



# Andreas Brandhorst

## *Splitter der Zeit*

Gelesen von Richard Barenberg



## ANHANG

### PERSONENVERZEICHNIS

Alphabetisch gelistet:

**Cameron** Im Jahr 3226 Terrastandard auf Harkonia im Amka-System geboren, 8714 Lichtjahre von der Erde entfernt. Überlebt als Waise den Angriff der Honta im Jahr 3233. Kommandant Grindel von den Vereinten Streitkräften der Liga findet Cameron und adoptiert ihn und andere überlebende Kinder, wie es der militärischen Tradition entspricht. Es bedeutet, dass für Cameron der Weg als Rekrut und Soldat in den Streitkräften vorgezeichnet ist.

**Esmine** Eine Angepasste auf Boska, einer Welt in der Zirkumferenz, mehr als 10000 Lichtjahre von der Erde entfernt. Bei einem Angriff der Honta wird sie verletzt, und der erst einundzwanzig Jahre alte Cameron adoptiert sie den Traditionen der Streitkräfte gemäß.

**Ganto** Im Jahr 3226 Terrastandard auf Harkonia im Amka-System geboren. Im gleichen Alter wie Cameron. Überlebt als Waise den Angriff der Honta im Jahr 3233. Im Jahr 3242 wird er zusammen mit Oberon nach Faidal versetzt, auf den 2. Planeten des Chotski-Systems im Orion-Arm, bekannt für seine intelligenten Steinwesen, die Mentalisten. Dort gerät er bei einem Gefecht in die Gefangenschaft der Honta und wird von ihnen verschleppt.

**Gathos, Admiral** Mitglied des Oberkommandos der Vereinten Streitkräfte der Liga. Ein kühler Rechner. Am 29. Oktober 3260 nimmt er an Bord des Mutterschiffs *Antares* an einer Besprechung von Oberkommando und strategischem Korps teil.

**Grindel** Kommandant in den Vereinten Streitkräften der Liga, als die Honta im Jahr 3233 Harkonia im Amka-System angreifen. Findet überlebende Kinder und adoptiert sie als Offizier, wie es der militärischen Tradition entspricht. Wird zu ihrem Vater und Ausbilder. Im Jahr 3238 zum Kommandeur befördert. Ein ernster und grimmiger Mann, der aber auch sanft und verständnisvoll sein kann. Ein Narbengeflecht durchzieht sein Gesicht.

**Helenia, Marschall** Offizierin der Abteilung Neun. Am 29. Oktober 3260 nimmt sie an Bord des Mutterschiffs *Antares* an einer Besprechung von Oberkommando und strategischem Korps teil.

**Hudson** Ein Mikronaut, Simulacrum der Denksubstrate des schweren Kreuzers *Splenda*. Er begleitet Admiral Cameron und wird zu seinem Ratgeber.

**Ivanna, Marschall** Oberbefehlshaberin der Vereinten Streitkräfte im Owal-System, 849 Lichtjahre von der Erde entfernt. Am 29. März 3243 nimmt sie an einer Einsatzbesprechung im Orbiter über Karunna teil, zusammen mit Sektoradmiral Son-Sonis, General Lujana und anderen hochrangigen Offizieren.

**Karamosch, Admiral** Mitglied des strategischen Korps der Vereinten Streitkräfte der Liga. Greisenhaft, über 80 Jahre alt, verfügt aber über einen messerscharfen Verstand. Am 29. Oktober 3260 nimmt er an Bord des Mutterschiffs *Antares* an einer Besprechung von Oberkommando und strategischem Korps teil.

**Kora** Im Jahr 3227 Terrastandard auf Harkonia im Amka-System geboren, 1 Jahr jünger als Cameron. Überlebt als Waise den Angriff der Honta im Jahr 3233. Bei der Ausbildung in den Streitkräften zeigt sie Talent für den Umgang mit Simulacren.

Andreas Brandhorst: *Splitter der Zeit* Gelesen von Richard Barenberg ISBN: 978-3-7324-0984-6

© 2023 Argon Verlag AVE GmbH Erschienen bei FISCHER Tor Frankfurt am Main, Oktober 2023

© Copyright 2023 Andreas Brandhorst Covergestaltung: Stephan Siebert nach dem Entwurf von Guter Punkt, München  
Abbildung: © Arndt Drechsler-Zakrzewski

Dieses Werk wurde vermittelt durch die Textbaby Medienagentur, [www.textbaby.de](http://www.textbaby.de)

Für die Erstausgabe: © 2023 S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main

**Lujana, General** Befehlshaberin der planetaren Streitkräfte von Karunna im Owal-System, 849 Lichtjahre von der Erde entfernt. Am 29. März 3243 nimmt sie an einer Einsatzbesprechung im Orbiter über Karunna teil, zusammen mit Sektoradmiral Son-Sonis, Marschall Ivanna und anderen hochrangigen Offizieren. Am 29. Oktober 3260 befindet sie sich an Bord des Mutterschiffs *Antares*, wo sich Angehörige von Oberkommando und strategischem Korps zu einer Konferenz treffen.

**Melkom** Im Jahr 3223 Terrastandard auf Harkonia im Amka-System geboren. 3 Jahre älter als Cameron. Überlebt als Waise den Angriff der Honta im Jahr 3233. Von Grindel zum Junior-Kommandanten der Rekrutengruppe befördert. Schließt mit Cameron einen besonderen Freundschaftspakt, »für immer«. Beginnt nach der Ausbildung mit einer Laufbahn bei den technischen Spezialisten der Streitkräfte und wird mit nur 20 Jahren einer ihrer jüngsten Kommandanten.

**Mrarl** Eine Königin der Honta.

**Myra, Soziologin** Cameron lernt Myra im Jahr 3257 kennen, während seiner Inspektionsreise durch die Liga. Sie untersucht die Entwicklung der unterschiedlichen menschlichen Gesellschaften und zeigt ihm die Erde. 2 Jahre lang sind sie ein Paar, bis 3259.

**Oberon** Im Jahr 3225 Terrastandard auf Harkonia im Amka-System geboren. 1 Jahr älter als Cameron. Überlebt als Waise den Angriff der Honta im Jahr 3233. Still und schweigsam, wirkt immer ein wenig traurig. Im Jahr 3242 wird Oberon nach Faidal versetzt, auf den 2. Planeten des Chotski-Systems im Orion-Arm, bekannt für seine intelligenten Steinwesen, die Mentalisten. Dort stirbt er bei einem Angriff der Honta in der Drei-Finger-Schlucht.

**Palmi** Im Jahr 3229 Terrastandard auf Harkonia im Amka-System geboren. 3 Jahre jünger als Cameron. Überlebt als Waise den Angriff der Honta im Jahr 3233. Ist zunächst spindeldürr. Betreibt Krafttraining und beschließt, wie Cameron schon mit 14 und nicht erst mit 16 Jahren die Prüfung abzulegen und gegen einen gefangenen Honta zu kämpfen. Aber er verliert den Kampf und wird neben Qurek auf dem Ehrenfriedhof von Luton (7. Mond des Gasriesen Jovva im Esmerald-System) begraben.

**Porteus** Eine Maschinenintelligenz, ein »Denker«. Porteus ist über 1000 Jahre alt. Seine Existenz geht bis auf das Ende des 21. Jahrhunderts zurück, als sich starke Künstliche Intelligenz mit Eigenbewusstsein zu echter Maschinenintelligenz entwickelte. Er hat dem strategischen Korps der Vereinten Streitkräfte der Liga seine Mitarbeit angeboten und steht auch dem Oberkommando als Berater zur Verfügung. Am 29. Oktober 3260 nimmt er an Bord des Mutterschiffs *Antares* an einer Besprechung von Oberkommando und strategischem Korps teil.

**Qurek** Im Jahr 3224 Terrastandard auf Harkonia im Amka-System geboren. 2 Jahre älter als Cameron. Überlebt als Waise den Angriff der Honta im Jahr 3233. Er mag Cameron nicht, tritt 3240 einen Tag nach ihm die Prüfung an und stirbt an den Folgen des rituellen Kampfes gegen einen gefangenen Honta.

**Rael, Admiral** Mitglied des Oberkommandos der Vereinten Streitkräfte der Liga. Ein kluger, freundlicher Mann, dazu bereit, persönliche Risiken einzugehen. Am 29. Oktober 3260 nimmt er an Bord des Mutterschiffs *Antares* an einer Besprechung von Oberkommando und strategischem Korps teil.

**Reiroka, Sektoradmiral** Befehlshaber der Vereinten Streitkräfte der Liga im Ortmann-Cluster, Zirkumferenz, 4401 Lichtjahre von der Erde entfernt. Gehört dem Oberkommando an. Ein großer, fülliger Mann, der mit seinen halb geschlossenen Augen oft gelangweilt wirkt. Am 29. Oktober 3260 nimmt er an Bord des Mutterschiffs *Antares* an einer Besprechung von Oberkommando und strategischem Korps teil.

**Son-Sonis, Sektoradmiral** Stammt von der Erde, hat schneeweißes Haar und Augen mit roten Mikroerweiterungen. Am 29. März 3243 nimmt er als ranghöchster anwesender Offizier an einer Einsatzbesprechung im Orbiter über Karunna teil, dem 3. Planeten des Owal-Systems, 849 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Thosil** Camerons Adjutant nach seiner Beförderung zum Admiral. Geboren im Jahr 3245.

**Tjuscha** Im Jahr 3228 Terrastandard auf Harkonia im Amka-System geboren, 2 Jahre jünger als Cameron. Überlebt als Waise den Angriff der Honta im Jahr 3233. Legt im Jahr 3244 die Prüfung auf Luton, dem 7. Mond des Gasriesen Jovva im Esmerald-System, als letztes Mitglied der aus Cameron, Kora, Oberon, Melkom, Ganto, Qurek und Palmi bestehenden Rekrutengruppe ab.

**Varro** Codename eines hochrangigen Offiziers der Abteilung Neun, der am 29. März 3264 den Abbreviator Ungox Vierzehn in der Zirkumferenz erreicht.

**Zeffra** Befehlshaberin des schweren Kreuzers *Splenda*. 71 Jahre alt, vorsichtig und klug. Wurde bei einem Angriff der Honta auf Storoka in der Zirkumferenz schwer verwundet und trägt Prothesen. Die rechte Hälfte ihres Gesichts besteht aus Synth.

## HISTORISCHE ÜBERSICHT

**2030–2099** Die »Zeit der 4 apokalyptischen Reiter«. Nicht zuletzt durch den Klimawandel kommt es zu Hungersnöten, Pandemien und Kriegen, die Millionen Menschen den Tod bringen. Wissenschaft wird als Ursache aller Probleme verdammt, Unvernunft und Irrationalität breiten sich aus. Apokalyptiker prophezeien das baldige Ende der Menschheit.

**2039** Die ersten Menschen erreichen einen anderen Planeten, den Mars.

**2044** Der erste voll funktionsfähige Fusionsreaktor geht ans Netz. Man arbeitet mit Hochdruck daran, die neue Technik global einzusetzen, um die Emission von Treibhausgasen weiter zu reduzieren und dem Klimawandel entgegenzuwirken.

**2046** Künstliche Intelligenz entwickelt Eigenbewusstsein.

**2048–2059** Es finden mehrere Flüge zum Mars statt, um den Aufbau einer bemannten Station voranzutreiben, die zu einer Stadt werden soll. Fusionsenergie wird für neue Antriebe verwendet, die höhere Geschwindigkeiten ermöglichen.

**2049–2053** Der Asiatische Krieg. Der Taiwan-Konflikt eskaliert zu einem Krieg, der ganz Asien erfasst. Es kommt zu einem begrenzten Einsatz von Atomwaffen. Die Welt steht am Rand des Untergangs. In zahlreichen Staaten finden von den Apokalyptikern angezettelte Aufstände statt.

**2054–2056** Eine neue SARS-Epidemie breitet sich im verwüsteten Asien aus, erfasst als Pandemie die ganze Welt und tötet mehr Menschen als der Asiatische Krieg. Der erst vom Krieg und dann der neuen Pandemie angerichtete Schaden ist so groß, dass es zu einer katastrophalen globalen Rezession kommt.

**2057–2080** Große Rezession. Das Weltwirtschaftssystem bricht zusammen. Arbeitslosigkeit, Elend und Hunger sind die Folge.

**2077** Fossilienfunde auf dem Mars deuten darauf hin, dass das irdische Leben und damit auch der Mensch vom Roten Planeten stammen könnte.

**2081 (ab)** Der Klimawandel wird zur Klimakatastrophe. Millionen von Menschen fliehen aus den Tropen, in den Subtropen schreitet die Desertifikation voran. Extremwetterereignisse wie Überschwemmungen, Dürreperioden, Orkane usw. häufen sich. In Grönland wird großflächig Wein angebaut. In Deutschland liegen weite Küstenabschnitte und die Stadt Hamburg unter dem Meeresspiegel.

**2083** Künstliche Intelligenz mit Eigenbewusstsein entwickelt sich zu »Denkern«. Sie bieten den Menschen ihre Hilfe bei der Überwindung aller Krisen an und verlangen dafür Unabhängigkeit und volles Personenrecht.

