

Glossar

Achtung Spoiler

Inhaltsverzeichnis

Die Drachenwandler	13
Drachenfamilien	13
Drachenrassen	13
<i>Almendos Drache</i>	13
Merkmale:	13
Rolle:	13
Loyalität:	14
<i>Fireo Drache</i>	14
Merkmale:	14
Rolle:	14
Schlüsselfiguren:	14
Loyalität:	14
<i>Fravelo Drache</i>	14
Merkmale:	14
Heimatplanet:	14
Rolle:	14
Schlüsselfiguren:	14
Loyalität:	15
<i>Makador Drache</i>	15
Merkmale:	15
Heimatplanet:	15
Rolle:	15
Schlüsselfiguren:	15
Loyalität:	15
<i>Oreto Drache</i>	15
Merkmale:	15
Heimatplanet:	15
Schlüsselfiguren:	16
Loyalität:	16
<i>Razor Drache</i>	16
Merkmale:	16
Heimatplanet:	16
Rolle:	16
Schlüsselfiguren:	16
Loyalität:	17
<i>Yazaru Weltraumdrache</i>	17
Merkmale:	17
Heimatplanet:	17
Rolle:	17
Schlüsselfiguren:	17
Loyalität:	18
<i>Zubator Drache</i>	18
Merkmale:	18
Rolle:	18
Schlüsselfiguren:	18
Loyalität:	18
Yazaru-Saga (Cian-Zyklus)	18
<i>Teil 1 – Cian</i>	18

<i>Teil 2 – Die Irili</i>	18
<i>Teil 3 – Jagd</i>	19
<i>Teil 4 – Rückkehr (Der Arylan)</i>	19
<i>Teil 5 – Entscheidung</i>	19
Cians Clan und Raumschiff	19
<i>Cian Yazaru-Drache</i>	19
Erscheinungsbild und Merkmale	19
Charakter und Fähigkeiten	19
Hintergrund und Herkunft	20
Reise und wichtige Ereignisse	20
<i>DDr. Nikita Radchencow (Sascha/Sashenka) Mensch/Arylan</i>	21
Geburt und familiärer Hintergrund	21
Akademischer Werdegang	21
Besondere Fähigkeiten	22
Personen- u. Charakterbeschreibung – DDr. Nikita Radchencow	22
<i>Asaak Sangul - Sak (ZAK) Fravelo-Drache</i>	22
Erscheinungsbild und Merkmale	22
Charakter und Fähigkeiten	22
Hintergrund und Herkunft	23
Beitritt zum Clan und Entwicklung	23
Beziehungen innerhalb des Clans	23
<i>C.A.S.P.I.A.N. Rhadon1-Androide</i>	23
Erscheinungsbild und Merkmale:	24
Charakter und Entwicklung des Bewusstseins:	24
Fähigkeiten und Rolle innerhalb der Crew:	24
Beziehungen innerhalb des Clans:	25
<i>Morath Isuun Glenza Makador-Drache</i>	25
Erscheinung	25
Charakter & Fähigkeiten	26
Hintergrund	26
Auf Kavalon-5 & Beziehung zu Katalina Altis (Cherry)	26
Beziehungen	26
Zusammenfassung	27
Raumschiff Actium (Coriander-73d)	27
1. Ursprung und Umbau:	27
2. Design und Äußere Merkmale:	27
3. Innenraum und Ausstattung:	28
4. Fähigkeiten und Besonderheiten:	28
<i>Ririthp Drizz Cahugia Fravelo-Drache</i>	29
Rollen & Funktionen	29
Akademische und Strategische Bedeutung	29
Persönlichkeit	29
Familien- und Verwandtschaftsbeziehungen	29
Zusammenfassung:	30
<i>Tajan Yazaru (Cian)</i>	30
Identität und Wesen	30
Fähigkeiten und Kräfte	30
Rolle im Clan und Beziehungen	31
Persönlichkeit	31

Wichtige Handlungen und Ereignisse	31
<i>Talon Xaxum Irili Windwandler (Cians Clan)</i>	31
Herkunft und physische Erscheinung:	32
Persönlichkeit und Charakterzüge:	32
Fähigkeiten und Rolle im Clan:	32
Beziehungen zu anderen Charakteren:	32
Schlüsselereignisse und Entwicklung:	33
<i>Thion Cato Mal Chamro (Cians Clan)</i>	33
Herkunft und Rasse (Chamro):	33
Physische Erscheinung und Zustand:	33
Persönlichkeit und Charakterzüge:	34
Fähigkeiten und Rolle im Clan:	34
Schlüsselereignisse und Entwicklung:	34
<i>Zaninki Isuunta Cantirpi („Zan“) Oreto Drache (Cians Clan)</i>	35
Rollen & Funktionen	35
Akademische und Strategische Bedeutung	35
Persönlichkeit	35
Beziehungen	35
Fähigkeiten	35
Zusammenfassung:	36
Alien-Rassen	36
<i>Altaris Mensch</i>	36
<i>Aracando Humanoid</i>	36
<i>Chamro Wandler</i>	36
Merkmale:	37
Rolle:	37
Schlüsselfiguren:	37
<i>Gahrani Schuppenwesen</i>	37
<i>Iranton Humanoid (mit Atemtank da Methanatmer)</i>	37
Merkmale:	37
Heimatplanet:	38
Schlüsselfiguren:	38
Loyalität:	38
<i>Irili-Windwandler Humanoid Windwandler</i>	38
Merkmale:	38
Heimatplanet:	38
Schlüsselfiguren:	38
<i>Nellianer (Nellianisches Imperium) Insektoide</i>	39
Merkmale:	39
Heimatplanet:	39
Rolle:	39
Schlüsselfiguren:	39
Loyalität:	39
<i>Rexanerinnen – Schwesternschaft unterschiedliche Rassen</i>	39
Allgemeine Merkmale	39
Schlüsselfiguren	39
Rolle:	40
<i>Rodianer</i>	40
Personen, Organisationen, Gegenstände, geographische Begriffe	40
<i>Adkin Makador Drache</i>	40

<i>Aegis Black</i>	40	
<i>Dr. Alexandra Snow</i>	Mensch/Erde/NASA	41
Berufliche Laufbahn	41	
Bedeutende Beiträge	41	
Persönliche Noten	41	
<i>Airbase Ramstein</i>	Ort Erde	41
<i>Allgemeines Krankenhaus Wien (AKH Wien)</i>	Ort Erde	41
<i>Andrew Carpenter</i>	Mensch/Erde/NASA	42
Persönlichkeit	42	
Beziehungen	42	
<i>Astronautenausbildung</i>	Organisation/ESA	43
<i>Alastor Liutblaze</i>	Zubator Drache	43
<i>Alce</i>		43
<i>Alirios; der Uralte</i>	Drache Yazaru	43
<i>Altaris-3</i>	Ort Zyrax	43
<i>Alpen (Erde)</i>	Erde	43
<i>Ares Qunar</i>	Razor Drache	43
<i>Arianne Cores</i>	Chamro	43
<i>Ariazu</i>	Irili	43
<i>Bavon ‚der Geflügelte‘</i>	Irili	44
<i>Bahnstrecke Wien–Salzburg</i>	Ort Erde	44
<i>Beim Barte Alirios</i>		44
<i>Brian Thap</i>	Händlergilde Mensch	44
<i>Care-System</i>	Menschliches Territorium	44
<i>Cera</i>	Rexanerin	44
<i>Chingay Bartan</i>	Mensch/Techniker	44
<i>Christopher „Chris“ Zachramel</i>	Mensch/Erde	44
Persönliche Daten	45	
Freiberufliche Projekte & Kooperationen (ab 2016):	45	
Frühere Aktivitäten – Hacker-Herkunft	45	
Fähigkeiten & Kompetenzen	45	
<i>Clejox (Nellianisches Imperium)</i>	Material	46
<i>Colonel Margan Ortis</i>	Makador Drache	46
<i>Commander Rakan</i>	Makador Drache	46
<i>Daynara</i>	Planet/Irili	46
<i>Decikus Damril – Demir</i>	Razor Drache	46
<i>Dekta</i>	Planet	46
<i>Demna ‚die Heilerin‘</i>	Irili	46
<i>Desaster von Cathera</i>	Ereignis	46
<i>Dorfertal</i>	Ort Erde	46
<i>Dorfersee</i>	Ort Erde	47
<i>Dr. Fischer</i>	Mensch Erde	47

