioaktive Substanz
- 03 Monazit
- 04 Metallsulfide
- 05 Mineralsände
- 06 Manganknollen
- 07 Manganknollen
- 08 Manganknollen
- 09 Aluminiumton
- 10 Phosphorit
- 11 Kobaltkrusten
- 12 Exotische Substanz (Spilleiterentscheid)

### **Die Datenüberprüfung**

Die Überprüfung eines vermuteten Fundes durch zusätzliche und genauere Sensordaten dauert normalerweise etwa acht Stunden. Bei einem Prospektions-Erfolgswurf von 10+ bestätigen die neuen Daten den vermuteten Fund. Ein Wurf auf der Tabelle gibt zudem die wahrscheinliche Größe des Vorkommens an.

#### Vermutete Größe (1W6)

- 01 Spuren
- 02 etwa 10 Tonnen
- 03 etwa 100 Tonnen
- 04 etwa 1.000 Tonnen
- 05 etwa 5.000 Tonnen
- 06 Großes Vorkommen

### **Bestätigung und Belohnung**

Der Explorer gibt seine Daten an die Pandora Cooperative weiter, und je nach Art und Größe des vermuteten Vorkommens und nach den gegenwärtigen Bedürfnissen und Möglichkeiten der Kolonie entsendet die Firma ein Team von Experten, um Bodenproben zu sammeln und auszuwerten. Ein vermuteter Fund von radioaktiven oder von exotischen Substanzen wird üblicherweise sofort überprüft, ein Fund von Manganknollen wird meist nur notiert und zu den Akten gelegt.

Bestätigen die Untersuchungen den Fund des Explorers, so erhält er eine finanzielle Belohnung, deren Größe von der Art und dem Umfang seiner Entdeckung abhängt. Wird das von ihm entdeckte Vorkommen von der Pandora Cooperative erschlossen und abgebaut, so erhält er darüber hinaus auch eine Gewinnbeteiligung.



## Die Offworld-Persönlichkeiten

**Masa Paralamatrama** Stä 7 Ges 6 Aus 6 Int 9 Bil 10 Soz 8

Faktorin der Outrim Traders für Pandora, geb. 2406 AD

Beschreibung: groß, schlank, braune Augen, schwarzes Haar, nachdenklich

Fertigkeiten: Handeln, Rechtswissenschaft, Verwaltung

Ausrüstung: Kann auf Ausrüstung und Schiffe der Outrim Traders zurückgreifen

Besonderheiten: Verhandelte bei „The Fair“ im Jahr 2446 AD den Handelskontrakt der Pandora-Kolonie mit den Outrim Traders und arbeitet seit 2449 AD in der Outrim Traders-Faktorei in Laguna.

**Amira Parker** Stä 7 Ges 7 Aus 9 Int 9 Bil 9 Soz 7

Freihändler-Kapitän von Creusa, geb. 2402 AD

Beschreibung: mittelgroß, kräftig, grüne Augen, blondes Haar, verbindlich

Fertigkeiten: Geselligkeit, Handeln, Mechanik, Pilot

Ausrüstung: Raumschiff „Aillagon“ der Deneb-Klasse

Besonderheiten: Handelt auf den Routen zwischen Cassandra, Creusa, Eunoe und Pandora mit der „Aillagon“, einem alten Schiff der Deneb-Klasse. Zu den Mitgliedern ihrer Besatzung gehören 2451 AD Satar O'Brien (Pilot), Arasi Castiglieri (Ingenieur), Vitris Arskij (Lademeister) und Ana Dassaew (Steward), nach dem Tod von Ana Dassaew wird Benji Zerir als Steward eingestellt. Amira Parker vertritt auch die Independent Traders' League auf Pandora.

**Shannah Adscott** Stä 5 Ges 8 Aus 9 Int 9 Bil 9 Soz 7

Schiffseignerin von Cassandra, geb. 2406 AD

Beschreibung: mittelgroß, schlank, braune Augen, dunkelgraues Haar, vorsichtig

Fertigkeiten: Diplomat, Geowissenschaft (Planetologie), Pilot, Sensoren

Ausrüstung: Raumschiff „Sirocco“ der Venture-Klasse

Besonderheiten: Eignerin des privaten Erkundungsschiffes „Sirocco“, das mehrfach von der Pandora-Kolonie für Weltraummissionen unterschiedlichster Art angeworben wird. Zu der Besatzung der „Sirocco“ gehören Taw Bellser (Pilot), Deveron Stanard (Ingenieur) und Jemm Christoff (Explorer).

**Brother Maynard** Stä 6 Ges 7 Aus 6 Int 10 Bil 12 Soz 8

Leiter des Teams des Albertus-Ordens, geb. 2391 AD

Beschreibung: mittelgroß, schlank, blaue Augen, braunes Haar, freundlich

Fertigkeiten: Biowissenschaft (Paläontologie), Sozialwissenschaft (Theologie)

Ausrüstung: Communicator, Hand Computer

Besonderheiten: Erforscht die Funde in der Lincoln Cave und die Massenaussterbens-Ereignisse auf Pandora und erarbeitet die Hypothese einer astronomischen Ursache, die im Jahr 2455 AD schließlich zur Entdeckung des Begleiters Ca-86 B führt.

**Lady Brea Mawae** Stä 8 Ges 6 Aus 9 Int 9 Bil 10 Soz 8

Eigentümerin der Mawae Shipyards, geb. 2433 AD

Beschreibung: mittelgroß, schlank, blaue Augen, blondes Haar, unternehmungslustig

Fertigkeiten: Diplomatie, Geselligkeit

Ausrüstung: Kann auf Ausrüstung und Schiffe der Mawae Shipyards zurückgreifen

Besonderheiten: Stammt aus der reichen Adelschicht der Kernwelt Kanawa. Besuchte Pandora im Jahr 2467 AD als erste Touristin und verlegte im folgenden Jahr 2468 AD den Familienbetrieb Mawae Shipyards von Kanawa nach Bluesands auf Pandora, wo ihre Familie nun Segelboote und Segelschiffe herstellt. Lady Brea behält aus wirtschaftlichen Gründen die Staatsangehörigkeit von Kanawa, lebt ab 2468 AD aber ständig auf Pandora.

**Murfis Xanibat** Stä 6 Ges 8 Aus 7 Int 9 Bil 9 Soz 7

Faktor der Aldebaran Shipping Company, geb. 2406 AD

Beschreibung: groß, dünn, braune Augen, braunes Haar, nachtragend

Fertigkeiten: Handeln, Rechtswissenschaft, Verwaltung

Ausrüstung: Kann auf Ausrüstung und Schiffe der Aldebaran Shipping Company zurückgreifen

Besonderheiten: Warb als Faktor der Aldebaran Shipping Company auf Cassandra bei „The Fair“ im Jahr 2446 AD vergeblich um den Handelskontrakt mit Pandora und sieht die damalige Verbindung zwischen der Pandora-Kolonie und den Outrim Traders als Grund für den Verlust des Handelsmonopols der „Company“ im Cassandra-Sektor und damit auch für den Niedergang seiner eigenen Karriere.

## **Die Szenario-Ideen**

- 2441 AD Die Erkundungsmission
- 2442 AD Die Planung des Projekts
- 2443 AD Die Vorbereitungsmission
- 2444 AD Die Koloniegründung
- 2445 AD Das Mumbler-Problem
- 2446 AD Die Handelsmesse „The Fair“
- 2447 AD Das Verfassungsreferendum  
Lincoln Island und Lincoln Cave
- 2448 AD Das Forschungsteam der Ellisbrooke Foundation
- 2449 AD Die Havarie des Forschungsschiffes „Outreach“
- 2450 AD Die Mönche des Albertus-Ordens
- 2451 AD Der „Aillagon“-Vektor  
Die Delegation der Maratha-Koalition
- 2452 AD Die Advanced Base auf Lincoln Island
- 2453 AD Die Project Cook-Forschungsmission
- 2454 AD Der Erstkontakt auf Planet X
- 2455 AD Der Geist von Amber Cunningham  
Die Suche nach dem Begleiter Ca-86 B
- 2456 AD Der Zirkus kommt nach Pandora  
Die Expedition zu den Great Mudplains
- 2457 AD Die Entdeckung des Alien-Stützpunktes
- 2458 AD Die Aufdeckung des Charmee-Schwindels
- 2459 AD
- 2460 AD Die Gründung der Siedlung Lincoln Town
- 2461 AD
- 2462 AD
- 2463 AD Die Cassandra-Konferenz
- 2464 AD
- 2465 AD
- 2466 AD *Der Wahlkampf um das Amt des Gouverneurs*
- 2467 AD *Die erste Touristin*
- 2468 AD

2469 AD

2470 AD

2471 AD Die Methanhydrat-Erschließung mit der „Polar Harvester“

2472 AD

2473 AD

2474 AD

2475 AD

2476 AD

2477 AD *Die Gründung der Free Ocean Community*

2478 AD

2479 AD

2480 AD

2481 AD

2482 AD *Die Flüchtlinge von Farisan*

2483 AD Die Gründung von New Faris

2484 AD

2485 AD

## **Die Vorbereitungsmissionen**

### **Die Erkundungsmission (2441 AD)**

An der Erkundungsmission nehmen 12 Personen mit 60 dtons Ausrüstung im Wert von etwa 3,5 Millionen Credits teil, für den Transport wird ein 200 Tonnen-Frachter gechartert, was für den Hinflug und Rückflug etwa 400.000 Credits kostet. Die Gesamtkosten für eine Erkundungsmission von 1 Jahr betragen also etwa 4 Millionen Credits. Die anschließende einjährige Auswertung der Ergebnisse der Mission kostet ebenfalls etwa 1 Million Credits.

