

TRAVELLER

KOMPATIBLES PRODUKT

MEINE WELT
GRÜNAU
HARTWIG NIEDER-GASSEL

2

MEINE WELT

Dieses Werk ist im Rahmen des „Meine Welt“-
Autoren-Wettbewerbs entstanden.

Der Beitrag erreichte den zweiten Platz.

GRÜNAU

MEINE WELT

Autor: Hartwig Nieder-Gassel
Illustrationen: Holger Kirste
Lektorat: Bernd Blecha
Satz und Layout: Sebastian Witzmann

Webedition 2011



Das deutsche *Traveller* © 2011 13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH, Rathausufer 23, 40213 Düsseldorf. *Traveller* und alle zugehörigen Logos, Figuren, Namen und unverwechselbaren Ähnlichkeiten davon sind Markenzeichen von Far Future Enterprises, Inc., soweit nicht anders gekennzeichnet. Alle Rechte vorbehalten.

Anwender von Mongoose Publishing bevollmächtigt.

Dieses Buch enthält teilweise Inhalte unter OGL.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ('Wizards'). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) 'Contributors' means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) 'Derivative Material' means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) 'Distribute' means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) 'Open Game Content' means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) 'Product Identity' means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) 'Trademark' means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) 'Use', 'Used' or 'Using' means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) 'You' or 'Your' means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game

Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Traveller is (C) Mongoose Publishing and 13Mann Verlag (German Version). Traveller is (C) 2008 Mongoose Publishing and 13Mann Verlag (German Version). Traveller and related logos, character, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Far Future Enterprises unless otherwise noted. All Rights Reserved. Mongoose Publishing Ltd Authorized User.

„Nachdem dort in den letzten drei Jahren keine weiteren Virusinfektionen mehr aufgetreten sind, werden die Quarantänebestimmungen für Grünau-AgroStar mit dem heutigen Datum außer Kraft gesetzt. Zugleich wird die Verwaltungshoheit über das System mit sofortiger Wirkung an den AgroStar-Konzern rückübertragen.“

- aus einer Medienmitteilung der Reichsregierung vom 12.06. 2598

Hinweis

Grünau-AgroStar stammt aus einem Spieluniversum, in dem die Geschichte der irdischen Nationalstaaten weitergeschrieben wird und das dabei lose an Traveller: 2300 angelehnt ist.

GRÜNAU-AGROSTAR

TRAVELLER-WELTPROFIL:

GRÜNAU

0504 B586510-8 T P

GA AG NI

Das im *Gladius*-Sektor gelegene *Grünau*-System gehört dem Reich Deutscher Nationen an und befindet sich dort unmittelbar an der Grenze zu den VIS (Vereinigten Islamischen Staaten).

Grünau selbst ist der Satellit eines großen Gasplaneten, der die Doppelsonne seines Zentralgestirns noch just innerhalb der Lebenszone umkreist. Dabei sind die Lebensbedingungen auf dem großen Mond alles andere als unfreundlich – vielmehr hat die Welt mit ihrer dichten, gut atembaren Atmosphäre, dem hohen Wasseranteil und ihrem gemäßigten Klima von Beginn an Siedler aller Nationen angezogen. Diese machten den fruchtbaren Boden urbar und verwandelten *Grünau* innerhalb weniger Jahrzehnte in eine regelrechte Gartenwelt, auf der es sich trotz der relativ niedrigen Schwerkraft ruhig und behaglich leben ließ.

Wie auf unzähligen anderen Planeten auch änderten sich die geradezu paradiesischen Zustände auf dieser Welt allerdings in Folge des Terranischen Schismas. Das neu gegründete Reich Deutscher Nationen, zu dem *Grünau* dann gehörte, war gezwungenermaßen auf eine größtenteils autarke Binnenwirtschaft angewiesen und öffnete den auf ihrem Gebiet ansässigen Konzernen Tür und Tor für die weitere Erschließung von Planeten, deren Potential bislang noch nicht hinreichend ausgeschöpft worden war. *Grünau* wurde kurzerhand dem im Landwirtschaftssektor tätigen *AgroStar*-Konzern überantwortet, der den fruchtbaren Mond ebenso radikal wie effizient zu einer äußerst profitablen Agrarwelt weiterentwickelte.

DAS SONNENSYSTEM

„Natürlich wäre jetzt der richtige Zeitpunkt, um einen Anspruch auf das System anzumelden. Aber meine Brüder, bedenkt dies: Ein Sonnensystem mit reichlich Rohstoffen, einem Gasplaneten und einer fruchtbaren Agrarwelt in einer Entfernung von nur zwei Parsek zu ihrer überbevölkerten Sektorhauptwelt – die Deutschen würden um *Grünau* kämpfen wie eine Löwin um ihr Junges!“

- Scheich Romero ibn Sufalla, bei einer Zusammenkunft des Inneren Wächterzirkels der VIS, 2441

Das *Grünau*-Systems besteht aus einer Doppelsonne mit drei Planeten. Der Primärstern der Spektralklasse F5 mit der Katalogbezeichnung GLADIUS-504 wird dabei in dermaßen großer Nähe von seinem Begleiter, einem Weißen Zwerg der Klasse M5, umlaufen,

dass es praktisch zu keinerlei Auswirkungen auf die Umlaufbahnen der Planeten kommt, wie es sonst oftmals der Fall ist in Systemen mit mehreren Sonnen.

Der innerste Planet des Systems ist kaum mehr als ein zu groß geratener Asteroid mit einem Durchmesser von nur etwa 170 km. Die kleine Felskugel mit dem Eigennamen *Motte* umrundet das Zentralgestirn in einer Entfernung von knapp 30 Millionen Kilometer und ist ein heißes Höllenloch bar jeglicher Atmosphäre. Trotzdem – oder gerade deswegen – war *Motte* bereits einmal Schauplatz eines ehrgeizigen Energiegewinnungsprojekts, das jedoch abgebrochen wurde, als sich der federführende amerikanische Solarkonzern nach dem Schisma im Rahmen des Entflechtungsabkommens aus dem *Grünau*-System zurückzog. Heute wird die damals stillgelegte Anlage im Inneren des Kleinplaneten wieder von etwa 200 Menschen bevölkert, die sich aus Gründen der Existenzsicherung auf die Piraterie verlegt haben.

Bommel, der zweite Planet des Systems, weist in etwa die zehnfache Größe von *Motte* auf und ist nur unwesentlich kühler, aber genauso unwirtlich. Im Gegensatz zu seiner kleinen Schwester war *Bommel* allerdings nie Gegenstand eines ambitionierten Unternehmens oder irgendeiner anderen sinnvollen Nutzung. Aus diesem Grunde darf man auch annehmen, dass sich der etwas merkwürdig anmutende Eigennamen noch direkt auf die Scouts und Prospektoren zurückführen lässt, die das Systems erstmals erkundet haben und die ja im Übrigen bekannt sind für ihren skurrilen Humor, soweit es die Namensfindung für neue Welten betrifft.

Zwischen den Umlaufbahnen des zweiten und dritten Planeten klafft eine erhebliche Lücke, in der sich lediglich ein dünner Ring aus Planetoiden befindet, der als *Hai-Fong*-Gürtel bezeichnet wird. Tatsächlich wurden dort bis zur Zeit des Schismas Erzvorkommen von einem gleichnamigen chinesischen Konsortium abgebaut, das sich dann jedoch aus dem RDN zurückziehen musste. Eine recht bald danach eingesetzte Untersuchungskommission des Reichs konnte nur noch feststellen, dass der Planetoidengürtel dermaßen gründlich ausgebeutet worden war, dass hier selbst für wagemutige Asteroidenschürfer nichts mehr zu holen ist. Der äußerste Planet des *Grünau*-Systems schließlich ist ein Gasgigant mit dem Eigennamen *Aquarius*. Da er sich noch innerhalb der Lebenszone des Doppelsterns befindet, erfreuen sich zwei seiner drei Monde einer Atmosphäre mit erträglichem Klima.

