

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
  - seltene Hinterlassenschaften der Portalbauer
- SIVAS** ●

STERN: Gelb

PLANETEN: 5G

BEKANNT FÜR:

  - Die Lotus-Bruderschaft
  - Die Kurtisanen von Gisaenge
  - Minenoperationen im Großen Graben
- ORDANA** ●●

STERN: Binär Blau/Weiß

PLANETEN: 7G/6A

BEKANNT FÜR:

  - Die Fabriken des Ayuün-Kartells
  - Handel auf der Hayrangi-Station
  - Die Rebellen der Leoparden von Ayutta
- ODACON** ●

STERN: Rot

PLANETEN: 5AG

BEKANNT FÜR:

  - Die Schlacht von Odacon
  - Schiffsfriedhöfe
  - 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 Astrolabium
  - Die Tote Flotte
  - Der Handelsposten 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

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

MIRA



EXPORTE: Religiöse Güter, Textilien, Gravprojektoren

IMPORTE: Mineralien, Hochtechnologie, Edelgase

ALGOL



EXPORTE: Erze, Industriewaren, Chemikalien, Holz

IMPORTE: Luxuswaren, religiöse Güter, Nahrung

DIE ALGOL-ROUTE

- AWADHI** ●

STAR: Trinär Weiß/Gelb/Schwarzes Loch

PLANETEN: 3/7AG/0

BEKANNT FÜR:

  - Der Edelgas-Mond Argim
  - Der Sonnenfächer von Denebula
  - Die Waldtempel auf Awadhi

- ALGOL** ●●

STERN: Trinär Weiß/Weißer Zwerg/Gelb

PLANETEN: 6AG/0/2

BEKANNT FÜR:

  - Algotanische Sklavenhändler
  - Der Elefantmarkt in Akhandar
  - Das Tanzim-Hochland

- ZAMUSA** ●

STERN: Hyperriese

PLANETEN: 2

BEKANNT FÜR:

  - Die Ringe
  - Die Forschungsbasis Zamusa
  - Der Trauernebel

- ANASPORA** ●

STERN: Gelb

PLANETEN: 3AG

BEKANNT FÜR:

  - Die schwebenden Farmen
  - Das Youfi-Artefakt
  - Die Bokor-Korsaren

- YASTAPOL** ●

STERN: Weißer Zwerg

PLANETEN: 2G

BEKANNT FÜR:

  - Die Yastapol-Schiffswerft
  - Der Wrackgürtel
  - Schrottsammler

- NHARMADA** ●

STERN: Trinär Weiß/Weiß/Roter Riese

PLANETEN: 2/7/4AG

BEKANNT FÜR:

  - Der Schlangengürtel
  - Die Sabalan-Raffinerie
  - Der Raumhafen Achal

- EREQU** ●

STERN: Roter Riese

PLANETEN: 5A

BEKANNT FÜR:

  - Der Wirbelnde Gürtel
  - Die Winterkolonie auf Jibul
  - Felsinschriften

- EANU** ●

STERN: Binär Gelb/Rot

PLANETEN: 6AG/3G

BEKANNT FÜR:

  - Der Basar am Ende der Welt
  - Das Kolonieschiff "Die Reise des Djinni"
  - Finsterstürme

DIE SADAAL-ROUTE

- ERRAI** ●

STERN: Binär Gelb/Gelb

PLANETEN: 6A/2AG

BEKANNT FÜR:

  - Das Schwerkraft-Observatorium
  - Erraianischer Honig
  - Freie Sadaalian-Kapitäne

- DZIBAN** ●

STERN: Rot

PLANETEN: 3AG

BEKANNT FÜR:

  - Dziban der Mematurg
  - 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 Haremsmonde

- 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



ZALOS



EXPORTE: Nahrung, Gewürze, Drogen

IMPORTE: Hochtechnologie, Maschinen

SADAAL



EXPORTE: Maschinen, Edelgase, Erze

IMPORTE: Hochtechnologie, Medizin, Edelgase

KUA



EXPORTE: Holz, fortschrittliche Maschinen, Industriegüter

IMPORTE: Erze, Luxuswaren, Chemikalien

DABARAN



EXPORTE: Wein, Edelgase, Luxuswaren

IMPORTE: Hochtechnologie, Medizin, Nahrung

DER DABARAN-KREIS

- KUA** ●●

STERN: Weiß

PLANETEN: 6AG

BEKANNT FÜR:

  - Die Plazas auf Coriolis
  - Der Monolith
  - Der Abgesandte von Xene
- HAMURA** ●

STERN: Weißer Zwerg

PLANETEN: 2G

BEKANNT FÜR:

  - Portalstation
  - Hamurabi
  - Saminas Korsaren
  - Ionenstürme
- TAOAN** ●

STERN: Roter Riese

PLANETEN: 3G

BEKANNT FÜR:

  - Ghazalis Untergang
  - Die Blockade der Fraktionen
  - Die Taoan-Gasmine
- UHARU** ●

STERN: Binär Gelb/Brauner Zwerg

PLANETEN: 3/26A

BEKANNT FÜR:

  - Waldmonde
  - Die Rebellen von Uharu
  - Pyre, der lavabedeckte Mond
- DABARAN** ●●

STERN: Roter Riese

PLANETEN: 7G

BEKANNT FÜR:

  - Dabaranischer Wein
  - Der Planet der Emirate
  - Die Wunde
- RIGEL** ●

STERN: Weißer Hyperriese

PLANETEN: A

BEKANNT FÜR:

  - Plasmastürme
  - Denebs
  - Blindheitsseuche
  - Zarraran-Korsaren
- MELIK** ●

STERN: Weiß

PLANETEN: 5G

BEKANNT FÜR:

  - Der blaue Gasriese
  - Jibri
  - Der Hormous-Raumhafen
  - Die Strahlungstürme
- ALGEBAR** ●

STERN: Gelb

PLANETEN: 12AG

BEKANNT FÜR:

  - Das Tufsur-Emirat
  - Abakus-Steine
  - Algebaranische Paru-Stoffe
- AMEDO** ●

STERN: Binär Gelb/Rot

PLANETEN: 10AG/3

BEKANNT FÜR:

  - Das Auge von Ekharan
  - Die weißen Inseltempel von Amedo
  - Heimat der Skavara
- MARFIK** ●

STERN: Rot

PLANETEN: 4

BEKANNT FÜR:

  - Königin Quara von Marfik
  - Der Lithofo
  - Vakuum-Kreaturen
- CAPH** ●

STERN: Binär Blau/Gelb

PLANETEN: 4/5AG

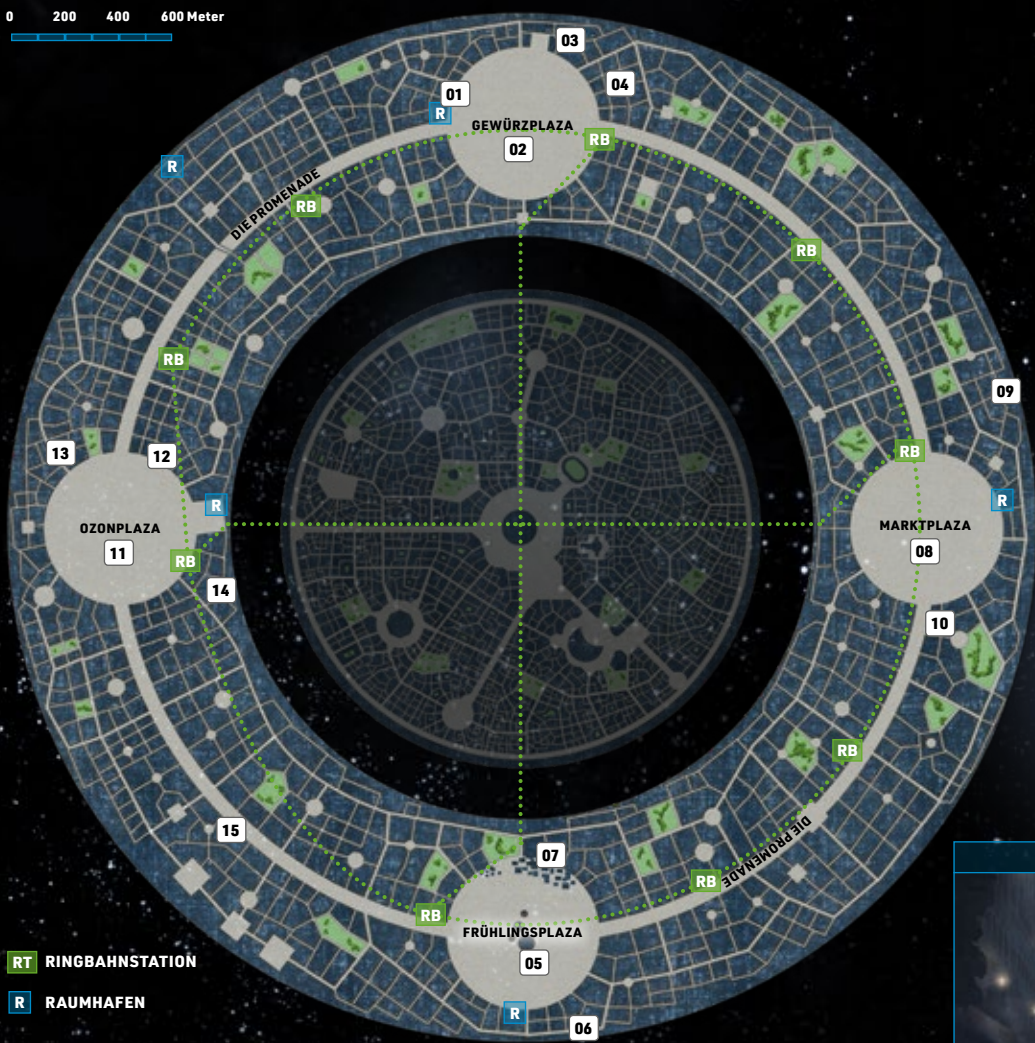
BEKANNT FÜR:

  - Die Caph-Plattformen
  - Rote Gasfelsen
  - Die Hydra-Flotille

- Fraktionsraum
  - Zivilisierter Raum
  - Randraum
  - Unkartographierter Raum
- A: Asteroidengürtel
- G: Gasriese
- Bedeutender Raumhafen

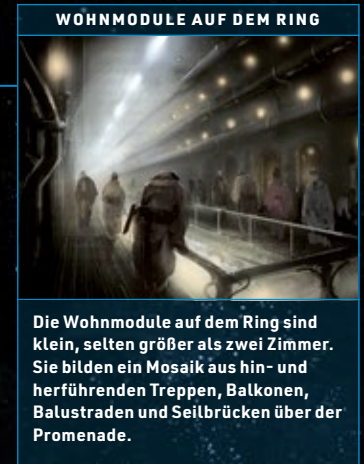
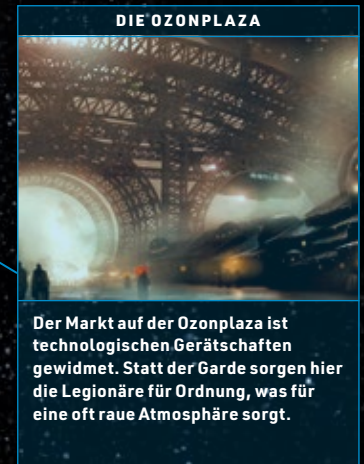
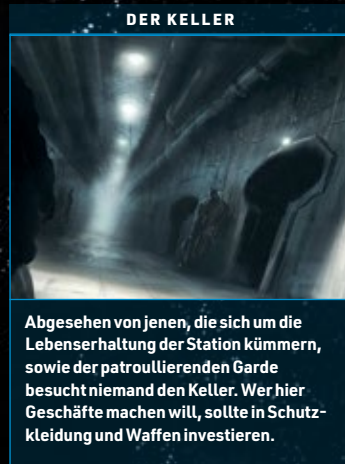
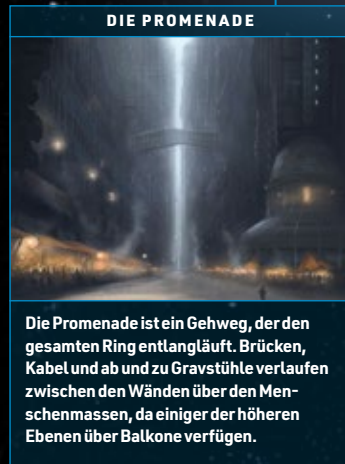
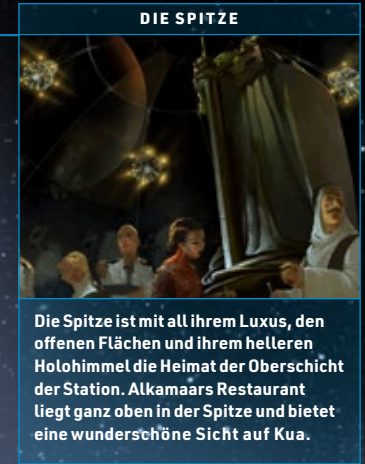