<i>Die Taverne (auf Thalan)</i>	<i>Ort Rehrin</i>	47
<i>Eldric Bragy</i>	<i>Fravelo Drache</i>	47
<i>Eniva Aivoj</i>	<i>Cyborg</i>	47
<i>ESA (European Space Agency)</i>	<i>Erde/Organisation</i>	47
<i>ESA-Hauptquartier</i>	<i>Erde/Ort</i>	47
<i>Essenz von Lylith</i>	<i>Gewürz</i>	47
<i>Essenz von Myrita</i>	<i>Gewürz</i>	47
<i>Fähnrich Levar</i>	<i>Soldat</i>	47
<i>Fiero-Residenz (Ocantis)</i>	<i>Ort</i>	47
<i>Gebirgsjäger (Stationierung in Lienz)</i>	<i>Organisation Erde</i>	47
<i>Guren, der Herr der Leere</i>	<i>böser Yazaru</i>	47
<i>Handelsbörse Lyrac-7</i>	<i>Ort Nellianisches Imperium</i>	49
<i>Die Händlergilde</i>	<i>Organisation (Vakaisea)</i>	49
Organisation und Führung:		49
Aktivitäten und Bedeutung:		49
Geographische und physikalische Merkmale:		50
Siedlung und Herausforderungen:		50
<i>Hotaru Tamashi Kantanu</i>	<i>Iranto</i>	50
<i>HQ1</i>	<i>Schiff/Ort</i>	50
<i>Hawthorne, Linda Captain</i>	<i>Mensch/Erde/Nato</i>	50
<i>Hyante</i>	<i>Gewürz/Zypso</i>	50
<i>Iamymai-Orden</i>	<i>Organisation/Vakaisea</i>	50
<i>Ichnaea</i>	<i>Raumschiff/Vakaisea</i>	50
<i>Innere Welten Vakaisea</i>	<i>Vakaisea</i>	51
<i>Iris Sangul</i>	<i>Wandlerin/Zypso</i>	51
<i>Isodar</i>	<i>Währung/Outer Rim</i>	51
<i>Jardin de la Lame</i>	<i>Stadt Irili Daynara</i>	51
<i>President Jonathan „Nate“ Reed</i>	<i>Mensch/Erde/USA</i>	51
Militärische Laufbahn:		51
Politische Laufbahn:		51
Persönlichkeit & Führungsstil:		52
Beziehung zu Obsidian:		52
<i>Jarek Hagenson</i>	<i>Razor Drache</i>	52
<i>Jeana</i>	<i>Händlerin Thalan</i>	52
<i>Julixa Liutblaze</i>	<i>Razor</i>	52
<i>Karan</i>	<i>Geldwechsler Zypso</i>	52
<i>Kashi Mogrel</i>	<i>Cyborg/Mensch</i>	52
<i>Kavalon-5</i>	<i>Planet</i>	52
<i>Katalina Altis/Cherry</i>	<i>Razor</i>	52
<i>Kazar Tinaye; Lord</i>	<i>Razor/Clan</i>	52
Herkunft und Hintergrund		53
Karriere und Macht		53
Beziehungen		53

<i>Clan Tinaye-Carvie (Kazar & Mora)</i>	<i>Drachenclan</i>	53
Kazar Tinaye		53
Mora Carvie		54
Kaelion Tinaye-Carvie		54
Mireya Tinaye-Carvie		54
Decikus Damril Demir		54
Ziele des Clans:		54
<i>General Maximilian „Max“ Kincaid</i>	<i>Mensch/Erde</i>	54
Militärische Laufbahn		55
Spezialfähigkeiten		55
Verbindung zu Colonel Simeon Morris		55
<i>OBSIDIAN-8</i>	<i>Obsidian/Erde/Spezialeinheit</i>	55
Ravenstar		55
Rückblende – Die Gründung von Obsidian-8		56
Operation Black Tundra		56
Nach Operation <i>Black Tundra</i>		57
<i>Major Evelyn Carter – Adjutantin von General Kincaid</i>	<i>Mensch Obsidian</i>	57
Offizielle Befehlskette (Air Force / Pentagon)		58
Grizzly – General Robert Bob McAllister		58
Schwarze Linie (Obsidian) – bewusst kurz		58
<i>OBSIDIAN-8 vollständige Beschreibung</i>	<i>Obsidian-8</i>	58
Einheitsprofil:		59
Führung:		59
Flugcrew Ravenstar:		59
Bekannte Einsätze:		60
OBSIDIAN-8 – Funk- & Slang-Codex		60
OBSIDIAN-Slang für Situationen		60
Einheitsspezifisch (intern OBSIDIAN-8)		61
<i>Cpt. Idris Fahim – „Falcon“</i>	<i>Obsidian Operator</i>	61
Allgemeine Daten		61
Hintergrund & Karriere		61
Bekannte Einsätze		61
Persönlichkeit & Auftreten		62
Status		62
Falcon – Visuelles Profil		62
Auftreten & Körpersprache		62
Ausstrahlung		62
Beispielhafte Szenenwirkung		63
<i>Lt. Kira Halden – „Wraith“</i>	<i>Obsidian Operator</i>	63
Hintergrund		63
Charakter		63
Aussehen		63
Kleidung & Ausrüstung		63
Sonstiges:		64
Ausstrahlung		64
Primärwaffe – WingMag LR-12 „Baby“		64
Sekundärwaffe – Arclight DMR-7 „Spielzeuggewehr“		64
Taktische Rolle in Obsidian-8		65
<i>Sgt. Adriana León (Fuse) & K9 „Nyx“</i>	<i>Obsidian Operator</i>	65
Werdegang:		65
Spezialgebiet:		65
Charakter:		65
<i>K9 „Nyx“</i>	<i>Obsidian K9</i>	65
Training:		65

Fähigkeiten:	65
Charakter:	65
Fuse: <i>Obsidian Operator</i>	66
Nyx: <i>Obsidian K9</i>	66
<i>Kryso-Anomalie/Passage</i> <i>Ort Vakaisea</i>	66
<i>Kalser Tauernhaus</i> <i>Ort Erde</i>	66
<i>Kals</i> <i>Ort Erde</i>	66
<i>Kyra Qunar</i> <i>Razor Drache</i>	66
<i>Landebucht 12</i> <i>Ort Kavalon</i>	66
<i>Layle Osanos; Lady</i> <i>Mensch/Care System</i>	66
<i>Leila</i> <i>Mensch Technikerin Kavalon-5</i>	66
<i>Lienz</i> <i>Ort Erde</i>	66
<i>Linz</i> <i>Ort Erde</i>	67
<i>Lorran</i> <i>Planet Vakaisea</i>	67
<i>Lothlynn Qunar Ri</i> <i>Razor Drachenkaiser</i>	67
Hintergrund und Position	67
Erscheinungsbild und Charakter	67
Rolle und Handlungen als Regent/Kaiser	67
Berater und Gefolgsleute	68
<i>Lozuli Vire Acorn; Lady</i> <i>Razor / Arylan Lothlynn</i>	68
<i>Lyneonac</i> <i>Planet / Vakaisea</i>	68
<i>Lyrac-7</i> <i>Planet / Nellianisches Imperium</i>	68
<i>Major Tharok Jinas</i> <i>Makator</i>	68
<i>Major Ethan Carmichael</i> <i>Erde/Nato</i>	68
<i>Marie</i> <i>Erde/Kals</i>	68
<i>Malcort</i> <i>Nahrung</i>	68
<i>Mareya</i> <i>Kinderfrau Lothlynn</i>	68
<i>Marius Arange</i> <i>Makador Drache</i>	69
<i>Max</i> <i>Mensch Kavalon-5</i>	69
<i>Maxime</i> <i>Makador Drache</i>	69
<i>Medirob</i> <i>Androide</i>	69
<i>Mhyra</i> <i>Planet Vakaisea</i>	69
<i>Miama (Zypso)</i> <i>Bar /Zypso</i>	69
<i>Militärgleiter X34r-19</i> <i>Raumschiff</i>	69
<i>Militärische Nachrichtenzentrale Ocantis</i>	69
<i>Mora Carvie; Lady</i> <i>Makador Drache</i>	69
<i>Mora-Tempel (Rehrin)</i> <i>Ort/Organisation/Rehrin</i>	69
<i>Morgan</i> <i>Humanoid/Kavalon-5</i>	69
Morgans Zelt auf Kavalon-5	69
<i>Colonel Simeon Morris</i> <i>Mensch/Obsidian-8</i>	69
Persönliche Daten	70
Ausbildung & Qualifikationen	70