#### Advanced Base I (12 Personen)

3 Central Modules, 2 Common Modules, 6 Habitation Modules, 4 Workspace Modules, 2 Storage Modules  
60.000 Credits, 16 dtons

#### Planetary Survey System

1 Satellite Ground Station, 1 Computer Model 1 (Planetology Database, Intelligent Interface, Remote Control 2, Planetology 2), 3 Survey Satellites  
325.000 Credits, 1 dton

#### Fahrzeuge

Research Sub (3 Persons) 2.000.000 Credits, 12 dtons  
Hydrofoil Boat (9 Persons) 50.000 Credits, 6 dtons

#### Erkundungsdrohnen

5 Probe Drones (Aerial), 5 Probe Drones (Aquatic), 2 Mining Drones (Aquatic)  
450.000 Credits, 4 dtons

#### Weitere Ausrüstung

10 Artificial Gills, 4 Hardsuits, 1 Autodoc, 1 Dozer Drone, 1 Handler Drone, 2 Repair Drones, 1 Comm Network Core, 1 Portable Lab

#### Vorräte

Gesamt (12 Personen / 1 Jahr) etwa 2.500 kg für 9.000 Credits.

### **Die Vorbereitungsmission (2443 AD)**

An der Vorbereitungsmission nehmen 50 Personen mit 12 Delphinen und 110 dtons Ausrüstung im Wert von ca. 17 Millionen Credits teil, für den Transport wird ein 400 Tonnen-Frachter gechartert, was einschließlich der erforderlichen Umbauten weitere 800.000 Credits kostet. Die Gesamtkosten für die einjährige Vorbereitungsmission betragen also etwa 18 Millionen Credits.

Von der Erkundungsmission im Jahr 2441 AD werden übernommen: Advanced Base (12 Personen), Fahrzeuge (Hydrofoil, Research Sub), Planetary Survey System, Comm Network-Kern, 17 Drohnen, 4 Hardsuits sowie die Laborausrüstung.

#### Advanced Base II (38 Personen)

10 Central Modules, 7 Common Modules, 21 Habitation Modules, 12 Workspace Modules, 6 Storage Modules  
190.000 Credits, 55 dtons

#### Basic Installations

1 Power Plant A/Fusion, 2 Laboratories, 1 Hospital, 1 Library, 1 Computer Model 3, 1 Fuel Processor  
15 Mio. Credits, 10 dtons

#### Drohnen

4 Dozer Drones, 4 Handler Drones, 3 Repair Drones, 10 Mining Drones (Aquatic)  
600.000 Credits, 20 dtons

#### Vorräte

Gesamt (50 Personen / 3 Monate) etwa 2.500 kg für 9.000 Credits

## **Die Koloniegründung** (2444 AD)

Für die Gründung der Kolonie wird die Hauptgruppe der Kolonisten aus 500 Personen mit 250 dtons an persönlicher Ausrüstung und 300 dtons an Kolonieausrüstung im Wert von etwa 30 Millionen Credits an Bord eines für 2 Millionen Credits gecharterten 1.000 Tonen-Frachters mit zwei Flügen nach Pandora gebracht. Die Gesamtkosten für die Mission betragen etwa 32 Millionen Credits.

### Tent Barracks

65 Tent Barracks                      30.000 Cr. / 5 dtons

### Downport-Elektronik

Kommunikatoren und Sensoren    50.000 Cr. / 1 dton

### Fabrication Facilities

2 Automated Facilities              250.000 Cr. / 10 dtons

### Ore Processor

Kapazität 20 dtons / Stunde    5.000.000 Cr. / 20 dtons

### Seafloor Base Core

Cabins and Life Support for 6 Persons, Oceanographic Laboratory, Decompression Chamber, Fuel Cell, Sonar and Sonarcom, Airlock, Vehicle Dock  
950.000 Credits, 10 dtons

### Fahrzeuge

1 Hopper-Beiboot                      5.000.000 Cr. / 10 dtons

10 Hydrofoils                          500.000 Cr. / 60 dtons

2 Ore Barges (parts)                120.000 Cr. / 20 dtons

### Drohnen

20 Aquafarming Drones            500.000 Cr. / 4 dtons

### Gesamte Verfügbare Ausrüstung:

Advanced Base (50 Personen)

Tent Barracks (500 Personen)

1 Hopper-Beiboot

1 Research Submarine

11 Hydrofoils

2 Ore Barges

5 Dozer Drones

5 Handler Drones

5 Repair Drones

5 Probe Drones (Aerial)

5 Probe Drones (Aquatic)

20 Aquafarming Drones

12 Mining Drones

### **Das Mumbler-Problem (2445 AD)**

Durch die von der Kolonie ausgehenden vielfältigen Geräusche werden junge Mumbler angezogen, die nach ihrer Geschlechtsreife von den älteren Tieren aus deren Revieren vertrieben wurden und sich nun auf der Suche nach eigenen Revieren befinden. Diese Mumbler lassen sich am Meeresboden bei der Kolonie nieder und beginnen mit der Nachahmung der Geräusche aus der Kolonie, um so Beute anzulocken.

Sie ahmen zuerst die Geräusche der Delphine nach, was diese irritiert und von ihrer Arbeit im Aquafarming abhält, dann stören sie auch die Sonar-Fernsteuerungssignale der Bergbaudrohnen und verursachen damit beinahe den Zusammenbruch des Meeresboden-Bergbaus, und schließlich ahmen sie auch die Sonarcomsignale nach, was für die Kolonisten wie ununterbrochenes monotones Murmeln in einer unbekanntem Sprache klingt und besonders die Langstreckenkommunikation erheblich beeinträchtigt.

Da die Mumbler aber auf diese Weise keine Beute anlocken können, werden sie ihre Versuche bald einstellen und entweder weiterziehen oder sich tatsächlichen Beutetieren zuwenden. Bis dahin sollte es den Charakteren gelungen sein, die Mumbler als Ursache der Probleme zu erkennen und möglichst auch eine Methode zur Verhinderung derartiger Störungen in der Zukunft zu entwickeln.

### **Die Handelsmesse „The Fair“ (2446 AD)**

Nach der Kontaktaufnahme mit Cassandra wird im Jahr 2446 AD auf Pandora die Handelsmesse „The Fair“ stattfinden, bei der die Aldebaran Shipping Company, die Outrim Traders und einige der Freihändler der Independent Traders' League ihre Waren und Dienstleistungen vorstellen und entsprechende Verträge anbieten werden.

Dabei werden auch die Vertreter verschiedenster Firmen und etliche Einzelpersonen ihre Angebote und Vorschläge für zukünftige Projekte der Kolonie unterbreiten, darunter erfahrungsgemäß auch manche Versuche, durch Betrug und Schwindeleien an das Geld der Kolonisten zu gelangen.

Besonders heftig wird voraussichtlich der Konkurrenzkampf der Aldebaran Shipping Company und der Outrim Traders ausfallen, die beide einen Vertrag über die Handelslinie von Cassandra nach Pandora anstreben. Im Hintergrund steht dabei aber der umfassendere politische Konflikt um die Unabhängigkeit der Kolonien von der Solaren Allianz.

Die Unterzeichnung des Vertrages wird Pandora in das Handelsnetz des jeweiligen Konzerns einbinden und zugleich von dem Handelsnetz der anderen Firma isolieren, sie wird außerdem als eine Stellungnahme in der politischen Auseinandersetzung zwischen Kernwelten und Freien Kolonien betrachtet werden.

### **Das Forschungsteam der Ellisbrooke Foundation (2448 AD)**

Auf Einladung der Pandora-Kolonie entsendet die Ellisbrooke Foundation ein Schiff der Venture-Klasse mit einem Forscherteam unter der Leitung von Figorii Bin Abraham nach Pandora, um die Wissenschaftler der Kolonie bei der genaueren Erforschung der Lincoln Cave und der Auswertung der dortigen Funde zu unterstützen, unter denen sich auch die Überreste eines Lebewesens der Spezies XL befinden.

Die Zusammenarbeit mit den Wissenschaftlern der Ellisbrooke Foundation führt zu der Erhärtung der Vermutung, daß es sich bei dem Stern Ca-86 um einen veränderlichen Stern handeln könnte, und auch zu der Entscheidung, einen Solarforschungssatelliten zu kaufen und für die Überwachung der Sonne von Pandora einzusetzen. Die Ursache des Massenaussterbens auf Pandora vor etwa 32.500 Jahren und der vermuteten gleichartigen Ereignisse in der Geschichte des Planeten kann aber nicht gefunden werden.

Während sich die Wissenschaftler des Teams auf ihre Arbeit konzentrieren, beginnen die Mitglieder der Besatzung ihres Schiffes mit einem Propagandafeldzug gegen die neu gegründete Maratha-Koalition und die von ihr finanzierten Outrim Traders und für das im Vorjahr vom Rat der Pandora-Kolonie abgelehnte Assoziierungsangebot der Solaren Allianz.

### **Die Havarie des Forschungsschiffes „Outreach“ (2449 AD)**

Das 400 Tonnen-Forschungsschiff „Outreach“ der Regierung von Cassandra erleidet während der Rückkehr aus der randwärtigen Region jenseits des Beteigeuze Reach einen schweren Antriebsschaden und muß für die Reparaturen auf Pandora notlanden. Bei der Hilfeleistung für die Besatzung der „Outreach“ erhalten die Kolonisten die Gelegenheit, sich mit den Ergebnissen der Forschungsreise der „Outreach“ vertraut zu machen, und diese Hilfeleistung kann zudem zu einer Verbesserung der Beziehungen der Pandora-Kolonie zu Cassandra beitragen.

Die „Outreach“ hat auf ihrer Reise auch einen entfernt erdähnlichen Planeten mit großen Ozeanen erkundet und führt einige dort zu Studienzwecken eingefangene aquatische Lebensformen sowie genetisches Material weiterer Lebensformen dieses Planeten mit. Erstaunlicherweise gibt es große Übereinstimmungen zwischen diesen Lebensformen des Planeten X und den in der Lincoln Cave entdeckten Überresten der Spezies XL, so daß erstmals die Möglichkeit einer Einführung der Spezies XL auf Pandora durch nichtmenschliche Raumfahrer diskutiert wird.

### **Die Mönche des Albertus-Ordens (2450 AD)**

Der Albertus-Orden ist ein neo-ökumenischer Orden von Wissenschaftlern, der es als seine Aufgabe versteht, „die Geheimnisse der Schöpfung zu erforschen“. Seine Mitglieder stammen zumeist von den Welten der Solaren Allianz, sind aber fast überall im besiedelten Raum anzutreffen.