Der dritte Satellit, *Zitang*, ist hingegen wieder eine unfruchtbare, luftleere Gesteinskugel, die damals allerdings vom *Hai-Fong*-Konsortium als Standort für seine Verhüttungsanlagen ausgewählt worden war. Nach der vollständigen Demontage dieser Einrichtungen sind dort nur noch ein paar Fundamente und der eingeebnete Landeplatz eines ehemaligen Systemhafens zurückgeblieben.

Murmel, der zweite *Aquarius*-Mond, ist aufgrund von spektakulären atmosphärischen Turbulenzen aus der Ferne in der Tat hübsch anzusehen, lohnt aber kaum eine nähere Betrachtung. Der Satellit hat einen Durchmesser von knapp 4500 km und weist dementsprechend eine Schwerkraft von nur etwa 0,2 g auf. Seine Atmosphäre besteht aus einem dünnen Sauerstoff-Edelgas-Gemisch, das den Einsatz von Atemgerät mit Filtereinsätzen erforderlich macht. Zudem ist es eisig kalt auf der Welt, so dass ihr Wasser, das gut 50 Prozent der Oberfläche bedeckt, zum größten Teil gefroren ist. Mit *Grünau* in seiner unmittelbaren Nachbarschaft mag es also nicht verwundern, dass es keinerlei Bestrebungen gab, *Murmel* jemals zu besiedeln. Dennoch existiert menschliches Leben auf dem unwirtlichen Mond, seit ein Händler dort vor 12 Jahren mit seinem Subventionierten Kauffahrer eine Bruchlandung machte. Anstatt sein beschädigtes und überaltertes Schiff wieder flott zu machen, trat der Händler dann zusammen mit seiner Familie in die Dienste des AgroStar-Konzerns, für den er nun genmanipulierte Nutzpflanzen zu Test- und Forschungszwecken auf *Murmel* anbaut.

DIE HAUPTWELT

„Der ganze Mond wirkt so, als wäre er einmal durch den Verdauungstrakt eines regularen Riesendofus gewandert – glattgeschmirgelt und irgendwie nicht sonderlich hygienisch.“

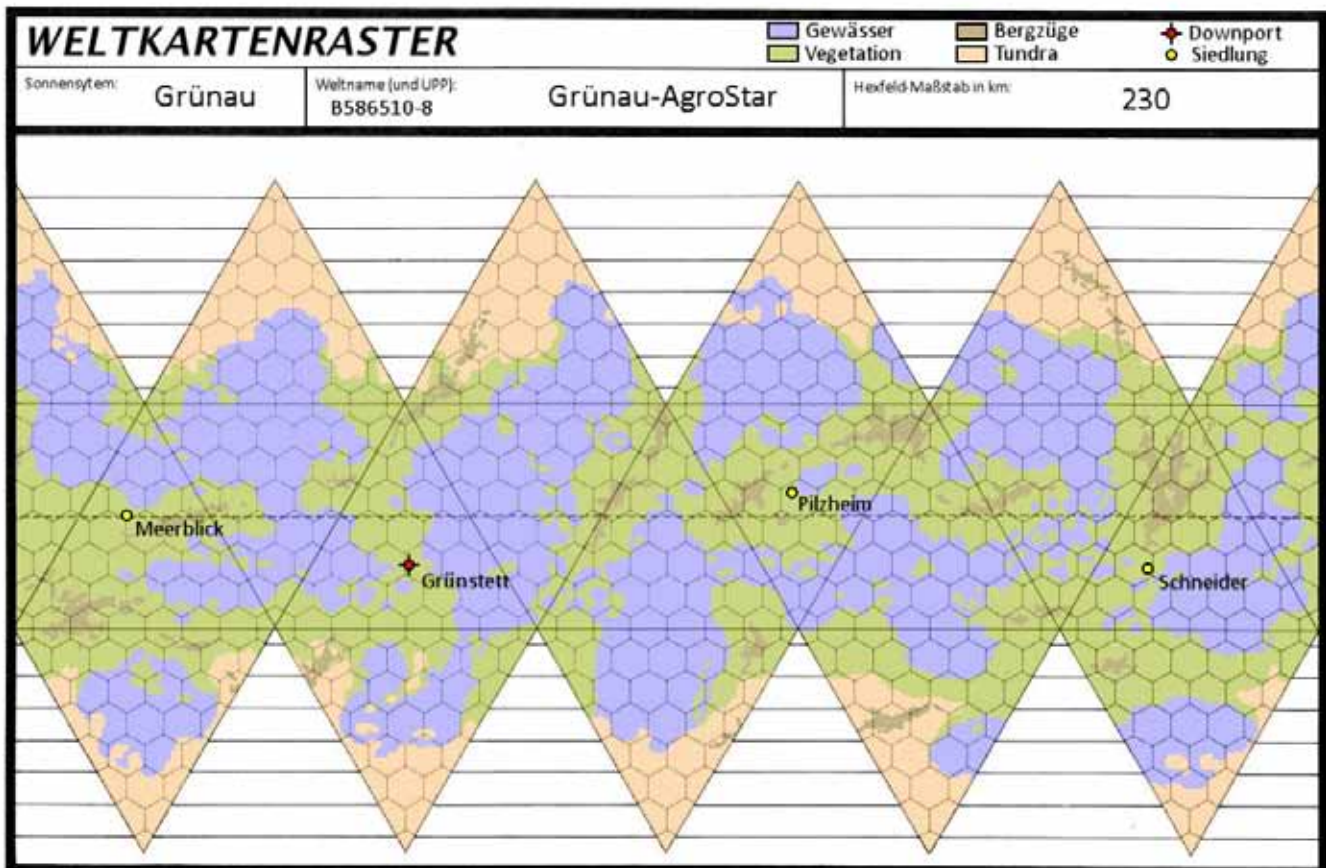
- Leserkommentar zum Eintrag Grünau-AgroStar auf isn.planetologie.uni.rdn

Grünau-Agrostar besitzt einen Durchmesser von gut 8000 km und ist somit etwa so groß wie der solare Planet Mars. Die Schwerkraft liegt dementsprechend bei etwa 0,5 g – also nahe der Untergrenze, die eine normale Kolonisierung durch Menschen noch zulässt.

Dafür verwöhnt der Mond seine Bewohner mit einer dichten, problemlos atembaren Atmosphäre und gemäßigten Temperaturen, die sich im Bereich des Äquators auf durchschnittlich 20° Celsius belaufen und an den Polen um die 0° schwanken. Aus der Eigenrotation von Grünau-AgroStar ergibt sich ein Tag mit 17,3 Standardstunden; es dauert 49,8 Standardtage, bis der Satellit Aquarius ein Mal umrundet hat. Die beträchtliche Gravitation des Gasriesen sorgt dabei für ausgeprägte Gezeiten an Grünaus Küsten – gut 60 Prozent der Welt ist von offenen Gewässern bedeckt.

Aus geologischer Sicht gilt Grünau-AgroStar als unauffällige, wenn nicht gar langweilige Welt. Der heiße Kern des Satelliten ist so weit abgekühlt, dass keine tektonischen Plattenverschiebungen oder andere spektakulären Phänomene dieser Art zu erwarten sind. Für eine Welt mit solch geringer Schwerkraft sind Höhen- und Tiefenunterschiede geradezu kümmerlich ausgeprägt – der höchste Berg des Mondes (das circa 1000 km nordöstlich von Pilzheim gelegene Kahle Haupt) erhebt sich gerade einmal 3000 Meter über den Meeresspiegel, während der Meeresgrund an keiner Stelle tiefer als 2000 Meter absinkt. Dementsprechend handelt es sich bei den kontinentalen Bergzügen eher um lange Ketten rollender Hügel, die nur allmählich an Höhe gewinnen, und weniger um Gebirge im üblichen Sinne. Die Uferregionen der riesigen Süßwassermeere sind generell sehr flach, so dass sich die von den Gezeiten betroffene Zone zumeist 10 km und mehr ins Landesinnere erstreckt.

Die planetare Kruste birgt nur wenige Bodenschätze. Eisen- und Nickelvorkommen überwiegen, lohnen jedoch nicht den kommerziellen Abbau, zumal die im Hai-Fong-Gürtel gewonnenen Erze und Mineralien für lange Zeit mehr als ausreichen, um den Bedarf Grünaus vollständig zu decken.