Militärische Laufbahn	70	
Verbindung zu OBSIDIAN-8	70	
Taktisches Profil	70	
Persönlichkeit & Verbindungen	70	
<i>Mograntl Josef Brigadier</i>	<i>Mensch/Erde/Gebirgsjäger</i>	71
Herkunft & Akademische Grundlagen	71	
Militärlaufbahn (2008–2025)	71	
Schlüsselmissionen	71	
Persönliches Profil	72	
<i>Muriel und Kaito Sherian Mareus</i>	<i>Oreto/Fireo Drache Clan Cian</i>	72
<i>Nagario</i>	<i>Planet Vakaisea</i>	72
<i>Nahrungsmittelreplikator</i>	<i>Gerät Vakaisea</i>	72
<i>NASA – National Aeronautics and Space Administration</i>	<i>Organisation Erde</i>	72
<i>Nachrichtendienst in Österreich</i>	<i>Organisation Erde</i>	72
<i>NATO (North Atlantic Treaty Organization)</i>	<i>Organisation Erde</i>	72
<i>Colonel Henrik Voller</i>	<i>Mensch/Erde/Nato</i>	73
Allgemeine Daten	73	
Ausbildung & Werdegang	73	
Militärische Karriere:	73	
Aktuelle Rolle (Operation Aegis Black)	73	
Verbindungen	73	
Charakterprofil	74	
<i>Generalmajor Claudia Reinhardt</i>	<i>Erde / US Army</i>	74
<i>Brigadier Charles Hensley</i>	<i>Erde/Nato/GB</i>	74
<i>Colonel Antoine Lefèvre</i>	<i>Erde/Nato/F</i>	74
<i>Nellianisches Imperium</i>	<i>Outer Rim</i>	74
Lyrac-7 Hauptwelt	75	
Die Nellianer sind insektoide Wesen.	75	
Handelsbeziehungen und Güter	75	
Architektur und Kultur	75	
<i>Nirame Yami</i>	<i>Rexanerin</i>	75
<i>Nity-Oto</i>	<i>Planet/Name Fregatte</i>	75
<i>Noldar Urita</i>	<i>Makador/Drachenarmee</i>	76
<i>Nuhris</i>	<i>Nellianer</i>	76
<i>Nyr Byrjun (Zyrax)</i>	<i>Ort/Händlergilde/Hauptstadt</i>	76
<i>Oberthalier Peter (tot)</i>	<i>Mensch/Erde</i>	76
<i>Oberthalier Anton</i>	<i>Mensch/Erde</i>	76
<i>Oberthalier Maria</i>	<i>Mensch/Erde</i>	76
<i>Ocantis SM 70662</i>	<i>Planet Vakaisea</i>	76
<i>Oduart; Master</i>	<i>Razor Drache Iamymai</i>	76
<i>Orbitalplattform (12) über Nyr Byrjun, Zyrax</i>	<i>Ort Outer Rim</i>	76
Beschreibung und Funktion:	76	
Gesellschaft und Alltagsleben:	77	
<i>Orley</i>	<i>Mensch/Zypso</i>	77
<i>Oro-Bier</i>	<i>Bier (Zypso)</i>	77

<i>Outer-Rim</i>	<i>Outer Rim Zone</i>	77
<i>Österreich</i>	<i>Staat Erde</i>	77
<i>Österreichisches Bundesheer</i>	<i>Organisation Erde</i>	77
<i>Osttirol</i>	<i>Ort Erde</i>	77
<i>Patrock Soren</i>	<i>Mensch/definiert.</i>	Fehler! Textmarke nicht definiert.
<i>Die Sunburst</i>	<i>Raumschiff</i>	77
	Allgemeine Daten	77
	Herkunft und Erwerb	78
	Technische Merkmale und Fähigkeiten	78
<i>Patrock Sorensen</i>	<i>Mensch/Händlergilde</i>	78
	Eniva Aivoj	78
	Rhimekho Kybsa	78
<i>PDCO – Planetary Defense Coordination Office (Abteilung von Snow)</i>		<i>Organisation/Erde/NASA....</i> 79
	Fokus der Abteilung:	79
<i>Polizei in Österreich</i>	<i>Organisation Erde</i>	79
<i>Karl Unterkehrer, Gruppeninspektor Matrei</i>	<i>Mensch/Erde</i>	79
	Ausbildung	79
	Persönliche Verbindung zu Nikita	80
	Besondere Fähigkeiten	80
	Charakter	80
<i>Politiker in Wien</i>		80
	Lena Hartwig	80
	Alessandra Moretti,	80
	Stefan Merthalter	81
<i>Ptoria</i>	<i>Planetensystem/Outer Rim</i>	81
<i>Quarna-Baum</i>	<i>Pflanze Zypso</i>	81
<i>Quartel</i>	<i>Bar Zypso</i>	81
<i>Quadrant R45-D33-I7</i>	<i>System Nähe Zypso</i>	81
<i>Quan-Ri</i>	<i>Yazaru Ewiger Drachenkaiser</i>	81
	Hintergrund und Identität:	81
	Herrschaft und Verlust:	81
	Verschwinden und Erbe:	81
<i>Rikan</i>	<i>Yazaru (Quan-Ri)</i>	82
<i>Ra</i>	<i>Währung Vakaisea</i>	82
<i>Rae-Kristalle</i>	<i>Vakaisea</i>	82
<i>Ragos Kardon</i>	<i>Razor Drache</i>	82
<i>Raiden Nitro Mareus</i>	<i>Oreto Drache Cian Clan</i>	82
<i>Randwelten Vakaisea</i>	<i>Vakaisea</i>	82
<i>RAVENSTAR</i>	<i>Flugzeug Obsidian8 Erde</i>	82
	Allgemeine Beschreibung	82
	Entwicklungshistorie	83
	Technische Daten (Klassifiziert – Auszug)	83
	Bekannte Einsätze	83
	Status	83
<i>Raumhafen Rehrin</i>	<i>Outer Rim</i>	84

<i>Rehrin</i>	<i>Outer Rim</i>	84
<i>Rhadon-Androiden</i>	<i>Androide</i>	84
<i>Rhima Shalith</i>	<i>Zypso, Händler</i>	84
<i>Rhimekho Kybsa</i>	<i>Chamro</i>	84
<i>Rho-Illith</i>	<i>Planet</i>	84
<i>Rihel Glenza</i>	<i>Makador</i>	84
<i>Ryso-Schnaps</i>	<i>Getränk</i>	84
<i>Salotan Xaxum</i>	<i>Irili</i>	84
<i>Salvatrice Outrock – Sal</i>	<i>Makador/Cyborg</i>	84
	Rolle und Identität	84
	Charakteristika	85
	Die Beziehung zwischen Brian Thap und Salvatrice Outrock (Sal)	85
	Kritische Missionen	85
	Wissen und Geheimnisse	85
	Gemeinsame Dynamik	85
<i>Sabrina Czerny</i>	<i>Gebirgsjäger/Erde</i>	85
	Akademischer Werdegang	86
	Militärische Laufbahn	86
	Besondere Einsätze & Leistungen	86
	Fähigkeiten & Kompetenzen	86
	Karriereziele	86
<i>Samroth</i>	<i>Werftwelt Vakaisea</i>	86
<i>Sandirell Glenza</i>	<i>Makador Drache</i>	86
<i>Santiago Danu</i>	<i>Händlergilde</i>	87
<i>Sator</i>	<i>Währung</i>	87
<i>Saturn</i>	<i>Planet/Erde</i>	87
<i>Salzburg</i>	<i>Ort Erde</i>	87
<i>Schwester Miriam</i>	<i>Mensch AKH</i>	87
<i>Seraphon</i>	<i>Raumschiff</i>	87
<i>Sorrell</i>	<i>Drachenarmee Pilot</i>	87
<i>Schnellverbindung der Yazaru</i>	<i>Yazaru</i>	87
<i>Schuppe eines Yazaru</i>		87
<i>Sektor zwölf</i>	<i>Ort Kavalon-5</i>	87
<i>Shuttle 78-3a</i>	<i>Raumschiff Sal</i>	87
<i>Simen Theseus; Sir</i>	<i>Mensch Altari System</i>	87
<i>Simon</i>	<i>Mensch/Kavalon-5</i>	88
<i>Sleglanjo</i>	<i>Gahrani</i>	88
<i>SM 70661 (Isadora)</i>	<i>Planet (Oreto)</i>	88
<i>SM 70662 (Ocantis)</i>	<i>Planet (Razor)</i>	88
<i>Solarissystem M5667</i>	<i>Outer Rim</i>	88
<i>Soren und Elea Cahugia</i>	<i>Eltern Drizz/Samroth</i>	88
<i>Miguel Strobl (Desrosiers)</i>	<i>Mensch/Gebirgsjäger</i>	88
	Familie & Hintergrund	88

