

TRAVELLER



KOMPATIBLES PRODUKT

MEINE WELT
CASTELLO
KEVIN ULLRICH

5

MEINE WELT

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

Der Beitrag erreichte den fünften Platz.

CASTELLO

MEINE WELT

Autor: Kevin Ulrich
Illustrationen: Holger Kirste
Lektorat: Bernd Blecha
Satz und Layout: Sebastian Witzmann

Webedition 2012



Das deutsche *Traveller* © 2012 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.

Oberfläche: Wasser

Temperatur:

Luft: 24 Grad

Wasser (Oberfläche): 16 Grad

Wetter: windig, regnerisch

Durchmesser: 45.000 km

Tagesdauer: 16 Stunden

Atmosphäre: sehr dünn, verschmutzt

Hydrographie: 95 %

Anziehungskraft: 1,6

bewohnt: ja

bewohnbar m. Hilfe : ja

bewohnbar o. Hilfe : nein

Abstand zur Sonne : 10,6 Lichtjahre

Monde: 4

TL: 11

Bevölkerung: 15 Millionen Menschen

Justizgrad: eigenes

Regierung: Charismatischer Diktator (Magdalena Henning)

Raumhafen: B (gut)

Basen:

Marine

Scout

Forschung

Piraten

Städte:

Virna

Industrie:

Erzabbau

Sobra

Castellokrabbe

Marineausbildung

Produzierte Rohstoffe:

Erz aus dem Meeresboden

Sobra (Aufputzmittel) durch Gärten auf dem Meeresboden

Castellokrabbe

Konzerne:

Delgado -> Bergbau

Schunamann und Sohn AG -> Pharmazie

Interstellarms -> Sicherheitsdienst

Raumflotte -> Ausbildung Marinestreitkräfte

Persönlichkeiten:

Miro Denimolson -> Battlebones (~50 Mann)

Magdalena Henning -> Verwalterin

Jason Sheedy -> Delgado -> Leiter

Robert Steel jun. -> Leiter Interstellarms

Franz Stemmer -> Leiter Schunamann und Sohn AG

CASTELLO

STRUKTUR

Die Oberfläche des Planeten ist fast ausschließlich mit Wasser bedeckt. Es existieren vereinzelt ein paar kleinere Inseln, die jedoch nicht bewohnt werden. Diese dürften sich vor vielen hundert Jahren gebildet haben, und einige sind mit dem Meeresboden verbunden. Über dem Meeresspiegel wehen fast immer Winde mit bis zu 100 km/h. Trotzdem fällt die Oberflächentemperatur sehr selten unter 24 Grad Celsius. Die Atmosphäre ist sehr dünn und durch den interstellaren Staub sehr verschmutzt, so dass es unmöglich ist, normal zu atmen. Durch die lange und intensive Sonneneinstrahlung und die gewaltigen Wassermassen wird der Planet häufig von heftigen Regengüssen heimgesucht.

In einer Tiefe von ca. 23 km beginnt der Meeresboden. Dieser besteht zu 85% aus Erz und zu 15% aus Kalkgestein. Pflanzen können auf so einem Untergrund nicht auf natürliche Weise wachsen, und größere Tiere haben auf diesem Planeten keine Überlebenschance. Es existiert aber dennoch Leben unter der Meeresoberfläche: Winzige Mikroorganismen haben sich über die Jahrtausende entwickelt und geben so Nahrung für kleine fischartige Lebewesen.

Im Umlauf von Castello kreisen vier Monde: Muno, Apos 5, Rales 78 und Lita. Die Handelsbasis und der Umschlagplatz der Waren befinden sich auf Apos 5. Dieser Mond besteht ausschließlich aus Stein und hat die ideale Struktur für die große Raumbasis. Auf dieser herrscht rund um die Uhr hektisches Treiben. Alle Export- und Importwaren, sowie die Personen, die diese transportieren, werden von den Sicherheitsbeamten kontrolliert und für den weiteren Transport freigegeben. Des Weiteren befindet sich auf dem Mond ein Raumhafen für die zivile Raumfahrt. In diesem können Raumschiffe von Privatpersonen geparkt werden. Ein Transportshuttle bringt Leute dann nach Virna. Dort werden die ankommenden Personen kontrolliert und die Waffen werden ihnen abgenommen.

Eine nahezu unbekannt Basis befindet sich auf Lita. Dieser Mond besteht zu 85% aus Gas, besitzt aber einen festen Kern. Auf diesem ist es einer lokalen illegalen Piratenvereinigung, die sich Battlebones nennt, gelungen, eine Basis zu errichten. Im Inneren des Kerns hat sich Wasser angesammelt, das von den Mitgliedern der Organisation gefördert wird. Durch die Oberflächenstruktur des Mondes ist es den Battlebones bis jetzt gelungen, unentdeckt zu bleiben.

Die anderen beiden Monde sind derzeit nicht bewohnt. Delgado überlegt jedoch, den Mond Muno zu terraformen, um eine weitere Handelsbasis zu errichten.

TIER- UND PFLANZENWELT

Aufgrund des rauen Klimas auf Castello haben sich nur sehr wenige Tiere und Pflanzen auf dem Planeten entwickelt. Den größten Teil stellen winzige Mikroorganismen, die in allen Tiefen des Meeres vorkommen. Diese dienen kleinen aber hochspezialisierten Fischen als Nahrungsquelle. Die Fische haben eine sehr dicke Haut, um dem Druck in den Meerestiefen standhalten zu können. Außerdem haben sie besondere UV-Leuchtorgane entwickelt, die das Meer in ein schimmerndes Gewirr aus Lichtpunkten taucht. Am Meeresgrund haben sich zwei kleine Arten von Krabben entwickelt, die den Boden nach Pflanzen absuchen. Im Gegensatz zu bekannten Krabben atmen die Castelloexemplare mit Kiemen. Mit ihren dicken Panzern sind sie sehr gut gegen die vorherrschenden Bedingungen geschützt. Die Krabben haben eine graue Färbung und schwarze Zangen.

Ihre Hauptnahrungsquelle sind spezielle Moose und kleine Korallen, die fast den gesamten Meeresboden bedecken. Das notwendige UV-Licht für das Wachstum beziehen die Pflanzen von den Fischen, die überall im Meer schwimmen.