Nachdem sich die Nachricht von den Funden in der Lincoln Cave und ihren Übereinstimmungen mit den Lebensformen eines anderen Planeten verbreitet hat, trifft im Jahr 2450 AD eine Gruppe von 18 Mönchen des Ordens unter der Führung von Brother Maynard auf Pandora ein, um sich an den weiteren Forschungen sowie allgemein an der Erforschung des Planeten Pandora zu beteiligen.

Die meisten Wissenschaftler dieser Gruppe sind Xenobiologen und Paläontologen, ihre Forschungsprojekte zielen darauf ab, einen Überblick über die Evolution der Biosphäre von Pandora zu gewinnen, um so besser beurteilen zu können, ob und wie sich die Spezies XL auf Pandora entwickelt haben könnte, oder in welchem Zeitraum sie möglicherweise von einer anderen Welt nach Pandora eingeführt worden sein könnte.

Bei ihren Forschungen stoßen die Mönche auch auf Indizien für weitere Massenaussterbensereignisse in der Geschichte von Pandora sowie auf eine gewisse Regelmäßigkeit dieser Ereignisse, was einen ersten Hinweis auf eine astronomische Ursache und damit auf den noch immer unentdeckten Begleiter des Stern Ca-86 liefert.

### **Die Delegation der Maratha-Koalition (2451 AD)**

Die 2447 AD gegründete Maratha-Koalition der Freien Kolonien Asiat, Eclenest und Maratha strebt eine engere politische und wirtschaftliche Zusammenarbeit der Kolonien des Beteigeuze Reach an und entsendet daher eine hochrangige diplomatische Delegation in den Cassandra-Sektor.

Unter den Vorschlägen der Delegation ist neben dem Ausbau der Handelsbeziehungen über die Outrim Traders auch das Angebot eines umfassenden kulturellen und wissenschaftlich-technischen Austauschprogrammes zwischen der Maratha-Koalition und der Pandora-Kolonie unter der Bedingung, daß die Pandora-Kolonie ihre Beziehungen zur Ellisbrooke Foundation abbricht.

### **Die Suche nach dem Begleiter Ca-86 B (2455 AD)**

Die Forschungsergebnisse der Wissenschaftler des Albertus-Ordens auf Pandora deuten auf eine vermutlich durch ein wiederkehrendes astronomisches Ereignis ausgelöste Regelmäßigkeit der Massenaussterbensereignisse auf Pandora hin. Ihrer Hypothese zufolge könnte ein ferner, dunkler Begleiter des Sterns Ca-86 die Ursache sein, und nach einer Auswertung aller zur Verfügung stehender astronomischer Daten des Systems regen sie deshalb eine Expedition in den Bereich der Oort'schen Wolke des Systems an, um dort nach dem vermuteten Braunen Zwerg zu suchen.

Da die Kolonie nur über ein für längere Einsätze untaugliches Hopper-Beiboot verfügt, wird für diese Suche für 500.000 Credits das private Erkundungsraumschiff „Sirocco“ von Kapitän Shannah Adscott für zwei Monate gechartert.

### **Die Aufdeckung des Charmee-Schwindels (2458 AD)**

Der Freihändler Julian Lorch wirbt in aufwendigen Trivid-Sendungen für die von ihm gehandelten Charmees von Wohea, einer Kolonialwelt im Qingdao Reach. Seinen Angaben zufolge handelt es sich bei diesen Tieren um semi-intelligente, einem Teddybären mit Flügeln ähnliche wasserliebende Haustiere, die sich besonders für eine Einführung nach Pandora eignen würden. Er bietet an, Vorbestellungen anzunehmen, und die Tiere nach Pandora zu bringen, sobald die Bestellungen und Vorauszahlungen einen Mindestumfang erreicht haben.

Tatsächlich handelt es sich bei den Trivid-Bildern der angeblichen Charmees um Computeranimationen, diese Tiere existieren nicht wirklich. Lorch plant, Pandora mit den eingekommenen Vorauszahlungen fluchtartig zu verlassen, sobald er genug Geld eingenommen hat oder Zweifel an seinen Versprechungen aufzukommen beginnen.

Eine Meeresbiologin, deren Sohn wie sehr viele andere pandoranische Kinder sein angespartes Taschengeld für die Vorbestellung eines Charmees verwendet hat, hält die Angaben des Freihändlers für unglaubwürdig. Sie kann auch in den biologischen Datenbanken keine Hinweise auf vergleichbare Lebensformen auf Wohea finden, und wendet sich daher mit ihrem Verdacht an den Gouverneur.

### **Die Methanhydrat-Erschließung (2471 AD)**

Die Entdeckung des Methanhydrat-Vorkommens in den nördlichen polaren Gewässern während der Project Cook-Forschungsmission der „Ian Lincoln“ im Jahr 2453 AD führte zu der Planung der versuchsweisen Förderung des Methanhydrats für den Ausbau der chemischen Industrie der Pandora-Kolonie.

Da der Bau einer stationären Förderplattform in den polaren Gewässern mit großen Risiken und hohen Kosten verbunden wäre, wurde ein Spezialschiff entworfen, das auf Asiat hergestellt wurde. Gleichzeitig mit dem Bau der „Polar Harvester“ wurden in Laguna die Anlagen für eine versuchsweise Verarbeitung des Methans errichtet, so daß die von der Pandora Cooperative getragenen Gesamtkosten für den Beginn der Erprobungsphase ungefähr 5 Millionen Credits betragen.

## **Das Verfassungsreferendum** (2447 AD)

In den Diskussionen im Vorfeld des Verfassungsreferendums bildeten sich drei Parteien mit deutlich unterschiedlichen politischen Vorstellungen.

### **Gründer**

Die „Gründer“, ihr Sprecher ist der Bergbauingenieur Jami Soini, vertreten eher konservative Positionen. Sie befürworten eine Repräsentative Demokratie mit einem an die Kolonieanteile gebundenen Stimmrecht und ein marktwirtschaftliches Wirtschaftssystem. In der Außenpolitik streben sie eine enge Zusammenarbeit mit der Solaren Allianz an, und sind deshalb auch für einen Handelskontrakt mit der Aldebaran Shipping Company. Sie würden Pandora gerne für die Rohstoffkonzerne der Solaren Allianz öffnen und räumen einer möglichst raschen Erschließung aller Rohstoffe den Vorrang vor einer wirtschaftlichen Unabhängigkeit und dem Schutz der Umwelt ein. Die meisten Unterstützer der „Gründer“ sind im Meeresbodenbergbau und den damit verbundenen Wirtschaftsbereichen tätig.

### **Schützer**

Die „Schützer“, ihre prominentesten Mitglieder sind der Manager Launce Dutreil von der Pandora Cooperative und die Dolphineerin Filippa Marzano, treten für eine Basisdemokratie mit einem von den Kolonieanteilen unabhängigen Stimmrecht und für ein reguliertes Wirtschaftssystem mit Gemeinschaftseigentum ein. In der Außenpolitik befürworten sie eine strikte politische Neutralität und eine möglichst große wirtschaftliche Unabhängigkeit. Ein weiteres wichtiges Anliegen der „Schützer“ ist ein vorsichtiger Umgang mit der Umwelt und den Ressourcen von Pandora, bei dem jeder Eingriff in die Ökologie des Planeten gründlich auf mögliche Risiken hin untersucht und im Zweifelsfall unterlassen werden soll. Zu den Unterstützern dieser Partei zählen besonders die Aquafarmer, aber auch viele der Wissenschaftler der Kolonie.

### **Freie**

Die „Freien“ sind die Anhänger des Gouverneurs Elmar Lincoln, der für eine pragmatische Politik der Kolonie eintritt. Er befürwortet wie die „Gründer“ eine Repräsentative Demokratie und ein an die Kolonieanteile gebundenes Stimmrecht und wie die „Schützer“ ein auf dem Gemeinschaftseigentum der Pandora Cooperative beruhendes Wirtschaftssystem mit wirtschaftlicher Unabhängigkeit, und er tritt auch für den Schutz der Umwelt von Pandora ein. Im Unterschied zu den anderen Parteien wünscht er aber eine Annäherung an die Bewegung der Freien Kolonien und die Unterzeichnung eines Handelskontraktes mit den Outtrim Traders. Die Unterstützer dieser Partei sind besonders häufig unter den Mitarbeitern der Verwaltung der Kolonie und ihrer Gemeinschaftsdienste zu finden.

Kurz vor dem Verfassungsreferendum befürwortet eine klare Mehrheit aller Kolonisten die Politik des Gouverneurs und die Verfassungsvorschläge der „Freien“.

## **Lincoln Island** (2447 AD)

Sobald die Laguna-Siedlung eine entsprechende Einwohnerzahl erreicht hat, soll mit der Planung und Vorbereitung einer zweiten Siedlung auf Pandora begonnen werden. Als möglicher Standort dieser Siedlung ist die nach dem verstorbenen Gründer der Kolonisierungsinitiative Ian Lincoln benannte große Insel Lincoln Island nordwestlich der Archipelago-Inselgruppe vorgesehen, die Insel und ihre nähere Umgebung müssen allerdings erst noch genauer erkundet werden.

Im Jahr 2452 AD wird eine Advanced Base für 50 Personen auf Lincoln Island errichtet, um die weitere Forschung vor Ort und die Vorbereitungen für die Gründung der zweiten Siedlung im Jahr 2460 AD zu erleichtern.



## Lincoln Cave (2447 AD)

Die Lincoln Cave ist ein größeres Höhlensystem auf Lincoln Island. Sein Zugang liegt an Land, seine Gänge sind aber teilweise mit Frischwasser gefüllt. In einigen Räumen sind Überreste verschiedener unbekannter Tierarten zu finden, deren Bauplan stark von dem der bekannten Arten abweicht, darunter ein Lebewesen der Spezies XL.

Lincoln Island lag bis vor etwa 40.000 Jahren unter dem Meeresspiegel, der dann mit dem Ende einer planetaren Warmzeit und dem Wachstum der polaren Eiskappen sank, wobei die Höhle vom Meer abgeschnitten wurde und die Tiere in der Höhle gefangen wurden und starben.