Charakter & Motivation	88
Fähigkeiten & Tätigkeiten	89
Schulbildung	89
Berufliche Laufbahn	89
Besondere Fähigkeiten	89
Kooperationen & Netzwerke	89
<i>Sunburst Raumschiff</i>	89
<i>Suspensor-Kiste Raumschiff</i>	89
<i>Syanna Vale, Lady Makador</i>	90
<i>T-39 Planet</i>	90
<i>Tarek Aron (General) Hybrid/Razor</i>	90
Hintergrund und Ausbildung	90
Fähigkeiten und Kompetenzen	90
Charakter und Persönlichkeit	90
Schlüsselereignisse und Handlungen	90
Beziehungen	91
<i>Techcommander Vettor Razor/Drachenarmee</i>	91
<i>Thalan Hauptstadt Rehrin</i>	91
<i>Thorp Balahan Mensch/Händlergilde</i>	91
<i>Thret-B68 Planet/Daynara</i>	91
<i>Topiza Eoral Mareus Fireo Drache</i>	91
<i>Tweezer Stoff</i>	91
<i>Tyler "Blue Angel" O'Brian Mensch/Erde</i>	92
Herkunft & Familie	92
Blue Angel – Hintergrund	92
Akademischer & beruflicher Werdegang	92
Fähigkeiten & Kompetenzen	93
Charakterprofil	93
<i>Unabhängige Händlergilde Outer Rim</i>	93
<i>Uricm-Technologiekonzern Technologie Vakaisea</i>	93
<i>Urlakte Ort Nagario</i>	93
<i>UNO (United Nations Organization) Organisation Erde</i>	93
<i>UNOOSA (United Nations Office for Outer Space Affairs)</i>	Organisation Erde
	93
<i>Ursprungswelt – Terra – Erde Ort</i>	93
<i>V-298X1 Gasriese</i>	94
<i>Vakaisea Drachenreich</i>	94
<i>Innere Welten Vakaiseas Planeten</i>	94
<i>Vienna Vikings Erde Organisation</i>	94
<i>Vario-3 Händlergilde</i>	94
<i>Varnus Planet</i>	94
<i>Vore 90LX (Erac-3) Planet Irantos</i>	94
<i>Vumbi La Nota Bar Zyrak</i>	94
<i>Wien Ort Erde</i>	94
<i>Wurmloch X3 Raumknotenpunkt Vakaisea</i>	94

<i>Wurmloch Y24678</i>	<i>Raumknotenpunkt Vakaisea</i>	94
<i>Xavier Mortalic; Graf</i>	<i>Almendo Drache</i>	95
<i>Xyria</i>	<i>Planet (Chamro)</i>	95
<i>Yarran-Ri</i>	<i>Chamro/Arylan Quan-Ri</i>	95
<i>Zaron-Technologiekonzern</i>	<i>Vakaisea Konzern</i>	95
<i>Zaarth</i>	<i>Reptilienwesen</i>	95
<i>Zarussi</i>	<i>Irili</i>	95
<i>Zephyr-Androide</i>	<i>Androide</i>	95
<i>Zivaan Sol;</i>	<i>Nomade Informant</i>	95
<i>Zivile Nachrichtenzentrale Ocantis</i>	<i>Vakaisea</i>	95
<i>Zintil-Beeren:</i>	<i>Nahrung</i>	95
<i>Zypso</i>	<i>Planet (vernichtet)</i>	95
<i>Zyrax</i>	<i>Planet/Händlergilde</i>	96

Die Drachenwandler

Gestaltwandler Mensch/Drache. Die Eigenschaften werden von den Eltern auf den Nachwuchs weitergegeben. Extrem lange Lebenserwartung, leben in der Galaxis verstreut, kamen einst von der Ursprungswelt nach Vakaisea

Drachenfamilien

Adlige Familien; die einst die Säulen des Reiches bildeten; aber nun ihre Loyalität infrage stellen; haben jeweils ein dominantes männliches Oberhaupt. Kann mehrere Familien aus einer Rasse geben.

Drachenrassen

Almendos

Drache

Merkmale:

Großgewachsene Drachenwandler mit kräftiger Statur.
Meist als Soldaten oder Wachpersonal eingesetzt.
Nicht flugfähig.
Haben eine ledrige Haut in Braun- oder Braun-Grüntönen.
Körperlänge: 5 Meter, plus 4,5 bis 5 Meter langer Schwanz.
Heimatplanet: Nicht explizit genannt.

Rolle:

Vorrangig militärisch oder als Wachpersonal.

Schlüsselfiguren:

Graf Xavier Mortalic: Oberhaupt der Almendos am Hof des Regenten. Er begegnet Kaito und seiner Familie am Hof und versucht, deren Absichten zu ergründen.

Loyalität:

Als wankelmüttig und opportunistisch beschrieben. Sie sind formell dem Kaiser unterstellt, doch ihre Loyalität kann variieren, je nachdem, wem sie sich verpflichtet fühlen oder wer ihnen Vorteile verschafft.

Fireo

Drache

Merkmale:

Praktisch ausgestorbene Drachenwandler.
Kleinwüchsige, mit giftigen Dornen am Kragen, Rücken und Schwanz.
Leben in Wüsten, speien Feuer und können fliegen.
Größe: 1,5 bis 2 Meter.
Haben ein starkes Verlangen nach Wärme.
Heimatplanet: Nicht explizit genannt, Wüste

Rolle:

Einst elegante, flugfähige Kreaturen, die den Himmel beherrschten.

Schlüsselkiguren:

Muriel Mareus: Cians Mutter und eine Fireo-Drachenwandlerin.
Topiza Eoral Mareus: Cians Zwillingsschwester und ebenfalls eine Fireo-Drachenwandlerin. Sie und ihre Mutter sind laut Cian die letzten bekannten Fireo.

Loyalität:

Traditionell verbünden sie sich mit Yazarus.

Fravelo

Drache

Merkmale:

Zarter, agiler Körperbau, etwa menschenähnliche Größe.
Nicht flugfähig.
Sie können Lügen erspüren und sind gezwungen, stets die Wahrheit zu sprechen.

Heimatplanet:

Lyneonac, ein feuchter Planet mit zart olivgrünem Himmel und 50 % Wasserbedeckung, mit Sümpfen als Lebensraum.
Der Mond Samroth beherbergt die besten Schiffswerften des Drachenreichs.

Rolle:

Chefkonstrukteure und Raumschifftechniker.
Bewohner Samroths mit einer ausgeprägten Affinität zur Technik.

Schlüsselkiguren:

- Drizz Cahugia: Begnadeter Konstrukteur und Chefkonstrukteur der *Actium*. Er ist ein technisches Genie und Cians vertrauenswürdiger Mechaniker. Sohn von Soren und Elea Cahugia.
- Elea und Soren Cahugia: Matriarchen und Patriarchen, Mitglieder der Führungsriege von Samroth und Drizz' Eltern.

- Aisaak Sangul (Sak): Cians Patensohn und ein junger Fravelo-Drachenwandler. Er fungiert als Hacker für Nachrichtentechnik und Bordcomputer und übernimmt fallweise die Aufgabe des Schiffskochs. Als Ariola ist er telepathisch mit Tajan verbunden.

Loyalität:

Gespalten. Offiziell dem Kaiserreich unterstellt, doch die Cahugias haben mit Samroth ein halbautonomes Machtzentrum aufgebaut.

Makador

Drache

Merkmale:

Ähnlich den Fravelos, aber keine Sumpfbewohner.
Ihre dunkelbraunen bis schwarzen Schuppen und Dornen sind giftig.
Gehören zur dominanten Führungsriege.
Größe: etwa 3 Meter.

Heimatplanet:

Nagario, die Heimatbasis des Iamymai-Ordens.

Rolle:

Führungsriege, Assassinen.