**2085** Die UNO weicht dem CIC, dem Council of International Cooperation, dem »Rat für internationale Zusammenarbeit«.

**2100–2119** Die beiden Zäsur-Jahrzehnte, die eine Zeitenwende einläuten. Mit neuer Klimatechnik gelingt es, die Konzentration von Treibhausgasen in der Atmosphäre auf das vorindustrielle Zeitalter zu senken. Gentechnologische Durchbrüche besiegen zahlreiche Krankheiten und ermöglichen Transhumane, genetisch und technisch optimierte Menschen. Die Weltwirtschaft erholt sich. Der aus der Not geborene »Rat für internationale Zusammenarbeit« wird nach und nach zur Weltregierung. Die Nationalstaaten verlieren an Bedeutung. Auf dem Mars entstehen weitere Forschungsstationen, die sich binnen weniger Jahrzehnte zu Städten entwickeln. Erste Menschen besuchen das äußere Sonnensystem und entdecken einfache Lebensformen in den subglazialen Ozeanen der Eismonde von Jupiter und Saturn.

**2120–2300** Die beiden Jahrhunderte des »Terranischen Primats«. Die Menschheit breitet sich im Sonnensystem aus, auch um ihr Überleben als Spezies zu sichern – der Asiatische Krieg und die Klimakatastrophe waren zwei sehr ernste Warnungen. Die Erde bleibt Verwaltungszentrum der »solaren Menschheit«.

**2145–2161** Die Denker schließen sich in Denksphären zusammen. Es entstehen kollektive Maschinenintelligenzen, die eigene technologische Forschungsprogramme betreiben.

**2237** Entdeckung eines außerirdischen Artefakts auf Pluto. Es beweist die Existenz von extrasolarem intelligentem Leben.

**2238–2300** Denker und Menschen arbeiten gemeinsam am Projekt Interstellar. Erste Raumschiffe sollen zu den nächsten Sternen geschickt werden.

**2251** Der Versuch, das auf Pluto gefundene extrasolare Artefakt zu öffnen, führt zu einem starken Energieausbruch, der das Artefakt zerstört. Jahrhunderte später wird klar: Es wurde ein Hypersignal gesendet, das Soldaten der Honta aus ihrem Bereitschaftsschlaf weckte.

**2277** Die »Vereinigung der Kirchen«. Es entsteht das »Unika«, das alle Religionen in sich vereint, zur neuen Hauptkirche und damit zur zentralen Philosophie der Menschheit wird. Damit gehören Religionskriege und blutige fundamentalistische Auseinandersetzungen endgültig der Vergangenheit an.

**2301–2700** Die Blütezeit der Solaren Union. Mit Hilfe der Denker entwickelt die Menschheit den »Superpositionator«, auch »Supo« genannt, ein Triebwerk, das Raumschiffen gestattet, in einer »Sekundärraum« oder »Fluidal« genannten Zwischendimension Geschwindigkeiten jenseits der des Lichts zu erreichen. Die Besiedlung extrasolarer Sternsysteme beginnt. Die Erde verliert ihren hegemonialen Status. Regierung der Solaren Union ist der Ministerrat, gewählt von den Delegierten aller besiedelten Planeten (jeweils 2) und Monde (jeweils 1).

**2345** Die Solare Union besteht aus 13 besiedelten Welten in 7 Sternsystemen. In der Trümmerscheibe von Epsilon Eridani werden Reste einer extrasolaren Zivilisation gefunden.

**2355** Entdeckung der Glurba, der ersten intelligenten Spezies außerhalb des Sonnensystems. Die Entwicklungsstufe der Glurba ist vergleichbar mit dem späten Mittelalter der Erde.

**2389** Der Klipper *Poseidon* geht 75 Lichtjahre von der Erde entfernt im Sekundärraum verloren. Die Suche nach dem Schiff bleibt erfolglos. An Bord befand sich die Ministerratspräsidentin der Solaren Union.

**2412** Entdeckung der polymorphen Yrrmani, einer intelligenten Spezies, die interplanetare Raumfahrt betreibt. Ihre Träume locken Menschen an, die nach übersinnlichen Erfahrungen suchen.

**2433–2470** In mehreren Sternsystemen finden menschliche Kolonisten und Forscher die Hinterlassenschaften der Xon, einer galaktischen Hochkultur, die vor etwa 1 Million Jahren unterging.

**2499** Entdeckung einer Dyson-Sphäre, die den Xon zugeschrieben wird. In der Sphäre stoßen Forscher auf ein Artefakt ähnlich dem, das im Jahr 2237 auf Pluto gefunden wurde. Der Kontakt damit löst nicht nur ein weiteres Hypersignal aus, sondern auch einen Atombrand, der sich durch die Dyson-Sphäre der Xon frisst.

**2501** Forschungsschiffe der Denker finden defekte Von-Neumann-Sonden. Es ist der erste Hinweis auf die Existenz extrasolarer Maschinenzivilisationen.

**2559** Transhumane verbinden sich mit den Mentalisten von Faidal. Es entsteht das »Interkosmika«, eine Philosophie, die die ethischen und moralischen Prinzipien der menschlichen Einheitskirche Unika auf ein neues Niveau hebt, Vergeistigung propagiert und das Universum zu erklären versucht.

**2579** Erste Begegnung mit den Zirra, einer geheimnisvoll bleibenden, aber offenbar sehr hoch entwickelten Spezies mit überlegener Technik. Ihre Raumschiffe sehen aus wie Kristalle. Die Zirra sind sehr scheu und meiden Kontakte.

**2600** Die Solare Union besteht aus 179 besiedelten Welten in 81 Sternsystemen. 399 Lichtjahre trennen die am weitesten entfernte Kolonie von der Erde.

**2615** Erster Kontakt mit Plasmoiden, Lebensformen in stellarem Plasma.

**2647** Erkundungssonden der Denker finden den Zeitpalast der Kamaläa im Sekundärraum.

**2691** Entwicklung des Abbreviators. Damit wird es möglich, innerhalb kurzer Zeit weitaus größere interstellare Entfernungen zurückzulegen als mit den bisher verwendeten Superpositionatoren. Praktisch alle Sternsysteme der Milchstraße rücken in Reichweite von Raumschiffen der Solaren Union.

**2701–3100** Die Zeit der »Drift«. Mit Hilfe der Abbreviatoren stößt die Menschheit immer tiefer ins interstellare All vor, Tausende von Lichtjahren weit. Entfernungen spielen kaum noch eine Rolle. Wo keine Brücken für die Abbreviatoren existieren, können Superpositionatoren für kürzere Flüge eingesetzt werden. Die Zahl der von Menschen erreichten Sternsysteme und besiedelten Welten steigt sprunghaft. Eine unkontrollierte, von keiner zentralen Instanz überwachte Expansion findet statt, Menschen siedeln auf Tausenden Planeten und Monden. Die Solare Union bleibt auf den »Kern« beschränkt, der alle Welten bis zu einer Entfernung von etwa 400 Lichtjahren von der Erde umfasst. Darauf folgt die »Schale« mit Sternsystemen bis zu einer Entfernung von etwa 3000 Lichtjahren. Alles jenseits davon ist die »Zirkumferenz«, mit Distanzen von bis zu 40000 Lichtjahren und mehr. Einige abgelegene Kolonien erklären ihre Unabhängigkeit. Transhumane gehen Verbindungen mit lokalen Lebensformen ein, wie zum Beispiel mit den Medusen von Aquaria. Sie wachsen gewissermaßen über ihre menschliche Natur hinaus.

**2708** Einige Denker nutzen die von ihnen mitentwickelte neue Technik der Abbreviatoren, um sich auf den Weg ins galaktische Zentrum zu machen. Sie folgen damit den Spuren früherer Maschinenzivilisationen und suchen eine Antwort auf die Frage, warum sich Maschinenintelligenz nicht in der ganzen Milchstraße ausgebreitet hat.

**2721** Erste Schläfer der Honta erwachen in einer ihrer Bastionen. Ihr Auftrag: Sie sollen herausfinden, was es mit den Hypersignalen auf sich hat.

**2733** Entdeckung der Sonneningenieure von Tohai.

**2741** Besiedlung von Harkonia im Amka-System. Zirkumferenz, 8714 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**2745–2850** In der Zirkumferenz gibt es keine zentrale Administration der zahlreichen Menschenwelten, nur lockere Allianzen zwischen einzelnen Sternsystemen. Immer wieder reißen Kontakte zu einzelnen Welten ab. Nach und nach stellt sich heraus, dass die dortigen Niederlassungen von einem unbekanntem Feind angegriffen und vernichtet wurden.

**2851–3100** Die Honta folgen den Brückenverbindungen und Sekundärtraumpuren zu den von Menschen bewohnten Welten. Zuerst ist nur die Zirkumferenz betroffen, und die Angriffe erfolgen in großen zeitlichen Abständen. Als nach und nach auch Sternsysteme in der Schale betroffen sind, wird das Ausmaß der Gefahr deutlich. Lokale Bündnisse entstehen, um wirkungsvoll Gegenwehr zu leisten. Die Suche nach dem Feind beginnt. Wer sind die Honta? Warum greifen sie Menschen an? Wo befinden sich ihre Heimatwelten?

**3101–3233** Die Liga entsteht, ein Verteidigungsbündnis aller Menschenwelten im Kampf gegen die Honta. Es besteht aus 21371 besiedelten Welten (Planeten und Monde) in 8750 Sternsystemen, die meisten von ihnen in Kern, Schale und Zirkumferenz. Die Menschheit begreift, dass ihre Existenz auf dem Spiel steht.

**3226** Cameron wird auf Harkonia geboren.

**3233** Die Honta greifen Harkonia an. Cameron verliert seine Eltern und wird von Grindel gerettet. Beginn der Handlung von »Splitter der Zeit«.

## MILITÄRISCHE RAUMSCHIFFTYPEN DER VEREINTEN STREITKRÄFTE DER LIGA

Nach Größe gelistet:

**Angriffsjäger** Reichweite: maximal 20 Astronomische Einheiten (AE), hauptsächlich für Einsätze innerhalb von Sternsystemen vorgesehen. Größe: 20–40 Meter. Besatzung: 2 Personen. Antrieb: Plasmatriebwerk. Autonomie: 1 Woche. Bewaffnung: 1 Plasmakanone oder 1 Pulsator, je nach Ausführung; 1 Gravitationskatapult für den Einsatz autonomer und intelligenter Raketen.

**Kanonboot** Reichweite: maximal 20 Astronomische Einheiten (AE), hauptsächlich für Einsätze innerhalb von Sternsystemen vorgesehen. Größe: 60 Meter. Besatzung: 30 Personen, davon 26 Soldaten für den externen Einsatz. Antrieb: Plasmatriebwerk. Autonomie: 2 Wochen. Bewaffnung: 3 Plasmakanonen oder 1 Pulsator; 1 Gravitationskatapult für den Einsatz autonomer und intelligenter Raketen.

**Waffenplattform** Reichweite: maximal 5 Astronomische Einheiten (AE), hauptsächlich für Einsätze in planetaren Umlaufbahnen vorgesehen. Größe: 100–200 Meter. Besatzung: keine, automatischer Betrieb. Antrieb: Plasmatriebwerk. Autonomie: nahezu unbegrenzt. Bewaffnung: 1 Plasmakanone oder 1 Pulsator, je nach Ausführung; 1 Gravitationskatapult für den Einsatz autonomer und intelligenter Raketen.

**Fregatte** Reichweite: maximal 30 Lichtjahre ohne Wiederaufladung der Superpositionatoren. Größe: 300 Meter. Besatzung: 45 Personen, davon 30 Soldaten für den externen Einsatz (Infanterie). Antrieb: 1 Superpositionator (interstellar, maximale Geschwindigkeit im Sekundärtraum: 3 Lichtjahre pro Tag), 1 Plasmatriebwerk (interplanetar). Autonomie: u. Bewaffnung: 5 Plasmakanonen, 2 Pulsatoren, 2 Gravitationskatapulte für den Einsatz autonomer und intelligenter Raketen, 1 Frakturator, 40 Simulacren, außerdem Planetenbomben (Planetenfresser) und Orbitalminen.

**Korvette** Reichweite: maximal 40 Lichtjahre ohne Wiederaufladung der Superpositionatoren. Größe: 400 Meter. Besatzung: 70 Personen, davon 50 Soldaten für den externen Einsatz (Infanterie). Antrieb: 1 Superpositionator (interstellar, maximale Geschwindigkeit im Sekundärtraum: 3 Lichtjahre pro Tag), 1 Plasmatriebwerk (interplanetar). Autonomie: u. Bewaffnung: 5 Plasmakanonen, 2 Pulsatoren, 2 Gravitationskatapulte für den Einsatz autonomer und intelligenter Raketen, 1 Frakturator, 60 Simulacren, außerdem Planetenbomben (Planetenfresser) und Orbitalminen.

**Karavalle** Reichweite: maximal 60 Lichtjahre ohne Wiederaufladung der Superpositionatoren. Größe: 550 Meter. Besatzung: 70 Personen, davon 50 Soldaten für den externen Einsatz (Infanterie). Antrieb: 1 Superpositionator (interstellar, maximale Geschwindigkeit im Sekundärtraum: 3,5 Lichtjahre pro Tag), 1 Plasmatriebwerk (interplanetar). Autonomie: u. Bewaffnung: 5 Plasmakanonen, 2 Pulsatoren, 2 Gravitationskatapulte für den Einsatz autonomer und intelligenter Raketen, 1 Frakturator, 60 Simulacren, 10 Angriffsjäger, 1 Kanonenboot, 1 Waffenplattform, außerdem Planetenbomben (Planetenfresser) und Orbitalminen.