Der G7 V-Stern Ca-86 ist ein bisher noch nicht erkannter veränderlicher Stern, dessen zeitlich unregelmäßige Leuchtkraftschwankungen die Warm- und Kaltzeiten auf Pandora auslösen. Vor etwa 41.000 Jahren hatte die letzte Warmzeit ihren Höhepunkt erreicht, danach begann sich das Klima wieder abzukühlen. Der Tiefpunkt dieser Kaltzeit ist bereits überschritten, derzeit steigen die Durchschnittstemperaturen wieder an.

Zwischen dem Ende dieser Kaltzeit und der Gegenwart fand ein Massenaussterben statt, bei dem die damaligen Tierarten nahezu vollständig ausgerottet wurden und nach dem sich die heutigen Arten aus den wenigen überlebenden Arten entwickelten, wodurch sich auch die gegenwärtige Artenarmut von Pandora erklärt. Der bislang unentdeckte Begleiter des Sterns Ca-86 stört die Oortsche Wolke des Systems in Abständen von etwa 16.500 Jahren und sendet dabei einen Schauer von Kometen in das innere System, in dem es keine Gasriesen gibt, die einen Teil der Kometen abfangen könnten. Deshalb wird Pandora im Abstand von etwa 16.500 Jahren gelegentlich von Kometen getroffen, was jeweils zu einem Massenaussterben führt.

Das letzte Massenaussterben dieser Art fand vor etwa 32.500 Jahren statt, die spätere Annäherung des Braunen Zwerges vor etwa 16.000 Jahren blieb für Pandora folgenlos.



## **Der „Aillagon“-Vektor** (2451 AD)

### **Die Vorgeschichte**

- Tag 01 Ana Dassaew begegnet Tom Ladeck auf Creusa
- Tag 02 Die „Aillagon“ fliegt von Creusa nach Cassandra
- Tag 05 Ausbruch der unbekanntem Infektion auf Creusa
- Tag 09 Das IRD-Hospitalschiff Fleming trifft auf Creusa ein
- Tag 13 Die „Aillagon“ kehrt von Cassandra nach Creusa zurück
- Tag 15 Die „Aillagon“ verläßt Creusa mit dem infizierten Konzentrat
- Tag 20 Das IRD-Hospitalschiff Fleming startete von Creusa nach Pandora
- Tag 28 Die „Aillagon“ trifft auf Pandora ein und übergibt das Konzentrat

### **Tag 30**

Radek Laska, ein neunjähriger Schüler, fühlt sich krank und wird zum Medic der Schule geschickt. Er hat hohes Fieber und weitere Symptome einer Infektion. Er erzählt, daß er vor der Schule beim Schwimmen war, wo er mit einem einheimischen Tier spielte und es berührte. Radek wird in die Klinik gebracht, wo im Laufe des Tages sieben weitere Schüler mit den gleichen Symptomen eingeliefert werden.

### **Tag 31**

Bis zum Mittag werden weitere neunzehn Kinder mit den gleichen Symptomen eingeliefert, und der Zustand der Erkrankten verschlechtert sich stetig. Die Medikamente der Klinik bleiben wirkungslos, und die Medics befürchten, daß es Todesfälle geben könnte.

### Nachforschungen:

- a) Einige der infizierten Kinder hatten keinen direkten Kontakt mit Radek Laska oder anderen Erkrankten.
- b) Die einzige Gemeinsamkeit bei allen Erkrankten ist der Fruchtsaft, der zum Schulesessen gereicht wurde.
- c) Der Fruchtsaft wurde am Tag 28 von dem Freihändlerschiff „Aillagon“ nach Pandora gebracht, er stammt von Creusa und wurde als Konzentrat transportiert.
- d) Die „Aillagon“ steht noch am Pandora Downport, wo sie auf eine Ladung von Bioplast für Cassandra wartet. Ihr Kapitän, Amira Parker, ist überzeugt, daß sie die Container mit dem Konzentrat versiegelt übernommen hat, und daß sie während des Transports nicht geöffnet wurden.
- e) Das Biolabor stellt fest, daß es sich bei dem Erreger um eine nicht auf Pandora heimische unbekanntete Lebensform handelt, die zudem vermutlich genetisch modifiziert wurde.

### **Tag 32**

Der Zustand der Erkrankten verschlechtert sich weiterhin, und drei Mitarbeiter der Klinik zeigen nun auch Symptome der Infektion. Die Behandlungsmöglichkeiten des Krankenhauses zeigen noch immer keine Wirkung.

### **Tag 33**

Das IRD-Hospitalschiff Fleming trifft auf dem Pandora Downport ein. Sein Direktor Pietro Casini informiert den Gouverneur, daß seine Medoteams gerade einen Ausbruch der geheimnisvollen Infektion auf Creusa erfolgreich bekämpft haben und er dann der als Überträger vermuteten „Aillagon“ nach Pandora gefolgt ist. Direktor Casini bietet der Kolonie die zur Behandlung erforderlichen Medikamente und ein Impfserum für den Schutz der Bevölkerung an und erklärt, daß diese Hilfe kostenlos für die Kolonie ist, falls sie dem Interstellar Red Diamond beiträgt und einen geringen jährlichen Mitgliedsbeitrag bezahlt. Der Gouverneur nimmt dieses Angebot an, und die Medics der Fleming beginnen sofort mit der Behandlung der Erkrankten und der Impfung der anderen Kinder der Kolonie.

Die Besatzung der „Aillagon“ wird darüber informiert, daß sie als Überträger der Infektion verdächtigt wird, und daß ihr Schiff daher vorerst unter Quarantäne am Pandora Downport bleiben muß.

### **Tag 34**

Die Erkrankten beginnen sich zu erholen, während das Impfprogramm fortgesetzt wird.

### **Tag 35**

Ana Dassaew, ein Besatzungsmitglied der „Aillagon“, wird in der Nähe des Pandora Downport ermordet aufgefunden.

### Nachforschungen:

- a) Es gab einen Kampf, bei dem der Angreifer verletzt wurde, denn es befindet sich Blut einer unbekannteten Person unter den Fingernägeln der Ermordeten.

- b) Das Biolabor stellt fest, daß die DNA des Angreifers nicht in der medizinischen Datenbank der Kolonie zu finden ist, und daß der Angreifer bereits vor mehreren Wochen gegen die unbekannt Infektion geimpft wurde.
- c) Die einzigen vor längerer Zeit geimpften Erwachsenen auf Pandora sind die Besatzungsmitglieder des Hospitalschiffes Fleming.

### **Tag 36**

Direktor Casini weigert sich anfangs, dem Sicherheitsdienst der Kolonie die medizinischen Daten der Besatzungsmitglieder der Fleming zugänglich zu machen, aber der Gouverneur mobilisiert die Miliz der Kolonie und droht mit der Erstürmung des Hospitalschiffes und der zwangsweisen Entnahme von DNA-Proben zur Identifizierung des Mörders.

#### Nachforschungen:

- a) Ein Medizintechniker der Fleming, Tom Ladeck, versucht aus dem Schiff zu fliehen, wird aber von der Miliz der Kolonie gestellt. Der DNA-Test ergibt, daß es sich bei Ladeck um den Mörder von Ana Dassaew handelt.
- b) Ladeck gibt an, Ana Dassaew im Rahmen einer privaten Auseinandersetzung versehentlich getötet zu haben und räumt später ein, es habe sich um eine versuchte Vergewaltigung gehandelt.
- c) Satar O'Brien, ein Besatzungsmitglied der „Aillagon“, meldet sich bei der Miliz und berichtet, Ana Dassaew habe am Tag ihres Todes seltsame Andeutungen gemacht und dabei auch einen Mann erwähnt, den sie auf Creusa schon gesehen habe, bevor sein Raumschiff dort eingetroffen sei.
- d) Mit der Aussage von O'Brien konfrontiert, verwickelt sich Ladeck in Widersprüche und gesteht schließlich, daß er bereits vor der Landung der Fleming auf Creusa dort war. Er gibt an, er habe auf Anweisung von Casini die Krankheitserreger der Infektion auf Creusa verbreitet, damit die Fleming genau rechtzeitig zur Rettung der Erkrankten eintreffen konnte und als Gegenleistung für die Hilfe den Beitritt der Kolonie zum IRD erreichen konnte. Casini habe das bereits auf mehreren anderen Kolonien so gemacht, um dann jeweils einen Teil der überhöhten Mitgliedsbeiträge der Kolonie für sich behalten zu können.
- e) Als Ladeck am Raumhafen durch Zufall vom bevorstehenden Flug der „Aillagon“ nach Pandora erfuhr, beschloß er, die bereitstehende Ladung des Schiffes zu infizieren, um auch die Pandora-Kolonie durch die Verbreitung und anschließende Heilung der Infektion zu einem Beitritt zum IRD bewegen zu können. Bei seiner Rückkehr von der Lagerhalle, in der das Fruchtsaftkonzentrat für Pandora aufbewahrt wurde, begegnete er Ana Dassaew, die ihn dann auf Pandora wiedererkannte und auszufragen versuchte.

### **Die Folgen**

Casini, Ladeck und drei weitere Beteiligte werden an Bord der „Aillagon“ unter Bewachung nach Creusa gebracht, wo sie zum Tode verurteilt und hingerichtet werden. Der IRD übermittelt eine Entschuldigung und stimmt im Jahr 2452 AD einer Zahlung von 6 Millionen Credits an die Pandora-Kolonie zu.



## **Der Erstkontakt auf Planet X** (2454 AD)

### **Die Expedition**

Die Entdeckung der Spezies XL in den polaren Gewässern von Pandora im Jahr 2453 AD und die zahlreichen Übereinstimmungen mit den biologischen Forschungsdaten der „Outreach“ aus dem Jahr 2448 AD erhärten die Hypothese, daß Pandora einst von raumfahrenden Aliens besucht worden sein könnte, und fördern eine Suche nach weiteren Spuren der Aliens auf Pandora sowie nach der Herkunft und dem Verbleib der Aliens.

