

DER DRITTE HORIZONT

HERAUSGEGEBEN DURCH DAS INSTITUT CC61

DIE MIRA-KETTE

ALTAI ●
STERN: Weiß
PLANETEN: 7AG

BEKANNT FÜR:
◆ Der Alabaster-Rat
◆ Die Korsaren von Khorsabad
◆ Der Pfad der Vorfahren

ZHAU ●
STERN: Trinär Gelb/Weiß/Blau
PLANETEN: 6/4G/3A

BEKANNT FÜR:
◆ Heimat der Ehrenlegion
◆ Die Speer-Station
◆ seltsame Hinterlassenschaften der Portalbauer

SIVAS ●
STERN: Gelb
PLANETEN: 5G

BEKANNT FÜR:
◆ Die Lotus-Bruderschaft
◆ Die Kurtisanen von Gisaenge
◆ Minenoperationen im Großen Graben

ÓRDANA ●
STERN: Binär Blau/Weiß
PLANETEN: 7G/6A

BEKANNT FÜR:
◆ Die Fabriken des Ayuin-Kartells
◆ Handlauf der Hayangi-Station
◆ Die Rebellen der Leoparden von Ayutta

ODACON ●
STERN: Rot
PLANETEN: 5AG

BEKANNT FÜR:
◆ Die Schlacht von Odacon
◆ Das Leere Portal
◆ Der Aschegürtel

TARAZUG ●
STERN: Weißer Zwerg
PLANETEN: 4G

BEKANNT FÜR:
◆ Tarazugs Krankheit
◆ Das Leere Portal
◆ Die Ruinen von Omrans Stein

ZIB ●
STERN: Rot
PLANETEN: 4A

BEKANNT FÜR:
◆ Zibs Astralabium
◆ Die Tote Flotte
◆ Die Ruinen von Hamsa-Yurbul

MIRA ●
STERN: Trinär Gelb/Weiß/Weiß
PLANETEN: 6AG/4G/5G

BEKANNT FÜR:
◆ Die fliegenden Tempel der Ikonenstadt
◆ Die Chelebs-Werften
◆ Miranische Seide

ZALOS ●
STERN: Binär Gelb/Weiß/Gelb
PLANETEN: 3A/4G

BEKANNT FÜR:
◆ Die Rebellen von Zalos-B
◆ Die Chorstationen
◆ Heimat des Orden des Paria

AIWAZ ●
STERN: Binär, Weiß/Gelb
PLANETEN: 3G/5AG

BEKANNT FÜR:
◆ Aiwaz-mattor
◆ Der "Auge des Tänzers"-Tempel
◆ Die Feuerseen



DIE SADAAL-ROUTE

ERRAI ●
STERN: Binär Gelb/Gelb
PLANETEN: 6A/2AG

BEKANNT FÜR:
◆ Das Schwerkraft-Observatorium
◆ Erraianscher Honig
◆ Freie Sadaalian-Kapitäne

DZIBAN ●
STERN: Rot
PLANETEN: 3AG

BEKANNT FÜR:
◆ Dziban der Mematür
◆ Der Netzschleier
◆ Die Geist-Kulte

SADAAL ●
STERN: Binär Gelb/Rot
PLANETEN: 9G/3A

BEKANNT FÜR:
◆ Maskierte Ikonokraten
◆ Die radioaktiven Namtar-Winde
◆ Die hängenden Gärten von Alburz

GHODAR ●
STERN: Weiß
PLANETEN: 3AG

BEKANNT FÜR:
◆ Kettenblitze von Ghodar
◆ Erzplattform Ghir-3
◆ Khamzi, die Sonnengräfin

NAGAR ●
STERN: Binär Rot/Schwarzes Loch
PLANETEN: 4G/0

BEKANNT FÜR:
◆ Das Sturmtor
◆ Das Quari-Schwarze Loch
◆ Die Haremmonde

DAYBUL ●
STERN: Binär Gelb/Roter Riese
PLANETEN: 3AG/2G

BEKANNT FÜR:
◆ Der Herbstpalast
◆ Die Eisringe von Arides
◆ Tarrab Sourouz

MENKAR ●
STERN: Binär Gelb/Weiß
PLANETEN: 4G/3AG

BEKANNT FÜR:
◆ Der geneigte Monolith
◆ Horizontsend
◆ Die verlorenen Kolonien

INSTABILES PORTAL
Die Sadaal-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Dziban und Errai.

GEFAHRLICHES GEBIET
Die Mira-Kette ist als gefährliches Gebiet markiert.

DER SÄULEN-QUADRANT
Die Mira-Kette bildet einen Säulenquadranten.