DAS ÖKOLOGISCHES SYSTEM

So unspannend *Grünau-AgroStar* aus geologischer Sicht sein mag, so aufregend gestalten sich die ökologischen Gegebenheiten dort. In der Tat gibt es nicht wenige Xenobiologen, die den Mond sogar als „lebenden Planeten“ klassifizieren, von denen die Menschheit auf ihrem Weg zu den Sternen bislang nur eine Handvoll entdecken konnte.

Tatsächlich ist der größte Teil der Landmasse *Grünaus* von einer zusammenhängenden Schicht aus organischer Materie bedeckt, die von ihrer Substanz her am ehesten irdischen Pilzen gleicht. Überraschend mag dabei die klare Struktur sein, die dieser Bewuchs im Laufe der Evolution herausgebildet hat:

Zuunterst befindet sich ein dichtes Geflecht aus wurzelähnlichen Fasern, das stellenweise eine Dicke von mehreren hundert Metern erreichen kann. Es liegt direkt auf dem nackten Gestein der Welt auf, die vor der Kolonisierung durch den Menschen kein klassisches „Erdreich“ kannte. Die Funktion dieser als „Mutterpilz“ bezeichneten Schicht scheint sich einzig und allein darauf zu beschränken, Wasser und Nährstoffe zu transportieren und auf diese Weise als eine Art organischer Träger für die zahllosen weiteren Pilzarten zu dienen, die auf ihm wachsen. Dabei fällt auf, wie sehr der Mutterpilz auf das gemäßigte und äußerst stabile Klima des Mondes angewiesen ist – an keiner Stelle reicht das Geflecht höher als circa 1500 Meter, sodass die Bergzüge *Grünaus* jenseits dieser Grenze in Ermangelung sonstiger Vegetation nur noch blanken Fels zeigen. Ein ähnliches Bild bietet sich an den Küsten: Ganz offensichtlich kann der Mutterpilz unterhalb der Wasseroberfläche nicht existieren – das Geflecht erstreckt sich zwar noch weit in die von den Gezeiten betroffenen Zonen hinein, wird dabei jedoch stetig dünner und endet schließlich am Übergang zum offenen Meer. Ebenso scheint der Mutterpilz auf niedrige Temperaturen zu reagieren, was man an den kühlen Polen des Mondes beobachten kann. Auch dort wird das Geflecht mit jedem Grad Celsius Temperaturabfall stetig dünner, ohne allerdings vollständig zu verschwinden. Stattdessen lässt sich beobachten, dass es ab einer Entfernung von etwa 1000 km vom Nord- oder Südpol nicht länger von symbiotischen Pilzarten besiedelt wird, was darauf hindeutet, dass diese sogar noch anfälliger auf Niedrigtemperaturen reagieren als ihr Wirt. Dieses Gebiet, in dem der Mutterpilz offen zutage tritt, wurde mangels einer besseren Bezeichnung mit dem Begriff „Tundra“ belegt

Die symbiotischen Pilze (kurz als „Symbionten“ bezeichnet), die den Mutterpilz fast über den gesamten Mond hinweg als Existenzgrundlage nutzen, weisen eine enorme Artenvielfalt auf und kommen in den unterschiedlichsten Formen und Größen daher. Generell

lässt sich sagen, dass diejenigen Symbionten, die unmittelbar aus dem Mutterpilz erwachsen, auch die größten Ähnlichkeiten mit diesem aufweisen, während Symbionten, die wiederum selbst auf symbiotischen Pilzen wachsen, sich schon sehr viel stärker von der Urform unterscheiden können. Insgesamt gesehen bietet sich so das Bild einer im Durchschnitt 50 Meter dicken Schicht aus verschiedensten Symbionten, die den Mutterpilz bedeckt, wobei diese Schicht von unten nach oben betrachtet zunehmend poröser beziehungsweise durchlässiger wird. Von oben betrachtet erwecken die im ursprünglichen Zustand belassenen Landflächen von *Grünau-AgroStar* somit den Eindruck, als wären sie von dichten Urwäldern bewachsen.

Autarke Symbionten bilden eine besondere Klasse von symbiotischen Pilzen, die noch am ehesten mit herkömmlicher Fauna verglichen werden können. Diese Gattungen sind nicht auf den ständigen physischen Kontakt mit dem Mutterpilz oder anderen Symbionten angewiesen und besitzen die Fähigkeit zur eigenständigen Existenz und autonomer Fortbewegung. Hiermit enden aber auch schon die Ähnlichkeiten zum klassischen Tierreich – autarke Symbionten besitzen weder ein Skelett noch ausgebildete Organe. Selbst ihr bisweilen äußerst zielgerichtet scheinendes Verhalten wird nicht von einem kompakten Gehirn gesteuert, sondern vielmehr von einer Art organischem neuronalen Netz, das in der xenobiologischen Wissenschaftsgemeinde für erhebliches Aufsehen gesorgt hat. Die Diskussion darüber, ob Pilze nun generell den Pflanzen oder den Tieren zugerechnet werden müssen, wurde angesichts der auf *Grünau-AgroStar* vorgefundenen Gegebenheiten neu entfacht, harrt jedoch weiterhin einer endgültigen Klärung.

Bei einer anderen Diskussion ging es um den Umstand, dass sich neben den alles dominierenden Pilzen keine anderen Lebensformen auf *Grünau* entwickelt haben. Hier überraschte besonders, dass die großen Süßwassermeere der Welt abgesehen von Mineralien und organischen Spurenelementen nahezu steril sind. Den Planetologen blieb am Ende allerdings nicht viel mehr übrig, als angesichts der unbestreitbaren Tatsachen mit den Schultern zu zucken und darauf hinzuweisen, dass dieser Mond nicht die erste Welt ist, die eine monokulturelle Lebensform aufweist. Wie fast immer in solchen Fällen rief diese Aussage natürlich Anhänger der Theorie einer „Kosmischen Saat“ auf den Plan, die hierin einen weiteren Beweis für die Existenz einer mysteriösen außerirdischen Rasse sahen, die aus unerfindlichen Gründen das Leben auf dem *Aquarius*-Mond ausgebracht hätte.

BESIEDLUNGSGESCHICHTE

„Grünau-AgroStar zählt zu den wertvollsten Assets unseres Unternehmens. Das ROI konnte bereits 25 Jahre nach dem Erwerb der planetaren Lizenz realisiert werden, und zum jetzigen Zeitpunkt prognostizieren die Analysten von Richter & Weingart einen möglichen Kursanstieg der PA um bis zu 18 Prozent bis zum Ende der gegenwärtigen Finanzdekade.“

- Auszug aus dem Fondprospekt der AgroStar IAG, 2590

Das Grünau-System wurde im Jahr 2315 erstmals vom Deutschen Explorationskorps vermessen und in der Folge nationalisiert. Obwohl es zu jener Zeit noch am Rand des erforschten Weltraums lag, konnte das System mit der Doppelsonne von Anfang an einen dünnen, aber stetigen Zustrom von Kolonisten verzeichnen, was nicht zuletzt an den äußerst günstigen Bedingungen lag, die für die Terraformung der Hauptwelt galten.

Im Prinzip musste dabei lediglich die dicke Schicht aus Symbionten vom Mutterpilz abgetragen werden, dessen freigelegte Oberfläche sodann versiegelt wurde. Die gewonnene organische Masse musste dann nur noch mit für Menschen zuträglichen Mineralien und Organismen angereichert werden und konnte sodann als fruchtbarer Erdboden auf die Versiegelung aufgebracht werden. Da ein solches Verfahren zu den grundlegenden und einfachsten Techniken der Terraformung zählt, sahen sich selbst Privatpersonen in die Lage versetzt, große Areale Land relativ kostengünstig zu erwerben und urbar zu machen.