Der Rat der Pandora-Kolonie beschließt daher, das private Erkundungsschiff „Sirocco“ von Kapitän Shannah Adscott für drei Monate zum Preis von 1 Million Credits zu chartern, um ein Wissenschaftlerteam auf dem im Jahr 2448 AD von der „Outreach“ erkundeten Planeten X im System Ca-92 nach weiteren Hinweisen auf die Verbindung mit Pandora suchen zu lassen. Auf Planet X gibt es zwar zahlreiche archäologische Fundstätten aus der Zeit der raumfahrenden Aliens, die allermeisten Artefakte ihrer überwiegend auf der Biotechnologie beruhenden Zivilisation sind jedoch in sehr schlechtem Zustand und kaum zu verstehen.

### **Planet X**

Kein Raumhafen

Erdähnliche Welt, Durchmesser 11.047 km, Schwerkraft 0,83 G, Ozeane 91 %

Sauerstoff-Standardatmosphäre, Gemäßigtes Klima, keine Jahreszeiten

Unbewohnt, zahlreiche archäologische Fundstätten

### **Die Aliens**

Das Expeditionsteam von Pandora nimmt auf dem Planeten X auch einen Kontakt zu einer Schule von Kangas auf, und die Wissenschaftler beschließen, sechs der Kangas nach Pandora mitzunehmen, um sie dort unter günstigeren Bedingungen gründlicher studieren zu können.

### **Kanga**

Stä 10 Ges 12 Aus 10 Int 2 Inst 11 Rudel 8

Hetzer, 200 kg

alle Gewässer, alle Tiefen

Fertigkeiten: Aufklärung 2, Nahkampf 1, Überleben 2

Sonische Waffe (1W6), Biß (1W6), Schuppen (1), Anzahl 2W6

Der Kanga ist ein zweigeschlechtlicher und lebendgebärender Warmblüter mit vier als Flossen ausgebildeten Gliedmaßen, wobei das vordere Flossenpaar auch als Greifflossen dient. Der entfernt vogelähnliche Kopf sitzt auf einem langen Hals, der Schwanz ist eher kurz. Kangas können Schall und Licht wahrnehmen und benutzen für die Jagd auf Fische ihre natürliche Schallwaffe. Kangas sind semi-intelligent und können wie Delphine trainiert und eingesetzt werden. Sie können unbegrenzt lange unter Wasser bleiben und mehr als tausend Meter tief tauchen, haben aber nicht die ausgeprägten sozialen Instinkte der Delphine.

### **Die Mirai-Expedition**

Auf Planet X begegnet das Wissenschaftlerteam von Pandora auch einer wissenschaftlichen Expedition der transhumanistischen Mirai-Kolonie im Qingdao Reach, wo Human Geneering und Cyborging als akzeptable Wege der menschlichen Entwicklung betrachtet werden. Die Forscher von Mirai haben von den Funden der „Outreach“ erfahren und daraufhin ebenfalls ein Raumschiff mit einem Wissenschaftlerteam zum Planeten X entsandt.

## Der Geist von Amber Cunningham (2455 AD)

### **2453 AD**

Amber Cunningham, eine junge Frau, die ihren Gemeinschaftsdienst bei einem Forschungsprojekt ableistet, verschwindet während eines Scuba-Tauchgangs beim Sammeln von Bodenproben bei Bluesands Island. Die Charaktere beteiligen sich an der Suche nach Amber, aber ihr Körper wird erst einige Tage später gefunden, sie starb offensichtlich an Sauerstoffmangel. Ihr Rebreather ist erschöpft, aber ihr Sonarcom ist noch funktionsfähig, und es ist unerklärlich, weshalb sie nicht um Hilfe gerufen hat. Der Sicherheitsdienst untersucht den Todesfall und erklärt ihn schließlich für einen ungewöhnlichen Unfall.

### **2454 AD**

Amber's ehemaliger Freund Patrick Versini ist inzwischen ein Kommunikationstechniker am Pandora Downport geworden. Er glaubt nicht an einen Unfall und sucht noch immer nach einer Erklärung für Amber's Tod, fragt auch immer wieder die Charaktere nach Details des Auffindens von Amber's Körper und des Zustands ihrer Ausrüstung. Bei einem Tauchgang in der Umgebung der Stelle, wo Amber am Tag ihres Todes zuletzt gesehen wurde, entdeckt er unter einigen Felsen ein mit Gewichten beschwertes Netz und die absichtlich beschädigte Energiezelle eines Sonarcoms. Er ist überzeugt, daß Amber ermordet wurde, gefangen unter dem schweren Netz und durch die sabotierte Energiezelle daran gehindert, Hilfe herbeizurufen. Versini studiert den Unfallbericht des Sicherheitsdienstes und wertet die öffentlichen Datenbanken aus, und nach verschiedenen Computersimulationen kommt er zu dem Schluß, daß nur drei Personen die Gelegenheit hatten, Amber zu töten: Rinaldo Baresi, ein Aquafarmer, Denis Borloo, ein Techniker für Lebenserhaltungssysteme, sowie Joshua Lindow, ein Medic.

### **2455 AD**

Amber's Schwester Arielle Cunningham verbreitet das Gerücht, daß Amber als Geist zurückgekehrt sei. Sie wird anfangs für etwas verrückt gehalten, aber dann erscheint Amber's Geist tatsächlich auf dem Comnet der Kolonie und beschreibt im Detail, wie sie ermordet wurde.

Der Geist ist ein Trividholo, geschaffen von Patrick Versini und Arielle Cunningham, um Amber's Mörder unter Druck zu setzen. Das gelingt auch, aber Denis Borloo gerät in Panik und beschließt, die Person hinter dem Geist zu beseitigen. Da er die Verbindung zwischen Versini, Amber und Arielle nicht kennt, ist er überzeugt, daß Arielle den Geist schuf, um ihre Schwester zu rächen.

Als Arielle wenige Tage nach dem ersten Erscheinen des Geistes zum Schwimmen geht, wird sie plötzlich von einer ferngesteuerten Aquafarmingdrohne angegriffen und ernstlich verletzt. Borloo's Plan scheitert jedoch, weil einer der trainierten Delphine der Kolonie eingreift und Arielle verteidigt. Da es ihm nicht gelingt, den Delphin mit der Drohne auszumanövrieren, bricht er schließlich den Angriff ab.

Als Patrick Versini von dem Angriff auf Arielle erfährt, zieht er den falschen Schluß, daß der Aquafarmer Rinaldo Baresi den Angriff auf Arielle und den Mord an Amber begangen hat. Deshalb erscheint Amber's Geist wieder auf dem Comnet der Kolonie und klagt nun Baresi des Mordes und Mordversuchs an. Baresi kann jedoch beweisen, daß er zum Zeitpunkt des Angriffs auf Arielle nicht einmal in der Nähe einer Drohnensteuerungskonsole war.

Die Auftritte von Amber's Geist, der Anschlag auf Arielle und der Mordvorwurf gegen Baresi haben beträchtliche Unruhe in der Kolonie ausgelöst. Der Gouverneur bittet deshalb die Charaktere, die Person hinter dem Geist zu finden, weitere Auftritte des Geistes zu verhindern und möglichst auch herauszufinden, wer für den Angriff auf Arielle verantwortlich ist. Er glaubt weiterhin nicht, daß Amber ermordet wurde.

Während die Charaktere den Spuren des Geistes durch das Comnet der Kolonie folgen, benutzt Versini ihn ein letztes Mal, um private Trividbotschaften an Denis Borloo und Joshua Lindow zu senden. Er teilt ihnen darin mit, daß Amber nun beweisen kann, wer ihren Mord und den Angriff auf ihre Schwester begangen hat, und daß sie die Beweise dem Sicherheitsdienst übergeben wird.

Dieses letzte Erscheinen des Geistes führt zwar die Charaktere zu Versini, aber es versetzt auch Borloo erneut in Panik. Da Arielle noch im Krankenhaus ist, kann sie nicht die Person hinter dem Geist sein, und die unbekannte Person hinter dem Geist könnte wirklich einige Beweise gefunden haben.

Denis Borloo nimmt eine Geisel und flieht mit einem Hydrofoil zum Dolphin Peak, begleitet von drei Aquafarmingdrohnen unter seiner Kontrolle. Von dort kontaktiert er den Gouverneur, droht mit der Ermordung seiner Geisel und fordert eine öffentliche Zusage von freiem Geleit zum Verlassen des Planeten. Er ist noch in Panik und unter beträchtlichem Druck, da er die Batterien der Aquafarmingdrohnen nicht neu aufladen kann und ansonsten nur ein Tauchermesser und eine Speargun als Waffen hat.

Der Gouverneur weigert sich, Borloo irgendein Versprechen zu geben, obwohl die Sicherheitsoffiziere keine Möglichkeit sehen, die Geisel zu befreien und Borloo festzunehmen, solange die Aquafarmingdrohnen aktiv sind.

## **Der Zirkus kommt nach Pandora (2456 AD)**

Sergei Semschow, der reiche Besitzer eines Zirkusschiffes, besucht damit im Auftrag der Ellisbrooke Foundation unerwartet den Cassandra-Sektor und auch Pandora. Sein geheimer Auftrag ist es, möglichst umfangreiche Informationen über die auf dem Planeten X entdeckten Alien-Artefakte zu sammeln und bei Gelegenheit auch einige lebende Kangas für den Geheimdienst der Solaren Allianz zu beschaffen.

Der Zirkusbesitzer wird begleitet von seinen angeblichen Töchtern, den vierzehnjährigen Drillingen Alexandra, Natalya und Vasilisa. Bei diesen Töchtern handelt es sich in Wirklichkeit um illegal erzeugte Klone, die Semschow zu „genetisch perfekten“ Akrobaten ausbilden will. Das illegale Kloning ist dem Geheimdienst der Solaren Allianz bekannt und ermöglicht es, den Zirkusbesitzer zu erpressen. Die Drillinge unterscheiden sich normalerweise sehr in ihrem Auftreten und ihren Interessen, rufen aber gerne Verwechslungen hervor.

Die Situation wird kompliziert durch Masa Paralamatandra, die Faktorin der Outtrim Traders, die im Namen der Maratha-Koalition vehement gegen jede Form der Zusammenarbeit mit der Ellisbrooke Foundation protestiert. Sie weist darüber hinaus den Gouverneur der Pandora-Kolonie auf die von ihr vermuteten illegalen Machenschaften der Besatzung des Zirkusschiffes hin.