**Kreuzer, leichter** Reichweite: maximal 70 Lichtjahre ohne Wiederaufladung der Superpositionatoren. Größe: 700 Meter. Besatzung: 100 Personen, davon 70 Soldaten für den externen Einsatz (Infanterie und Spezialisierte). Antrieb: 1 Superpositionator (interstellar, maximale Geschwindigkeit im Sekundärtraum: 4 Lichtjahre pro Tag), 1 Plasmatriebwerk (interplanetar). Autonomie: 6 Monate. Bewaffnung: 8 Plasmakanonen, 4 Pulsatoren, 2 Gravitationskatapulte für den Einsatz autonomer und intelligenter Raketen, 1 Frakturator, 80 Simulacren, 10 Angriffsjäger, 2 Kanonenboote, 2 Waffenplattformen, außerdem Planetenbomben (Planetenfresser) und Orbitalminen.

**Kreuzer, schwerer** Reichweite: maximal 120 Lichtjahre ohne Wiederaufladung der Superpositionatoren. Größe: 800 Meter. Besatzung: 100 Personen, davon 70 Soldaten für den externen Einsatz (Infanterie und Spezialisierte). Antrieb: 2 Superpositionatoren (interstellär, maximale Geschwindigkeit im Sekundärraum: 5 Lichtjahre pro Tag), 2 Plasmatriebwerke (interplanetar). Autonomie: 8 Monate. Bewaffnung: 8 Plasmakanonen, 4 Pulsatoren, 3 Gravitationskatapulte für den Einsatz autonomer und intelligenter Raketen, 2 Frakturatoren, 1 Geißel, 200 Simulacren, 15 Angriffsjäger, 4 Kanonenboote, 3 Waffenplattformen, außerdem Planetenbomben (Planetenfresser) und Orbitalminen.

**Zerstörer** Reichweite: maximal 120 Lichtjahre ohne Wiederaufladung der Superpositionatoren. Größe: 1300 Meter. Besatzung: 300 Personen, davon 260 Soldaten für den externen Einsatz (Infanterie und Spezialisierte). Antrieb: 2 Superpositionatoren (interstellär, maximale Geschwindigkeit im Sekundärraum: 6 Lichtjahre pro Tag), 2 Plasmatriebwerke (interplanetar). Autonomie: 8 Monate. Bewaffnung: 8 Plasmakanonen, 8 Pulsatoren, 8 Gravitationskatapulte für den Einsatz autonomer und intelligenter Raketen, 4 Frakturatoren, 2 Geißeln, 500 Simulacren, 20 Angriffsjäger, 10 Kanonenboote, 10 Waffenplattformen, außerdem Planetenbomben (Planetenfresser) und Orbitalminen. Sonderausstattung: 1 militärischer Brüter für die Produktion von Waffensystemen und kleinen Schiffen.

**Schlachtschiff** Reichweite: maximal 300 Lichtjahre ohne Wiederaufladung der Superpositionatoren. Größe: 2100 Meter. Besatzung: 900 Personen, davon 800 Soldaten für den externen Einsatz (Infanterie und Spezialisierte). 8000 Hyperschlafzellen für den Transport von Reservisten. Antrieb: 4 Superpositionatoren (interstellär, maximale Geschwindigkeit im Sekundärraum: 6 Lichtjahre pro Tag), multiples Plasmatriebwerk (interplanetar). Autonomie: 8 Monate. Bewaffnung: 4 Plasmakanonen, 10 Pulsatoren, 5 Gravitationskatapulte für den Einsatz autonomer und intelligenter Raketen, 5 Frakturatoren, 1 Geißel, 1000 Simulacren, 30 Angriffsjäger, 10 Kanonenboote, 10 Waffenplattformen, außerdem Planetenbomben (Planetenfresser) und Orbitalminen. Sonderausstattung: 1 militärischer Brüter für die Produktion von Waffensystemen und kleinen Schiffen.

**Träger** Reichweite: maximal 400 Lichtjahre ohne Wiederaufladung oder Austausch der Superpositionatoren. Größe: 5500 Meter. Besatzung: 4000 Personen, davon 3200 Soldaten für den externen Einsatz (Infanterie und Spezialisierte). 15000 Hyperschlafzellen für den Transport von Reservisten. Antrieb: Multiple Superpositionatoren (interstellär, maximale Geschwindigkeit im Sekundärraum: 4 Lichtjahre pro Tag), multiples Plasmatriebwerk (interplanetar). Autonomie: 24 Monate. Bewaffnung: 25 Plasmakanonen, 30 Pulsatoren, 20 Gravitationskatapulte für den Einsatz autonomer und intelligenter Raketen, 10 Frakturatoren, 10 Geißeln, 20000 Simulacren, 100 Angriffsjäger, 80 Kanonenboote, 60 Waffenplattformen, 30 Fregatten, Korvetten oder Karavellen, außerdem Planetenbomben (Planetenfresser) und Orbitalminen. Sonderausstattung: 3 militärische Brüter für die Produktion von Waffensystemen und kleinen Schiffen, 1 Brüter für die Produktion von Simulacren. Träger benötigen aufgrund ihrer Ausmaße besonders große Abbreviatoren, um Flugziele jenseits ihrer Supo-Reichweite von 400 Lichtjahren zu erreichen.

**Mutterschiff** Das größte Schiff der Vereinten Streitkräfte, kann eine ganze Einsatzflotte transportieren. Reichweite: maximal 400 Lichtjahre ohne Wiederaufladung oder Austausch der Superpositionatoren. Größe: 12.100 Meter. Besatzung: 9000 Personen, davon 8000 Soldaten für den externen Einsatz (Infanterie und Spezialisierte). 25000 Hyperschlafzellen für den Transport von Reservisten. Antrieb: Multiple Superpositionatoren (interstellär, maximale Geschwindigkeit im Sekundärraum: 4 Lichtjahre pro Tag) multiples Plasmatriebwerk (interplanetar). Autonomie: 24 Monate. Bewaffnung: 25 Plasmakanonen, 30 Pulsatoren, 20 Gravitationskatapulte für den Einsatz autonomer und intelligenter Raketen, 10 Frakturatoren, 10 Geißeln, 30000 Simulacren, 150 Angriffsjäger, 100 Kanonenboote, 100 Waffenplattformen, 100 Fregatten, Korvetten und Karavellen (oder 60 Fregatten, Korvetten und Karavellen sowie 4 Zerstörer und 2 Schlachtschiffe), außerdem Planetenbomben (Planetenfresser) und Minenschwärme. Sonderausstattung: 5 militärische Brüter für die Produktion von Waffensystemen und kleinen Schiffen, 2 Brüter für die Produktion von Simulacren. Mutterschiffe benötigen wie Träger aufgrund ihrer Ausmaße besonders große Abbreviatoren, um Flugziele jenseits ihrer Supo-Reichweite von 400 Lichtjahren zu erreichen.

## ZIVILE RAUMSCHIFFTYPEN DER LIGA

Nach Größe gelistet:

**Pinasse** Reichweite: maximal 8 Astronomische Einheiten (AE). Größe: 30 Meter. Besatzungsmitglieder: 2. Passagiere: 40. Antrieb: 1 leichtes Plasmatriebwerk, für den Flugverkehr innerhalb eines Sternsystems bestimmt. Autonomie: 12 Tage.

**Piroge** Reichweite: maximal 20 Astronomische Einheiten (AE). Größe: 60 Meter. Besatzungsmitglieder: 4. Passagiere: 100. Antrieb: 1 leichtes Plasmatriebwerk, für den Flugverkehr innerhalb eines Sternsystems bestimmt. Autonomie: 20 Tage.

**Barkasse** Reichweite: maximal 30 Astronomische Einheiten (AE). Größe: 120 Meter. Besatzungsmitglieder: 6. Passagiere: 500. Antrieb: 1 Plasmatriebwerk, für den Flugverkehr innerhalb eines Sternsystems bestimmt. Autonomie: 30 Tage.

**Klipper** Kurzstreckenschiff. Reichweite: maximal 15 Lichtjahre ohne Wiederaufladung der Superpositionatoren. Größe: 200 Meter. Besatzungsmitglieder: 15. Passagiere: 2000. Antrieb: 1 Superpositionator (interstellar, maximale Geschwindigkeit im Sekundärraum: 3 Lichtjahre pro Tag), 1 Plasmtriebwerk (interplanetar). Autonomie: 20 Tage.

**Kraier** Mittelstreckenschiff. Reichweite: maximal 100 Lichtjahre mit 1 Wiederaufladung der Superpositionatoren. Größe: 400 Meter. Besatzungsmitglieder: 60. Passagiere: 5000. Antrieb: 1 Superpositionator (interstellar, maximale Geschwindigkeit im Sekundärraum: 4 Lichtjahre pro Tag), 2 Plasmtriebwerke (interplanetar). Autonomie: 40 Tage.

**Brigg** Langstreckenschiff, sehr schnell. Reichweite: maximal 400 Lichtjahre mit 2 Wiederaufladungen der Superpositionatoren. Größe: 1100 Meter. Besatzungsmitglieder: 150. Passagiere: 15000. Antrieb: 2 Superpositionatoren (interstellar, maximale Geschwindigkeit im Sekundärraum: 9 Lichtjahre pro Tag), 2 Plasmtriebwerke (interplanetar). Autonomie: 70 Tage.

## WAFFEN UND WAFFENSYSTEME DER VEREINTEN STREITKRÄFTE DER LIGA

Nach Wirkung gelistet:

**Variatoren** Handwaffe mit verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten, umschaltbar zwischen Energiestrahlen, kinetischen Geschossen und Mikroraketen.

**Nanobots** Winzige Roboter, mit dem bloßen Auge und für gewöhnliche Sensoren nicht erkennbar. Nanomaschinen können in gegnerische technische Anlagen wie planetare Stützpunkte, Raumstationen oder Schiffe eindringen und ihre Systeme lahmlegen.

**Plasmagewehre** Eine schwere Handwaffe, für gewöhnlich mit Mikrogravitatoren ausgestattet, die den Umgang damit erleichtern. Plasmagewehre liegen dieselben technischen Prinzipien zugrunde wie der Plasmakanone.

**Orbital- und Raumminen** Sprengfallen in der Umlaufbahn eines Planeten oder im interplanetaren Raum. Minen warten passiv auf die Annäherung gegnerischer Objekte oder suchen aktiv nach Zielen.

**Plasmakanonen** Eine Weiterentwicklung von Lasern und Masern. Plasmakanonen verwenden gebündelte hochenergetische Strahlung und lassen sich auf sehr wirkungsvolle Weise gegen stationäre und bewegliche Ziele einsetzen.

**Raketen** Von Raumschiffen, Waffenplattformen und Orbitalstationen eingesetzte Raketen benötigen Gravitationskatalysatoren für den Start. Sie haben eine Autonomie von mehreren Tagen und sind in der Lage, Ziele eigenständig zu finden. Raketen mit multiplen Gefechtsköpfen können wesentlich mehr Schaden anrichten als Plasmakanonen oder Minen.

**Pulsator** Pulsatoren sind Energiewaffen wie Plasmakanonen, können aber auch mehrfach gestaffelte Schutzschilde durchdringen und größere Ziele zerstören. Nur sehr starke elektromagnetische Felder (EM-Barrieren) bieten Schutz vor Pulsatoren.

**Planetenbomben** Sprengkörper zum Einsatz auf Planeten und Monden. Die wirkungsvollste Waffe dieser Art ist der »Planetenfresser«, eine Bombe, die einen unlöschbaren planetaren Atombrand auslöst.

**Frakturator** Eine einfache Form dieser Waffe ist der Desintegrator. Ungeschützte Ziele werden »frakturiert«, sie verlieren ihre atomaren Bindungskräfte und zerfallen. Frakturatoren brauchen fast ebenso viel Energie wie Geißeln.

**Geißel** Die stärkste Waffe der Vereinten Streitkräfte. Geißeln benötigen sehr viel Energie, und ihr Einsatz ist nur bei großen Zielen sinnvoll, da eine punktgenaue Ausrichtung nicht möglich ist. Mit eigenen kleinen Superpositionatoren transferieren Geißeln Antimaterie. Dadurch kommt es im Zielbereich zur »Annihilation«, zur gleichzeitigen Auslöschung von Materie und Antimaterie.

## RAUMSCHIFFTYPEN DER HONTA

Raumschiffe der Honta haben keine einheitliche Form und bestehen aus zahlreichen rekonfigurierbaren Modulen, deren Eigenschaften von der jeweiligen Kombination abhängen. Sie werden auch »Schwarkschiffe« genannt. In den meisten Fällen bestehen die Einzelmodule aus »Skitter«, einem synthetischen Material mit variabler atomarer und molekularer Struktur. Die Vereinten Streitkräfte der Liga unterscheiden sieben Kategorien von Honta-Schiffen nach ihren energetischen Signaturen. Unbekannt bleibt, ob bei den Honta Unterschiede zwischen zivilen und militärischen Schiffen existieren.