GESCHICHTE

Castello wurde bis vor kurzem von den Menschen ignoriert, weil es keinen Sinn ergab, auf so einem unwirtlichen Planeten eine Kolonie zu gründen. Vor ca. 400 Jahren stürzte ein großer Frachter des Megakonzerns Tukera Lines auf Castello ab. Im Zuge der Bergungsarbeiten wurden Proben des Meeresbodens mitgenommen und analysiert. Die Ergebnisse fielen Forschern des Megakonzerns Delgado in die Hände, und sie stellten fest, dass auf diesem Planeten erhebliche Erzvorkommen existierten. Da das Erz ein wichtiger Rohstoff für den Bau von Raumschiffen, Kolonien und Waffen ist, beschloss die Führung von Delgado, in einen Raumhafen auf einem der Monde von Castello und in eine Kolonie auf der Meeresoberfläche zu investieren. Es wurde eine Forschungsgruppe aufgestellt, die eine Lösung finden sollte, das Leben und Arbeiten auf Castello trotz der rauen Witterungsverhältnisse zu ermöglichen. Die Ergebnisse dieser Gruppe führten zu der heute bekannten Stadt auf dem Wasserplaneten: Virna.

AUFBAU DER STADT

Virna besteht aus sehr vielen einzelnen Druckkammern, die mittels Druckschleusen miteinander verbunden werden können. Die Maße einer Kammer betragen drei km in der Länge, zwei km in der Breite und 900 m in der Höhe. Sie werden aus einer speziellen Mischung aus verschiedenen Metallen hergestellt, um den Druck unter Wasser stand zu halten.

An der Oberfläche sind derzeit 16 dieser Druckkammern miteinander verbunden. Der Großteil der Fläche ist mit sogenannten Windfängern versehen. Diese nutzen die vorherrschenden Winde für die Stromerzeugung. Der Rest der Fläche dient als Landebasis für Frachtraumschiffe, um den Export und Import von Waren aufrecht zu erhalten.

Virna reicht ca. 20 km in die Tiefe. Die einzelnen Geschosse sind mit einem großen Lastendrucklift und zwei kleineren Personendruckliften miteinander verbunden. In den ersten drei Geschossen sind die riesigen Lagerräume der importierten Güter untergebracht. Diese sind je nach Verwendungszweck in unterschiedliche Bereiche aufgeteilt:

- Lebensmittel (gekühlt)
- Bekleidung
- Chemikalien (gekühlt)
- Alltagsgegenstände

Außerdem befindet sich in der ersten Ebene ein großer Wachposten. Das Personal hat die Aufgabe, alle Einreisenden zu durchsuchen und ihnen die Waffen abzunehmen und sicher zu verwahren.

In den nächsten 13 Geschossen befinden sich die Wohnquartiere der Bevölkerung. Diese gliedern sich in drei unterschiedliche Kategorien: Führung, reich und normal. Die Führungsebene befindet sich im 7. Geschoss. In dieser steht der große Palast des Verwalters, und die Regierungskabinette sind ebenfalls dort zu finden. Über der Führungsebene befinden sich die Wohnplätze der reichen Bürger. Diesen stehen 8 Druckkammern für ihre Häuser zur Verfügung, die in zwei Ebenen aufgeteilt sind. Außerdem befinden sich Geschäfte für Luxusgüter und Vergnügungseinrichtungen in den Geschossen.

Das achte Geschoss stellt eine Ausnahme im Aufbau dar. In diesem sind die Schulen und die Universität untergebracht. Weiterhin befindet sich eine Forschungsabteilung in einem der Gebäude.

Die nächsten fünf Ebenen beherbergen den Großteil der Bevölkerung. Die Wohnblocks sind auf acht Druckkammern untergebracht. Die Wohnungen sind alle gleich groß und für vier Personen ausgelegt.

In den vier Druckkammern vor den Wohnblocks sind ein Park und Kinderspielflächen angelegt und in den letzten vier Geschäfte, Kinos, Restaurants und Dienstleistungseinrichtungen.

In den letzten Geschossen befinden sich die Industrieeinrichtungen. Diese bestehen hauptsächlich aus Bergbaukammern. In diesen werden die Steine geschnitten und das Erz gewonnen. Außerdem befinden sich noch zwei Obst- und Gemüseplantagen in den unteren Geschossen sowie eine Druckkammer für pharmazeutische Mittel.

INDUSTRIE

Der Hauptzweig auf Castello ist die von Delgado bestimmte Erzgewinnung. Am Meeresgrund werden große Steine von einem sogenannten Cutter herausgeschnitten. Spezielle Unterwasserboote – die sogenannten Nautila – suchen mit sehr sensiblen Sensoren nach den Stellen, an denen die höchste Erzdichte vorhanden ist, und navigieren die Cutter zu diesen.

Nachdem die Erzerntemaschine drei Steine in ihrem Laderaum hat, bringt sie diese zur Einlaufschleuse. Von dort gelangen die Brocken in eine der großen Abbauhallen und werden dort für den Abbau mit einem Hochdruckwasserstrahl in kleinere Teile geschnitten. Aus den Stücken schlagen dann die Arbeiter das Erz in Handarbeit mit Picke, Hammer und Meisel heraus, um es für den Abtransport vorzubereiten. Das Erz wird mittels Frachtraumschiffen zur Raumstation gebracht und von dort aus mittels der Handelsraumschiffe in das Universum exportiert.

Die Cutter sind riesige Schneidemaschinen, die am Meeresgrund die Steine herausschneiden. Es sind unbemannte Spezialmaschinen, die mit einem am Unterboden angebrachten Laser die Teile ausschneiden und dann mittels Druck in den Laderaum befördern. Für einen Stein braucht der Cutter ca. einen Tag. Wenn nach drei Steinen der Laderaum voll ist, macht sich die Maschine auf den Rückweg zur Basisstation.

Die Nautilus sind ebenfalls unbemannt und suchen mit ihren sehr sensiblen Sensoren nach den ertragreichsten Stellen am Meeresboden. Sie wurden speziell für diese Unterwassermissionen von der Forschungsabteilung der Universität Virna entwickelt und halten dem großen Druck in diesen Tiefen problemlos stand. Wenn sie aber zu Wartungsarbeiten zur Stadt zurückgeholt werden, müssen sie in einer speziellen Kammer bearbeitet werden, da sie sonst zerplatzen würden.

Ein weiterer Industriezweig hat sich in den letzten Jahren auf Castello etabliert. Schunamann und Sohn AG haben herausgefunden, dass sich eine spezielle Pflanze am Meeresboden entwickeln kann: die Muschpflanze. Diese wird im Labor des Konzerns auf Virna mit Zusatzstoffen versehen und als Aufputzmittel Sobra für Soldaten an die Raumflotte und militärische Einrichtungen verkauft. Obwohl die Nebenwirkungen nicht im gesamten Umfang bekannt, sind erfreut sich Sobra reger Nachfrage am Markt.