### **Das Zirkusschiff**

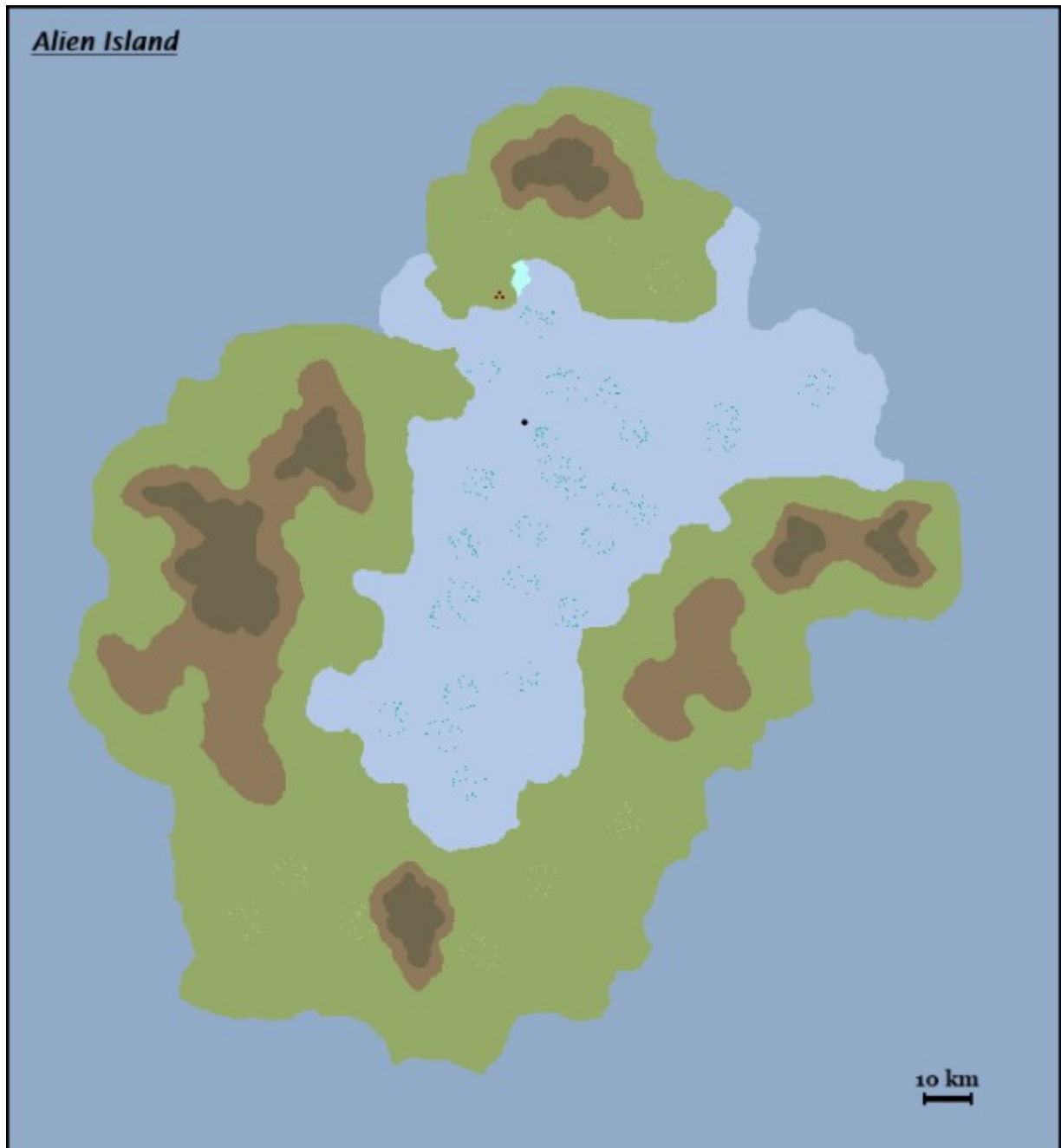
Das diskusförmige Zirkusschiff mit einer Größe von 3.000 Schiffstonnen verfügt über ein zentrales „Zirkuszelt“ für etwa 500 Zuschauer mit drei Manegen, in denen die etwa 20 Artisten der Truppe auftreten und auch die Tiere des Zirkus vorführen. In dem für Besucher nicht zugänglichen Teil des Schiffes befinden sich neben der Brücke und der Antriebssektion auch die Suite des Besitzers und seiner drei Töchter, die Unterkünfte der etwa 10 Besatzungsmitglieder und der etwa 20 Artisten, die Verwaltungsbüros, Aufenthaltsräume, Trainingsräume, Werkstätten, Tiergehege und Lagerräume für Ausrüstung und Tierfutter. Das Zirkusschiff führt zwei 20 Tonnen-Beiboote und einige Bodenfahrzeuge und kleine Boote mit.

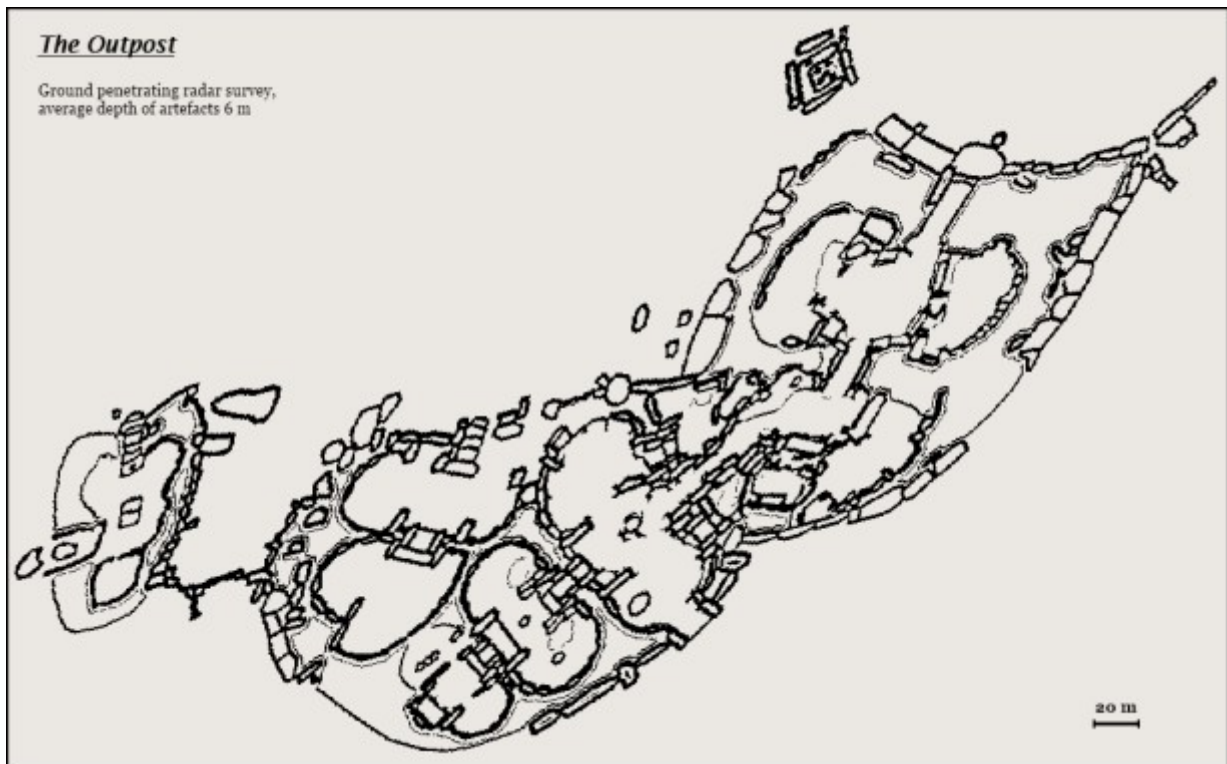
### **Die Alien-Ruinen** (2457 AD)

Der Abgleich der auf dem Planeten X aufgezeichneten Sensordaten verschiedener Alien-Ruinen mit den Daten der Forschungssatelliten im Orbit von Pandora ermöglicht nach langer Suche die Entdeckung der Ruinen des vermuteten Alien-Stützpunktes auf einer der Inseln nördlich von Lincoln Island. Wegen der Senkung des Meeresspiegels durch die Abkühlung des planetaren Klimas befinden sich diese Ruinen heute an Land, verborgen unter einer mehrere Meter dicken Schicht aus Ablagerungen.

Erbaut wurde der Außenposten der Aliens vor etwa 46.000 Jahren aus genetisch modifizierten, schnellwachsenden Korallen, die es in der Umgebung der Insel noch immer vereinzelt gibt. Der Stützpunkt wurde vor ungefähr 35.000 Jahren aufgegeben und liegt wegen der Senkung des Meeresspiegels durch die Kaltzeit seit etwa 20.000 Jahren an Land.

Die 2457 AD entdeckten Ruinen werden 2462 AD zum Schutzgebiet erklärt und sind nun nur noch für Wissenschaftler mit Sondergenehmigung zugänglich.





### Die Artefakte

In den Ruinen des Alien-Außenpostens selbst sind nur wenige Reste der ursprünglichen Ausstattung erhalten geblieben, da die Biotechnologie der Aliens an Land nicht überleben konnte. Die bedeutendsten Funde sind die drei Arten („Neutral“, „Genre“ und „Programm“) der halluzinogenen sogenannten „Traumkristalle“ der Aliens.

In der kleinen Bucht östlich der Ruinen haben einige der genetisch modifizierten Lebensformen in geringer Anzahl überlebt, darunter die Aquacrete-Korallen, die von ihnen lebenden Wiggler-Fische sowie einige Biolumineszenz-Schwämme, Bubble Kelp-Pflanzen und Wave Fan-Pflanzen. Sie bilden dort ein kleines Biotop aus genetisch modifizierten Lebensformen des Planeten X.