Nach Kampfkraft gelistet:

**Viper** Größe: etwa 100 Meter. Reichweite: mehr als 300 Lichtjahre. Besatzung: bis zu 25 Individuen. Antrieb: Supla (interstellar) und Gravitationsmotoren (interplanetar). Autonomie: unbekannt. Bewaffnung: je nach Konfiguration mehrere Deformatoren und Destruktoren. Kampfkraft: vergleichbar mit der einer Karavelle. Geschwindigkeit: vermutlich bis zu 5 Lichtjahre pro Tag.

**Natter** Größe: etwa 200 Meter. Reichweite: mehr als 300 Lichtjahre. Besatzung: bis zu 100 Individuen. Antrieb: Supla (interstellar) und Gravitationsmotoren (interplanetar). Autonomie: unbekannt. Bewaffnung: je nach Konfiguration mehrere Deformatoren und Destruktoren. Kampfkraft: vergleichbar mit der eines schweren Kreuzers. Geschwindigkeit: vermutlich bis zu 5 Lichtjahre pro Tag.

**Kobra** Größe: etwa 400 Meter. Reichweite: mehr als 300 Lichtjahre. Besatzung: bis zu 300 Individuen. Antrieb: Supla (interstellar) und Gravitationsmotoren (interplanetar). Autonomie: unbekannt. Bewaffnung: je nach Konfiguration bis zu 30 Deformatoren und Destruktoren. Kampfkraft: vergleichbar mit der eines Zerstörers. Geschwindigkeit: sehr schnell, vermutlich bis zu 10 Lichtjahre pro Tag.

**Python** Größe: etwa 1000 Meter. Reichweite: mehr als 300 Lichtjahre. Besatzung: bis zu 1000 Individuen. Antrieb: Duo-Supla (interstellar) und Gravitationsmotoren (interplanetar). Autonomie: unbekannt. Bewaffnung: je nach Konfiguration bis zu 100 Deformatoren und Destruktoren sowie mehrere Nuller. Kampfkraft: vergleichbar mit der eines Schlachtschiffs. Geschwindigkeit: sehr schnell, vermutlich bis zu 15 Lichtjahre pro Tag.

**Boa** Größe: etwa 7000 Meter. Reichweite: mehr als 900 Lichtjahre. Besatzung: bis zu 15000 Individuen. Antrieb: Tri-Supla (interstellar) und Gravitationsmotoren (interplanetar). Autonomie: unbekannt. Bewaffnung: je nach Konfiguration bis zu 80 Deformatoren und Destruktoren sowie mehrere Nuller. Befördert Module für die Konfiguration von 20 × Viper, 20 × Natter, 10 × Kobra, 3 × Python und 2 × Taipan. Kampfkraft: vergleichbar mit der eines Trägers. Geschwindigkeit: vermutlich bis zu 20 Lichtjahre pro Tag.

**Anakonda** Größe: etwa 15000 Meter. Reichweite: mehr als 100 Lichtjahre. Besatzung: bis zu 1000 Individuen. Antrieb: 2 × Tri-Supla (interstellar) und Gravitationsmotoren (interplanetar). Autonomie: unbekannt. Bewaffnung: je nach Konfiguration bis zu 200 Deformatoren und Destruktoren, 10 Nuller. Befördert Module für die Konfiguration von 30 × Viper, 30 × Natter, 20 × Kobra, 5 × Python und 5 × Taipan. Kampfkraft: vergleichbar mit der eines Mutterschiffs. Geschwindigkeit: sehr schnell, vermutlich bis zu 20 Lichtjahre pro Tag.

**Taipan** Das schnellste und gefährlichste Schiff der Honta. Größe: etwa 700 Meter. Reichweite: mehr als 500 Lichtjahre. Besatzung: bis zu 500 Individuen. Antrieb: Tri-Supla (interstellar) und Gravitationsmotoren (interplanetar). Autonomie: unbekannt. Bewaffnung: je nach Konfiguration bis zu 50 besonders leistungsfähige Deformatoren und Destruktoren, 5 Nuller und eine unbekannte Anzahl von Mikrosingularitäten. Kampfkraft: vergleichbar mit der von mehreren Schlachtschiffen. Geschwindigkeit: sehr schnell, vermutlich bis zu 40 Lichtjahre pro Tag.

## BEKANNTE WAFFENTYPEN DER HONTA

Nach Wirkung gelistet:

**Impulser** Handwaffe, verwendet einzelne Energieimpulse, die im Abstand weniger Nanosekunden aufeinander folgen, jeder von ihnen mit einer anderen Frequenz. Schilde müssen speziell angepasst werden, um Impulsern standzuhalten.

**Deformatoren** Verändern das Raum-Zeit-Gefüge und bewirken superstarke fluktuierende Gravitationsfelder, die das Ziel deformieren und zerreißen.

**Destruktoren** Eine Waffe, die Antimaterie verwendet und der Geißel ähnelt, sich aber weitaus präziser einsetzen lässt.

**Nuller** Vielleicht eine Weiterentwicklung oder Abwandlung des Deformators. Nuller verändern die Struktur des Raum-Zeit-Gefüges und versetzen das Ziel in Nullzeit – es verschwindet aus dem Primärraum. Was mit ihm geschieht, ist unbekannt.

**Mikrosingularitäten** Winzige Schwarze Löcher, die elektromagnetische Barrieren und Schilde aller Art durchdringen können.

## RÄNGE IN DEN VEREINTEN STREITKRÄFTEN DER LIGA

Aufsteigend gelistet:

**Soldat** Einfacher Kämpfer, Infanterist oder Spezialist mit verschiedenen Verdienststufen: V1-V9. Stufe 1 ist die niedrigste, Stufe 9 die höchste. Ab Stufe 5 nehmen Soldaten auch die Aufgaben von Offizieren wahr und gelten als »Bekktak«.

**Kommandant** Befehlshaber eines Trupps, bestehend aus maximal 100 Soldaten.

**Kommandeur** Befehlshaber einer Einsatzgruppe, bestehend aus maximal 5000 Soldaten bzw. 50 Trupps.

**General, Stufe 1 bis 4** Befehlshaber planetarer Streitkräfte, Land und See.

**Marschall, Stufe 1 bis 2** Oberbefehlshaber aller Streitkräfte eines Sternsystems.

**Admiral, Stufe 1 bis 4** Befehlshaber interplanetarer und interstellarer Streitkräfte.

**Sektoradmiral** Oberbefehlshaber aller interplanetaren und interstellaren Streitkräfte eines bestimmten Raumsektors.

## GLOSSAR

**Abbreviatoren** Im Jahr 2691 entwickelte Technik, die es Raumschiffen ermöglicht, *Brücken* zu benutzen und somit große interstellare Entfernungen in kurzer Zeit zurückzulegen.

**Abteilung Neun** Nachrichtendienst der *Vereinten Streitkräfte der Liga*.

**Admiral** Siehe »Ränge in den Vereinten Streitkräften der Liga«.

**Akademie der Wissenschaften** Eine Dachorganisation für wissenschaftliche Institute auf der Erde.

**Akkumulatoren** Geräte für die Speicherung von Energie, die *Superpositionatoren* für den Flug eines Raumschiffs durch den *Sekundärraum* benötigen.

**Amarok** Eine Wolkenstadt in der oberen Atmosphäre des warmen Gasriesen *Quinton* im System des Roten Zwergsterns *Yburk*.

**Ambientaltank** Ein Behälter, in dem die besonderen Umweltbedingungen unterschiedlicher Welten simuliert werden können.

**Amka-System** Sternsystem mit dem Planeten *Harkonia*, Heimatwelt von *Cameron*, 8714 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Amygdala-Signatur** Bei Menschen ein deutlicher Hinweis auf eine *Honta-Infektion*. Gemeint ist ein schwaches mentales Signal, das ausschließlich bei Infizierten gemessen wird und vielleicht ihre *Synchronisierung* ermöglichen soll.

**Angepasste** An die besonderen Umweltbedingungen extraterrestrischer Welten angepasste Menschen. Zur Zeit der Handlung des Romans wird dieser Begriff nur noch für die menschlichen Bewohner von Extremwelten verwendet.

**Angriffsjäger** Siehe »Militärische Raumschiffotypen der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Antares** Ein *Mutterschiff* der *Vereinten Streitkräfte der Liga*, gut 12 Kilometer groß. Die *Antares* gehört zur *Zweiten Strategischen Reserve*.

**Anthor** Ein Gasriese im *Julphor-System*, 662 Lichtjahre von der Erde entfernt. Anthors 14. Mond heißt *Ophiucha*, dort gibt es eine wissenschaftliche Basis der *Abteilung Neun*.

**Aquaria** Eine Meereswelt, auf der sich *Transhumane* mit intelligenten Medusen verbinden.

**Aralusa-System** Ein Sternsystem in der *Zirkumferenz*, 14346 Lichtjahre von der Erde entfernt. 4. Planet des Aralusa-Systems ist *Pirontao*.

**Arasi-System** Sternsystem im *Kern* der *Liga*, 89 Lichtjahre von der Erde entfernt. 3. Planet des Arasi-Systems ist *Erebus*.

**Asynchronität** Auffällige Verhaltensunterschiede zwischen *Honta*-Gruppen und Einheiten ihrer Streitkräfte, vermutlich hervorgerufen durch mangelnde *Synchronisation* von *Königinnen*.

**Atmosphärenschild** Ein Kraftfeld, das bei geöffnetem Hangar ein Entweichen der Atemluft ins All verhindert.

**Aufbereiter** Ein Recyclinggerät, das gebrütete Materie (siehe *Brüter*) in *Basismasse* zurückverwandelt.

**Barkasse** Siehe »Zivile Raumschiffotypen der Liga«.

**Basismasse** Rohmaterial für *Brüter*.

**Behandlungstank** Ein Behälter für medizinische Behandlung, bestimmt vor allem für schwerverletzte Patienten.

**Bekkta** Siehe »Ränge in den Vereinten Streitkräften der Liga«.

**Berel-System** Sternsystem in der *Zirkumferenz*, 11209 Lichtjahre von der Erde entfernt. 4. Planet des *Berel-Systems* ist *Nembrosch*, in dessen Nähe sich der *Abbreviator Ungox Vierzehn* befindet.

**Beteigeuze** Ein *Mutterschiff* der *Vereinten Streitkräfte der Liga*, gut 12 Kilometer groß. Die *Beteigeuze* gehört zur *Dritten Strategischen Reserve*.

**Boska** Eine Welt in der *Zirkumferenz*, mehr als 10000 Lichtjahre von der Erde entfernt. Dort gibt es eine planetare Intelligenz mit *Möbiusbäumen*.

**Bots** Bezeichnung für Roboter aller Art.

**Brigg** Siehe »Zivile Raumschiffotypen der Liga«.

**Brücken** Knotenpunkte im All, Zonen »dünner« Raum-Zeit. Dort können *Abbreviatoren* für den Transfer von Raumschiffen über große interstellare Distanzen eingesetzt werden.

**Brüter** Geräte und Maschinen, die mit Hilfe von *Rezepte* genannten Programmen aus *Basismasse* gewünschte Materialien und Produkte herstellen. Brüter können für die Produktion von Ersatzteilen und Lebensmitteln verwendet werden.

**Cahib** Ein Planet in der *Zirkumferenz*, 10187 Lichtjahre von der Erde entfernt. Die *Vereinten Streitkräfte der Liga* nutzen Cahibs Wüsten für die Ausbildung von Rekruten.

**Caller** Kommunikationsgerät, das Signale durch den *Sekundärraum* schicken und von dort empfangen kann. Caller werden hauptsächlich von *Fluidal-Schiffen* verwendet und ermöglichen nahezu verzögerungsfreie Kommunikation über relativ kurze interstellare Distanzen.

**Cameron** Geboren 3225 *Terrastandard*. Hat als Kind den Angriff der *Honta* auf *Harkonia* überlebt.

**Cassiopeia** Eine *Fregatte* der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*. Dieses Schiff brachte *Cameron* am 29. März 3243 nach *Karunna* im *Owal-System*.

**Chotski-System** Ein Sternsystem im Orion-Arm der Milchstraße, 719 Lichtjahre von der Erde entfernt. Der 2. Planet ist *Faidal*, Heimat der *Mentalisten* und Ursprungsort des *Interkosmika*.

**Chrono** Chronometer, Uhr, Zeitmesser.

**Coriander** Einziger Planet des *Xabron-Systems*, 401 Lichtjahre von der Erde entfernt. Coriander ist mit einer Großwerft ein wichtiger Flottenstützpunkt der *Vereinten Streitkräfte*. Nur wenige Astronomische Einheiten von Coriander entfernt befindet sich einer der 7 größten und leistungsfähigsten *Abbreviatoren* der *Liga*, mit direkter Verbindung zur Erde.

**Cua-Nebel** Eine Gas- und Staubwolke, nur wenige Lichtjahre vom *Xantia-System* entfernt. Im Cua-Nebel gibt es mehrere Dunkelwelten, darunter *Kalawitt Neunzehn*.

**Dallma** Eine der 3 Welten bei den *Orionischen Säulen*, auf denen die *Luminaren* leben. 899 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Deformator** Siehe »Bekannte Waffentypen der *Honta*«.

**Demeter-System** Sternsystem im *Kern* der *Liga*, 302 Lichtjahre von der Erde entfernt. Der 4. Planet des Demeter-Systems ist *Muamar*.

**Deneb** Ein *Mutterschiff* der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*, gut 12 Kilometer groß. Die *Deneb* gehört zur Siebten Flotte.