Um die Felder anlegen und die Pflanzen ernten zu können, haben die Mitarbeiter von Schunamann und Sohn AG einige Cutter umgebaut. Diese bohren Löcher in den Boden und setzen dort die Pflanzen rein. Nach drei Monaten können diese dann geerntet und die Löcher neu befüllt werden.

Ein weiteres Exportgut sei hier noch erwähnt: die Castellokrabbe. Dieses Tier kommt nur auf diesem Planeten vor und gilt auf Grund seines eigenen Geschmacks als Delikatesse. Es muss allerdings beachtet werden, dass die Schalentiere vor dem Verzehr mit einer Spezialflüssigkeit gekocht werden, da sie wegen den Witterungsumständen, die auf Castello herrschen, sehr giftig sind und daher nicht roh gegessen werden dürfen.

Die interstellare Raumflotte hat auf Castello einen Marinesstützpunkt eingerichtet. Auf diesem werden Marinesoldaten ausgebildet. Die Ausbildung ist auf Grund der Witterungsbedingungen sehr hart und kostet einigen Soldaten im Jahr das Leben. Die Auszubildenden sollen an schwierige Bedingungen gewöhnt werden und zu guten Soldaten ausgebildet werden. Die Schwerpunkte liegen im Steuern von Schiffen bei hohem Seegang mit Sturm und arbeiten mit den Schutzanzügen bei Planeten mit dünner Atmosphäre.

Außerdem hat die Marineabteilung der Raumflotte eine U-Bootforschungsstation auf einer der Inseln installiert. Von dieser wissen nur sehr wenige Personen, und die Raumflotte unternimmt alles, damit das auch so bleibt.

ARBEITEN

Der Hauptteil der Bevölkerung gehört der Arbeiterklasse an. Von dieser ist der größte Teil im Bergbau beschäftigt. Der Abbau von Erz wird allerdings nicht in Bergen und engen Stollen betrieben, sondern in den Druckkammern der unteren Etagen von Virna. Die Steine, die die Cutter liefern, werden auf einem Förderband in kleinere Teile zerschnitten, und dann wird von den Arbeitern das Erz in Handarbeit freigelegt. Dies erfolgt rund um die Uhr in Vier-Stunden-Schichten.

Obwohl eine Uniform vorgeschrieben ist, werden die Arbeiter bei Schichtwechsel auf illegale Gegenstände oder zusätzliche Taschen überprüft. Außerdem werden sie beim Verlassen der Hallen auf Erzschnuggel untersucht.

Jedem Arbeiter ist eine bestimmte Schicht vorgeschrieben, die nicht gewechselt werden darf. Diese Tatsache hat zur Folge, dass der administrative Aufwand geringer ausfällt als bei anderen Bergbauunternehmungen. Nach jeder Schicht steht den Arbeitern eine kostenlose Wasserbenützung im Umfang von 50 Liter zur Verfügung. Außerdem werden sie regelmäßig auf ihre Gesundheit und ihr Durchhaltevermögen überprüft, um Arbeitsunfälle so gering wie möglich zu halten und um nicht mehr so leistungsstarke Arbeiter auszutauschen. Ein paar wenige, die aufhören müssen, erhalten einen Job als Vorarbeiter und Aufpasser. Die meisten jedoch müssen innerhalb von einem Monat ihre Quartiere räumen und bekommen einen Transport zu einem der näher gelegenen Planeten für sich und ihre Familie bezahlt.

Schunamann und Sohn AG beschäftigen den zweitgrößten Teil an Arbeitern auf Virna. Die Arbeiter betreuen zum einen die Obst- und Gemüseplantagen und zum anderen die Verarbeitung der Muschpflanzen. Diese speziellen Pflanzen werden für die Herstellung von Sobra gebraucht. Die Laborarbeiter trocknen die geernteten Pflanzen und mixen sie dann mit alchemistischen Zutaten und Flüssigkeiten, bis eine hellblaue Flüssigkeit übrigbleibt. Diese wird dann in Flaschen zu je einem halben Liter abgefüllt und von Schunamann und Sohn AG vertrieben.

Von Zeit zu Zeit müssen die Muschplantagen überprüft werden. Dazu ist es notwendig, dass sich ein Mitarbeiter des Pharmakonzerns mit einem Tauchanzug zu den Plantagen begibt und diese überprüft. Für diese gefährliche Aufgabe werden ausgewählte Personen speziell ausgebildet. Vor allem der Umgang mit dem Hochdrucktauchanzug ist nicht leicht zu erlernen, und es bedarf jahrelanges Training. Außerdem kann der Weg zu den Plantagen und wieder zurück etliche Tage dauern. Bei diesem Fußmarsch sind die Arbeiter extremen Belastungen ausgesetzt. Die Aufgabe in den Muschpflanzengebieten besteht darin, die Tiefe der Löcher und den Halt der Pflanzen zu überprüfen, um so die Population im Auge zu behalten und unter Umständen die Saat- und Erntemaschinen neu zu konfigurieren. Diese Elitearbeiter werden sehr gut bezahlt und genießen einen Sonderstatus innerhalb des Konzerns. Nach Beendigung des Arbeitsverhältnisses erhalten diese Personen eine hoch dotierte Pension und ein Stück Land auf ihrem Heimatplaneten, wenn sie mindestens zehn Ausgänge absolviert haben.

Ein weiterer Zweig von Schunamann und Sohn AG ist das Einsammeln der Castellokrabben. Die Schalentiere gelten als Delikatesse in den reichen Schichten der Gesellschaft. Diese Aufgabe ist genauso gefährlich wie die Überprüfung der Muschpflanzkolonien. Die Sammler können nur zu bestimmten Zeiten in das Meer hinaustauchen und die Krabben aufnehmen, nämlich dann, wenn diese ihre Nahrung zu sich nehmen. Ansonsten verstecken sie sich in den Höhlen am Meeresboden. Franz Stemmer, der Leiter von Schunamann und Sohn AG, duldet eine gewisse Menge an Castellokrabben, die schwarz von den Sammlern in Umlauf gebracht werden. So lange die vereinbarten Mengen stimmen, dürfen die Taucher einige Tiere selber verkaufen und erwerben so einen nicht zu geringen Nebenverdienst.