Dementsprechend zeichnete sich die Besiedlung Grünaus zumindest in den ersten 200 Jahren durch eine dezentrale Struktur aus: Einzelne Familien und kleine Kommunen bewirtschafteten mit Hilfe moderner Agrartechnik große landwirtschaftliche Güter, die schon bald genug Ertrag abwarfen, um nicht nur die Eigenversorgung des Mondes mit Lebensmitteln zu gewährleisten, sondern auch einen nicht unbedeutenden Überschuss zu produzieren, der zur Absicherung des Lebensstandards und für den Aufbau einer hinreichenden industriellen Basis verwendet wurde, die Grünau bereits ab den 2380er Jahren eine fast vollständige Autarkie ermöglichte.

Selbstverständlich waren die Siedler nicht wenig stolz auf das bislang Erreichte, kam es doch ihrem Streben nach Unabhängigkeit und Selbstverwirklichung entgegen. Ein gutes Beispiel für diesen Hang zur Eigenständigkeit ist auch der Umgang mit dem chinesischen Hai-Fong-Konsortium, das sich im Jahr 2368 um die Schürfrechte für den Planetoidengürtel des Grünau-Systems bewarb: Den Chinesen wurden zwar umfangreiche Rechte für den Abbau und die Verhüttung der gewonnenen Rohstoffe eingeräumt, sie wurden jedoch im gleichen Zuge verpflichtet, all ihre Einrichtungen

und Anlagen außerhalb des bewohnbaren Mondes zu errichten und zu betreiben. Dies ging sogar soweit, dass es den Mitarbeitern von Hai-Fong verboten war, Grünau für Freizeit- und Erholungszwecke zu nutzen. Trotzdem erwies sich die Partnerschaft zwischen den überwiegend deutschstämmigen Kolonisten und dem chinesischen Unternehmen als erstaunlich friedvoll und einträglich.

In diese Zeit fällt auch der Ausbau des orbitalen Raumhafens Grünaus zu einer Klasse B-Installation, die den umfangreichen Bedürfnissen der chinesischen Schürfer entsprechen konnte. Grünau-Downport blieb hingegen weiterhin relativ unbedeutend, selbst wenn es zugleich unter dem Eigennamen Grünstett als planetare Hauptstadt fungierte.

Die sogenannten Nationenkriege, die das Geschehen im vom Menschen besiedelten Weltraum während der ersten Hälfte des 25. Jahrhunderts prägten, gingen schadlos am Grünau-System vorbei. Umgeben von Systemen, die dem damaligen Staat Deutschland angehörten, begnügten sich die Grünauer mit ihrer Rolle als Nahrungsmittellieferant, was insbesondere für das nur zwei Parsek weit entfernt gelegene Grenzstein-System von Bedeutung war, das sich langsam zur dicht besiedelten Sektorhauptwelt entwickelte.

Erst das Terranische Schisma, bei dem große Bereiche des erforschten Weltraums neu aufgeteilt wurden, bescherte Grünau eine Reihe von Veränderungen, die von den Bewohnern alles andere als willkommen geheißen wurden. Zwar gehörte das System von Anfang an zum Gebiet des dann neu gegründeten Reichs Deutscher Nationen, musste sich im Gegenzug jedoch wie viele andere Welten auch einer Flut von Zuwanderern stellen. Die meisten der bislang deutschen Systeme, die im Rahmen des Schismas ihren Besitzer wechselten, lagen im Bereich der Terranischen Zentralzone, die nun von der angloamerikanisch dominierten Solaren Föderation beansprucht wurde. Ganz ähnlich wie das Kaiserreich Japan und das Neue Commonwealth sah sich auch das RDN nach der neuen Grenzziehung unvermittelt einem Ansturm von Migranten ausgesetzt, der innerhalb weniger Jahre zu einer Verdoppelung der Bevölkerung auf in dem bislang überwiegend nur dünn besiedelten Reichsgebiet führte.

Aus Sicht der Grünauer brachte die neue Entwicklung ausschließlich Nachteile mit sich. Nicht nur, dass der Hai-Fong-Konzern in den Jahren 2485 bis 2488 seine Zelte im System abbrechen musste und somit eine wichtige Einnahme- und Rohstoffquelle entfiel, nein, die neuen deutschen Landsleute, die scharenweise in den Gladius-Sektor strömten und auch auf Grünau „wie Sporenbälle über eine Pilzkuh herfielen“, wie ein Sprecher der Altsiedler es zu jener Zeit formulierte, sorgten zudem für erhebliche soziale Spannungen auf dem Mond. Als

die Reichsregierung zudem Produktionsquoten sowie Preisgrenzen festsetzte und die landwirtschaftlichen Betriebe der kleinen Welt somit zwang, am Rande ihrer Kapazitäten zu arbeiten, war die Geduld der *Grünauer* endgültig erschöpft, und das Wort von einer offenen Rebellion machte die Runde.

Interessanterweise waren es dann aber ausgerechnet die Neusiedler, denen es gelang, die Wogen wieder zu glätten. Etwa drei Viertel der Einwanderer stammten von den Planeten *Neuzürich* und *Basel III*, die sich während des Schismas per Volksabstimmung dem in der Gründung begriffenen Reich Deutscher Nationen angeschlossen hatten. Folgerichtig mussten sie ihre Heimatplaneten verlassen, fanden jedoch auf *Grünau* eine eingesessene Bevölkerung vor, die ihnen erstaunlich wesensverwandt war. Nach anfänglichem gegenseitigem Misstrauen kam man schließlich zu einer Übereinkunft, die den Neusiedlern eine langsame Integration garantierte, auch wenn sie dabei über einige Zeit hinweg wesentlich schlechter gestellt waren als die eingesessene Bevölkerung. Leider änderte dies jedoch nichts an den nachwievor als überzogen empfundenen wirtschaftlichen Auflagen durch die Reichsregierung, doch zumindest trug der gemeinsame Unwille gegenüber diesen Restriktionen zur Solidarität zwischen Alt- und Neusiedlern bei.

In der ersten Hälfte des 26. Jahrhunderts unternahm das Reich Deutscher Nationen erhebliche Anstrengungen, seine ökonomische Lage weiter zu verbessern. Mehr noch, das RDN plante langfristig sogar zu der führenden Wirtschaftsmacht jenseits der Solaren Föderation zu werden, die sich inzwischen mehr und mehr von den außenliegenden Territorien zu isolieren begonnen hatte. Zu den radikalsten Maßnahmen der Reichsregierung gehörte dabei die unter dem Schlagwort „Geteilte Verantwortung“ bekannt gewordene Kooperation mit privatwirtschaftlich geführten Unternehmen.

Der *AgroStar*-Konzern ist führend auf dem Gebiet der industriell betriebenen Landwirtschaft und besitzt unzählige Tochterunternehmen, die sich zumeist mit der Verarbeitung und Distribution von Nahrungsmitteln beschäftigen (hierzu zählt zum Beispiel auch die marktführende „Bürger Burger“-Schnellrestaurantkette). Nachdem die Regierung des Reichs Deutscher Nationen im Jahr 2519 die Gesetzgebung zur sogenannten Planetaren Lizenzierung abgeschlossen hatte, begann *AgroStar* unverzüglich mit dem Erwerb von Nutzungsrechten an agrarindustriell nutzbare Welten. *Grünau*, das zu jener Zeit noch immer mit der Erfüllung der staatlich festgesetzten Quoten kämpfte, erwies sich dabei geradezu als Schnäppchen, und nachdem der Konzern 2525 die Lizenz für diese Welt erworben hatte, kamen gewaltige Umwälzungen auf den fruchtbaren Mond zu.

Man muss dem *AgroStar*-Konzern zugutehalten, dass er keine Investitionen scheute, um *Grünau*s wirtschaftliche Produktivität zu steigern: *Grünstett* wurde zu einem Downport der Klasse B mit großen Frachtterminals und flankierenden Betrieben der Nahrungsmittelverarbeitung weiterentwickelt. Die bislang unbedeutenden Siedlungen *Schneider* und *Pilzheim* wurden zu regionalen Stützpunkten der Agrarindustrie mit eigenen Systemhäfen ausgebaut, und *Meerblick* wurde zum selben Zweck sogar ganz neu gegründet. Um diese Zentren herum begann man mit der Terraformung gewaltiger Areale, auf denen in der Folge gentechnisch veränderte Nutzpflanzen angebaut wurden. In einem zweiten Schritt wurde die Produktion von überwiegend pflanzlichen Erzeugnissen auf Massentierhaltung umgestellt, wobei das sogenannte GTM3-Hausschwein in den Mittelpunkt gestellt wurde. *Grünau* begann zu riechen.