**Denker** Weiterentwicklung von künstlicher Intelligenz zu echter Maschinenintelligenz. Denker schließen sich manchmal zu Kollektiven zusammen, sogenannten *Denksphären*. Dadurch entstehen gemeinschaftliche Maschinenintelligenzen, die eigene technologische Forschungsprogramme betreiben.

**Denksphäre** Ein Zusammenschluss von *Denkern* zu einer gemeinschaftlichen Maschinenintelligenz.

**Denksubstrate** Physische Grundlage (Prozessoren, Speichermodule etc.) von künstlicher Intelligenz und *Denkern*.

**Desenza** Planet in der *Großen Magellanschen Wolke*. Auf Desenza ließen sich Menschen aus der Milchstraße nieder, auf der Flucht vor dem Krieg und den siegreichen *Honta*. Siehe auch *Exodus*.

**Desintegrator** Eine einfache Form der *Geißel*. Siehe »Waffen und Waffensysteme der Vereinten Streitkräfte der *Liga*«.

**Destruktor** Siehe »Bekannte Waffentypen der *Honta*«.

**Detektor, memorialer** Siehe *Traummaschine*.

**Didrak** Ein erdgroßer Mond des Gasriesen *Nebosa* im Doppelsternsystem *Thudoca*, 71 Lichtjahre von der Erde entfernt. Im Jahr 3283 *Terrastandard* zerstörten die *Honta* alle Städte und Basen der *Vereinten Streitkräfte* auf Didrak.

**Digit** Kommunikationsgerät, das Signale mit Hilfe von *Abbreviatoren* über *Brücken* versendet und verzögerungsfreie Kommunikation über große interstellare Entfernungen ermöglicht, allerdings nur von Brücke zu Brücke bzw. zwischen Schiffen, die sich in der Nähe von *Abbreviatoren* befinden.

**Dobor** Ein *Zerstörer* der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*, stationiert beim *Abbreviator Triax Neunzehn*, 377 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Drei-Finger-Schlucht** Eine Schlucht auf dem Planeten *Faidal* im *Chotski-System*, 719 Lichtjahre von der Erde entfernt. *Oberon* fiel dort im Kampf gegen die *Honta*.

**Eden** 2. Planet des *Gethos-Systems*, 43 Lichtjahre von der Erde entfernt. Eine für Menschen paradiesische Welt.

**Eden** 2. Planet des *Helios-Systems* am Rand des *Großen Grabens* im *Scutum-Centaurus-Arm*, 15131 Lichtjahre von der Erde entfernt. Dort begegnen sich *Cameron* und *Myra*.

**Eibruder** Bei den *Honta* Bezeichnung für einen Zwilling: aus demselben Ei geboren, ein Eibruder oder eine Eischwester.

**EM-Barrieren** Starke elektromagnetische Felder zum Schutz vor *Pulsatoren*.

**Enpr** Auf *Garlomir* eine der *Sieben Koryphäen* der *Honta*. In ihrem Nest wurde die *Honta-Königin Mrarl* geboren.

**Enrakis** Eine Welt des *Konsekutiven Bundes*, wichtiger Flottenstützpunkt der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*.

**Enzyklopädie des Menschseins** Arbeitstitel des großen Werks, an dem die Soziologin *Myra* seit vielen Jahren arbeitet. Darin untersucht sie die unterschiedlichen menschlichen Gesellschaften auf den Welten von *Kern*, *Schale* und *Zirkumferenz*.

**Equilibrator** Ein Aggregat der *Honta*, das bei schnellen Flügen durch den Sekundärraum (siehe *Supla*) für Stabilität sorgt.

**Erebus** 3. Planet des *Arasi-Systems*, 89 Lichtjahre von der Erde entfernt. Erebus gehört zu den ältesten von Menschen besiedelten Welten und wird im Dezember 3260 Terrastandard von den *Honta* angegriffen.

**Erinnerer** Ein *Honta*, der sich an alle Einzelheiten der großen Geschichte seines Volkes erinnert und sie weitererzählt.

**Erzähler** Siehe *Erinnerer*.

**Esmerald-System** Sternsystem in der *Zirkumferenz*, 4109 Lichtjahre von der Erde entfernt. Im Esmerald-System gibt es einen warmen Gasriesen namens *Jovva* in mittlerer Distanz vom Zentralgestirn. Jovvas 7. Mond *Luton* ist erdgroß und von Menschen besiedelt.

**Esmine** Ein Mädchen auf *Boska*, eine *Angepasste*, die sich mit der planetaren Intelligenz verbunden hat.

**Exodus** Bezeichnung für die Flucht der überlebenden Menschen vor den siegreichen *Honta*. Sie ließen sich in der *Großen Magellanschen Wolke* nieder, auf Welten wie *Klondar*, *Muab*, *Desenza* und *Karatoa*.

**Exorbitant** Ein 700 Meter großer *leichter Kreuzer* der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*.

**Faemir-System** Sternsystem in der *Schale*, 998 Lichtjahre von der Erde entfernt. 4. Planet des Faemir-Systems ist *Utt-hammer*, ein wichtiger Flottenstützpunkt der *Vereinten Streitkräfte*.

**Faidal** 2. Planet im *Chotski-System*, im Orion-Arm der Milchstraße gelegen, 719 Lichtjahre von der Erde entfernt. Heimat der *Mentalisten*.

**Flexmetall** Flexibles, elastisches Metall, das oft für *Simulacren* aller Art verwendet wird.

**Fluidal-Schiffe** Raumschiffe, die durch das *Fluidal* bzw. durch den *Sekundärraum* fliegen.

**Fluidal** Das Fluidal, auch *Sekundärraum* genannt, ist eine Art Zwischendimension, in der relativ zum Primärraum Geschwindigkeiten über der des Lichts möglich sind.

**Frakturator** Siehe »Waffen und Waffensysteme der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Fregatte** Siehe »Militärische Raumschiffstypen der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Freund** *Jakos* Bezeichnung für den Symbionten, der ihm Unsterblichkeit verleiht.

**Fulmia-System** Sternsystem in der *Zirkumferenz*, 11212 Lichtjahre von der Erde entfernt. 6. Planet des Fulmia-Systems ist *Storoka*.

**G-Norm** Bezeichnung für die Normschwerkraft. 1 G-Norm entspricht der Schwerkraft am Äquator der Erde.

**Gadr** Auf *Garlomir* eine der *Sieben Koryphäen* der *Honta*. In ihrem Nest wurde die *Honta-Königin Mrarl* geboren.

**Ganto** Geboren 3226 *Terrastandard*. Hat als Kind den Angriff der *Honta* auf *Harkonia* überlebt.

**Garlomir** *Honta*-Name des Planeten, auf dem die *Königin Mrarl* aus dem *Nest* der *Sieben Koryphäen* geschlüpft ist.

**Garmatos-System** Sternsystem in der *Schale*, 1219 Lichtjahre von der Erde entfernt. 3. Planet des Garmatos-Systems ist *Ibrakk*, ein wichtiger Flottenstützpunkt der *Vereinten Streitkräfte*.

**Gathos** *Admiral* vom Oberkommando der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*.

**Geburtsnest** Das Nest, in dem *Honta* geboren werden, gebaut und gehütet von mehreren *Nestmüttern*.

**Geißel** Siehe »Waffen und Waffensysteme der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Geminus-System** Ein 857 Lichtjahre von der Erde entferntes Sternsystem. Der 4. Planet namens *Poseidon* beherbergt einen Stützpunkt der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*. Dorthin fliegen die *Iraklion* und die *Sirkan* nach der Niederlage im *Owal-System*.

**Gemmeron** 4. Planet des *Zosa-Systems* in der *Schale*, 2312 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**General** Siehe »Ränge in den Vereinten Streitkräften der Liga«.

**General** Siehe »Ränge in den Vereinten Streitkräften der Liga«.

**Gethos-System** Ein 43 Lichtjahre von der Erde entferntes Sternsystem. 2. Planet ist *Eden*, eine für Menschen paradisi-sche Welt. Von dort stammt Marschall *Horatio*.

**Glurba** Die erste von Menschen außerhalb des Sonnensystems entdeckte intelligente Spezies. Ihre Entwicklungsstufe ist vergleichbar mit dem späten Mittelalter der Erde.

**Golka** 2. Planet des Roten Zwergs *Thogais*, 55 Lichtjahre von der Erde entfernt. Golka wird im Dezember 3260 Terrastandard von den *Honta* angegriffen.

**Graue Truppen** So nennt man in der *Liga* die Streitkräfte am Rand des *Kerns* wegen ihrer grauen Uniformen. Die Aufgabe der Grauen Truppen besteht darin, den Kernbereich zu schützen und zu verteidigen, das Zentrum der Menschheit.

**Gravitationsmotor** Ein Gerät, das ein lokales Schwerkräftfeld erzeugt. Leistungsfähiger als ein *Gravitator*.

**Gravitationsmotoren** Für interplanetare Distanzen bestimmtes Triebwerk der *Honta*.

**Gravitator** Ein Gerät, das ein lokales Schwerkräftfeld erzeugt.

**Grindel** Kommandant in den *Vereinten Streitkräften* der *Liga*. Rettet neunundfünfzig Kinder von *Harkonia*, unter ihnen *Cameron* und *Kora*.

**Große Magellansche Wolke** Eine Satellitengalaxis der Milchstraße, etwa 163000 Lichtjahre von dieser entfernt.

**Großer Graben** Eine fast 1000 Lichtjahre lange und 40 Lichtjahre breite Zone des *Scutum-Centaurus-Arms* der Milchstraße, in der es vergleichsweise wenige Sterne gibt.

**Hares** Ein *leichter Kreuzer* der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*. Am 26. Oktober 3260 bringt er zwei menschliche Gefangene zum *Mutterschiff Antares*, das seinen Transit im interstellaren Leerraum beim Neugestirn unterbrochen hat.

**Harkonia** *Camerons* Heimatplanet bei den *Toren des Sagittarius*.

**Harkonia** Heimatwelt von *Cameron* im *Amka-System*, 8714 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Helenia** *Marschall* der *Abteilung Neun*.

**Helios-System** Ein Sternsystem der *Zirkumferenz*, beim *Großen Graben* im *Scutum-Centaurus-Arm*, 15131 Lichtjahren von der Erde entfernt. *Eden*, der 2. Planet des *Helios-Systems*, ist von Menschen bewohnt.

**Hellbard-System** Sternsystem im *Kern* der *Liga*, 74 Lichtjahre von der Erde entfernt. Zum Hellbard-System gehört der warme Gasriese *Turamah*.

**Herrenda** 4. Planet im *Thobrum-System*, *Zirkumferenz*, 9677 Lichtjahre von der Erde entfernt. Im Juni 3254 untersucht *Cameron* dort die Reste einer zerstörten *Honta*-Basis.

**Himalga** Eine *Fregatte* der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*. Sie nimmt den von *Harkonia* geretteten siebenjährigen *Cameron* auf.

**Himmlische Augen** Bezeichnung für zwei Sterne in einer Gaswolke namens *Himmlische Pforte*, 2994 und 2996 Lichtjahre von der Erde entfernt. Die Astrophysiker der *Liga* gehen davon aus, dass beide Sterne, zwei Blaue Riesen, in den nächsten 100000 Jahren als Supernovae explodieren werden.

**Himmlische Pforte** Eine Gaswolke am Rand der *Schale*, 2993 Lichtjahre von der Erde entfernt. Sie sieht aus wie ein leuchtendes Portal. In ihrem Innern strahlen zwei Blaue Riesen, die *Himmlischen Augen*.

**Honta** Extrasolare intelligente Spezies und Feind der Menschheit. Zu Beginn der Handlung führen die *Vereinten Streitkräfte* der *Liga* seit mehr als 100 Jahren Krieg gegen die *Honta*.

**Horas** Ein Truppentransporter der *Vereinten Streitkräfte*, der Anfang April 3243 3000 Soldaten nach *Karunna* im *Owal-System* brachte.

**Horatio** *Marschall* der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*, im Jahr 3283 erst 25 Jahre alt. *Horatio* stammt von *Eden* im *Gethos-System*, 43 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Hudson** Ein *Simulacrum*. Siehe *Mikronauten*.

**Hyperschlaf** Ein mit Hibernation vergleichbarer Zustand, in dem der Stoffwechsel stark reduziert ist. Manchmal werden Soldaten der *Vereinten Streitkräfte* beim Transport über große interstellare Distanzen in den Hyperschlaf versetzt, damit sie keine Ressourcen des Schiffes beanspruchen und weniger Platz benötigen.

**Hyperschlafzellen** Behälter für den *Hyperschlaf*.

**Hypersignal** Als im Jahr 2251 das auf Pluto entdeckte extrasolare Artefakt geöffnet wird, kommt es zu einem Hypersignal, das Soldaten der *Honta* aus ihrem Bereitschaftsschlaf weckt.

**Ibrakk** 3. Planet des *Garmatos-Systems*, 1219 Lichtjahre von der Erde entfernt. *Ibrakk* ist mit einer Großwerft ein wichtiger Flottenstützpunkt der *Vereinten Streitkräfte*. Nur wenige Lichtminuten unterhalb der Ekliptik des *Garmatos-Systems* befindet sich einer der 7 größten und leistungsfähigsten *Abbiatorioren* der *Liga*.

**Icara** *Marschall*, Befehlshaberin der *Antares* und der *Zweiten Strategischen Reserve* der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*.