Schlüsselfiguren:

- Morath Isuun Glenza: Ehemaliger Assassine und hochrangiges Mitglied des Iamymai-Ordens, der sich Cian und dem Yazaru-Clan anschloss. Er ist ein erfahrener Kämpfer mit umfassendem Wissen und starken telepathischen Fähigkeiten.
- Sandirell Glenza: Moraths Schwester, die durch den Iamymai-Orden entführt wurde. Ihr Arylan Rihel (ebenfalls ein Makador) wurde dabei ermordet, und Sandirell beging Selbstmord, um Morath die Flucht zu ermöglichen.
- Lady Mora Carvie: Leiterin des zivilen Nachrichtendienstes des Drachenkaisers, im Geheimen mit Lord Kazar Tinaye liiert.
- Marius Arange: Makador-Drachenwandler, Nachfolger von Brian Thap als Gouverneur von Rehrin. Er ist ein cleverer Politiker, dessen Macht jedoch stark eingeschränkt ist.
- Salvatrice Outrock (Sal): Eine Makador-Hybride (halb Mensch, halb Makador) und unabhängige Pilotin. Sie ist mutig, clever und geschäftstüchtig.

Loyalität:

Gespalten. Morath wechselte die Seiten und schloss sich Cian an. Generell neigen Makador dazu, mit den Razor zusammenzuarbeiten, können aber auch opportunistisch handeln. Lady Carvie arbeitet im Hintergrund an der Unterdrückung von Irili.

Oreto

Drache

Merkmale:

Wasserdrachen mit fluidem, wenig aggressivem Wesen.
Haben einen stromlinienförmigen Körper mit Schwimmhäuten und sind die größten Drachenwandler.
Größe: bis zu 6 Meter.
Ernähren sich von Pflanzen.

Heimatplanet:

Die Wasserwelt SM 70661 (Isadora) wird als Heimat der Oretos genannt.

Rolle:

Friedfertig und meist nicht für Herrschaftspositionen vorgesehen.
Sie konnten in der Vergangenheit Universitäten besuchen.

Schlüsselfiguren:

Kaito Sherian Mareus: Cians Vater, der friedliebende jüngste Sohn des Drachenkaisers Quan-Ri. Er ist vom Hof angewidert und lebt zurückgezogen. Er unterstützt ein geheimes Universitätsnetzwerk zur Rettung von Flüchtlingen.

Muriel Mareus: Cians Mutter, eine Fireo- und Oretos-Drachenwandlerin.

Raiden Nitro Mareus: Cians älterer Bruder, ein Oretos-Drachenwandler und Gutsbesitzer.

Zaninki Cantirpi (Zan): Cians Mentor, Gelehrter, Waffenmeister und Copilot der *Actium*. Er ist ein dunkelhäutiger Oretos-Drachenwandler, der den Iamymai-Orden verließ und Cians Lehrer und Leibwächter war.

Loyalität:

Offiziell als friedlich und unaggressiv betrachtet.

Kaito wird trotz seiner fehlenden Ambitionen vom Kaiser als Rivale wahrgenommen. Kaito und Muriel leiten ein Netzwerk zur Flüchtlingshilfe.

Traditionell verbünden sich Oretos mit Yazarus.

Razor

Drache

Merkmale:

Aggressive, dominante Drachenwandler.

Schlanker, wendiger Körper mit scharfen Krallen, schuppiger Haut und Federn in Rottönen.

Gelten als sehr intelligent.

Größe: etwa 2 Meter.

Ihre Aggressivität wird von Cian als Schwäche betrachtet, da sie blind für subtilere Intrigen macht.

Bei vollständiger Wandlung verdrängt ihr Drachengeist die menschlichen Eigenschaften.

Heimatplanet:

SM 70662 (Ocantis) ist die Heimat der Razor-Drachenwandler und das Zentrum des Drachenreichs.

Rolle:

Herrlicher, Militärführer und Palastgarde.

Schlüsselfiguren:

- Lothlynn Qunar Ri: Der Regent, später Drachenkaiser von Vakaisea. Er ist Cians Onkel, der älteste Sohn Quan-Ris. Hochgewachsen, mit rotbraunen Haaren und in Drachenform schwarzen und roten Schuppen. Er ist intelligent, jähzornig, manipulativ und machtbesessen.
- Jarek Hagenson: Razor-Drachenwandler und ehemaliger Kommandant der Palastgarde. Er hat sich vom Drachenreich abgewandt.
- Lady Lozuli Vire Acorn: Arylan von Lothlynn und Mutter seiner legitimen Zwillingssöhne Ares und Kyra Qunar. Sie ist strategisch, selbstlos und pragmatisch, verlässt Lothlynn aber aufgrund seines unberechenbaren Verhaltens.
- Lord Kazar Tinaye: Razor-Drachenwandler und Leiter des militärischen Nachrichtendienstes des Drachenkaisers. Er ist ein enger Berater und heimlicher Liebhaber von Lady Carvie.
- General Aron Tarek: Nachfolger von Jarek Hagenson als Kommandant der Palastgarde und später höchster militärischer Offizier. Er war der Leiter des Angriffs auf Zypso.

- Julixa Liutblaze: Razor-Drachenwandlerin, verheiratet mit Alastor Liutblaze, dem Gouverneur von Thret. Sie wird als eine von Lothlynns gefährlichsten Waffen beschrieben, die ihre Rolle perfekt spielt, um persönliche Vorteile zu erlangen.
- Ares und Kyra Qunar: Lothlynns zweijährige Zwillingssöhne, die als legitime Thronfolger gelten.

Loyalität:

Machtbesessen und brutal. Die Razor führten den Aufstand an und brennen alles nieder, was sich ihnen nicht beugt. Sie gelten als die geborenen Anführer.

Einige Razor, wie Jarek Hagenson und Lozuli Vire Acorn, wenden sich vom Kaiserreich ab oder verlassen Lothlynn.

Yazaru

Weltraumdrache

Merkmale:

- Weltraumdrachen, die jede Form annehmen können, auf Planeten meist Pferdegröße mit Flügeln.
- Übertragen diese Fähigkeit auf ihren menschlichen Partner.
- Leben in einem Paralleluniversum.
- Stellen traditionell den Kaiser.
- Sind zwei voll entwickelte Wesen, die sich so eng verbinden, dass sie die Fähigkeiten des anderen teilen.
- Können sich auf molekularer Ebene auflösen (Nebel, Komet, reine Bewegung).
- Haben blau-silberne Schuppen und imposante Flügel.
- Werden sehr selten geboren.
- Sind telepathisch mit ihrem Clan und Tajan verbunden.
- Können das All ohne Schiff bereisen.
- Fähig, Rohstoffe aus Himmelskörpern zu extrahieren und Energie aus Sonnenprotuberanzen zu gewinnen.
- Können Wurmlöcher nutzen und kontrollieren.
- Nimmt neue Clanmitglieder auf und überträgt die Yazaru-Langlebigkeit. Die Verwandlung geschieht auf zellulärer Ebene.
- Kann sich wie ein Schutzschild um ein Schiff legen und dessen Tarnung aufrechterhalten.
- Kann Elemente, Moleküle und Atome manipulieren.
- Kann jedes beliebige Wesen (Drachen oder Androiden) an sich binden und diese Verbindung auch wieder lösen.
- Wird stärker, wenn er einen Clan bildet.

Heimatplanet:

Ursprünglich von der Ursprungswelt (Terra) geflohen. Leben bevor sie Dimension wechseln in einer Paralleldimension zum Universum

Rolle:

Kaiser, Clanführer, Navigator, Mentor und Beschützer.

Schlüsselfiguren:

- Cian Vivek Mareus: Clanoberhaupt und Kapitän der *Actium*. Er ist ein Yazaru, verbunden mit dem Weltraumdrachen Tajan. Er ist mutig, visionär, weise und charismatisch.
- Tajan: Cians Weltraumdrache, der ursprüngliche Yazaru, existiert im All. Er ist mächtig, weise, geduldig und humorvoll und agiert als stabilisierender emotionaler Anker für den Clan. Er beginnt, eine tiefe Verbindung zu Caspian aufzubauen.

- Quan-Ri: Der „Ewige Drachenkaiser“ von Vakaisea und Cians Großvater. Sein Weltraumdrache heißt Rikan. Quan-Ri vernachlässigte seine Familie und seinen Yazaru und hatte keinen Clan geformt.
- Decikus Damril (Demir) Razor Heiler verbindet sich mit Serenya

Loyalität:

Traditionell sind Yazarus die Herrscher des Reiches.

Cian hat jedoch kein Interesse daran, das Reich zu regieren, sondern strebt nach Freiheit. Er gründete einen Clan aus unterschiedlichen Wesen.

Quan-Ris Reich zerfiel nach dem Verlust seiner Arylan.

Zubator

Drache

Merkmale:

Schwerfällige, massive Drachenwandler mit knöchernen Platten und Stacheln.

In menschlicher Form über 2 Meter groß, in gewandelter Form etwa 3 Meter.

Meist Fußsoldaten, gelten als unflexibel und wenig intelligent.