Um das Leben auf Castello und den gewaltigen Export- und Importapparat aufrechtzuerhalten, existiert ein nicht zu kleiner Verwaltungsstab. Dieser beinhaltet folgende Stellen:

Die Versorgungsabteilung importiert alle notwendigen Nahrungsmittel, um die Versorgung der Bevölkerung aufrecht zu erhalten. Dafür halten die Mitarbeiter stetigen und engen Kontakt zu mindestens zwei Transportkonzernen, um die täglichen Lieferungen gewährleisten zu können. Die Nahrungsmittel werden vor allem von den umliegenden Planeten bezogen, um lange Wege zu vermeiden. Einige Luxusgüter werden jedoch oft von weiter entfernten Systemen bezogen und kosten oft ein Vielfaches als auf anderen Planeten. Außerdem ist diese Abteilung auch für die richtige Lagerung der Lebensmittel verantwortlich.

Ein weiterer Zweig ist der Einkauf von Textilien, die dann in den eigenen Schneidereien zu Gewändern aller Art verarbeitet werden. Der Versorgungsstab liefert auch im Zuge eines großen Rahmenvertrages die Uniformen für die Erzarbeiter.

Der Technikstab teilt sich in die beiden Bereiche technische Stadtverwaltung und Abbauverwaltung auf. Erstere ist für die Sicherstellung des Betriebes der Stadt und für die Erweiterung dieser verantwortlich. Die sehr gut ausgebildeten Mitarbeiter prüfen täglich die Sicherheit der Stadt und warten und verbessern kontinuierlich die Druckschleusen, die die einzelnen Kammern miteinander verbinden. Außerdem überwachen sie die Windfallen und sorgen so dafür, dass die Stadt immer Strom zur Verfügung hat. Weiterhin planen die Ingenieure die Erweiterung der Stadt und fertigen neue Druckkammern für das stetig steigende Platzangebot an.

Die Abbauverwaltung beschäftigt sich mit dem Erzabbau und der Wartung der technischen Geräte.

Mitarbeiter dieser Kommune haben die Cutter entwickelt, die die Steine aus dem Meeresboden schneiden. Diese großen und schweren Geräte werden einmal im Jahr für drei Wochen aus dem Meer geholt und generalüberholt. Die Beschäftigten unterliegen strengster Geheimhaltung über den Aufbau und die Funktionsweise der riesigen Schneidemaschinen. Daher fühlen sie sich als die geistige Elite auf dem Planeten und treten sehr oft arrogant gegenüber anderen auf.

Der Dienstleistungsstab organisiert die Betreuung der Bevölkerung auf Virna. Alle Geschäfte, die Waren produzieren oder verkaufen, müssen bei den Mitarbeitern dieser Kommune gemeldet werden. Außerdem achten die Beschäftigten auf faire Preisgestaltung und vermitteln bei Streitangelegenheiten. Eine weitere Aufgabe ist die Organisation der Importe und Exporte auf dem Planeten. Die Verträge mit den Erzhändlern und den Importeuren wurden von dieser Stelle ausgehandelt. Der Dienstleistungsstab hat auch mehrere Raumschiffe in seinem Eigentum, um den Transport der Waren jederzeit sicherstellen zu können. Der Hauptvertragspartner sind aber Transportkonzerne.

Die letzte Abteilung ist die Sicherheitsabteilung. Die gut ausgebildeten Soldaten sind für die Sicherheit der Bevölkerung zuständig. Zu ihren Aufgaben zählen die Überwachung der Arbeiter, die Kontrolle ankommender und abgehender Personen und Frachten sowie die Aufrechterhaltung der inneren Sicherheit. Nur den Angestellten der Sicherheitsabteilung ist es gestattet, Waffen zu tragen, wobei niemand in der Stadt Schusswaffen bei sich haben darf. Das Wachpersonal ist mit Schlagstöcken und Elektroschockern ausgestattet. Die Auswahl der Bewerber für einen Posten im Sicherheitsdienst ist sehr streng, und die Bewerber müssen sehr viele psychologische Gutachten bestehen. Eine weitere Tätigkeit ist die Beobachtung der Bevölkerung, um Spione, Diebe oder Schmuggler rechtzeitig zu enttarnen. Bis jetzt kam es zu keinem erwähnenswerten Zwischenfall.

LEBEN (GESELLSCHAFTSSTRUKTUREN)

Die Strukturen auf Virna sind sehr streng hierarchisch aufgebaut. Die oberste Stelle stellt der sogenannte Verwalter dar. Diesem sind die Leiter der vier Stabsabteilungen unterstellt, die für den reibungslosen Betrieb der Stadt verantwortlich sind. Die Stabsabteilungen unterteilen sich ihrerseits in genau definierte Bereiche, für die es jeweils einen Verantwortlichen gibt.

Das Leben der Arbeiter gestaltet sich in den meisten Fällen eintönig, weil der Ablauf des Tages fast immer derselbe ist. Arbeiten, Essen gehen, die spärliche Freizeit

nutzen, schlafen. Um die Situation in den unteren Schichten etwas zu verbessern, wurden vor einiger Zeit mehr Freizeiteinrichtungen geschaffen, um so für etwas Abwechslung zu sorgen. Es wurde auf einigen Ebenen Kinos, Bars, Tanzlokale und Rummelplätze installiert. Vor zwei Jahren wurde außerdem der große Stolz der Virnianer eröffnet: einer der wenigen registrierten Unterwassertierparks. Dieser erfreut sich großer Beliebtheit und zieht auch mittlerweile einige Touristen nach Castello.

Durch diese Maßnahmen ist es gelungen, mehr Zufriedenheit unter den Arbeitern zu erzielen und die Kriminalität in den Arbeiterkammern zu senken. Ein weiterer positiver Effekt war, dass die Geburtenrate um mehr als die Hälfte angestiegen ist, und so die Aufrechterhaltung des Betriebes für längere Zeit gesichert ist. Um den Abbaubetrieb aufrecht zu erhalten, wurden eigene Lehnanstalten errichtet, die den Schwerpunkt entweder auf den Erzabbau oder die Pharmazie legen.

Jungen Menschen wird darüber hinaus eine Ausbildung geboten, um auch die Forschung und die Konstruktionen und Weiterentwicklung der technischen Geräte zu gewährleisten. So kann jeder für sich entscheiden, in welche Richtung er sich weiterentwickeln will.

Weiterhin ist auf jeder Ebene ein Park mit großzügig angelegten Spiel- und Grünflächen zu finden, um das Bild der dunklen Druckkammerkonstruktionen für einige Zeit vergessen zu machen. Die Bäume und Wiesen werden mit speziellen UV-Lampen beleuchtet, um das Wachstum dieser zu ermöglichen.