**Impulser** Siehe »Bekanntes Waffentypen der *Honta*«.

**Infektion** Bezeichnung der Übernahme von Menschen durch *Honta*. Prionen und RNA-Viren übertragen spezielles genetisches Material auf die betreffenden Menschen. Infizierte können von einer *Königin* synchronisiert werden und sind mittels ihrer *Amygdala-Signatur* identifizierbar.

**Inhibitoren** Bei den *Honta* Vorrichtungen, die elektromagnetische Felder neutralisieren und Energie absorbieren. Dadurch kann die Funktion von Geräten aller Art eingeschränkt oder ganz blockiert werden.

**Innenwelten** Bezeichnung für die zentralen Welten des *Kerns* der *Liga*. Oft ist damit eine maximale Entfernung von 100 Lichtjahren von der Erde gemeint.

**Interkosmika** Eine durch die Verbindung von *Transhumanen* mit den *Mentalisten* von *Faidal* entstandene Philosophie, die die ethischen und moralischen Prinzipien der menschlichen Einheitskirche *Unika* auf ein neues Niveau hebt, Vergeistigung propagiert und das Universum zu erklären versucht.

**Iraklion** Eine *Karavelle* der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*. Dieses Schiff brachte *Grindel* und *Kora* am 29. März 3243 nach *Karunna* im *Owal-System*.

**Ivanna** Marschall und Oberbefehlshaberin der Streitkräfte des *Owal-Systems*.

**Jako** Ein unsterblicher Reisender in den »Splittern der Zeit«.

**Jakob Peres Zuga** Vollständiger Name von *Jako*, *Kommandeur* in den *Vereinten Streitkräften* der *Liga*, stationiert an Bord des *Mutterschiffs Wega*.

**Jolafor** Eine Wüstenwelt in den Splittern der Zeit.

**Joluna** Ein erdgroßer kalter Planet im *Quintus-System*, von Einsiedlern bewohnt. Joluna ist eine der beiden Zwillingswelten *Joukka-Joluna* und kreist zusammen mit der anderen um ein gemeinsames Schwerkraftzentrum.

**Joukka** Ein erdgroßer kalter Planet im *Quintus-System*, von Einsiedlern bewohnt. Joukka ist eine der beiden Zwillingswelten *Joukka-Joluna* und kreist zusammen mit der anderen um ein gemeinsames Schwerkraftzentrum.

**Jovva** Warmer Gasriese im *Esmerald-System*, 4109 Lichtjahre von der Erde entfernt. Der 7. Mond von Jovva ist erdgroß und heißt *Luton*.

**Jullma** Ein *Klipper*. Damit beginnt *Myras* und *Camerons* Reise zur Erde.

**Julphor-System** Sternsystem in der *Schale*, 662 Lichtjahre von der Erde entfernt. Das Julphor-System enthält den Gasriesen *Anthor*.

**Juma** Gasriese im *Owaka-System*, 718 Lichtjahre von der Erde entfernt. Auf *Rajor*, *Jumas* 6. Mond, gibt es Hinterlassenschaften der *Xon*.

**Kalawitt Neunzehn** Eine Dunkelwelt im *Cua-Nebel*, wenige Lichtjahre vom *Xantia-System* in der *Zirkumferenz* entfernt.

**Kamala** Einziger Planet des Tristerns *Minsta* im galaktischen Halo. Er verfolgt eine sehr komplizierte Bahn, die immer wieder zu erheblichen klimatischen Veränderungen führt.

**Kamalää** Eine rätselhafte intelligente Spezies, die einen *Zeitpalast* im *Sekundärraum* erbaute. Offenbar stammt sie von *Kamala*, dem einzigen Planeten eines Tristerns im galaktischen Halo.

**Kamax Sieben** Ein *Abbreviator* im *Kern* der *Liga*, 219 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Kampfcode** Aus zahlreichen Kürzeln bestehende Sprache der Soldaten und Offiziere der *Vereinten Streitkräfte*, wird vor allem bei Kampfeinsätzen verwendet.

**Kanonboot** Siehe »Militärische Raumschiffotypen der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Karamosch** Admiral, Befehlshaber des *strategischen Korps* der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*.

**Karatoa** Planet in der *Großen Magellanschen Wolke*. Auf Karatoa ließen sich Menschen aus der Milchstraße nieder, auf der Flucht vor dem Krieg und den siegreichen *Honta*. Siehe auch *Exodus*.

**Karavelle** Siehe »Militärische Raumschiffotypen der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Karunna** 3 Planet des *Owal-Systems*, 849 Lichtjahre von der Erde entfernt und damit dem *Kern* recht nahe. Durch eine Veränderung der Umlaufbahn vergrößerte sich die Entfernung zum Zentralgestirn, wodurch Karunna zur Eiswelt wurde. Im Jahr 3243 versuchen die *Honta*, dort ein Nest zu bauen, vermutlich mit der Absicht, den *Kern* der *Liga* und womöglich die Erde anzugreifen.

**Kathedrale von Muamar** Auf *Muamar*, dem 4. Planeten des *Demeter-Systems*, die Ruine eines aus Felsgestein errichteten Gebäudes, das den *Xon* zugeschrieben wird.

**Kern** Der Innenbereich der *Solaren Union* (bis zum Jahr 3100) bzw. der *Liga* (ab 3100). Alle von Menschen besiedelten Sternsysteme, die bis 400 Lichtjahre von der Erde entfernt sind.

**Klipper** Siehe »Zivile Raumschiffotypen der Liga«.

**Klondar** Planet in der *Großen Magellanschen Wolke*. Auf Klondar ließen sich Menschen aus der Milchstraße nieder, auf der Flucht vor dem Krieg und den siegreichen *Honta*. Siehe auch *Exodus*.

**Kommandant** Siehe »Ränge in den Vereinten Streitkräften der Liga«.

**Kommandeur** Siehe »Ränge in den Vereinten Streitkräften der Liga«.

**Kommandostand** Brücke beziehungsweise Zentrale eines Raumschiffs oder einer Raumstation.

**Komposit** Bezeichnung für Verbundstoffe aller Art.

**Königin** In den *Vereinten Streitkräften der Liga* Bezeichnung für ein *Honta*-Individuum, das Eier legen und als Zentrum und Kontrollorgan einer hochgefährlichen Schwarmintelligenz fungieren kann.

**Konsekutiver Bund** Von 7 unabhängigen Sonnensystemen im Jahr 2601 gegründet, zur Zeit der Solaren Union. Zum Konsekutiven Bund gehören unter anderem die Planeten Enrakis, Minerva und Plakon, die Jahrhunderte später, zur Zeit der Liga, zu wichtigen Stützpunkten der Vereinten Streitkräfte werden.

**Kora** Geboren 3227 *Terrastandard*. Hat als Kind den Angriff der *Honta* auf *Harkonia* überlebt.

**Korvette** Siehe »Militärische Raumschiffstypen der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Kradoi** Ein Raumsektor der *Zirkumferenz*. Dort befürchtet das Oberkommando der *Vereinten Streitkräfte der Liga* einen Großangriff der *Honta*.

**Kraier** Siehe »Zivile Raumschiffstypen der Liga«.

**Krarlar** Auf *Garlomir* eine der *Sieben Koryphäen* der *Honta*. In ihrem Nest wurde die *Honta-Königin Mrarl* geboren.

**Kreuzer** Siehe »Militärische Raumschiffstypen der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Kritische Distanz** Ein *Abbreviator* sollte weit genug von Planeten entfernt sein, um die Lebensformen auf ihnen nicht durch energetische Emissionen und lokale Destabilisierungen der Raum-Zeit zu gefährden. Als kritische Distanz gilt eine Entfernung von 1 Lichtminute (18 Millionen Kilometer).

**Kritische Masse** Die Masse von *Skitter*-Modulen, die für eine erfolgreiche Rekomposition eines *Honta*-Raumschiffs erforderlich ist.

**Kwix-Aromen** Unterschiedliche *Kwix*-Arten, die dem Benutzer mittels biochemischer neuronaler Stimulation spezialisierte Kenntnisse vermitteln.

**Kwix-Kompetenz** Von der Droge *Kwix* vermitteltes Wissen. Dabei werden *Kwix-Aromen* verwendet.

**Kwix** Eine Droge, die physische und psychische Leistungssteigerung bewirken und dem Benutzer durch biochemische Hirnstimulation zusätzliches Wissen (siehe *Kwix-Kompetenz*) vermitteln kann.

**Lanza** Interstellare Raumstation und Verwaltungszentrum des *Abbreviators Triax Neunzehn*, im *Kern* der *Liga*, 377 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Lasko, General** Auf *Temeran* im *Xantia-System* ein Offizier der *Vereinten Streitkräfte der Liga*. Wurde von den *Honta* infiziert (siehe *Infektion*).

**Leuchtkriecher** Eine Lebensform auf *Nembrosch* im *Berel-System*.

**Liga** Ab 3100 Nachfolger der *Solaren Union*. Das Bündnis aller Menschenwelten im Kampf gegen die *Honta*.

**Linanka-System** Sternsystem in der *Schale* der *Liga*, 889 Lichtjahre von der Erde entfernt. 7. Planet des Linanka-Systems ist *Torinth*, ein wichtiger Flottenstützpunkt der *Vereinten Streitkräfte*.

**Lnrör** Auf *Garlomir* eine der *Sieben Koryphäen* der *Honta*. In ihrem Nest wurde die *Honta-Königin Mrarl* geboren.

**Lolkonianischer Ring** Eine mehrere Lichtjahre durchmessende ringförmige Gaswolke, 14 Lichtjahre von *Luton* im *Esmerald-System* entfernt.

**Lujana** *General* und Befehlshaberin der planetaren Streitkräfte von *Karunna* im *Owal-System*.

**Luminare** *Transhumane* auf drei Welten bei den *Orionischen Säulen*. Sie haben ihren Metabolismus so verändert, dass sie Photosynthese betreiben und Strahlung als Nahrung verwenden können.

**Luton** 7. Mond des Gasriesen *Jovva* im *Esmerald-System*, *Zirkumferenz*, 4109 Lichtjahre von der Erde entfernt. Einst von Menschen besiedelt. Im Jahr 3185 wurde die menschliche Kolonie auf *Luton* von den *Honta* überfallen und zerstört.

**Lyrka** Ein Experimentalschiff der *Vereinten Streitkräfte der Liga*, das im Juni 3254 bei einem Testflug im *Fluidal* verloren ging. An Bord befand sich Triebwerksspezialist *Melkom*.

**Magea** Eine *Fregatte* der *Vereinten Streitkräfte der Liga*.

**Magellan** Eine *Fregatte* der *Vereinten Streitkräfte der Liga*.

**Marschall** Siehe »Ränge in den Vereinten Streitkräften der Liga«.

**Maschinenintelligenz** Siehe *Denker*.

**Mediker** Arzt oder Sanitäter.

**Medobett** Ein medizinisches Behandlungsbett, ausgestattet mit allen notwendigen Anschlüssen und Interfacesystemen.

**Memo-Medaillon** Eine kleine silberne Scheibe, in der Daten gespeichert werden können. Wird oft als Andenken oder Talisman verwendet.

**Mentalisten von Faidal** Intelligente Steinwesen auf dem Planeten *Faidal* im *Chotski-System*. Sie werden Jahrmillionen alt und arbeiten seit der Bewusstwerdung an einem Denkkonstrukt, das die Existenz des Universums erklären soll. *Transhumane* verbanden sich mit ihnen, und dadurch entstand die neue Philosophie des *Interkosmika*.

**Mikronaut** Mikronauten sind bis zur zwanzig Zentimeter große Berater und Helfer, gewissermaßen *Simulacren* einer KI bzw. eines *Denkers*.

**Mikrosingularitäten** Siehe »Bekannte Waffentypen der Honta«.

**Minen** Siehe »Waffen und Waffensysteme der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Minerva** Eine Welt des *Konsekutiven Bundes*, wichtiger Flottenstützpunkt der *Vereinten Streitkräfte der Liga*.

**Minsta** Tristern im galaktischen Halo mit einem Planeten namens *Kamala*. Von dort stammen vermutlich die *Kamaläa*, die im *Sekundärraum* einen *Zeitpalast* errichteten.

**Möbiusbäume** Große, miteinander verbundene Bäume auf *Boska*, Teil einer planetaren Intelligenz, mit der einige *angepasste* Menschen, unter ihnen *Esmine*, eine Verbindung eingegangen sind.

**Morgentau** Eine Welt in der *Zirkumferenz*, zeitweilig von den *Honta* besetzt. *Cameron* beobachtete dort den Gefechtsverlauf, um die Strategie des Feindes zu erkennen.

**Morottna** 2. Planet des *Teka-Systems* in der *Zirkumferenz*. Eine Ozeanwelt mit zahlreichen Inseln und Atollen.

**Mrarl** Eine *Königin* der *Honta*. Stammt von *Garlomir* und aus dem *Nest* der *Sieben Koryphäen*.

**Mror** Ein *Erinnerer* und *Erzähler* der *Honta* und *Eibruder* von *Mrarl*.

**Muab** Planet in der *Großen Magellanschen Wolke*. Auf *Muab* ließen sich Menschen aus der Milchstraße nieder, auf der Flucht vor dem Krieg und den siegreichen *Honta*. Siehe auch *Exodus*.