CORIOLIS-STATION



DER RING

- 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.
- GEWÜRZPLAZA: Neben Gewürzen kann man hier auch Backwaren, Baklava und Süßigkeiten erstehen.
- VIEHMARKT: Im bekannten Viehmarkt der Station werden in großen hangarartigen Gebäuden einmal pro Woche Viehauktionen abgehalten.
- SUQ ALESH: Der offizielle Freihändler-Markt der Station wirkt eher wie ein großer Basar.
- 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.
- ARCHÄOLOGENGASSE: Hierbei handelt es sich um eine bogenförmige Gasse, in der allerlei kuriose und seltsame Fundstücke feilgeboten werden.
- TREPPENREICH: Die Heimat der Künstler und Poeten besteht aus einem Wirrwarr von Treppen und bunt bemalten Wohnmodulen.
- MARKTPLAZA: Auf der Marktplaza findet man nicht nur Güter des täglichen Bedarfs, sondern auch diverse Tavernen und Cantinas.
- TABAKINSEL: Der Ort für alles, was mit Tabak, Zigarren oder Wasserpfeifen zu tun hat.
- JASMINALLEE: In dieser engen Gasse befinden sich die besten und meistbesuchten Tavernen und Cantinas.
- OZONPLAZA: Der richtige Anlaufpunkt für alle technologischen Güter, sowie um diese reparieren oder modifizieren zu lassen.
- GABRILS MUNITION: Der ältere und einäugige Legionär Gabriel ist einer der besten Waffenhändler auf der Plaza.
- BIOFORMERBLOCK: Diverse bekannte Bioskulptoren-Studios können hier gefunden werden - oder "Schlachthäuser", wie sie umgangssprachlich genannt werden. Bionik und Kybernetik ist hier für alle erhältlich, die genug Bier und Mut besitzen.
- TATTOOGASSE: In den hiesigen Studios werden klassische Tätowierungen, Schmucknarben, Henna-Bemalungen oder neumodische Sachen wie sich bewegende oder leuchtende Moto-Tattoos angeboten.
- WAHIBS CANTINA: Der Anlaufpunkt für Freihändler im Terrim-Block.



HERAUSGEGEBEN DURCH DAS INSTITUT CC61



DER KERN

- KERNPLAZA: Die Plaza beherbergt Kantinen, Tavernen, Cafés, and Kurtisanenhäuser. Die Besucher sind meist Bürokraten und Händler. Der Platz wird frei von Marktständen gehalten und ist meist voller Besucher.
- MULUKHAD: Das Vernügnungsviertel von Coriolis wird Mulukhad genannt - ein Potpourri dubioser Gassen und alter Gebäude, die Restaurants, Cantinas, Bars und Spielhöllen beherbergen. Das Mulukhad hat alles, was ein Besucher sich nur wünschen kann.
- STADION: Im Stadion wird jede Art von schwerelos Unterhaltung angeboten: holographische Hinderniskurse, thermale Duelle, Graviton-Ball, Algolanischer Kickball, und vieles mehr.
- AMPHITHEATER: In diesem offenen, schalenförmigen Theater werden sowohl moderne Formen wie Holokunst, modulierende Plastik and Proxy-Musik gezeigt, als auch Klassiker wie Tanz, Theater, Pantomime, Geschichtenerzählung und klassische Musik.
- KLEINER HORIZONT: Diese Wohnblöcke befinden sich entlang der äußeren Begrenzungen des Kerns und sind die Heimat aller Neuankömmlinge auf der Station.
- HAUPTQUARTIER DER CORIOLIS-GARDE: Im Hauptquartier befinden sich die Verwaltung, Garagen, Gravauflüge quer durch den Kern und einige leichte Polizeifahrzeuge der Garde. Die Büros der Judikatoren befinden sich ebenfalls hier, und sie beherbergen auch hochwertigere und modernere Ausrüstung.
- 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.
- INFOTHEK DES INSTITUTS: Hinter der schwarzen Glasfront der Infothek befinden sich Hallen volljeglicher Art der Datenspeicherung: Hologramme, Modulate, Proxy, Bücher, Papyri und magnetische Speicherwürfel.
- MUSEUM FÜR GESCHICHTE: Ein Flügel der Infothek beherbergt das von der Stiftung geführte Museum der modernen Geschichte des Horizonts.
- STUDENTENDISTRIKT: Das Gewirr der winzigen Apartments in diesem Distrikt lässt selbst die Wohnmodule des Rings geräumig erscheinen.
- UNIVERSITÄTSDISTRIKT: Die riesige Universitätsdistrikt beinhaltet alle Schulen und Universitäten, die von den Fraktionen unterhalten werden.
- 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.
- GARTEN DER SUCHER: Der Garten ist eine seltsame Mischung verschiedener Miniatur-Landschaften. Inmitten des Gartens befindet sich der Tempel des Sucher-Kults.
- SAMARITER-SANATORIUM: Ein Konglomerat verschiedener zusammengewachsenen Gebäude. Hier wird kostenlose medizinische Versorgung angeboten.