Die großmaßstäblichen Veränderungen, die *AgroStar* nach dem Erwerb der planetaren Lizenz in die Weg leitete, trafen von Anfang an auf den erbitterten Widerstand der eingesessenen Bevölkerung. Beginnend mit dem als vollkommen lächerlich empfundenen Namenszusatz der Hauptwelt, über die umfangreichen Landenteignungen bis hin zu der gehässig als „Schweinisierung“ des Mondes bezeichneten Produktionsumstellung wurde jede einzelne Maßnahme des Agrarkonzerns von den ansässigen Kolonisten abgelehnt und bekämpft. Nachdem rechtliche Schritte ohne Erfolg blieben, häuften sich Anschläge auf *AgroStar*-Einrichtungen und Übergriffe auf die Mitarbeiter des Konzerns, bis das System erneut an den Rand einer offenen Rebellion geriet. Dieses Mal gab es allerdings keine Fraktion, die einen mäßigenden Einfluss hätte ausüben können oder wollen, und so sah sich die neue Regierung am Ende gezwungen, paramilitärisch organisierte Sicherheitskräfte in großer Zahl dauerhaft auf *Grünau-AgroStar* zu stationieren. Erst 20 Jahre nach dem Beginn der Unruhen beruhigte sich die Lage soweit, dass wenn schon kein Friede, so doch eine Art unruhiges Stillhalteabkommen zwischen den Alteingesessenen und den neuen Besitzern herrschte. In den 2560er Jahren erreichte die Produktivität der agrarindustriellen Anlagen auf *Grünau-AgroStar* dann endlich das vom Konzern angestrebte Ausmaß – 20 Jahre nach dem ursprünglich prognostizierten Zeitrahmen.

Die gemeinhin unter dem Namen „Babypest“ bekannte Virusepidemie, die im Jahr 2590 nahezu zeitgleich auf fast allen RDN-Welten des Gladius-Sektors ausbrach, traf die Bevölkerung von *Grünau-AgroStar* besonders hart. Als der Erreger nach zwei langen Jahren endlich gefunden und das Sterilisierungsprogramm in die Wege geleitet wurde, stellte sich heraus, dass fast alle erwachsenen Bewohner des Mondes infiziert waren. Zudem wurde schnell offenkundig, dass die Konzernführung von den psychosozialen Folgen der Epidemie vollkommen überfordert wurde, und so sah sich die Reichsregierung schon ein Jahr später gezwungen, aufgrund der erneut aufgeflamten Unruhen, die ganz *Grünau* erfasst hatten, *AgroStar* die Verwaltungshoheit zu entziehen und das Kriegsrecht über die Welt zu verhängen. Natürlich trugen die mit militärischer Gewalt durchgesetzten Zwangssterilisationen wenig dazu bei, die Lage zu beruhigen, so dass sich der Militärgouverneur von *Grünau-AgroStar* schließlich darauf beschränkte, die

Isolationsmaßnahmen durchzusetzen und den Dingen ansonsten ihren Lauf zu lassen, bis bessere Zeiten kamen.

Als die Quarantäne für *Grünau-AgroStar* im Jahr 2598 schließlich wieder aufgehoben wurde und der Agrarkonzern erneut die Kontrolle übernahm, kam es augenblicklich zu einem Massenexodus. Innerhalb von 15 Monaten kehrten mehr als 300.000 Bewohner ihrer Welt endgültig den Rücken. Nachdem die Gesamtbevölkerung zu diesem Zeitpunkt aufgrund der langsam spürbar werdenden Generationenlücke ohnehin bereits um rund ein Zehntel geschrumpft war, bedeutet dies einen gewaltigen Aderlass – und einen ernsthaften Rückschlag für die optimistischen Pläne von *AgroStar*, *Grünau* innerhalb von fünf Jahren wieder auf den Stand vor dem Ausbruch der Epidemie zu bringen. Heute, zwei Jahre nach Aufhebung der Quarantäne, steht das weitere Schicksal von *Grünau-AgroStar* in den Sternen.



REISEFÜHRER 2600

(Auszug aus „Tipps für Sternenbummler – Reich Deutscher Nationen“, aktuelle Ausgabe)

ANKUNFT

Wenn Sie Ihre Reise in das Grünau-System planen, sollten Sie davon absehen, irgendein anderes Ziel als Grünau-AgroStar selbst oder Aquarius, den zugehörigen Gasgiganten, anzufliegen – sonst könnte es Ihnen ohne weiteres passieren, dass Sie von den Piraten aufgebracht werden, die das System unsicher machen. Die Freibeuter verfügen wohl über zwei Polizeiboote vom Typ „Schlange“ und überrumpeln unvorbereitete Reisende gern, indem sie sich als offizielle Vertreter der AgroStar-Systemsicherheit ausgeben, die zwecks Zollkontrolle an Bord kommen möchten. (Was sogar beinahe den Tatsachen entspricht – die Truppe bestand ursprünglich aus desertierten Systemcops, die sich kurz nach Ausbruch der Babypest vor sieben Jahren mitsamt ihren Wannan abgesetzt haben). Sofern Sie also nicht gerade einen Zerstörer der Reichsmarine dabei haben, unterlassen Sie lieber Ausflüge in den Rest des Systems.

Ihr offizieller Ansprechpartner beim Anflug ist Grünau-Highport. Wundern Sie sich nicht, wenn Sie erst angefunkt werden, wenn die Station bereits in Sichtweite ist – der Raumhafen (sowohl High als auch Down) ist hoffnungslos unterbesetzt. Falls Sie so freundlich sind und Ihr Schiff von sich aus anmelden, können Sie auch problemlos eine Landeerlaubnis für Grünau-Downport oder einen der Systemhäfen des Mondes ergattern. (Wenn Sie weiterlesen, werden Sie allerdings erfahren, warum es keine gute Idee ist, Schneider anzusteuern.)

Falls Sie am Highport andocken, wird Ihnen zuerst auffallen, dass dort recht wenig Betrieb herrscht für eine geostationäre Installation der Klasse B. Die Anlegekosten belaufen sich auf schlappe 350 Cr, und raffinierten Treibstoff gibt es schon für 400 Cr pro Tonne, was sicher dem benachbarten Gasriesen zu verdanken ist. Grünau-Highport verfügt über exzellente Reparatur- und Konstruktionsdocks; das Militär hat während seiner Besetzung des Systems bis vor zwei Jahren dafür gesorgt, dass diese Anlagen in Schuss bleiben. Falls Sie also Beschädigungen an Ihrem Schiff beheben lassen möchten (vielleicht doch nach einer kurzen Spritztour durch das System?), sind Sie hier bestens aufgehoben.

Shuttle-Verbindungen von der Orbitalstation hinab zum Downport (und zurück) gehen zwei Mal täglich. Die anderen Systemhäfen des Mondes werden von hier aus nicht angefliegen. Da die Station fast ausschließlich auf die Bedürfnisse von AgroStar zugeschnitten ist, kann man dort zurzeit auch noch keine Fahrzeuge chartern

oder andere Services in Anspruch nehmen. Immerhin gibt es eine TAS-Niederlassung, die Ihnen gerne weiterhelfen wird (sofern Sie Ihren Mitgliedsausweis dabei haben).

NACH DER LANDUNG

Wie die meisten Welten weist auch Grünau-AgroStar einen prägnanten Eigengeruch auf, der Ihnen sofort auffallen dürfte, nachdem Sie ausgestiegen sind: Dieser hier ähnelt dem von frisch geschnittenem Gras – mit einer leicht muffigen Note. Die Atmosphäre hier ist gut atembar – Sie benötigen also keinerlei Masken oder Filter, sofern Sie nicht gerade in den Symbiontenwäldern unterwegs sind – dazu später mehr.