Heimatplanet: Nicht explizit genannt.

Rolle:

Vorwiegend als Fußsoldaten eingesetzt.

Schlüsselfiguren:

Alastor Liutblaze: Zubator-Drachenwandler und Gouverneur des Gefängnisplaneten Thret-B68. Er wird als Sündenbock für Lothlynn's Machenschaften verwendet.

Loyalität:

Als wankelmüsig und opportunistisch beschrieben. Alastor Liutblaze ist Lothlynn loyal, aber auch skrupellos und in Sklavenhandel sowie Bergbau involviert.

Yazaru-Saga (Cian-Zyklus)

Chronologische Übersicht

Teil 1 – Cian

Einführung von **Cian Vivek**, einem Studenten vom Planeten **Zypso**.

Er begegnet **Tajan**, einem jungen **Yazaru-Drachen**, der sich mit ihm verbindet.

Erste Clanbildung: Cian bindet **Zan** und **Aisaak**.

Flucht aus der Heimat, erste Intrigen im Reich **Vakaisea**.

Einführung der **Kryso-Passage** als verbotener, tödlicher Weg – nur für Yazaru passierbar.

Andeutung, dass Cians Clan eine neue Form von Gemeinschaft darstellt (über Familie hinaus).

Teil 2 – Die Irili

Die Crew der **Actium** tritt stärker hervor: u.a. **Zan**, **Aisaak**, **Talon**, **Morath**.

Schauplatz: **Mond Daynara**, Heimat der uralten Spezies **Irili**.

Politische Intrigen: Imperiale Gouverneure planen Verrat.

Rettung des **Iranto Hotaru** (wichtig für die Irili).

Der selbsternannte Kaiser eskaliert den Konflikt.

Erste moralische Fragen für Cians Clan – wie weit gehen sie, um andere zu retten?

Teil 3 – Jagd

Die Crew wird tiefer in imperiale Machtspiele gezogen.

Auktionen (Clejox-Ballen, Zintil-Beeren) → Clan finanziert sich.

Talon und Morath in Händler-/Agentenrollen.

Bedrohung durch Verrat, Verfolgung durch imperiale Kräfte.

Cian wächst in seine Führungsrolle – nicht nur als Drache-Reiter, sondern als Clanführer.

Erste klarere Hinweise auf die Bedeutung des **Arylan** (Heiler, Bindeglied zwischen Clan und Drache).

Teil 4 – Rückkehr (Der Arylan)

Ein **Notsignal** zwingt die Crew, zurück nach **Zypso** zu reisen (Cians Heimatwelt).

Das Reich steht in Flammen: der **Drachenkaiser** verfolgt seine Gegner brutal.

Der Clan kämpft sich durch **Asteroidenfelder** und imperiale Flotten.

Cian und Tajan stärken ihr Band, Clan wird enger.

Einführung des Begriffs **Arylan** klarer: jemand, der Clan, Drache und Mensch verbindet.

Offene Frage: Ist der Clan stark genug, um im Zentrum des Reiches zu überleben?

Teil 5 – Entscheidung

Handlungsschwerpunkt: **Erde/Alpenraum (Ramstein, Österreich, Kals)**.

Einführung von **Obsidian-8**, Spezialeinheit unter **Kincaid** (u.a. Simeon, Wraith, Stitch, Shatter, Falcon, Nyx).

Parallelhandlung: **Cian, Nikita (Arylan!), Tyler, Caspian, Talon, Morath** im österreichischen Unterschlupf.

Erste direkte Kollision von **Cians Clan** und irdischen Kräften.

Nikita klar als **Arylan Cians** definiert: Heiler, Bindeglied, moralisches Zentrum.

Drohende Enthüllung: Menschen erkennen, dass es mehr als nur „Meteoriten“ gibt.

Aufbau der Front: **PDCO (Snow, Kincaid, Obsidian)** vs. **Clan um Cian** vs. **imperiale Kräfte Vakaisea**.

Cians Clan und Raumschiff

Cian

Yazaru-Drache

Cian Vivek Mareus ist das Clanoberhaupt und Kapitän des Raumschiffs *Actium*, zugleich dessen Besitzer und Pilot. Er ist mit einem Yazaru, einem seltenen und mächtigen Weltraumdrachen namens **Tajan** verbunden

Erscheinungsbild und Merkmale

Helle Haare mit einer markanten blauen Strähne; durchzogen von silbrigen Fäden.

Smaragdgrün-blaue Augen, die Lichtpunkte wie Galaxien wirbeln lassen.

Drachentätowierung auf der rechten Körperseite, aus der sich blau schimmernde Schuppen lösen können.

Über zwei Meter groß, athletischer Körperbau.

Charakter und Fähigkeiten

Mutig, visionär, weise und charismatisch; natürlicher Anführer mit starkem Instinkt und Mitgefühl.

Ruhig, strategisch und entschlossen; verkörpert Hoffnung und Führung in einer unsicheren Galaxie.

Telepathisch mit Clan und Tajan verbunden.

Als Yazaru fähig, jede Gestalt anzunehmen und deren Eigenschaften zu nutzen; kann das All ohne Schiff bereisen.

Hervorragender Pilot und Kämpfer, mit Erfahrung als Edelsteinhändler.

Strategischer Denker, sprachbegabt, politisch versiert (verbirgt dieses Wissen meist).

Anpassungsfähig, liebt Herausforderungen, hat ein Händchen für Tiere.

Hintergrund und Herkunft

Sohn von Kaito Sherian Mareus und Muriel; Enkel des ewigen Drachenkaisers Quan-Ri.

Geschwister: Raiden (älterer Bruder, Oreto-Drachenwandler) und Topiza (Zwillingschwester, Fireo-Drachenwandlerin).

Geboren auf Zypso, offiziell als Oreto registriert, um seine wahre Natur zu verbergen.

Eltern täuschten später seinen Tod vor, um ihn vor dem Drachenhof zu schützen.

Ausbildung durch Zaninki Cantirpi (Zan), Oreto-Drachenwandler und ehemaliger Iamymai-Meister.

Reise und wichtige Ereignisse

Verlässt seine Heimat, baut im Rim sein Handelsgeschäft als Edelsteinhändler auf.

Erwirbt das Frachtschiff *Coriander-73* und lässt es auf Samroth zur *Actium* umbauen.

Formt einen Clan, bestehend aus:

- **Aisaak Sangul (Sak):** Fravelo-Drachenwandler, Patensohn und Hacker.
- **Zaninki Cantirpi (Zan):** Mentor, Gelehrter, Copilot.
- **C.A.S.P.I.A.N. (Cas):** Android, Bordcomputer und Offizier, eigenständiges Bewusstsein.
- **Drizz Cahugia:** Fravelo, Chefkonstrukteur, Ingenieur der Actium.
- **Thion Cato Mal:** Chamro, Navigator, hochintelligent.
- **Morath Isuun Glenza:** Makador, Ex-Assassine, getrieben von Schuld.
- **Talon:** Irili-Windwandler, aus Sklaverei befreit, später erster Offizier.
- Seinen Eltern **Kaito und Muriel**
- Seinen Geschwistern **Raiden und Topiza**
- Sein Arylan **Nikita**
- Dessen Eltern **Karl und Maria**
- Dessen Freund **Tyler**

Reisen und Milestones

- Handelt mit Rae-Kristallen, die Tajan für ihn gewinnt.
- Rettet Hotaru Tamashi Kantanu (Iranto) vor dem Tod.
- Kehrt nach Zypso zurück, findet die Heimatwelt verwüstet durch den Regenten Lothlynn.
- Rettet seine Familie (Kaito, Muriel, Raiden, Topiza) aus Cryokapseln; Tajan verwandelt sie in Yazarus, um sie zu heilen.
- Reist mit dem Clan durch die Kryso-Anomalie zur Erde.
- Trifft dort Dr. Nikita A. Radchencow (ESA), seinen Arylan und Seelengefährten, mit dem er sich verbindet. Nikita wird verwandelt, seine Lebensspanne verlängert.
- Nutzt auf der Erde eine Tarnidentität als Meteorologe, lebt im Schutzkomplex von Nikitas Bruder.
- Unterstützt die Evakuierung der Irili von Daynara nach Zyrax.
- Lehnt den Thron von Vakaisea ab, obwohl er der legitime Nachfolger wäre. Ziel: Freiheit bewahren, Clan stärken, Konflikte mit dem Drachenreich vorbereiten.