Im Allgemeinen wird in der Arbeiterschicht eine moderne Familientradition gepflegt. Frauen und Männer sind gleichberechtigt und können jeden Job ausführen, für den sie sich qualifizieren. Bei der Einteilung der Schichtpläne versuchen die Vorgesetzten darauf zu achten, dass Paare dieselben Schichtzeiten bekommen, um so die restliche Zeit mit der Familie verbringen zu können.

Das Leben der Verwaltungsmitarbeiter ist ebenfalls klar strukturiert. Auch diese arbeiten in Schichten und gestalten ihre Freizeit im Kreise der Familie und Freunde. Ein beliebter Treffpunkt sind die Parks, die Bars und die Restaurants in den jeweiligen Etagen. Es kommt auch vor, dass einige Leute ihre Freizeit auf anderen Etagen verbringen, wobei dies eher die Ausnahme darstellt.

Die Wohnsituation ist gleich für alle, die in diesen Geschossen leben. Die Wohnungen sind alle gleich groß und haben denselben Grundriss. Bei der Konstruktion der Druckkammern wurde der Platzbedarf der Wohnräume auf vier Personen angelegt.

Daher haben die meisten Familien im Schnitt zwei Kinder. Sollte mehr Nachwuchs geplant werden, so muss das in der örtlichen Verwaltung gemeldet werden, um eine Lösung zu finden.

Die Wohnungen werden nach Auslastung der Geschosse und dann nach Zufall vergeben. Üblicherweise werden die Wohnräume während des Aufenthaltes auf Virna nicht gewechselt.

Ein Pensionssystem in der sonst gewohnten Struktur gibt es auf Castello nicht. Sollte man auf Grund des Alters oder einer Arbeitsunfähigkeit in Virna nicht mehr arbeiten können, muss man innerhalb von zwei Monaten den Planeten verlassen und sich woanders niederlassen. Damit stellt die Regierung sicher, dass nur Personen auf dem Planeten leben, die für den wirtschaftlichen Erfolg des Planeten arbeiten.

Ein anderes Bild stellt sich in den Geschossen der reichen Bevölkerung dar. Statt den Wohnblocks stehen hier die villenartigen Häuser der wohlhabenden Schicht. Diese sind im Gegensatz zu den zehn Ebenen der Wohnblocks in nur fünf Ebenen unterteilt. Daraus ergibt sich, dass die Bewohner fast vier Mal so viel Platz haben. Die meisten Personen, die sich diese Häuser leisten können, arbeiten in den Führungsschichten der jeweiligen Abteilungen. Die Familientradition wird in dieser Gesellschaftsschicht nicht so groß geschrieben, und so ist hier die Scheidungsrate und die Anzahl unehelicher Kinder sehr hoch. Diese Tatsache stellt einerseits innerhalb der Gesellschaftsschicht ein Problem dar, weil es schon vereinzelt zu Racheakten zwischen Abteilungen gekommen ist und so ein wirtschaftlicher Schaden für die Stadt entstanden ist. Andererseits bauen sich gewisse Spannungen zwischen den Angestellten und ihren Vorgesetzten auf, die unter Umständen auch zu gesellschaftspolitischen Problemen werden können. Sollte die Regierung einen Schaden für Virna und Castello sehen, so ist sie zuerst bemüht, den Streit zu schlichten. Sollte dies nicht rasch möglich sein, so entscheidet ein Gericht, ob und wie viele der betroffenen Personen den Planeten verlassen müssen.

Die Freizeit verbringen die meisten Bewohner ebenfalls gerne auf den künstlich angelegten grünen Wiesen, im Freizeitpark oder in den Lokalen der Geschosse.

Auch in dieser Gesellschaftsschicht müssen arbeitsunfähige Menschen den Planeten verlassen. Jedoch bekommen fast alle der betroffenen Personen von den jeweiligen Konzernen oder der Regierung ein Stück Land zur Verfügung gestellt. Pensionen werden – wenn überhaupt – nur von den Konzernen bezahlt. Die Regierung sieht für ihre Mitarbeiter keine Zahlungen über das Arbeitsverhältnis hinaus vor.

Die Regierungsebene befindet sich im siebten Geschoss und stellt die Prächtigeste unter allen dar. Jedoch bekommen die wenigsten den riesigen Palast und die weiten Gärten zu Gesicht. Das Geschoss wird sehr streng bewacht, und es ist fast unmöglich, die Mitglieder der Regierung außerhalb der Audienzeiten zu sprechen.

VERWALTUNG / RECHTSFORM

Auf Castello herrscht Magdalena Hennig als Diktatorin. Sie ist aber bei der Bevölkerung sehr beliebt und genießt hohes Ansehen. Ihre Entscheidungen dürfen nicht in Frage gestellt werden und sind genau zu befolgen.

Da sie aber nicht alles alleine machen kann, hat sie den so genannten Verwalterrat ins Leben gerufen. In diesen entsenden die einzelnen Verwaltungseinheiten jeweils drei Mitglieder, die sich um den Ablauf auf Virna kümmern. In dem Gremium werden Vorgehensweisen, Gesetze und Probleme diskutiert und Lösungen erarbeitet. Diese werden dann der Verwalterin vorgelegt, die diese dann in den meisten Fällen bewilligt. Es besteht ein großes Interesse daran, die Bürokratie so gering wie möglich zu halten, um das anfällige Wirtschaftssystem auf Castello nicht zu gefährden.

Die Mitglieder werden auf fünf Jahre bestimmt und dürfen dann nicht wieder gewählt werden. Damit soll gewährleistet werden, dass niemand sein Amt missbraucht.

Eine weitere Institution wurde von Magdalena Hennig auch noch installiert: das Virnaforum. In dieser monatlichen Sitzung haben alle Bürger die Gelegenheit, Wünsche, Beschwerden und Anregungen an die Verwalterin heranzubringen. Dieses Forum bietet auch eine der wenigen Möglichkeiten, sich in den Gärten des Regierungsgeschosses aufzuhalten.

REGIERUNG / PERSÖNLICHKEITEN

MAGDALENA HENNING -> VERWALTERIN

Magdalena Henning ist die oberste Leiterin auf dem Planeten. Sie hat die instabile Situation genutzt und sich durch einen Putsch vor 35 Jahren an die Spitze gebracht und herrscht seitdem als Diktatorin. Natürlich würde sie diese Bezeichnung so nicht gebrauchen, weil sie ja eine demokratische Regierung installiert hat. Bei den Wahlen hat sie allerdings immer 100 % der Stimmen erlangt, weil sie die einzige Kandidatin für den Verwaltungsposten war.