Tag und Nacht weisen auf dem Mond eine Länge von jeweils gut acht Standardstunden auf. In diese Rechnung müssen Sie dann allerdings noch Aquarius einbeziehen, der zu wechselnden Tages- bzw. Nachtzeiten einen beträchtlichen Teil des Firmaments einnimmt. Weil der Gasriese eine bläulich-türkisfarbenes Lumineszenz aufweist, sind die Zeiten arg eingeschränkt, in denen es tatsächlich dunkel wird auf Grünau-AgroStar. Perioden, in denen allein der große Gasplanet am Himmel zu sehen ist, werden als Blautag beziehungsweise Blaunacht bezeichnet. Machen Sie sich gar nicht erst die Mühe, den stetigen und sehr unregelmäßigen Wechsel zwischen Tag, Nacht, Blautag und Blaunacht zu memorieren – laden Sie sich die entsprechenden Daten lieber einfach auf Ihr Pad herunter und ziehen Sie sie bei Bedarf zurate.

Die alteingesessene Bevölkerung lässt sich mühelos von den Neuzugängen (bei denen es sich normalerweise um AgroStar-Mitarbeiter handelt) unterscheiden: Echte Grünauer (wie sie sich selbst bezeichnen) sind im Durchschnitt 2,20 Meter groß und normalerweise gertenschlank. Sie zeichnen sich durch ein zurückhaltendes, oftmals mürrisches wirkendes Verhalten gegenüber Fremden aus und sprechen deutsch mit einem deutlich hörbaren helvetischen Zungenschlag. Falls Sie mit echten Grünauern ins Gespräch kommen sollten (was schon schwierig genug ist), machen Sie sich auf ein paar beiläufig scheinende Fragen nach Ihrem Verhältnis zu AgroStar gefasst. Falls Sie AgroStar-Mitarbeiter sind, ist das Gespräch sofort beendet. Falls Sie Verständnis für die Politik und Aktionen des Konzerns äußern, ist das Gespräch sofort beendet. Falls Sie versuchen, in dieser Hinsicht einen neutralen Standpunkt einzunehmen, ist das Gespräch sofort beendet. Behalten Sie außerdem im Hinterkopf, dass Ihr Gesprächspartner aufgrund der Notverordnung höchstwahrscheinlich zwangssterilisiert wurde oder sogar seine Partnerin oder sonstige Verwandte durch

Sie keine Befürchtungen haben müssen, irgendwo liegenzubleiben. Für kürzere Strecken können Sie auch – ebenfalls propellergetriebene – Fluggürtel mit einer Reichweite von etwa 100 km benutzen, die zwar etwas klobig, dafür aber äußerst zuverlässig sind.

AgroStar hat das Satellitennetz des Mondes wieder vollständig in Betrieb genommen – Sie können also über alle entsprechenden Möglichkeiten zur Kommunikation und Navigation verfügen. Falls Sie allerdings fernab besiedelter Gebiete in Not geraten, müssen Sie sich auf eine längere Wartezeit gefasst machen, bevor Hilfe eintrifft.

Jenseits der Areale, die durch Terraformung urbar gemacht worden sind, können Sie über den riesigen Symbiontenwäldern und Gezeitenzonen in der Luft auf sogenannte autarke Symbionten treffen, die zwar – auch von ihrem Verhalten her - Tieren ähneln, aber trotzdem zu den Pilzgewächsen zählen, die diese Welt dominieren. Halten Sie eine Flughöhe von mindestens 500 Metern über der Oberfläche ein, um (mehr oder weniger) zufällige Kollisionen mit eingeborenen Lebensformen zu vermeiden.

Falls Sie abenteuerlustig veranlagt sind, können Sie natürlich auch eine kleine Klettertour durch die Symbiontenwälder wagen. Doch seien Sie gewarnt

BEGEGNUNGSTABELLE SYMBIONTENWALD

Verwendens Sie diese Begegnungstabelle, sobald die Charaktere zu Fuß im Symbiontenwald unterwegs sind, und würfeln Sie in angemessenen Abständen mit 1W6.

1: Tentakler (Geher/Allesfresser/Sammler) Stä 12, Ges 17, Aus 5, Int 0, Instinkt 12, Rudel 9
Überleben 0, Athletik (Koordination) 2, Aufklärung 0, Verdeckte Operation 2, Nahkampf 2
Gewicht: 25 kg, Tentakel (3W6), Haut 2, Angetroffene Anzahl: 3W6
Tentakler hangeln sich an vier bis 12 Tentakeln blitzschnell durch das Symbiontengeflecht und stürzen sich im Rudel auf ihre Beute, die sie sodann in kleine, leicht zu absorbierende Fetzen reißen.

2: Pilzküh (Geher/Pflanzenfresser/Aussetzer) Stä 8, Ges 16, Aus 9, Int 0, Instinkt 3, Rudel 14
Überleben 0, Athletik (Koordination) 2, Aufklärung 0, Nahkampf 1
Gewicht: 50 kg, Hörner (1W6), Keine Panzerung, Angetroffene Anzahl: 4W6
Pilzkühe besitzen lange, flexible Körper und schlängeln sich äsend durch den Symbiontenwald. Bei ihren „Hörnern“ handelt es sich tatsächlich um stachelige Sporenbälle (siehe unten), mit denen sie eine quasi-symbiotische Beziehung eingegangen sind.

3: Sporenball (Flieger/Schmarotzer/Beuteräuber) Stä 3, Ges 3, Aus 1, Int 0, Instinkt 7, Rudel 11
Überleben 0, Athletik (Fliegen) 1, Aufklärung 2, Nahkampf 2
Gewicht: 1 kg, Biss/Klauen (3W6), Panzerung 3, Angetroffene Anzahl: 3W6
Sporenbälle schweben durch die lichtereren Bereiche des Symbiontenwaldes und lassen sich gezielt auf potentielle Opfer fallen, auf deren Körperoberfläche sie sich sodann verankern. Ihre bevorzugten Opfer sind Pilzkühe.

4: Schlauchkriecher (Geher/Schmarotzer/Filtrierer) Stä 2, Ges 7, Aus 8, Int 0, Instinkt 9, Rudel 2
Überleben 0, Athletik (Koordination) 0, Aufklärung 1, Nahkampf 0
Gewicht: 12 kg, Biss/Stachel (2W6), Haut 1, Angetroffene Anzahl: 1W3
Schlauchkriecher umhüllen die Stämme und Äste des Symbiontenwaldes mit ihrem gesamten Körper und raspeln dort einen Teil des organischen Materials zu Nahrungszwecken ab, während sie sich langsam weiterbewegen. Wegen ihrer Langsamkeit stellen sie für aufmerksame Abenteurer normalerweise keine Gefahr da.

5: Pilzraupen (Geher/Pflanzenfresser/Aussetzer) Stä 1, Ges 1, Aus 1, Int 0, Instinkt 3, Rudel 11
Überleben 0, Athletik (Koordination) 0, Aufklärung 0
Gewicht: 1 kg, Keine Waffen, Keine Panzerung, Angetroffene Anzahl: 3W6
Pilzraupen sind harmlose Pflanzenfresser, die in großer Anzahl die Symbiontenwälder durchstreifen. Sie sind das bevorzugte Jagdziel von Tentaklern.

6. Ereignis: Sporenwolke

Ein Symbiont entlässt eine Sporenwolke, die die Atemwege eines ungeschützten Charakters verstopfen, was wie ein Ersticken behandelt wird (1W6 Schaden pro Runde). Charaktere können dem Effekt wie bei einer Explosion durch Ausweichen entgehen.

– dieses Gebiet gehört definitiv den Pilzen, die hier (besonders in ihrer autarken Form) recht gefährlich werden können. Wegen der dichten Sporenwolken, die von manchen Symbionten ausgestoßen werden, empfiehlt sich dort auch das Tragen einer Atemmaske.

Falls Sie in den Symbiontenwäldern auf eine prächtige, bunte Flora und Fauna hoffen, muss ich Sie leider enttäuschen – die Farbenpracht der Symbionten erstreckt sich lediglich über eine Vielzahl von Schattierungen in Olivgrün, und der Geruch dort ist – nun ja – gewöhnungsbedürftig.