Auffällig ist die große Zahl von Mumbler in der Region, ebenso die Reaktion von Delphinen und Kangas auf die für Menschen unhörbaren Ultraschall-Laute dieser Mumbler. Eine genauere Untersuchung der Tiere ergibt, daß sie zu mehreren genetisch modifizierten Unterarten gehören, die gelegentlich neben ihren üblichen Beutelockrufen auch jeweils eine bestimmte, ebenso lange wie komplexe Lautfolge von sich geben. Bei diesen Lautfolgen handelt es sich um unterschiedliche im Erbgut der Mumbler gespeicherte Aufzeichnungen in der Sprache der Spezies X-Aliens, die zwar im Laufe der Jahrtausende durch Mutationen geringfügig verändert wurden, aber mit entsprechendem Aufwand rekonstruierbar und übersetzbar sind.

Unter dem Schlick des seichten Meeres südlich der Ruinen liegt das Wrack eines mit dem Außenposten aufgegebenen Erkundungsraumschiffes der Aliens. Auch von dessen Ausstattung sind nur geringfügige Reste erhalten, in seinem Lagerraum befindet sich allerdings ein von den Aliens während ihres letzten Erkundungsfluges geborgenes Artefakt einer anderen, älteren Zivilisation, eine wie eine rechteckige Steinsäule aussehende, noch immer funktionsfähige mobile Transmitterstation.

## **Die Gründung von Lincoln Town** (2460 AD)

Der Standort der zweiten Siedlung der Pandora-Kolonie wurde im Jahr 2447 AD erstmals erkundet, und im Jahr 2452 AD wurde dort eine Advanced Base für 50 Personen als Kern der zukünftigen Siedlung errichtet. Im Jahr 2460 AD siedelten schließlich weitere 200 Kolonisten und 12 Delphine aus Laguna in die inzwischen weitgehend fertiggestellte neue Siedlung um.

Lincoln ist mit Laguna durch das ebenfalls 2460 AD gekaufte Luftschiff „Exocet“ verbunden, das die Strecke von etwa 1.800 Kilometern zwischen Laguna und Lincoln in etwa neun Stunden zurücklegen kann. Sein Landeplatz liegt am nördlichen Rand der Siedlung.

Die Wirtschaft von Lincoln Town beruht vorerst ausschließlich auf der Aquakultur, hier soll aber auch die erste Versuchsstation für großflächige Landwirtschaft auf Pandora entstehen. Die Siedlung dient zudem als Basis sowohl für die weitere Erforschung der Lincoln Cave als auch für Expeditionen zu der weiter nördlich liegenden Inselgruppe mit den im Jahr 2457 AD entdeckten Ruinen des Alien-Stützpunktes.



## **Die Cassandra-Konferenz** (2463 AD)

### **Hintergrund**

Die jüngste Phase der Eskalation des Konflikts zwischen der Solaren Allianz der Kernwelten und den Freien Kolonien des Beteigeuze Reach begann 2431 AD, als Asiut, Eclenest und Maratha die Outrim Traders als gemeinsames Instrument zur Bekämpfung des Handelsmonopols der Aldebaran Shipping Company und anderer Konzerne der Kernwelten gründeten.

Im Jahr 2447 AD erhielt der andauernde Handelskrieg eine zusätzliche politische Dimension mit der Gründung der Maratha-Koalition der drei Kolonien, die auch alle anderen Freien Kolonien des Beteigeuze Reach zum Beitritt einluden. Das erste neue Mitglied der Maratha-Koalition wurde Cassandra, wo im Jahr 2458 AD das Free Colony Movement die Mehrheit gewonnen und die frühere, mit der Solaren Allianz eng verbundene Regierung abgelöst hatte. Im folgenden Jahr 2459 AD annektierte Cassandra den Planeten X und schloß dadurch die Wissenschaftler der Solaren Allianz von der weiteren Erforschung aller Hinterlassenschaften der Spezies X aus.

Im selben Jahr 2459 AD löste die Aldebaran Shipping Company ihre jetzt nicht mehr willkommene Niederlassung auf Cassandra überraschend auf, wodurch der gesamte Cassandra-Sektor plötzlich von dem Handel mit den Kernwelten abgeschnitten wurde.

Während Terra und die Freien Kolonien auf den Beteigeuze Reach blickten, wo sie den nächsten Schritt zur weiteren Eskalation des Konflikts erwarteten, beschlagnahmte im Jahr 2460 AD die Regierung von Horizon im Columbia Reach ein Schiff der Allianzpatrouille auf diplomatischer Mission wegen einer nur geringfügigen Übertretung der örtlichen Gesetze.

Auch außerhalb des Beteigeuze Reach war der Konflikt langsam, aber stetig eskaliert. Qingdao hatte bereits nach der Ebihara-Krise des Jahres 2188 AD begonnen, sich von den Kernwelten zu lösen, und schon 2316 AD eine eigene kleine Flotte hyperraumtauglicher bewaffneter Raumschiffe geschaffen. Columbia hatte 2437 AD seine eigene Währung eingeführt, um so der Macht der Bank of Terra und ihres Credits zu entkommen.

Jetzt erschütterten die Ereignisse auf Horizon die Solare Allianz und führten zu einer unerwartet harten Reaktion der Kernwelten. Im Jahr 2461 AD beendete die Solare Allianz ihr gesamtes Kolonisierungsprogramm, strich alle Zuschüsse für auswanderungswillige Bürger und verbot die Anwerbung von Kolonisten durch die Freien Kolonien.

So erreichte die letzte Gruppe von 28 Kolonisten von den Kernwelten Pandora im Jahr 2462 AD, danach gab es keine Aussicht mehr auf Neukolonisten von den Kernwelten, und die Anwerbung von Einwanderern von den selbst unterbevölkerten anderen Kolonien des Beteigeuze Reach war kaum möglich. Nach dem unerwarteten Verlust der Handelsverbindungen mit den Kernwelten im Jahr 2459 AD war dies nun bereits die zweite schwere Krise in wenigen Jahren, und viele der Freien Kolonien würden darunter noch mehr zu leiden haben als Pandora.

In dieser Situation verlangten die Diplomaten nach einer Konferenz der Solaren Allianz und aller Mitglieder des Solaren Commonwealth, um den eskalierenden Konflikt zu entschärfen. Als Tagungsort wurde Cassandra gewählt, und im Frühjahr des Jahres 2463 AD trafen dort die Delegationen der Solaren Allianz, der Maratha-Koalition, des Columbia Reach und mehrerer einzelner Freier Kolonien ein. Qingdao hatte nur wenige Beobachter ohne Verhandlungsbefugnisse entsandt, offensichtlich wollten die Kolonien des Qingdao Reach nicht weiter in die aus ihrer Sicht immer gefährlicher und unberechenbarer werdende Situation verwickelt werden.

### **Ereignisse**

Die Delegation der Aldebaran Shipping Company wird geleitet von Murfis Xanibat. Er beabsichtigt, die Delegation von Pandora in einen Skandal zu verwickeln, um sich so an den Pandora-Kolonisten zu rächen.

Während der Cassandra-Konferenz kommt es zu einer zweiten Begegnung von Pandoranern und Vertretern der transhumanistischen Mirai-Kolonie im Qingdao Reach. Bei dieser Gelegenheit schlagen die im Qingdao-Sektor isolierten Mirai-Kolonisten den Pandoranern eine engere wissenschaftlich-technische Zusammenarbeit bei der Erforschung der Hinterlassenschaften der Aliens vom Planeten X vor.

Eine extremistische Splittergruppe des Free Colony Movement will die Konferenz für einen Anschlag auf die Delegationen der Solaren Allianz, der Bank of Terra und der Aldebaran Shipping Company nutzen, um damit den Konflikt zwischen der Solaren Allianz und den Freien Kolonien weiter zu eskalieren.

### Die Gründung von New Faris (2483 AD)

Die im Jahr 2482 AD auf Pandora eingetroffenen 216 Bürgerkriegsflüchtlinge von Farisan werden im darauf folgenden Jahr von ihrem provisorischen Lager am Pandora Downport zu dem etwa 5.500 Kilometer südöstlich von Laguna gelegenen Sojourn Island gebracht, wo sie unter der Leitung ihrer gewählten Bürgermeisterin Satu Turunen die bereits länger geplante dritte Siedlung der Kolonie aufbauen.

Da die Farisani von einer äußerst wasserarmen Heimatwelt stammen und daher keine Seefahrtstradition haben und die für das Leben auf einer Wasserwelt erforderlichen Fertigkeiten noch nicht beherrschen, werden sie von Ausbildern und Beratern aus Laguna unterstützt.



## **Die Vorgeschichte: Spezies X und Precursors**

### **Die Entdeckung**

Der im Jahr 2448 AD von dem Forschungsschiff „Outreach“ von Cassandra entdeckte und erforschte Planet X im System Ca-92 ist der erste von Menschen entdeckte Beweis für die bis dahin nur vermutete Existenz intelligenter raumfahrender Aliens.

Dementsprechend groß ist das wissenschaftliche und auch politische Interesse an den Funden und ihrer Auswertung, und eine ganze Reihe von Expeditionen unterschiedlichster Herkunft arbeitet schon bald nach der Entdeckung auf dem Planeten X. Der Beitritt zur Maratha-Koalition im Jahr 2458 AD gibt Cassandra den erforderlichen politischen Rückhalt, um den Planeten X im Jahr 2459 AD zu annektieren und so die Expeditionen anderer Interessenten von der weiteren Erforschung des Planeten auszuschließen.

### **Die Aquatische Spezies X**

Planet X war die Heimatwelt einer raumfahrenden aquatischen Spezies, deren Zivilisation auf der Biotechnologie und Gentechnologie beruhte und von der Technologie der Precursors beeinflusst war. Die Spezies X verständigte sich durch eine Sprache im Ultraschallbereich und fertigte keine schriftlichen Aufzeichnungen an, sondern speicherte Informationen entweder in gesprochener Form im Gedächtnis dafür genmodifizierter Lebewesen oder als komplexe Meme in sogenannten „Traumkristallen“.