Die Verwalterin ist 1,68 groß und sehr schlank. Trotz ihrer zierlichen Figur hat sie ein starkes Auftreten

und einen bestimmenden Ton in ihrer Stimme. Sie ist von ihren Ideen und Vorstellungen überzeugt und duldet keine Widerrede. Ihr Hauptaugenmerk liegt in der Erhaltung des Systems und in der Festigung ihrer Vormachtstellung. Solange die Exportmengen stimmen und mehr Geld in der Stadtkasse vorhanden ist als für die Aufrechterhaltung des Systems notwendig, ist Magdalena Henning offen für die Wünsche und Belange ihrer Untergebenen. Dabei ist sie auch durchaus bereit, die eine oder andere Annehmlichkeit zu finanzieren. Ihr größtes Projekt war die Installierung des Tierparks auf Virna.

Sollten jedoch Probleme auftauchen, reagiert die Regentin schnell und kompromisslos. Ihr ist es lieber, die Verursacher werden so schnell wie möglich abgeschoben, als dass ein Versöhnungsprozess durchgezogen wird.

MIRO DENIMOLSON -> VERWALTUNG -> LEITER

Miro Denimolson leitet seit fast 30 Jahren den Verwaltungsapparat und ist die rechte Hand von Magdalena Henning. Er ist ein sehr dünner und großgewachsener Mann, doch ist die Lautstärke seiner Stimme unerreicht auf Virna. Wenn Dinge oder Abläufe nicht so funktionieren, wie er es sich vorstellt, dann kann es schon passieren, dass Miro Denimolson ausrastet.

Durch seine Art hat er sich Furcht und Respekt bei seiner Angestellten erarbeitet. Daher versuchen die meisten auch Probleme selber zu lösen oder sie der Kenntnis von Miro Denimolson zu entziehen, um nicht die Konsequenzen tragen zu müssen. Diese Tatsache hat bei dem Verwaltungsleiter zu einer starken Paranoia geführt, und er betreibt ein großes Netzwerk aus Spitzeln in der Verwaltung. Mittlerweile übertreibt er es aber schon und gefährdet unter Umständen den Erfolg der Verwaltung, weil er in fast jeder Situation eine Verschwörung vermutet. Trotzdem hält Magdalena Henning an ihm fest, weil das System unter ihm funktioniert und der Verwaltungsleiter die monetären Ziele bis jetzt immer übertroffen hat.

JASON SHEEDY -> DELGADO -> LEITER

Jason Sheedy ist der örtliche Leiter des Megakonzerns Delgado auf Castello. Er ist ein junger aufstrebender Managertyp, der gerne mit dem prahlt, was er in seinem Leben schon erreicht hat. Er pflegt aber auch einen engen Kontakt zu seinen Mitarbeitern und achtet darauf, dass es ihnen an nichts fehlt. Sollte die Produktion jedoch einmal nicht so gut laufen, dann streicht er alle Annehmlichkeiten der Arbeiter und treibt diese zu mehr Leistung.

Er verliert sein Ziel, einmal die Leitung von Delgado zu übernehmen, nie aus den Augen.



Er weiß, dass dies nur gelingt, wenn er immer Erfolge bringt. Er ist besessen davon, mehr Leistung zu erbringen, als es von ihm erwartet wird, und versucht, seine Mitarbeiter zu Höchstleistungen anzutreiben. Jason Sheedy ist ein sehr guter Redner und versteht es, Menschen zu motivieren. Das ist auch seine Philosophie im Führungsstil. Er versucht für die Arbeiter alle Annehmlichkeiten herauszuholen, wenn sie dadurch mehr Leistung bringen. Sollte er aber bemerken, dass er ausgenutzt wird, dann zögert er nicht lange und entlässt diese Personen.

Zu Magdalena Henning hat er ein sehr gutes Verhältnis und unterstützt sie mit allen Mitteln, die in seiner Macht stehen. Durch seine arrogante Art ist er jedoch nicht bei allen Mitgliedern der Regierung beliebt, und es kommt manchmal zu kleineren Streitereien.

MARTIN KLEM -> MARINE

Martin Klem leitet die Ausbildung der Seestreitkräfte auf Castello. Er ist ein großer und sehr muskulöser Mann, der keine Gefahren scheut. Die Ausbildung der Rekruten ist sehr hart. Die ständigen Winde und hohen Wellen machen das Leben auf den Schiffen sehr schwer. Außerdem können sich die Personen auf Grund der dünnen und verschmutzten Atmosphäre nur mit schweren Atemgeräten und Spezialanzügen auf der Oberfläche bewegen. Diese Tatsache erschwert das Arbeiten auf den Schiffen zusätzlich. Der Auszubildner versucht seine Soldaten so gut wie möglich auf die Aufgaben vorzubereiten, um die Verluste an Rekruten so gering wie möglich zu halten. Leider gelingt es Martin Klem nur selten, alle seine Soldaten gesund durch die Ausbildung zu bringen. In den meisten Fällen verunglücken jedoch einige der Auszubildenden, weil sie mit den Bedingungen nicht zurechtkommen. Trotz der Gefahren steigt die Anzahl der Bewerber von jeder Periode zur nächsten. Daher versucht der Marinekommandant, das Auswahlprogramm immer weiter zu verbessern und arbeitet an der Ausarbeitung der Einstellungstests eng mit dem Leiter von Interstellarmis Robert Steel jun. zusammen.

ROBERT STEEL JUN. -> INTERSTELLARMS-> LEITER

Robert Steel jun. leitet die Sicherheitsabteilung auf Castello. Er ist ein ruhiger und besonnener Mann, der in Virna die letzten Jahre seiner Laufbahn verbringt. Robert Steel jun. ist ein sehr muskulöser Mann mit einer imposanten Erscheinung. Seine straffen Gesichtszüge und sein kalter Blick lassen kaum Gefühlsregungen beim ihm erkennen. Robert Steel jun. redet wenig und wirkt oft sehr in sich gekehrt.

Der Leiter der Interstellarmis hat schon etliche Kriege mitgemacht, und sein Körper weist einige Narben auf.

Er redet aber sehr selten darüber und weicht allen Fragen bezüglich seiner Vergangenheit aus.

Durch seine Dienstzeiten bei Interstellarmis hat er jahrelange Erfahrung mit Sicherheitssystemen und dem Ausbilden von Wachpersonal gesammelt. Er hat auch die Tests entwickelt, denen neue Bewerber auf den Posten als Wachpersonal unterzogen werden.