Die faszinierendsten Exemplare der heimischen Lebensform finden Sie in den ausgedehnten Gezeitenzonen, die sich an den Küsten aller Meere und Seen des Mondes gebildet haben. Dort flacht der Wald zum Ufer hin zunehmend ab und bietet so Platz für wahrhaft große Vertreter der autarken Symbionten. Aber auch hier ist Vorsicht geboten – viele „Pilztiere“ stellen allein schon aufgrund ihrer Größe eine Gefahr für den arglosen Besucher da, und wo Sie im Symbiontenwald hin und wieder von einer relativ harmlosen Sporenwolke eingenebelt werden, wird in den Gezeitenzonen scharf geschossen!

BEGEGNUNGSTABELLE GEZEITENZONE

Verwenden Sie diese Begegnungstabelle, wenn sich die Charaktere zu Fuß in der regelmäßig überfluteten Küsten- oder Uferzonen der Wildnis aufhalten, und würfeln sie in angemessenen Abständen mit 1W6.

1: Luftqualle (Flieger/Schmarotzer/Aasfresser)

Stä 15, Ges 9, Aus 11, Int 0, Instinkt 8, Rudel 9

Überleben 0, Athletik (Fliegen) 2, Aufklärung 2, Nahkampf 2

Gewicht: 800 kg, Biss/Klauen (3W6), Haut 3, Angetroffene Anzahl: 3W6

Luftqualen ernähren sich von anderen autarken Symbionten, die den besonderen Bedingungen der Gezeitenzonen zum Opfer gefallen sind, indem sie ihre großen, glockenförmigen Schwebekörper über die Überreste stülpen und diese absorbieren.

2: Wasseregel (Schwimmer/Allesfresser/Jäger)

Stä 2, Ges 2, Aus 2, Int 0, Instinkt 6, Rudel 5

Überleben 2, Athletik (Akrobatik) 0, Aufklärung 0

Gewicht: 3 kg, Keine Waffen, Keine Panzerung, Angetroffene Anzahl: 1W6

Wasseregel gehören zu den wenigen autarken Symbionten, die dauerhaft unter Wasser existieren können, wo sie sich von Organismen und Abfallstoffen aller Art ernähren.

3: Schwimmteppich (Schwimmer/Pflanzenfresser/Weidetier)

Stä 8, Ges 13, Aus 5, Int 0, Instinkt 8, Rudel 15

Überleben 0, Athletik (Akrobatik) 0, Aufklärung 2, Nahkampf 4

Gewicht: 50 kg, Hufe (1W6), Haut 1, Angetroffene Anzahl: 5W6

Schwimmteppiche gleichen großen, ca. 5 Meter durchmessenden Fladen, die in großen Gruppen an der Wasseroberfläche treiben. Bei den „Hufen“ handelte es sich um verdickte Körpersektionen, die normalerweise für Paddelbewegungen benutzt werden, die aber auch kräftige Hiebe austeilen können.

4: Leviathan (Geher/Allesfresser/Verschlinger)

Stä 23, Ges 2, Aus 23, Int 0, Instinkt 7, Rudel 7

Überleben 0, Athletik (Akrobatik) 0, Aufklärung 2, Nahkampf 2

Gewicht: 5000 kg, Stachel (4W6), Panzerung 5, Angetroffene Anzahl: 2W6

Leviathane gleichen riesigen Stachelkugeln, die mit Unterstützung der Gezeitenströmung durch die Feuchtgebiete der Küstenlandschaft rollen und dabei alles aufspießen, was ihnen zufällig in den Weg kommt.

5: Marschraupe (Amphibie/Pflanzenfresser/Weidetier)

Stä 28, Ges 6, Aus 28, Int 0, Instinkt 9, Rudel 9

Überleben 0, Athletik (Akrobatik) 0, Aufklärung 0, Nahkampf 1

Gewicht: 5000 kg, Hufe/Biss (3W6), Keine Panzerung, Angetroffene Anzahl: 3W6

Marschraupen robben in kleinen Gruppen durch die Küstenzonen. Die etwa 10 Meter langen, flachen Symbionten sind harmlos, sofern man nicht in den Bereich ihrer großen, mit zahlreichen Fangdornen besetzten Mäuler gelangt, die in gleichmäßigem Abständen über den Körper verteilt sind.

6. Ereignis: Sporenpfeile

Ein Symbiont schießt mit einer Reihe von scharfen, pfeilförmigen Sporen auf die Charaktere. Jeder erfolgreiche Angriff verursacht 1W6 Schaden. Charaktere können dem Effekt wie bei einer Explosion durch Ausweichen entgehen.

SCHAUPLÄTZE

Grünau-AgroStar weist keine nennenswerten Sehenswürdigkeiten oder Naturschauspiele auf, tatsächlich wurde die Welt nie touristisch erschlossen, weil es hier ganz einfach nichts zu sehen gibt, was Außenwelter anlocken könnte – es sei denn, Sie sind Xenobiologe. Begnügen wir uns an dieser Stelle also mit einer kurzen Tour zu den vier großen Siedlungen des Mondes.

GRÜNSTETT (GRÜNAU-DOWNPORT)

Hier finden Sie die lokale Konzernzentrale von AgroStar, die zusammen mit einem hübschen Wohnpark und etlichen weiterverarbeitenden Betrieben von einer meterhohen und streng gesicherten Absperrung umgeben ist. Der Zutritt zu dieser Enklave ist auf Konzernmitarbeiter beschränkt. Davon abgesehen besitzt Grünstett eine Einwohnerzahl von 80.000 Menschen. Die umliegenden Werkssiedlungen beherbergen noch einmal ca. 100.000 Grünauer, die ganz überwiegend in den landwirtschaftlichen Produktionsbetrieben arbeiten. Das mehrere hundert Quadratkilometer umfassende Grünstett-Areal wurde in der Zeit seit Aufhebung der Quarantäne umfassend rekultiviert und befindet sich nun annähernd auf dem Leistungsstand, den es vor Ausbruch der Epidemie erreicht hatte.

MEERBLICK

Diese Siedlung wurde im Verlauf der Unruhen in den frühen 2590er Jahren fast vollständig zerstört. In den Ruinen treiben sich heute ab und zu marodierende Banden herum, die nach Werkzeugen und anderen verwertbaren Gegenständen suchen. Von einem Besuch dort wird dringend abgeraten.

PILZHEIM

Die Stadt wird momentan von etwa 30.000 Menschen bevölkert, obwohl sie die doppelte bis dreifache Einwohnerzahl beherbergen könnte. Nachdem es AgroStar gelungen ist, das Grünstett-Areal wieder auf Vordermann zu bringen, ist Pilzheim nun das zweite große Projekt, das der Konzern auf dieser Welt in Angriff genommen hat. Die Schwierigkeiten sind allerdings enorm – es existiert eine tiefe Kluft zwischen alteingesessenen Grünauern und den frisch eingewanderten AgroStar-Mitarbeitern. Gewalttätige Auseinandersetzungen sind an der Tagesordnung, obwohl der konzerneigene Sicherheitsdienst eine starke und ständige Präsenz zeigt. Immerhin muss man AgroStar zugutehalten, das er bei der Versorgung der Bevölkerung mit lebensnotwendigen Gütern keine Unterschiede zwischen Freund und Feind macht. Etwa 15 Prozent der landwirtschaftlichen Anlagen des Pilzheim-Areals konnten inzwischen reaktiviert werden. Schneider

Die Siedlung mit knapp 120.000 Einwohnern befindet sich mitsamt dem umliegenden Areal fest in der Hand der alteingesessenen Grünauer. AgroStar hat erste Versuche, diesen Teil der Bevölkerung in seine Wiederaufbaubemühungen mit einzubinden, rasch wieder aufgegeben, nachdem es bei ersten Kontaktversuchen zu mehreren Toten und etlichen Verletzten gekommen war. Offiziell gilt für das gesamte Areal der Ausnahmezustand, die Menschen haben den juristischen Status von Aufständischen. Inoffiziell verfolgt der Konzern die Sache vorläufig nicht weiter, überlässt die dort heimischen Grünauer ansonsten aber auch ihrem Schicksal.