DER DABARAN-KREIS
Der Dabaran-Kreis ist als gefährliches Gebiet markiert.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Kua und Marfik.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Marfik und Anaspura.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Anaspura und Erequ.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Erequ und Dabaran.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Dabaran und Rigel.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Rigel und Melik.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Melik und Algebar.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Algebar und Amedo.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Amedo und Marfik.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Marfik und Caph.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Caph und Dabaran.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Dabaran und Eanu.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Eanu und Erequ.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Erequ und Sadaal.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Sadaal und Dziban.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Dziban und Errai.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Errai und Ghodar.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Ghodar und Menkar.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Menkar und Nagar.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Nagar und Daybul.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Daybul und Zalos.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zalos und Aiwaz.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Aiwaz und Mira.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Mira und Zib.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zib und Tarazug.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Tarazug und Odacon.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Odacon und Sivas.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Sivas und Ordana.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Ordana und Zib.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zib und Zalos.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zalos und Aiwaz.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Aiwaz und Mira.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Mira und Zib.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zib und Tarazug.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Tarazug und Odacon.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Odacon und Sivas.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Sivas und Ordana.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Ordana und Zib.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zib und Zalos.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zalos und Aiwaz.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Aiwaz und Mira.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Mira und Zib.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zib und Tarazug.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Tarazug und Odacon.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Odacon und Sivas.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Sivas und Ordana.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Ordana und Zib.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zib und Zalos.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zalos und Aiwaz.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Aiwaz und Mira.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Mira und Zib.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zib und Tarazug.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Tarazug und Odacon.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Odacon und Sivas.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Sivas und Ordana.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Ordana und Zib.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zib und Zalos.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zalos und Aiwaz.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Aiwaz und Mira.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Mira und Zib.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zib und Tarazug.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Tarazug und Odacon.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Odacon und Sivas.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Sivas und Ordana.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Ordana und Zib.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zib und Zalos.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zalos und Aiwaz.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Aiwaz und Mira.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Mira und Zib.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zib und Tarazug.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Tarazug und Odacon.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Odacon und Sivas.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Sivas und Ordana.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Ordana und Zib.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zib und Zalos.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zalos und Aiwaz.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Aiwaz und Mira.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Mira und Zib.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Zib und Tarazug.

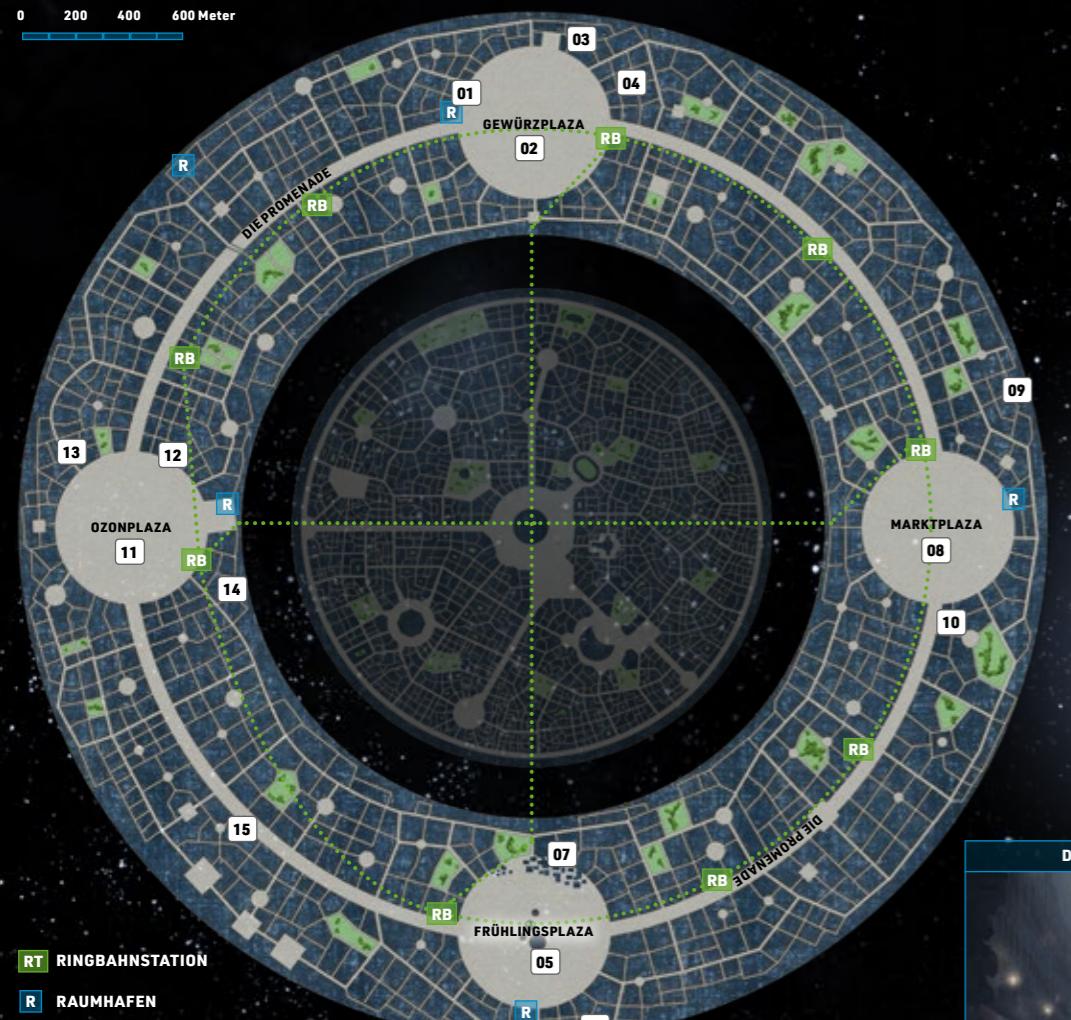
INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Tarazug und Odacon.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Odacon und Sivas.