Der Sicherheitsleiter arbeitet sehr entschlossen und duldet keine Widerrede bei seinen Befehlen. Außerdem erwartet er sich absoluten Gehorsam und Loyalität gegenüber den Kameraden, den Vorgesetzten und der Verwalterin.

Des Weiteren hat er im Auftrag von Magdalena Henning zusammen mit Jason Sheedy einen Geheimdienst aufgebaut, um Spione innerhalb des Systems zu enttarnen. Als Leiterin hat er Maria Ying aufgebaut, die auch ihre Aufgabe zu 100% erfüllt.

MARIA YING -> GEHEIMDIENST -> LEITER

Maria Ying wurde von Robert Steel jun. für das Enttarnen von Spionen ausgebildet. Sie ist bei Magdalena Henning als Assistentin eingestellt und koordiniert und überwacht ihre Termine. Sie tritt als die gute Seele nach außen hin auf, ist aber in Wirklichkeit eiskalt. Es ist auch vorgesehen, dass alle, die der Verwalterin oder deren Stab nahe kommen wollen, das „Verhör“ von Maria Ying überstehen müssen. In diesem versucht sie das wahre Begehren der Person durch geschickte Fragestellung und Beisetzung von Drogen herauszufinden.

Zu ihren weiteren Aufgaben gehören auch der Aufbau und die Verwaltung eines internen Netzwerkes zur Enttarnung von feindlichen Spionen oder Verrätern. Dafür hat sie auserwählte Personen in den meisten Abteilungen sowie in der Bevölkerung eingeschleust, die durch Gerüchte, Fehlinformationen, Menschenkenntnis aber auch durch Drogen und Drohungen nicht erwünschte Personen enttarnen sollen. Die Mitarbeiter der Sicherheitsfirma sind stets darauf bedacht, keine Aufmerksamkeit zu erregen und sind bestens darauf geschult, keine Spuren zu hinterlassen.

Außerdem werden die Nachrichten, die den Planeten verlassen, überwacht und auf spezielle Inhalte mit allen gängigen Verfahren hin überprüft.

Sollte sich eine Person als verdächtig erweisen, wird auch ihr Nachrichtenverkehr überwacht, um so alle Informationen zusammenzutragen.

Die Entscheidung, was mit einem enttarnen Spion geschehen soll, liegt dann in der Hand von Robert Steel jun.

Maria Ying ist ihrem Vorgesetzten und der Verwalterin treu ergeben.

FRANZ STEMMER -> SCHUNAMANN UND SOHN AG -> LEITER

Franz Stemmer ist ein hagerer Mann mittleren Alters mit wuscheligen grauen Haaren. Er verbringt die meiste Zeit in den Laboratorien in den Räumlichkeiten von Schunamann und Sohn AG. Dort forscht er hauptsächlich an neuen Mischungen, um die Ernährung der Bevölkerung auf Virna unabhängiger von Importen zu machen. Dabei ist er zufällig auf ein Gemisch gestoßen, das die Castellokrabben genießbar macht.

Der Professor gilt als Einzelgänger und arbeitet am liebsten allein. Er ist jedoch neuen Forschungen sehr aufgeschlossen und führt manchmal mit seinen Mitarbeitern lange und intensive Diskussionen. Er verlangt von seinen Untergebenen Neugier und Bereitschaft, auch mit gefährlichen Mitteln zu hantieren. Durch frühere Versuche hat Franz Stemmer bereits drei Finger der linken Hand verloren.

Der Leiter der Schunamann und Sohn AG auf Virna weiß aber auch, dass seine Forschungen nur dann gebilligt werden, wenn der Umsatz stimmt. Daher überwacht er auch den Export der Pharmaziegüter.

Franz Stemmer versucht noch einige Jahre den gut bezahlten Job auf Castello aufrechtzuerhalten, um sich dann in sein eigenes Labor auf einen anderen Planeten zurückziehen zu können.

BATTLEBONES

Die Battlebones sind eine lokale Piratenverbindung, die versucht, einen Teil der Umsätze zu stehlen, die Virna mit dem Export von Erz erzielt. Unter der Leitung von James Thomas infiltrieren die Mitglieder der Piraten die Stadt auf Castello und versuchen, die Schwächen des Systems auszunutzen, um den begehrten Rohstoff von dem Planeten zu schmuggeln.

Dabei gehen sie mit wenig Skrupel vor und schrecken auch vor Drohungen gegen die Familie ihrer Opfer nicht zurück.

Die Battlebones sind streng militärisch organisiert. Es wurden verschiedene Einheiten gebildet, die sich auf ihre Aufgaben spezialisiert haben. Die Spionageeinheit hat die Aufgabe, die Strukturen auf Virna zu erkennen und zu dokumentieren und dann die Schwächen zu erkennen und einen Plan zu entwickeln, wie man diese ausnutzen kann.

Nachdem die Spione ihre Arbeit erledigt haben, treten die sogenannten Vermittler in Aktion. Diese gut ausgebildeten Exunterhändler diverser (Mega)Konzerne verstehen es am besten, die Absichten der Battlebones an den Mann zu bringen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Arbeiter, Sicherheitskräfte und Transporteure zu bestechen oder zu bedrohen, damit diese das Erz an die Piraten liefern.

Die Battlebones bereiten sich aber auch auf eine kriegerische Auseinandersetzung vor. James Thomas rechnet damit, dass die Organisation irgendwann entdeckt werden wird, und auf diese Situation möchte er vorbereitet sein. Daher werden Söldner rekrutiert und auf eine kriegerische Auseinandersetzung vorbereitet. Diese Vorbereitungen haben dazu geführt, dass die Battlebones mit einigen ihrer Raumschiffe Handelstransporter angegriffen und beraubt haben.

JUSTIZ

Die Richter in Virna werden vom Verwaltungsrat bestimmt und für 3 Jahre in dieses Amt gewählt. Sie sind die erste Anlaufstelle bei Streitfällen und Problemen. Sie sollen unabhängig für Ruhe sorgen und schauen, dass sich alle Parteien einigen.

Sollte keine Einigung erzielt werden können, entscheiden die Richter selbstständig und fällen ein Urteil. Dieses kann nur in den wenigsten Fällen angezweifelt werden und wird in der Regel innerhalb von zwei Wochen vollstreckt.

Es gibt eigentlich nur einen Weg, ein bereits gefälltes Urteil wieder aufzuheben. Im von Magdalena Henning eingerichteten Virnaforum kann man seine Belange vorbringen, und wenn man Glück hat, interessiert sich die Verwalterin dafür und schaut sich den Fall an. Das ist natürlich nur möglich, wenn das Urteil nicht schon vollstreckt worden ist.