VERDIENSTMÖGLICHKEITEN

Wenn Sie als Einzelperson auf Arbeitssuche sind, ist Grünau-AgroStar genau der richtige Platz für Sie – der Agrarkonzern sucht händeringend nach Mitarbeitern, die gewillt sind, dauerhaft oder zumindest für einige Jahre auf den Mond umzusiedeln. Gesucht werden vor allem Agrartechniker und -ingenieure, Sie können aber auch jederzeit als einfacher Mechaniker oder Fahrer unterkommen.

Als Freihändler mit eigenem Schiff können Sie hingegen nicht bei AgroStar landen – solange die Produktion noch nicht wieder voll angelaufen ist (bis dahin werden sicherlich noch etliche Jahre vergehen), kann die konzerneigene Frachterflotte den anfallenden Warenverkehr mühelos selbst bewältigen. Ganz anders sieht es hingegen aus, wenn Sie sich dazu entschließen können, mit den eingesessenen Grünauern in Pilzheim oder Schneider in direkten Kontakt zu treten. Die alten Farmen aus der Prä-Agrostar-Ära produzieren noch (oder wieder) eine ganze Reihe von Spezialitäten und hochwertigen Nahrungsmitteln, die sich mühelos zum Beispiel auf Grenzstein absetzen lassen. Im Gegenzug sind diejenigen Grünauer, die nicht vom Konzern versorgt werden (bzw. sich nicht versorgen lassen wollen), auf den freien Handel angewiesen, um Ersatzteile, Betriebsmittel und andere Waren zu erlangen, die nicht auf Grünau selbst produziert werden können.

Schließlich sei noch darauf hingewiesen, dass sich AgroStar momentan nicht in der Lage sieht, den allgemein geltenden Einfuhrbestimmungen auf ganz Grünau Geltung zu verschaffen, oder, was das betrifft, überhaupt irgendeine Art von Jurisdiktion außerhalb des Grünstett-Areals und Pilzheim-Stadt auszuüben, was kreativen Freihändlern eine ganze Reihe von neuen Optionen eröffnen dürfte ...

ABENTEUEROPTIONEN

„Grünau-AgroStar: Mond der Möglichkeiten!“

- Slogan aus dem Fondprospekt der AgroStar IAG, 2590

MENSCHENJAGD

Ein Vertreter des Reichsgesundheitsamtes möchte die Charaktere anheuern, da es zumindest im *Schneider*-Areal offensichtlich noch *Grünauer* gibt, die sich der gesetzlich vorgeschriebenen Zwangssterilisation entzogen haben. Der Reichsvertreter ist bereit, ein recht hohes Kopfgeld für jeden nicht sterilisierten Mann zu zahlen, den die Charaktere festsetzen und lebend in *Grünstett* abliefern.

Der RHT12-Virus wird durch Geschlechtsverkehr übertragen und führt dazu, dass eine infizierte Frau bei einer Schwangerschaft im vierten Monat zusammen mit ihrem Kind stirbt. Da der Virus sich in den Testikeln von Männern festsetzt und auch nicht mehr auf konventionelle Weise von dort entfernt werden kann, bleibt als einzige Möglichkeit zum Schutz von Nichtinfizierten die operative Entfernung der Hoden. Sterilisierte Männer werden zugleich gechipt, was die Suche der Charaktere nach Virusträgern erheblich vereinfachen dürfte, nachdem sie von dem Reichsbeauftragten mit einem entsprechenden Ortungsgerät versorgt wurden.

Es ist ein dreckiger Job, aber einer muss ihn ja machen.

SUCHE NACH INTELLIGENTEM LEBEN

Ihre Gruppe wird von zwei Xenobiologen angeheuert, die auf Satellitenbildern eine merkwürdige Entdeckung gemacht haben: Nördlich von *Pilzheim* zeigt das Ufer eines Binnenmeers merkwürdige Verfärbungen, die es näher zu untersuchen gilt, wobei die Charaktere für den Transport und die Sicherheit sorgen sollen.

In der betreffenden Gezeitenzone stellt sich dann heraus, dass der Mutterpilz ein spezielles, röhrenartiges Geflecht entwickelt hat, mit dem ganz offensichtlich terrageformter Erdboden aus dem *Pilzheim*-Areal ins Meer entsorgt wird.

Die Wissenschaftler wittern daraufhin sofort vernunftorientiertes Handeln und beginnen zusammen mit den Charakteren auf den größtenteils verlassenen Farmen des Areals nach weiteren Beweisen zu suchen. Tatsächlich ist schon bald eine Stelle gefunden, an der sich die Symbionten verlorenes Terrain zurückerobern – unter anderem kann dort sogar eine neue Spezies gefunden werden, der es gelingt, die Bodenversiegelung abzutragen.

Die Xenobiologen beginnen das Umfeld intensiv zu erkunden und müssen mit Unterstützung der Charaktere ein Stück weit in den Symbiontenwald vordringen, wo sie nach einiger Zeit ein ganz spezielles Mutterpilzgewebe entdecken, das große Ähnlichkeit mit großen Nervenknotten aufweist. (Versäumen Sie an dieser Stelle nicht, ein paar auffallend zielgerichtet agierende Exemplare aus der entsprechenden Tabelle mit Zufallsbegegnungen einzustreuen.)

In der Folge können Sie die Charaktere an der lebhaften Diskussion zwischen den beiden Wissenschaftlern teilhaben lassen, in der es darum geht, welche Folgen es haben kann, wenn der Mutterpilz von *Grünau-AgroStar* als intelligente Lebensform eingestuft werden muss. Konzentrieren Sie sich dabei besonders auf den Umstand, dass der Pilz nicht bereits vor der menschlichen Besiedlung intelligent war, sondern in Folge dessen.

INTERSTELLARER SCHWEINEKOMPLOTT

Die Charaktere werden von einem berühmten Journalisten angeheuert, der einer abenteuerlichen Spur bezüglich der gerade erst überstandenen „Babypest“ folgt: Die offiziellen Stellungnahmen der Reichregierung besagen, dass es sich bei dem RHT12-Virus, der die Epidemie ausgelöst hat, um einen mutierten Erreger handelt, der sich aufgrund seiner großen Latenzzeit über den ganzen Sektor verbreiten konnte, bevor die Krankheit bei den betroffenen Männern zum Ausbruch kam. Als Ausgangsort wird Grenzstein angenommen, die überbevölkerte Sektorhauptwelt, obwohl schlüssige Beweise dafür fehlen. Der besagte Journalist folgt nun der Theorie, dass der Virus von den genmanipulierten Hausschweinen stammt, die von *AgroStar* auf *Grünau* gezüchtet wurden. In der Tat erscheint es merkwürdig, dass der gesamte Bestand dieser Tiere zwei Jahre nach Ausbruch der Epidemie gekeult wurde – angeblich als Vorsichtsmaßnahme.

Die Aufgabe der Charaktere besteht nun darin, ein lebendes oder totes Exemplar des GTM3-Hausschweins zu finden und sicherzustellen. Ansatzpunkte für diese Suchen könnten beispielsweise die Stadt *Schneider* sein, die sich nicht länger im Machtbereich des Konzerns befindet, oder ein längst vergessenen Kühlhaus/Labor in der zerstörten Siedlung *Meerblick*. Vielleicht laufen ja sogar noch ein paar Exemplare auf irgendwelchen abgelegenen Farmen herum, die bei der Keulungsaktion vor acht Jahren vergessen wurden.

Sie können die Geschichte noch würzen, indem Sie den *AgroStar*-Sicherheitsdienst auf die Charaktere ansetzen – oder sogar gleich die Reichsicherheit. Falls die Charaktere erfolgreich sind, spinnen Sie die Geschichte ruhig weiter (dann sicherlich nicht mehr nur allein auf *Grünau-AgroStar*), bis Sie den mörderischen Komplott einer islamistischen Hightech-Sekte aus den VIS enthüllt haben, die den auf TL 16 konstruierten RHT12-Designervirus in das *AgroStar*-Zuchtprogramm für eine neue Schweinerasse einschleusen konnten, für dessen Verbreitung dann übrigens die überaus beliebte „Bürger Burger“-Kette gesorgt hat.