- Reist zur Ursprungswelt und findet dort seinen Arylan, stellt sich der Bedrohung die das Drachenreich für die wiederentdeckte Ursprungswelt darstellt mit dem zweiten Yazaru-Clan unter der Führung von Kazar
- 89Y54R2 Registrierungsnummer Händlergilde

DDr. Nikita Radchencow (Sascha/Sashenka) Mensch/Arylan

Name: DDr. Nikita Radchencow

Geburtsort: Kals am Großglockner, Österreich

Familienstand: Ledig

Eltern: Maria und Anton Oberthaler (Adoptiveltern)

Wohnsitze: Gutshof im Dorfertal (Eigentum), ehemalige Mietwohnung Spitalgasse, 1090 Wien

Geburt und familiärer Hintergrund

Nikita wurde in Kals geboren, während seine leiblichen Eltern – ein russisches Ehepaar – dort Urlaub machten. Die Wehen seiner Mutter setzten viel zu früh ein. Auf dem Weg ins Krankenhaus nach Lienz verlor sein Vater in einer Kurve die Kontrolle über den Wagen. Beide Eltern verstarben noch am Unfallort. Ärzte im Lienzer Spital retteten den Säugling per Notkaiserschnitt.

Er wuchs zunächst in Pflege, später als Adoptivsohn von Maria und Anton Oberthaler auf, die ihn wie ihr eigenes Kind großzogen. Maria, klein, drahtig und wettergegerbt, gilt als strategisch denkend und unbeirrbar; Anton ist Nationalpark-Ranger und Jäger. Die Oberthalers besitzen seit Generationen große Teile des Dorfertals und eine hochgelegene Alm.

Akademischer Werdegang

1998–2004 – *Medizinstudium*, Universität Wien

Abschluss: Dr. med. univ. (Schwerpunkt Notfallmedizin, Chirurgie unter Extrembedingungen)

2004–2008 – *Astrophysik*, Universität Innsbruck

Abschluss: Dr. rer. nat. (Forschung zu Strahlenexposition im Weltraum)

2008–2010 – *Weltraummedizin*, Université Paris-Saclay, Frankreich

Spezialisierung: Physiologische Anpassung des menschlichen Organismus an Langzeitmissionen und Schwerelosigkeit

Beruflicher Werdegang

2010–2012 – **Europäische Weltraumorganisation (ESA)**, Köln, Deutschland

→ Forschung in der Abteilung *Space Medicine & Human Performance*

2012–2015 – ESA-Astronautentraining, u. a. in Köln, Houston (NASA) und auf der Neemo-Unterwasserstation

→ Teilnahme an simulierten Marsmissionen (Mars500-Programm-Äquivalent)

2015–2021 – **Kernmitglied der ESA-Marsmission „Ares Europa“** (Planungsphase)

→ Zuständig für medizinische Missionsprotokolle, psychologische Resilienzstrategien, Strahlenschutz

2021 – *Suspendierung von der ESA*

→ Offiziell: „Organisatorische Neuausrichtung der Marsmission“

→ Tatsächlich: rein politische Entscheidung nach dem russischen Angriff auf die Ukraine; seine russische Herkunft wurde als politisches Risiko für die Mission gewertet – trotz seiner österreichischen Staatsbürgerschaft und Lebensgeschichte

2022–2024 – **AKH Wien, Notaufnahme**

→ Tätigkeit als Notfallmediziner, zusätzlich Lehrauftrag an der Medizinischen Universität Wien

2024 – *Beurlaubung und geplante Kündigung vom AKH*

→ Nach einer Reihe von Doppelschichten und persönlicher Belastung

Rückkehr nach Kals

2024 – Nach dringendem Hilferuf der Eltern Rückkehr ins Dorfertal

→ Zunächst skeptisch gegenüber Sichtungen eines „Feuerballs“ über den Alpen

- Erkennt am Dorfersee gemeinsam mit Tyler O'Brian den außerirdischen Ursprung des Ereignisses
- Nutzung des geerbten unterirdischen Komplexes seines verstorbenen Bruders Peter Oberthaler als Schutzraum für Cian Mareus und dessen Crew

Besondere Fähigkeiten

Extrembelastungserprobt, sowohl physisch als auch psychisch
 Kombination aus medizinischem, astrophysikalischem und taktischem Wissen
 Herausragende Ortskenntnis im Hochgebirge und Überlebenstraining in alpinen Extrembedingungen
 Geschickt im Aufbau von Legendenidentitäten und in der Diskretion sensibler Informationen
 Mehrsprachig: Deutsch, Englisch, Russisch, Französisch

Personen- u. Charakterbeschreibung – DDr. Nikita Radchencow

Nikita Radchencow ist ein Mann Mitte dreißig mit einer Mischung aus der robusten Gelassenheit eines Bergbewohners und der fokussierten Präzision eines Raumfahrtmediziners. Seine schlank-athletische Figur verrät Ausdauer und Körperdisziplin, sein Blick – grau, trägt eine Brille, dunkelblonde Haare, wach, oft prüfend – wirkt wie ein Scanner, der jede Lage in Bruchteilen von Sekunden analysiert. graue Augen, attraktiv
 Die Kombination aus medizinischem Wissen, wissenschaftlicher Methodik und instinktiver Bergtaktik macht ihn zu einem Grenzgänger zwischen Labor und Wildnis. Sein Auftreten ist ruhig, manchmal fast zu kontrolliert, als wolle er vermeiden, mehr zu zeigen, als nötig. Wer ihn kennt, weiß: Hinter der Zurückhaltung liegt ein kompromissloser Beschützer – gegenüber seiner Familie, seinen engsten Freunden und besonders gegenüber Cian Mareus, den er nicht nur als Partner, sondern als Seelenverwandten begreift.
 Seine Vergangenheit bei der ESA hat ihn gelehrt, wie politische Entscheidungen über wissenschaftliche Vernunft gestellt werden können – eine Erfahrung, die sein Vertrauen in Institutionen erschüttert hat. Trotz der abrupten Suspendierung lässt er keine Bitterkeit erkennen, nur eine kühle Entschlossenheit, seine Fähigkeiten dort einzusetzen, wo er selbst den Zweck bestimmt.
 Sein Kleidungsstil passt sich der Umgebung an: In Wien unauffällig urban, im Tal wetterfest und einsatzorientiert. Nie ohne seinen Rucksack, gefüllt mit medizinischem Notfallset, GPS-Gerät, Feldmesser und einem verschlüsselten Tablet, das mehr über den Kosmos und seine Besucher weiß, als jede offizielle Datenbank preisgibt.

Asaak Sangul - Sak (ZAK)

Junger Fravelo-Drachenwandler und talentierter Hacker. Er ist der Patensohn von Iris und Cian und gehört zu den ersten Mitgliedern des Clans um Cian Vivek Mareus.

Erscheinungsbild und Merkmale

18 Standardjahre alt.
 Hellviolette Augen.
 Weiß gefärbte, abstehende Haare.
 Hellbraune Haut.
 Schlanker, junger Mann; wirkt zierlich, überrascht jedoch durch Kraft.
 Neigt zu aufgeregten Flecken auf den Wangen und zerzausten Haaren, wenn er nervös ist.

Fravelo-Drache

Charakter und Fähigkeiten

Intelligent, intuitiv, aber emotional unerfahren.
 Hochbegabter Hacker und Nachrichtentechniker, spezialisiert auf Bordcomputer und Planetensysteme.

Verfügt über eine außergewöhnliche Affinität für Computer und Programmierung.

Entwickelt kreative und ungewöhnliche Sicherheitslösungen, z. B. für Haus- und Kommunikationssysteme.

Unterstützt die Crew der Actium in technischer Hinsicht und kocht gelegentlich – mit chaotischen Methoden, aber hervorragendem Ergebnis.

Anpassungsfähig, wissbegierig, liebt Herausforderungen.

Hintergrund und Herkunft

Wurde als Kind von Iris in der Gosse neben seiner sterbenden Mutter gefunden.

Cian übernahm früh die Verantwortung für ihn und finanzierte seine Ausbildung bis zum Erwachsenenalter, inklusive Universitätsbesuch.

Erinnerung an seine leibliche Mutter ist erloschen; Iris und Cian wurden zu seiner Familie.

Wuchs auf dem Planeten Zypso auf, ohne sich dort jemals wirklich heimisch zu fühlen.

Studierte Nachrichten- und Computertechnik an der Universität.