Durch ihre Tätigkeit und ihre Verantwortung haben die Richter eine sehr große Verantwortung und Macht. Dadurch stehen sie unter ständiger Kontrolle der Korruptionsbehörde und werden regelmäßig vom Geheimdienst überprüft.

ABENTEUERIDEEN

ÜBERWACHUNG DER DETEKTIVE

Art: Detektiv

Ideale Gruppengröße: 4-5 Personen

Maria Ying beauftragt eine Gruppe unabhängiger Personen, die Detektive, die für die Überwachung der Richter und Vorarbeiter zuständig sind, zu kontrollieren und ihre Vorgehensweise zu dokumentieren. Der Auftrag steht unter strengster Geheimhaltung, und die Leiterin des Geheimdienstes wird alles abstreiten, sollten die Auftragnehmer auffliegen.

Aufgabe der Detektive:

- Überprüfung von eventuellen Geldflüssen vor Verhandlungen.
- Beschattung der Richter, um Unregelmäßigkeiten in ihrem Verhalten herauszufinden.
- Überwachung der Vorarbeiter und Sicherstellung, dass diese keine Erze schmuggeln
- Tägliches Erstellen von Berichten über ihre Beobachtungen und einmal in der Woche Berichterstattung an Maria Ying

Die Leiterin der Geheimdienstabteilung hat den Verdacht, dass einige Detektive mit einem Schmuggler- ring zusammenarbeiten, Erz an den Kontrollen vorbeischieben und über die illegale Vereinigung verkaufen. Die Gruppe soll herausfinden, ob an diesem Verdacht etwas dran ist, und Informationen über alle beteiligten Personen sammeln.

Hintergrund: Einige der Mitarbeiter der Sicherheits- verwaltung arbeiten mit einer Schmugglerbande namens Battlebones zusammen. Diese Vereinigung pflegt Kontakte zu lokalen Transportunternehmen und schmuggelt fast alles, was Gewinn bringt. Einer der ertragreichsten Materialien sind das Erz und die Castellokrabben vom Planeten Castello. Die Mitarbeiter der Battlebones haben fast alle ihre Möglichkeiten ausgeschöpft, um Personen zu finden, die bereit sind, Erz vom Planeten zu schmuggeln. Dabei schrecken sie auch vor Drohungen gegen Leib und Leben der Betroffenen und deren Familien nicht zurück. Dadurch ist es ihnen gelungen, einige Arbeiter und Mitarbeiter der Sicherheitsabteilungen zum Schmuggeln des Erzes zu bewegen.

Mit ihrem Vorhaben, die Castellokrabben ebenfalls zu bekommen, sind sie aber bislang gescheitert.

SABOTAGE DER BETRIEBSANLAGE

Art: Beobachtung, Action

Ideale Gruppengröße: 4-5 Personen

Die Gruppe wird von einem Vertreter eines lokalen Bergbauunternehmens beauftragt, die Anlagen des Konzerns Delgado zumindest teilweise zu sabotieren, damit sein Unternehmen in das lukrative Erz-Geschäft auf Virna einsteigen kann.

Die Beauftragten werden dafür bezahlt, dass sie ein bis zwei Schneideanlagen von Delgado zerstören. Als Folge davon kann dann der Vertreter des lokalen Unternehmens seine Maschinen aufstellen und so einen Teil des Exportgewinnes bekommen. Die Gruppe muss das System kennenlernen und eventuelle Schwachstellen ausnutzen, um an die Anlagen heran- zukommen.

AUSBILDUNG VON SOLDATEN

Art: Ausbildung, Kampftraining

Ideale Gruppengröße: beliebig

Die Gruppe wird von der lokalen Piratenvereinigung (den Battlebones) beauftragt, Soldaten für den Boden und den Luftkampf auszubilden. In einem sechs Monate dauernden Ausbildungsprogramm sollen Scharfschützen, Infanteristen und Sprengstoffexperten ausgebildet werden.

ESKORTE VON HANDELSCHIFFEN

Art: Kampf

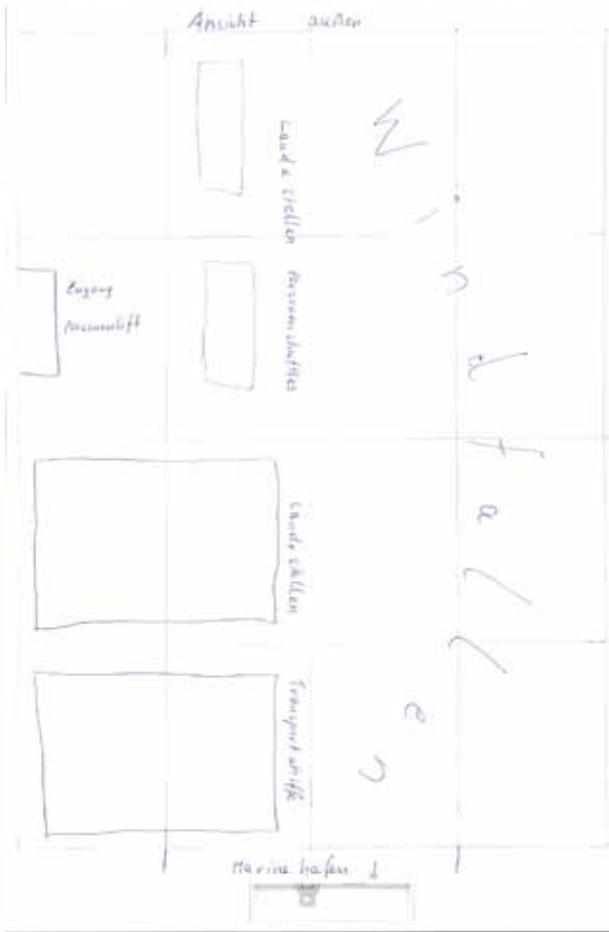
Ideale Gruppengröße: beliebig

Optional: eigenes Raumschiff

Die Gruppe wird von einem Vertreter des Megakonzerns Delgado beauftragt, Erztransporter zu eskortieren. In letzter Zeit nehmen die Übergriffe von Piraten auf die Handelsschiffe zu, und der Konzern möchte, dass die Waren ihren Bestimmungsort erreichen.

Das Transportraumschiff wird von zwei Piratenschiffen der Battlebones angegriffen. Diese versuchen, das Schiff zu entern und das Erz zu stehlen. Die Beauftragten sollen das verhindern.

Aufbauansicht außen



Ansicht Wohnräume