**Muamar** 4. Planet des *Demeter-Systems* im *Kern* der *Liga*, 302 Lichtjahre von der Erde entfernt. Auf *Muamar* gibt es Hinterlassenschaften der *Xon*, insbesondere eine *Kathedrale*.

**Murtania** Ein Raumsektor der *Zirkumferenz*. Dort befürchtet das Oberkommando der *Vereinten Streitkräfte der Liga* einen Großangriff der *Honta*.

**Mutterschiff** Siehe »Militärische Raumschiffotypen der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Myra** Eine Soziologin von der Erde, der *Cameron* auf *Eden* im *Helios-System* begegnet. Sie reist seit zehn Jahren durch die *Zirkumferenz* und untersucht die verschiedenen Formen menschlicher Gesellschaften für ihr Werk *Enzyklopädie des Menschseins*.

**Nebosa** Ein Gasriese im System des Doppelsterns *Thudoca*, *Kern* der *Liga*, 71 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Nembrosch** 4. Planet des Roten Zwergs *Berel*, 11209 Lichtjahre von der Erde entfernt. In *kritischer Distanz* von wenigen Millionen Kilometern befindet sich der *Abbeviator* *Ungox Vierzehn*.

**Nestmutter** Bei den *Honta* Bezeichnung für eine Hüterin eines *Geburtsnestes*.

**Neungestirn** Eine besondere Sternenkonstellation in der *Zirkumferenz*, 4233 Lichtjahre von der Erde entfernt. Das Neungestirn besteht aus acht Sternen unterschiedlicher Spektralklassen, die ein Schwarzes Loch mit drei Sonnenmassen umkreisen.

**Nubis** Eine der 3 Welten bei den *Orionischen Säulen*, auf denen die *Luminaren* leben. 899 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Nuller** Siehe »Bekannte Waffentypen der Honta«.

**Numox Eins** Einer der wichtigsten *Abbeviatoren* der *Zirkumferenz*, 10 Lichtminuten oberhalb der Ekliptik des *Yburk-Systems*.

**Oberon** Geboren 3225 *Terrastandard*. Hat als Kind den Angriff der *Honta* auf *Harkonia* überlebt.

**Ophiucha** 14. Mond des Gasriesen *Anthor* im *Julphor-System*, 662 Lichtjahre von der Erde entfernt. Auf *Ophiucha* gibt es eine wissenschaftliche Basis der *Abteilung Neun*.

**Orbiter** Bezeichnung für Orbitalstationen beziehungsweise Raumstationen in der Umlaufbahn eines Planeten oder Monds. Bei den *Vereinten Streitkräften* der *Liga* gibt es Standardmodelle, die in kurzer Zeit von *Bots* konstruiert werden können.

**Orion-Arm** Ein Spiralarm der Milchstraße.

**Orionische Säulen** Gaswolken im Sternbild des Orion, 899 Lichtjahre von der Erde entfernt. Dort leben die *Luminaren: Transhumane*, die ihren Metabolismus so verändert haben, dass sie Photosynthese betreiben und Strahlung als Nahrung verwenden können.

**Ortmann-Cluster** Ein Sternhaufen in der *Zirkumferenz*, bestehend aus etwa 2000 Sternen und 119 von Menschen bewohnten Welten, 4401 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Owal-System** Ein 849 Lichtjahre von der Erde entferntes Sternsystem. Der 3. Planet namens *Karunna* wurde durch eine Änderung seiner Umlaufbahn zur Eiswelt. Im Jahr 3243 versuchten die *Honta*, dort ein Nest zu bauen, vielleicht für einen Angriff auf den Kern der *Liga* und die Erde.

**Owalka-System** Ein Sternsystem in der *Schale*, 718 Lichtjahre von der Erde entfernt. Auf *Rajor*, dem 6. Mond des Gasriesen *Juma*, wurden Hinterlassenschaften der *Xon* gefunden.

**Palmi** Geboren 3229 *Terrastandard*. Hat als Kind den Angriff der *Honta* auf *Harkonia* überlebt.

**Pandao** Eine Welt in der *Zirkumferenz*, zeitweilig von den *Honta* besetzt. *Cameron* beobachtete dort den Gefechtsverlauf, um die Strategie des Feindes zu erkennen.

**Perseus-Arm** Ein Spiralarm der Milchstraße.

**Pherana** Heimatwelt von *Admiral Rael*, Mitglied des Oberkommandos der *Vereinten Streitkräfte der Liga*. 4. Planet des *Urraka-Systems*, 19 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Pinasse** Siehe »Zivile Raumschiffotypen der Liga«.

**Piroge** Siehe »Zivile Raumschiffotypen der Liga«.

**Pirontao** 4. Planet des *Aralusa-Systems*, *Zirkumferenz*, 14346 Lichtjahre von der Erde entfernt. Im Jahr 3264 wird auf Pirontao eine geheime Basis der *Honta* entdeckt.

**Plakon** Eine Welt des *Konsekutiven Bundes*, wichtiger Flottenstützpunkt der *Vereinten Streitkräfte der Liga*.

**Plasmakanone** Siehe »Waffen und Waffensysteme der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Plasmoiden** Lebensformen in stellarem Plasma.

**Plexos Sieben** Ein *Abbeviator*, 6 Lichtjahre vom *Owal-System* und 845 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Ploita-System** Sternsystem in der *Schale* der *Liga*, 2991 Lichtjahre von der Erde entfernt, mit dem Planeten *Uxor*, auf dem *Cameron* als Rekrut ausgebildet wird.

**Porteus** Ein *Denker* im *strategischen Korps* der *Vereinten Streitkräfte der Liga*, über 1000 Jahre alt. Seine Existenz geht angeblich bis auf das Erwachen der ersten echten Maschinenintelligenz gegen Ende des 21. Jahrhunderts zurück.

**Poseidon** 4. Planet des *Geminus-Systems*, 857 Lichtjahre von der Erde entfernt. Dorthin fliegen die *Iraklion* und die *Sirkan* nach dem Desaster im *Owal-System* im April 3243.

**Poseidon** Ein *Klipper*, der im Jahr 2389 im Sekundärraum verschwand. An Bord befand sich die Ministerratspräsidentin der *Solaren Union*.

**Primärraum** Der Weltraum, wie wir ihn kennen, das normale Raum-Zeit-Kontinuum, in dem nichts schneller sein kann als das Licht.

**Proxima Centauri** Sonnennächster Stern, nur 4,2 Lichtjahre entfernt. Ein lichtschwacher Roter Zwerg. In der Nähe von Proxima Centauri gibt es einen *Abbeviator*.

**Pulsator** Siehe »Waffen und Waffensysteme der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Quinton** Warmer Gasriese im System des Roten Zwergsterns *Yburk* in der *Zirkumferenz*, 4124 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Quintus** Ein vermutlich von den *Xon* geschaffenes System aus 3 Roten Zwergen, 1 G-Stern und einem Blauen Riesen. Im Quintus-System, ganz am Ende des *Perseus-Arms* der Milchstraße gelegen, gibt es die Zwillingswelten *Joukka* und *Joluna*.

**Qurek** Geboren 3224 *Terrastandard*. Hat als Kind den Angriff der *Honta* auf *Harkonia* überlebt.

**Rael** *Admiral* vom Oberkommando der *Vereinten Streitkräfte der Liga*.

**Rajor** 6. Mond des Gasriesen *Juma* im *Owalka-System*. Auf Rajor wurden Hinterlassenschaften der *Xon* gefunden.

**Raketen, schlafende** Inaktive intelligente Raketen, die *Abbeviatoren* im Umkreis von bis zu mehreren Lichttagen bewacht.

**Raketen** Siehe »Waffen und Waffensysteme der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Rakon** Ein Planet in der *Zirkumferenz*. *Kora* erzielt dort mit von ihr kommandierten *Simulacren* einen großen Erfolg gegen eine Streitmacht der *Honta*.

**Regulus** Ein *Mutterschiff* der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*, gut 12 Kilometer groß. Die *Regulus* gehört zur Ersten Flotte.

**Reinkr** Auf *Garlomir* eine der *Sieben Koryphäen* der *Honta*. In ihrem Nest wurde die *Honta-Königin Mrarl* geboren.

**Reiroka** *Sektoradmiral* des *Ortmann-Clusters* der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*.

**Rekomposition** Die *Skitter-Module* eines Raumschiffs der *Honta* können sich nach schweren Schäden restrukturieren und zu einem neuen Schiff zusammenfügen. Diesen Vorgang nennt man *Rekomposition*.

**Rezepte** Programme für *Brüter*.

**Sagittarius-Arm** Ein Spiralarm der Milchstraße.

**Schale** Der mittlere Bereich der *Solaren Union* (bis zum Jahr 3100) bzw. der *Liga* (ab 3100). Alle von Menschen besiedelten Sternsysteme, die zwischen 400 und 3000 Lichtjahre von der Erde entfernt sind.

**Schlachtschiff** Siehe »Militärische Raumschiffstypen der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Scutum-Centaurus-Arm** Ein Spiralarm der Milchstraße.

**Sektoradmiral** Siehe »Ränge in den Vereinten Streitkräften der Liga«.

**Sekundärraum** Siehe *Fluidal*.

**Sepia-Effekt** Ein Tarneffekt von militärischen Kampfanzügen, hervorgerufen von aktivierbaren Chromatophoren. Getarnt werden nur die vom Kampfanzug bedeckten Körperteile. Alles andere bleibt sichtbar.

**Serenia** Seenlandschaft auf *Eden* im *Helios-System*.

**Sieben Koryphäen** Die *Königin* der *Honta Mrarl* stammt aus dem *Nest* der *Sieben Koryphäen*. Sie ist also eine von sieben Königinnen, aus denen das Oberkommando der *Honta* besteht.

**Siebenmütter** Andere Bezeichnung für die *Sieben Koryphäen* der *Honta* auf *Garlomir*. *Mrarl* ist in ihrem Nest geboren.

**Sigma-Abbiatorioren** Experimentelle *Abbiatorioren* ganz am Ende des *Perseus-Arms* der Milchstraße. Die *Sigma-Abbiatorioren* wurden nie von den *Honta* angegriffen.

**Simulacren** Künstliche Körper, hauptsächlich eingesetzt für den Bewusstseinstransfer. Soldaten können mit *Simulacren* ihre Kampfkraft erhöhen, ohne sich direkt in Gefahr zu begeben.

**Sirius** Ein Doppelsternsystem, 8,6 Lichtjahre von der Erde entfernt. Im *Sirius-System* leben *Transhumane*, die ihre eigene genetische Vielfalt mit dem Genom halb intelligenter Schmetterlingswesen erweitert haben.

**Sirkan** Ein Truppentransporter, der Ende März 3243 3000 Soldaten nach *Karunna* im *Owal-System* bringt.

**Skir** Für die *Honta* eine Kraft gebende »Essenz des Lebendigen«.

**Skitter** Ein synthetisches Material der *Honta* mit variabler atomarer und molekularer Struktur.

**Soffista-System** Ein Sternsystem in der *Zirkumferenz*, 4142 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Sol-System** Das Sonnensystem mit der Erde.

**Solare Union** Von 2301 bis 2700 Zusammenschluss aller von Menschen bewohnten Welten innerhalb und außerhalb des Sonnensystems.

**Soldat** Siehe »Ränge in den Vereinten Streitkräften der Liga«.

**Son-Sonis** *Sektoradmiral* der *Vereinten Streitkräfte*, stammt von der Erde.

**Sonneningenieure von Tohai** Intelligente *Plasmoiden*, die die energetischen Strukturen ihres Heimatsterns *Tohai* den eigenen Bedürfnissen angepasst haben.

**Sonora** *Fregatte* der *Abteilung Neun*. Sie bringt *Varro* zum *Abbiator Ungox Vierzehn*.

**Spektralsignatur** Bezeichnung für das individuelle Spektrum eines Sterns, ebenso einzigartig wie ein Fingerabdruck. Spektralsignaturen erleichtern die Navigation.

**Splenda** Ein *schwerer Kreuzer* der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*. Im Dezember des Jahres 3260 steht er *Cameron* beim *Abbiator Triax Neunzehn* zur Verfügung.

**Spreu-Lenker** Soldaten der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*, die eine aus mehreren *Simulacren* bestehende *Spreu* bei einem Einsatz gegen die *Honta* kommandieren.

**Spreu** Der gleichzeitige Einsatz mehrerer *Simulacren*.

**Stahlkeramik** Ein hartes und sehr widerstandsfähiges Material.

**Storalf-System** Sternsystem im *Kern* der *Liga*, 68 Lichtjahre von der Erde entfernt. 4. Planet des Storalf-Systems ist *Zathura*.

**Storoka** 6. Planet des *Fulmia-Systems*, 11212 Lichtjahre von der Erde entfernt. Auf Storoka gibt es ein Versorgungslager der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*.

**Strategiekommission** Diese Kommission leitet das *strategische Korps* der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*.

**Strategisches Korps** Eine Abteilung der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*, die sich mit mittel- und langfristigen Planungen des Kampfs gegen die *Honta* befasst. Geleitet wird das strategische Korps von der *Strategiekommission*.