INSTABILES PORTAL
Die Algol-Route verläuft durch ein instabiles Portal zwischen Sivas und Ordana.

CORIOLIS-STATION

HERAUSGEGEBEN DURCH DAS INSTITUT CC61



DER KERN

Der Kern beinhaltet diverse wichtige administrative Einrichtungen, sowie jene für Unterhaltung und Kultur. Er ist deutlich offener gebaut als der Rest der Station und mehrere hundert Meter hoch.



DIE SPITZE

Die Spitze ist mit all ihrem Luxus, den offenen Flächen und ihrem helleren Holzhimmel die Heimat der Oberschicht der Station. Alkamaars Restaurant liegt ganz oben in der Spitze und bietet eine wunderbare Sicht auf Kua.



DIE PROMENADE

Die Promenade ist ein Gehweg, der den gesamten Ring entlangläuft. Brücken, Kabel und ab und zu Gravstühle verlaufen zwischen den Wänden über den Menschenmassen, da einiger der höheren Ebenen über Balkone verfügen.



DER DOM DER IKONEN

Der angeblich größte Tempel der Ikonen und ein Leuchtfeuer der Hoffnung für alle Pilger. Die Front ist mit glitzernden Glaspanelen versehen und wird zu allen Zeiten mit Scheinwerfern angestrahlt.



DIE GEWÜRZPLAZA

Der Ort auf Coriolis, an dem mit allen Arten von Gewürzen gehandelt wird. Die Gewürzplaza bietet exotische Aromen von allen Ecken des Horizonts, egal ob Obst oder Gewürze.



DIE OZONPLAZA

Der Markt auf der Ozonplaza ist technologischen Gerätschaften gewidmet. Statt der Garde sorgen hier die Legionäre für Ordnung, was für eine oft rau Atmosphäre sorgt.



DER KELLER

Abgesehen von jenen, die sich um die Lebenserhaltung der Station kümmern, sowie der patrouillierenden Garde besucht niemand den Keller. Wer hier Geschäfte machen will, sollte in Schutzkleidung und Waffen investieren.



DER RING

1. **NEOPTRA-RAUMHAFEN:** Der größte der vier kommerziellen Raumhafen der Station wird auch für Passagierverkehr genutzt. Unterhalb des Raumhafens befinden sich Lagerhäuser, die auch für importierte Güter genutzt werden.
2. **GEWÜRZPLAZA:** Neben Gewürzen kann man hier auch Backwaren, Baklava und Süßigkeiten erstecken.
3. **VIEHMARKT:** Im bekannten Viehmarkt der Station werden in großen hangarartigen Gebäuden einmal pro Woche Viehauktionen abgehalten.
4. **SUQ ALESH:** Der offizielle Freihändler-Markt der Station wirkt eher wie ein großer Basar.
5. **FRÜHLINGSPLAZA:** Das Kronjuwel der Frühlingsplaza ist der große Springbrunnen in der Mitte des Platzes. Propheten, Agitatoren und Akrobaten sammeln sich in den umgebenden Kawah-Shops.
6. **ARCHÄOLOGENGASSE:** Hierbei handelt es sich um eine bogenförmige Gasse, in der allerlei kuriose und seltsame Fundstücke feilgeboten werden.
7. **TREPPIENREICH:** Die Heimat der Künstler und Poeten besteht aus einem Wirrwarr von Treppen und bunt bemalten Wohnmodulen.
8. **MARKTPLAZA:** Auf der Marktplaza findet man nicht nur Güter des täglichen Bedarfs, sondern auch diverse Tavernen und Cantinas.
9. **TABAKINSEL:** Der Ort für alles, was mit Tabak, Zigarren oder Wasserpfeifen zu tun hat.
10. **JASMINALLEE:** In dieser engen Gasse befinden sich die besten und meistbesuchten Tavernen und Cantinas.
11. **OZONPLAZA:** Der richtige Anlaufpunkt für alle technologischen Güter, sowie um diese reparieren oder modifizieren zu lassen.
12. **GABRILS MUNITION:** Der ältere und einäugige Legionär Gabril ist einer der besten Waffenhändler auf der Plaza.
13. **BIOFORMERBLOCK:** Diverse bekannte Bioskulpturen-Studios können hier gefunden werden – oder „Schlachthäuser“, wie sie umgangssprachlich genannt werden. Bionik und Kybernetik ist hier für alle erhältlich, die genug Birr und Mut besitzen.
14. **TATTOOGASSE:** In den hiesigen Studios werden klassische Tätowierungen, Schmucknarben, Henna-Bemalungen oder neuromodische Sachen wie sich bewegende oder leuchtende Moto-Tattoos angeboten.
15. **WAHIBS CANTINA:** Der Anlaufpunkt für Freihändler im Terrim-Block.