Die Kangas und die Spezies XL sind Subspezies dieser einstigen raumfahrenden Spezies, deren Jugendform intelligent war, während die Erwachsenenform den größten Teil ihrer Intelligenz wieder verlor. Die raumfahrende Spezies errichtete Außenposten auf zahlreichen Planeten, darunter auch auf Pandora während seiner letzten Warmzeit vor etwa 46.000 Jahren.

Vor etwa 40.000 Jahren führte ein unbekannter biologischer Prozeß zur Aufspaltung der Spezies in zwei unterschiedliche Subspezies, die sich zu den halbintelligenten Kangas und zu der kaum intelligenten Spezies XL entwickelten. Diese Fehlentwicklung der Spezies erzwang die Aufgabe des Stützpunktes auf Pandora vor etwa 35.000 Jahren. Während die Spezies XL heute auf mehreren ehemaligen Stützpunktplaneten der Aliens vorkommt, lebten die Kangas bis zu ihrer Einführung auf Pandora im Jahr 2454 AD ausschließlich auf ihrer ursprünglichen Heimatwelt.

### **Die Precursors**

Eine Analyse der 2457 AD in den Ruinen des Alien-Stützpunktes auf Pandora gefundenen „Traumkristalle“ ergab, daß die Technologie zu ihrer Herstellung möglicherweise nicht auf dem Planeten X entwickelt wurde, da einige der verwendeten Spurenelemente dort sehr wahrscheinlich nicht vorkommen. Die in dem Wrack des Alien-Raumschiffes entdeckte Transmitterstation war ein weiterer Hinweis auf die Übernahme einer anderen, weit älteren Technologie durch die Spezies X. Die Wissenschaftler des Laguna Institute gehen davon aus, daß die Transmitterstation mindestens 150.000 Jahre alt ist. Mangels sonstiger Funde gibt es keine weiteren Informationen über die Precursors und ihre Zivilisation.

## Die Chronik der Pandora-Kolonie

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| vor ca. 82.000 Jahren | Massenaussterben auf Pandora                  |
| vor ca. 49.000 Jahren | Massenaussterben auf Pandora                  |
| vor ca. 46.000 Jahren | Errichtung der Alien-Basis auf Pandora        |
| vor ca. 41.000 Jahren | Höhepunkt der letzten Warmzeit auf Pandora    |
| vor ca. 35.000 Jahren | Aufgabe der Alien-Basis auf Pandora           |
| vor ca. 32.500 Jahren | Letztes Massenaussterben auf Pandora          |
| vor ca. 16.000 Jahren | Letzte Annäherung des Braunen Zwerges Ca-86 B |
- 
- |         |  |
|---------|--|
| 2439 AD | Gründung der Pandora-Kolonisierungsinitiative durch Ian Lincoln  |
| 2440 AD | Erstellung des Finanzierungskonzepts und Anwerbung von Spezialisten  |
| 2441 AD | Erkundungsmission unter Leitung von Ortense Martino  |
| 2442 AD | Planung und Vorbereitung der Kolonisierung von Pandora   |
| 2443 AD | Vorbereitungsmission unter der Leitung von Rut Holm<br>Gefährdung des Projekts durch den Unfalltod von Ian Lincoln   |
| 2444 AD | Gründung der Pandora-Kolonie unter der Leitung von Elmar Lincoln   |
| 2445 AD | Aufbau der Siedlung Laguna, des Pandora Downport und der Basis Sub One<br>Das erste Auftreten des Mumbler-Problems<br>562 Einwohner, 17 Delphine   |
| 2446 AD | Die Handelsmesse „The Fair“ und der Kontrakt mit den Outrim Traders<br>Beginn der Algen-Bioplast-Produktion<br>Eintreffen von 38 Neukolonisten von den Kernwelten<br>613 Einwohner                         |
| 2447 AD | Ablehnung des Assoziierungsangebotes der Solaren Allianz<br>Verfassungsreferendum mit Annahme des Verfassungsentwurfs<br>Die Erkundung von Lincoln Island und der Lincoln Cave<br>627 Einwohner            |
| 2448 AD | Der Besuch eines Forschungsteams der Ellisbrooke Foundation<br>Gründung des Pandora Security Service mit 20 Security Officers<br>Kauf eines Solarforschungssatelliten für 135.000 Credits<br>641 Einwohner |
| 2449 AD | Havarie des Forschungsschiffes „Outreach“ von Cassandra<br>Eröffnung einer Faktorei der Outrim Traders in Laguna<br>Einführung von Tohils von Gumarcaj als Haustiere<br>656 Einwohner, 26 Delphine         |
| 2450 AD | Eintreffen der 18 Angehörigen des Albertus-Ordens<br>Bau der „Ian Lincoln“ auf Asiut für 9,5 Millionen Credits<br>Anwerbung von 56 Kolonisten von den Kernwelten<br>727 Einwohner                          |
| 2451 AD | Der Besuch einer Delegation der Maratha-Koalition<br>Ausbruch der Vektor-Epidemie auf Pandora<br>Einführung von Seyward's Slugs von Armandy<br>743 Einwohner   |
| 2452 AD | Ankunft des Forschungsschiffes „Ian Lincoln“ auf Pandora<br>Aufbau der Advanced Base für 50 Personen auf Lincoln Island<br>Schadensersatzzahlung des IRD in Höhe von 6 Millionen Credits<br>760 Einwohner  |

- 2453 AD Die Project Cook-Forschungsmission der „Ian Lincoln“  
Entdeckung der polaren Methanhydrat-Vorkommen  
Die Suche nach der vermißten Amber Cunningham  
777 Einwohner
- 2454 AD Pandoranische Expedition zum Planeten X  
Einführung der Kangas vom Planeten X auf Pandora  
Das erste jährliche Ocean of Fire-Festival in Laguna  
795 Einwohner, 39 Delphine, 6 Kangas
- 2455 AD Die Suche nach dem Braunen Zwerg Ca-86 B  
Der Geist von Amber Cunningham erscheint  
Elmar Lincoln's Buch „The Farthest Sea“ veröffentlicht  
Kauf eines Forschungsflugzeugs der Diomedee-Klasse  
813 Einwohner
- 2456 AD Der Semschow-Zirkus kommt nach Pandora  
Expedition zur Erkundung der Great Mudplains  
Gründung der Pandoran Sea Rangers  
Ausbau des Biotechnologie-Labors des Laguna Institute  
832 Einwohner
- 2457 AD Entdeckung der Ruinen des Alien-Stützpunkts  
Erforschung der Aquacrete-Korallen der Aliens  
Gründung der Pandoran Miners' Union  
851 Einwohner, 43 Delphine, 8 Kangas
- 2458 AD Cassandra schließt sich der Maratha-Koalition an  
Die Aufdeckung des Charmee-Schwindels  
Eintreffen von 56 Neukolonisten von den Kernwelten  
926 Einwohner
- 2459 AD Cassandra annektiert den Planeten X  
Die Aldebaran Shipping Company verläßt den Cassandra-Sektor  
Pandora verliert die Handelskontakte mit den Kernwelten  
Gründung der Merchants' League of Pandora  
947 Einwohner
- 2460 AD Cassandra übergibt 17 Kangas an die Pandora-Kolonie  
Gründung der Siedlung Lincoln Town auf Lincoln Island  
Kauf des Luftschiffes „Exocet“ für 3 Millionen Credits  
968 Einwohner, 50 Delphine, 27 Kangas
- 2461 AD Die Solare Allianz beendet ihr Kolonisierungsprogramm  
Verbot der Anwerbung von Kolonisten auf den Kernwelten  
990 Einwohner
- 2462 AD Die Alien-Ruinen werden zum Schutzgebiet erklärt  
Ankunft der letzten 28 Neukolonisten von den Kernwelten  
1.040 Einwohner
- 2463 AD Die Solar Commonwealth-Konferenz auf Cassandra  
Die Entwicklung des Hardsuit Typ B für Tiefen bis 900 Meter  
1.064 Einwohner
- 2464 AD Aufbau der Advanced Base als Forschungsstation auf Alien Island  
Schwere Verwüstungen in Laguna durch einen extremen Hypercane  
1.088 Einwohner
- 2465 AD 1.113 Einwohner, 62 Delphine, 29 Kangas

- 2466 AD Die Wahl von Danielle Versini zur Gouverneurin  
1.138 Einwohner
- 2467 AD Lady Brea Mawae von Kanawa besucht Pandora  
1.164 Einwohner
- 2468 AD Die Mawae Shipyards siedeln sich auf Bluesands an  
1.223 Einwohner
- 2469 AD Die Entwicklung der biologischen Biogill-Kunstkiemen  
1.251 Einwohner
- 2470 AD Der Stapellauf des Handelsschiffes „Mawae Maroro“  
1.279 Einwohner
- 2471 AD Die Methanhydrat-Erschließung mit der „Polar Harvester“  
1.308 Einwohner
- 2472 AD Die erste Meerestechnik-Ausstellung auf Eunoe  
1.338 Einwohner
- 2473 AD 1.369 Einwohner
- 2474 AD Der Bau des ersten Wohnschiffes „Pandoran Rover“  
1.400 Einwohner
- 2475 AD 1.432 Einwohner
- 2476 AD 1.465 Einwohner
- 2477 AD Die Gründung der Free Ocean Community  
1.539 Einwohner
- 2478 AD Die Fertigstellung des ersten Community-Floaters  
1.574 Einwohner
- 2479 AD 1.610 Einwohner
- 2480 AD 1.647 Einwohner
- 2481 AD Die Kernwelt Farisan erklärt sich zur Freien Kolonie  
Ausbruch des Bürgerkrieges auf Farisan  
1.685 Einwohner
- 2482 AD Die Allianzpatrouille besetzt Farisan  
Eintreffen von 216 Flüchtlingen von Farisan  
1.939 Einwohner
- 2483 AD Unterstützung der Maratha-Koalition für die Farisan-Rebellen  
Gründung der Farisani-Siedlung New Faris auf Sojourn Island  
1.983 Einwohner
- 2484 AD Unerklärter Krieg zwischen Maratha-Koalition und Solarer Allianz  
Unterbrechung der Handelsroute nach Cassandra  
2.028 Einwohner
- 2485 AD Aufbau eines Fachbereiches für Sozialwissenschaften am LIST  
2.074 Einwohner