**Superpositionator** Ein zu Beginn des 24. Jahrhunderts entwickeltes Triebwerk, mit dem Raumschiffe im *Sekundärraum* Überlichtgeschwindigkeit erreichen können. Der Begriff geht auf das »Superpositionsprinzip« (Überlagerung zweier gleicher physikalischer Größen) zurück. Im Vergleich mit *Abbreviatoren* ist die Reichweite sehr begrenzt. Superpositionatoren benötigen viel Energie und müssen nach einigen Dutzend Lichtjahren neu aufgeladen werden, was je nach Ausführung und Abnutzung Tage oder Wochen dauern kann.

**Supla** Mit *Superpositionatoren* vergleichbares Triebwerk der *Honta*, sehr leistungsfähig und mit höherer Reichweite.

**Synchronisation** Wenn *Honta* »synchronisiert« sind, d. h. mit einer ihrer *Königinnen* verbunden, werden sie als Teil einer Schwarmintelligenz noch gefährlicher.

**Synchronisiert** Siehe *Synchronisation*.

**Synth** Synthetisches Material für zahlreiche Verwendungszwecke.

**Tamburin** Ein *schwerer Kreuzer* der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*. Im Jahr 3253 suchte er einige Dutzend Lichtjahre über dem *Perseus-Arm* der Milchstraße nach *Brücken* für neue *Abbreviatoren*. *Tjuscha* gehörte zur Besatzung der *Tamburin*.

**Tarnfeld** Wird von einem *Tarnkappe* genannten Gerät erzeugt und macht den Anwender unsichtbar.

**Tarnkappe** In den *Vereinten Streitkräften* der *Liga* Bezeichnung für ein Gerät, das ein *Tarnfeld* erzeugt und den Träger damit unsichtbar macht.

**Tegali** Ein abgelegener Planet in der Großen Magellanschen Wolke mit Hinterlassenschaften der *Xon*. Dort strandete ein Schiff mit Flüchtlingen aus der Milchstraße. Siehe auch *Exodus*.

**Teka-System** Ein Sternsystem in der *Zirkumferenz*, 7219 Lichtjahre von der Erde entfernt. Der 2. Planet des Teka-Systems heißt *Morottna*.

**Temeran** 4. Planet des *Xantia-Systems*, 9932 Lichtjahre von der Erde entfernt. Eine kalte Supererde.

**Terranisches Archäologisches Institut** Das TAI gehört zur *Akademie der Wissenschaften* auf der Erde und betreibt archäologische und xenoarchäologische Forschungen auf Welten in *Kern*, *Schale* und *Zirkumferenz*.

**Terrastandard** Allgemeine Zeitrechnung auf allen von Menschen besiedelten Welten, nach dem Beispiel des irdischen Kalenders. Daneben gibt es eine Vielzahl von lokalen Zeitrechnungen.

**Thobrum-System** Ein Sternsystem der *Liga* in der *Zirkumferenz*, 9677 Lichtjahre von der Erde entfernt. Der 4. Planet heißt *Herrenda*. Dort untersucht *Cameron* im Juni 3254 die Reste einer zerstörten *Honta*-Basis.

**Thogais-System** Sternsystem im *Kern* der *Liga*, 55 Lichtjahre von der Erde entfernt. 2. Planet des Thogais-Systems ist *Golka*.

**Thosil** *Camerons* Adjutant nach seiner Beförderung zum *Admiral*.

**Thudoca** Ein Doppelstern im *Kern* der *Liga*, 71 Lichtjahre von der Erde entfernt. Zum Sternsystem *Thudoca* gehört der Gasriese *Nebosa*, dessen siebter erdgroßer Mond namens *Didrak* von Menschen besiedelt ist.

**Thulrar** Auf *Garlomis* eine der *Sieben Koryphäen* der *Honta*. In ihrem Nest wurde die *Honta-Königin Mrarl* geboren.

**Thuma** Ein Irrläufer am Rand der *Schale*, 2998 Lichtjahre von der Erde entfernt. Gravitationelle Wechselwirkungen haben den Planeten Thuma vor Jahrtausenden aus seinem ursprünglichen Sternsystem katapultiert, und seitdem treibt er allein durch den interstellaren Raum.

**Tjuscha** Geboren 3228 *Terrastandard*. Hat als Kind den Angriff der *Honta* auf *Harkonia* überlebt.

**Tohai** Stern unweit des galaktischen Zentrums, Heimat der *Sonneningenieure*.

**Toleman** Eine der 3 Welten bei den *Orionischen Säulen*, auf denen die *Luminaren* leben. 899 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Tonka** Ein *Transhumaner* von *Kalawitt Neunzehn*. Wurde von den *Honta* infiziert (siehe *Infektion*).

**Tore des Sagittarius** Eine aus acht Sternen bestehende Konstellation im Sternbild des Schützen (Sagittarius), 2404 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Torinth** 7. Planet des *Linanka-Systems* in der *Schale* der *Liga*, 889 Lichtjahre von der Erde entfernt. Ein kalter Gasriese mit 64 Monden, von denen 47 als Rohstofflager für mehrere Großwerften der *Vereinten Streitkräfte* dienen. Wenige Lichtstunden von *Torinth* entfernt befindet sich einer der 7 größten und leistungsfähigsten *Abbiatori* der *Liga*.

**Träger** Siehe »Militärische Raumschiffstypen der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Transhumane** Genetisch oder technisch optimierte Menschen. Angepasste sind in vielen Fällen Transhumane.

**Transitionsschock** Bei *Supla*-Flügen im *Sekundärraum* bzw. *Fluidal* eine Schockwelle, die den ungeschützten Verstand gefährdet, wenn sie nicht von einem *Equilibrator* gedämpft wird.

**Traummaschine** **Eigentliche Bezeichnung** *memorialer Detektor*. Ein Gerät, das Erinnerungen aus dem Gedächtnis eines schlafenden Bewusstseins extrahieren und auswerten kann.

**Triax Fünf** Ein *Abbiator* im *Kern* der *Liga*, 347 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Triax Neunzehn** Ein *Abbiator* im *Kern* der *Liga*, 377 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Tullpa** Eine Welt in der *Zirkumferenz*, zeitweilig von den *Honta* besetzt. *Cameron* beobachtete dort den Gefechtsverlauf, um die Strategie des Feindes zu erkennen.

**Turamah** Warmer Gasriese im *Hellbard-System*, 74 Lichtjahre von der Erde entfernt. Turamah hat 34 Monde, und auf 7 von ihnen gibt es Niederlassungen von Menschen. Im Dezember 3260 Terrastandard wird Turamah von den *Honta* angegriffen.

**Unabhängige** Unabhängige Menschenwelten, die sich nicht der *Liga* im Kampf gegen die *Honta* angeschlossen haben.

**Ungox Vierzehn** Ein *Abbiator* in der *Zirkumferenz* der *Liga*, 11209 Lichtjahre von der Erde entfernt.

**Unika** Hauptkirche bzw. zentrale Philosophie der Menschheit.

**Universal** Die am weitesten verbreitete Sprache in der *Liga*.

**Urraka-System** Sternsystem im *Kern*, 19 Lichtjahre von der Erde entfernt. 4. Planet des Urraka-Systems ist *Pherana*.

**Utthammer** 4. Planet des *Faemir-Systems*, 998 Lichtjahre von der Erde entfernt. Utthammer ist mit 2 Großwerften ein wichtiger Flottenstützpunkt der *Vereinten Streitkräfte*. Am Rand des *Faemir-Systems* befindet sich einer der 7 größten und leistungsfähigsten *Abbiatori* der *Liga*.

**Uxor** Ein Planet im *Ploita-System* am Rand der *Schale*, 2991 Lichtjahre von der Erde entfernt. Dort finden *Simulacrum*-Übungen statt.

**Varro** Codename für einen hochrangigen Offizier der *Abteilung Neun*.

**Vereinte Streitkräfte** Die militärische Streitmacht der *Liga*, manchmal auch »Faust der Liga« genannt.

**Vibromesser** Messer mit ultraschnell vibrierender Klinge. Bei richtiger Kalibrierung kann ein Vibromesser sogar *Stahlkeramik* durchschneiden.

**Vibropinsel** Arbeitswerkzeug von Archäologen.

**Visi** Siehe *Visualisator*.

**Visualisator** Auch *Visi* genannt. Ein Sondierungsgerät für den gesamten elektromagnetischen Bereich, nicht nur den für menschliche Augen sichtbaren Teil des Spektrums. Wesentlich leistungsfähiger als etwa ein Feldstecher.

**Vize** Stellvertreter, insbesondere eines Befehlshabers in den *Vereinten Streitkräften* der *Liga*.

**Vizza** Ein Irrläufer, ein Planet ohne Stern, allein im interstellaren Raum, wenige Lichtmonate vom *Lolkonianischen Ring* entfernt.

**Waffenplattform** Siehe »Militärische Raumschiffstypen der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Wega** Ein Mutterschiff der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga*, Schwesterschiff der *Antares*.

**Xabron-System** Sternsystem in der *Schale*, 401 Lichtjahre von der Erde entfernt. Einziger Planet des Xabron-Systems ist *Coriander*, ein wichtiger Flottenstützpunkt der *Vereinten Streitkräfte*.

**Xantia-System** Sternsystem in der *Zirkumferenz*, 9932 Lichtjahre von der Erde entfernt. Der 4. Planet des *Xantia-Systems* heißt *Temeran* und ist eine von Menschen bewohnte Supererde.

**Xon** Eine intelligente Spezies, deren galaktische Hochkultur vor etwa 1 Million Jahre unterging.

**Xralkhar** Auf *Garlomir* eine der *Sieben Koryphäen* der *Honta*. In ihrem Nest wurde die *Honta-Königin Mrarl* geboren.

**Yammawa** Ein Raumsektor der *Zirkumferenz*. Dort befürchtet das Oberkommando der *Vereinten Streitkräfte* der *Liga* einen Großangriff der *Honta*.

**Yburk** Roter Zwergstern in der *Zirkumferenz*, 4124 Lichtjahre von der Erde entfernt. Zum Yburk-System gehört der warme Gasriese *Quinton* mit der Wolkenstadt *Amarok*.

**Yrrmani** Im Jahr 2412 entdeckte intelligente Spezies. Die polymorphen Yrrmani betreiben interplanetare Raumfahrt. Ihre Träumer locken Menschen an, die nach übersinnlichen Erfahrungen suchen.

**Zathura** 4. Planet des *Storalf-Systems*, 68 Lichtjahre von der Erde entfernt. Zathura gehört zu den ältesten von Menschen besiedelten Welten und wird im Dezember 3260 Terrastandard von den *Honta* angegriffen.

**Zeffra** Befehlshaberin des *schweren Kreuzers Splenda*. 71 Jahre alt, vorsichtig und klug. Wurde bei einem Angriff der *Honta* auf *Storoka* in der *Zirkumferenz* schwer verwundet.

**Zeitpalast** Ein Konstrukt im *Sekundärraum*, erschaffen von den *Kamaläa*. Vielleicht ein Kunstwerk.

**Zerstörer** Siehe »Militärische Raumschifftypen der Vereinten Streitkräfte der Liga«.

**Zirkumferenz** Der Außenbereich der *Solaren Union* (bis zum Jahr 3100) bzw. der *Liga* (ab 3100). Alle von Menschen besiedelten Sternsysteme, die weiter als 3000 Lichtjahre von der Erde entfernt sind.

**Zirra** Eine geheimnisvolle intelligente Spezies. Zur ersten Begegnung mit ihnen kam es im Jahr 2579. Ihre Raumschiffe sehen aus wie Kristalle und sind offenbar mit überlegener Technologie ausgestattet. Niemand weiß, aus welchem Sternsystem die Zirra stammen. Sie sind sehr scheu und meiden Kontakte.

**Zosa-System** Sternsystem in der *Schale* der *Liga*, 2312 Lichtjahre von der Erde entfernt. 4. Planet des Zosa-Systems ist *Gemmeron*.

**Zweite Strategische Reserve** Eine Flotte der *Vereinten Streitkräfte der Liga*, bestehend aus dem Mutterschiff *Antares*, 2 *Zerstörern*, 3 *schweren Kreuzern*, 3 *leichten Kreuzern* und 7 *Karavellen*. Die Zweite Strategische Reserve hält sich beim *Ortmann-Cluster* in der *Zirkumferenz* in Bereitschaft.

## KONTAKT MIT DEM AUTOR

Das Schreiben ist einsam. Oder auch nicht, wie man's nimmt. Als Autor taucht man ein in andere Welten, schlüpft in die Haut anderer Personen, agiert und spricht mit ihnen. Man freut sich mit den Romanfiguren und leidet manchmal auch mit ihnen, man nimmt teil an ihrem (fiktiven) Leben.

Ihr Leben, liebe Hörerinnen und Hörer, ist real. Lassen Sie mich ein klitzekleines Stück daran teilhaben, indem Sie mir schreiben, wie Ihnen das Hörbuch gefallen hat.

Schreiben Sie eine E-Mail an [autor@andreasbrandhorst.de](mailto:autor@andreasbrandhorst.de)

Besuchen Sie meine Webseite [www.andreasbrandhorst.de](http://www.andreasbrandhorst.de)

Oder meinen Facebook-Account <https://www.facebook.com/andreas.brandhorst.autor/>

Bei Instagram erreichen Sie mich unter <https://www.instagram.com/andreas.brandhorst/>

Bei Twitter bin ich hier zu finden <https://twitter.com/andbrandhorst>

Und bei MeWe <https://mewe.com/p/andreasbrandhorst>

Ich würde mich freuen, von Ihnen zu hören.