DER KERN

1. **KERNPLAZA:** Die Plaza beherbergt Kantinen, Tavernen, Cafés, und Kurtisanenhäuser. Die Besucher sind meist Bürokraten und Händler. Der Platz wird frei von Marktständen gehalten und ist meist voller Besucher.
2. **MULUKHAD:** Das Vergnügungsviertel von Coriolis wird Mulukhad genannt – ein Potpourri düberbler Gassen und alter Gebäude, die Restaurants, Cantinas, Bars und Spielhöhlen beherbergen. Das Mulukhad hat alles, was ein Besucher sich nur wünschen kann.
3. **STADION:** Im Stadion wird jede Art von schwereloser Unterhaltung angeboten: holographische Hinderniskurse, thermale Duelle, Graviton-Ball, Algolanische Kickball, und vieles mehr.
4. **AMPHITHEATER:** In diesem offenen, schalenförmigen Theater werden sowohl moderne Formen wie Holokunst, modulierende Plastik und Proxy-Musik gezeigt, als auch Klassiker wie Tanz, Theater, Pantomime, Geschichtenerzählung und klassische Musik.
5. **KLEINER HORIZONT:** Diese Wohnblöcke befinden sich entlang der äußeren Begrenzungen des Kerns und sind die Heimat aller Neuankömmlinge auf der Station.
6. **HAUPTQUARTIER DER CORIOLIS-GARDE:** Im Hauptquartier befinden sich die Verwaltung, Garagen, Gravaufzüge quer durch den Kern und einige leichte Polizeifahrzeuge der Garde. Die Büros der Judikatoren befinden sich ebenfalls hier, und sie beherbergen auch hochwertigere und moderne Ausrüstung.
7. **BULLETIN-KOMPLEX:** Im Komplex befinden sich diverse Übertragungsstudios, Nachrichten-Redaktionen, Büros, Make-up-Studios, Holoeffekt-Kammern und alles was sonst zum Produzieren einer Nachrichtensendung benötigt wird.
8. **INFOTHEK DES INSTITUTS:** Hinter der schwarzen Glasfront der Infothek befinden sich Hallen voll jeglicher Art der Datenspeicherung: Hologramme, Modulare, Proxy, Bücher, Papyri und magnetische Speicherwürfel.
9. **MUSEUM FÜR GESCHICHTE:** Ein Flügel der Infothek beherbergt das von der Stiftung geführte Museum der modernen Geschichte des Horizonts.
10. **STUDENTENDISTRIKT:** Das Geviert der winzigen Apartments in diesem Distrikt lässt selbst die Wohnmodule des Rings geräumig erscheinen.
11. **UNIVERSITÄTSDISTRIKT:** Der riesige Universitätsdistrikt beinhaltet alle Schulen und Universitäten, die von den Fraktionen unterhalten werden.
12. **GARBALS KURIOSITÄTEN:** Garbals Kuriositätenladen befindet sich an einem unscheinbaren Platz. Er erscheint von innen deutlich größer und ist ein wahres Labyrinth von Regalen, Korridoren und Treppenhäusern voller alter Bücher, Manuskripte und unleserlichen Etiketten.
13. **GARTEN DER SUCHER:** Der Garten ist eine seltsame Mischung verschiedener Miniaturlandschaften. Inmitten des Gartens befindet sich der Tempel des Sucher-Kults.
14. **SAMARITER-SANATORIUM:** Ein Konglomerat verschiedener zusammengewachsener Gebäude. Hier wird kostenlose medizinische Versorgung angeboten.