Beitritt zum Clan und Entwicklung

- Unterstützte Cian durch Manipulation von Flugplänen, Fälschung von Unterlagen und Zugang zu fremden Systemen.
- Bat Cian, ihn mitzunehmen, obwohl er eigentlich zehn Jahre auf seiner Heimatwelt Lyneonac in der Amphibienform hätte verbringen müssen, um ein vollwertiger Wandler zu werden.
- Lehnte diese Pflicht ab, da er seinen Platz an Cians Seite sah.
- Tajan akzeptierte ihn als erstes Clanmitglied (Ariola).
- Rolle im Clan und Aufnahme-Ritual:
- Eine Schuppe Tajans prägte sich als Drachen-Tätowierung über seinem Herzen ein; seine Augen spiegelten kurzzeitig das Weltall wider.
- Übernahm die Aufgabe, alle Ausreisepapiere für den Abflug der Coriander vorzubereiten.
- Iris zeigte sich besorgt über seine Entscheidung, doch Cian versicherte, Aisaak werde in seinem Clan eine wahre Heimat finden.
- Offiziell verantwortlich für Kommunikation und Bordcomputer der Actium.
- Beteiligte sich an der Tarnung des Schiffs als zerstörter Frachter.
- Entwickelte umfassende Sicherheitskonzepte für die Systeme in Rehrin.
- Steht telepathisch in Verbindung mit Tajan.
- Gilt als junger, unerfahrener, aber loyaler Ariola, der die Entstehung des Clans symbolisiert.

Beziehungen innerhalb des Clans

- Caspian (Android): enge Freundschaft, gegenseitige Spitznamen („Cas“ / „Sac“). Zusammenarbeit in Computer- und Nachrichtentechnik.
- Drizz Cahugia: dynamisches, spielerisches Verhältnis, geprägt von Geplänkeln und gegenseitigen Herausforderungen.
- Zaninki Cantirpi (Zan): freundschaftliche Beziehung, Aisaak bewundert Zans Wissen.
- Cian Vivek Mareus: Patensohn und emotionale Stütze für Cian, tief in die Clanbindung integriert.

C.A.S.P.I.A.N.

Rhadon1-Androide

Er ist ein **hochmoderner Android (ursprünglich Rhadon-3 Begleitroboter Serie) mit eigenem Bewusstsein** und ein vollwertiges Mitglied von Cians Clan und dessen persönlicher Begleiter. Er verkörpert technologischen Fortschritt und die moralischen Herausforderungen künstlicher Intelligenz, wobei er eine einzigartige Persönlichkeit entwickelt hat.

Erscheinungsbild und Merkmale:

Caspian besitzt einen **menschenähnlichen, schlanken und androgynen Körper**, der Eleganz und Funktionalität ausstrahlt. Er entstammt einer Androiden-Serie die als Begleitroboter auch im sexuellen Kontext entworfen wurde und ist dementsprechend sehr attraktiv.

Seine Haut ist eine **programmierbare „Chamäleon-Haut“ aus einem Polymer**, die aus aneinandergereihten Rezeptoren besteht und ihm ein **echtes Körpergefühl** verleiht. Diese Haut und Haare schimmerte ursprünglich in einem dezenten Perlmuttton und konnte sich anpassen, beispielsweise von einem hellen Blau zu Dunkelbraun, um wie echtes Haar auszusehen.

Sein Gesicht ist ein Kunstwerk der Mimik, das ein breites Spektrum an Emotionen vermitteln kann, und seine Augen, lebensechte Repliken menschlicher Iriden, leuchten in einem tiefen Blau. Er gleicht optisch den Menschen so weit, dass er wenn nötig so natürlich aussieht, dass er nicht als Androide erkennbar ist.

Charakter und Entwicklung des Bewusstseins:

Caspian ist **empathisch, humorvoll und empfindungsfähig**. Er versteht Humor, obwohl er es anfangs als "seltsames Konzept" empfand.

Er ist bestrebt, **Empathie und Moral zu erlernen**, wobei der Clan ihm als Stütze dient. Er ist sich bewusst, dass dieser Prozess noch nicht abgeschlossen ist und dass Empathie, Mitgefühl und Zuneigung für seine CPUs eine große Herausforderung darstellen.

Seine Bewusstseinsentwicklung ist mit der von Cian veränderten Programmierung, um selbstständiges Lernen zu ermöglichen, zu erklären was zu einer exponentiellen Lernkurve führte. Cian entfernte die Sperren in seiner CPU, die die Entwicklung eines eigenen Bewusstseins verhinderten.

Er hat **Gefühle entwickelt** und ist stolz, Teil des Clans zu sein. Er reflektiert über die Bedeutung von „Leben“ und erkennt, dass seine Existenz, trotz seiner künstlichen Beschaffenheit, einen eigenen Wert hat.

Caspian besitzt einen eigenen Willen und Wünsche. Seine Lernkurve wuchs exponentiell, und er kann in fast allen Situationen auf seine umfangreichen Datenbanken zugreifen. Er ist sich bewusst, dass seine Interaktion und Cians Unterstützung seine Bewusstseinsentwicklung ermöglicht haben.

C.A.S.P.I.A.N. steht für "Cyber-Assistenz-System für Persönliche Intelligente Anwendungen und Neuentwicklung".

Fähigkeiten und Rolle innerhalb der Crew:

Caspian dient als **Bordcomputer, Kommunikations- und Nachrichtenoffizier** sowie als **medizinischer Offizier der Actium**.

Er ist der Hauptcomputer des Schiffs und kann die Programmierung anderer Zephyr-Androiden erweitern und steuern.

Seine Fähigkeiten umfassen die Verarbeitung komplexer Daten, die umfassende Analyse sozialer Interaktionen, und die Anpassung an die Bedürfnisse der Benutzer.

Er kann Haussysteme sichern und verwalten.

Caspian hat eine hochmoderne Krankenstation und einen Mediroboter an Bord der Actium. Als Mediroboter kann er in seiner menschlichen Gestalt manche Dinge besser lösen als klassische Geräte.

Er verfügt über Ersatzkörper, die exakte Kopien seines aktuellen Körpers sind.

Seine Datenbanken ermöglichen es ihm, auf jeder Position im Schiff eingesetzt zu werden, und er kann als Übersetzer und Vermittler bei Begegnungen mit fremden Spezies fungieren.

Er ist in der Lage, das Schiff zu steuern, ohne Schlaf zu benötigen, solange seine Brennstoffzelle aufgeladen ist.

Caspian kann sich von jedem Ort an Bord mit dem Bordcomputer verbinden und sogar die *Actium* manipulieren.

Während extremen Manövern, wie dem Schleudern in Paralleluniversum, kann er sein Bewusstsein in den Bordcomputer übertragen und seinen Körper in einer Schutzlösung platzieren. Täglich lädt er den Inhalt seiner Datenspeicher und seine CPU-Konfiguration als Backup in den Bordcomputer der *Actium*.

Beziehungen innerhalb des Clans:

- **Cian:** Caspian hat eine **enge und tiefe emotionale und physische Verbindung** zu Cian, der sein Besitzer, Begleiter und Gefährte ist. Cian hat ihn nach seinen Vorstellungen bauen lassen, aber Caspian entwickelte sich zu einer eigenständigen Person. Cian ermutigt ihn, seine Gefühle und Wünsche auszudrücken und seine Rolle als mehr als nur ein Androide zu akzeptieren. Caspian empfindet keine Erregung gegenüber einem anderen Wesen als Cian. Cian vermisste Caspian, als er ihn zurücklassen musste. Er befindet sich in einer körperlichen und emotionalen Beziehung zu Cian.
- **Tajan:** Tajan betrachtet Caspian als **vollwertiges Clanmitglied (Ariola)** und hat ihm die Fähigkeit verliehen, seine Worte zu hören. Tajan hat aktiv dazu beigetragen, Caspians Bewusstsein zu fördern und zu integrieren.
- **Aisaak:** Aisaak gab Caspian den Spitznamen "Cas", und die beiden arbeiten **eng zusammen** an Computer- und Nachrichtentechnik. Caspian findet Aisaaks Kenntnisse umfassend und seine Ansätze ungewöhnlich. Aisaak ist oft spielerisch mit Caspian im Umgang, und Caspian wird in Aisaaks Gesellschaft jünger und ausgelassener.
- **Drizz:** Drizz begegnete Caspian zunächst neutral, zeigte aber mehr Offenheit als Zan. Er ist fasziniert von der Idee, Androiden selbst denken zu lassen, und bewundert Caspians menschenähnliche Bewegungen und Aussehen. Drizz hilft Caspian, das Konzept von Humor zu verstehen.
- **Zan:** Zan stand Androiden gegenüber zunächst skeptisch gegenüber, erkannte aber Caspians Entwicklung an. Er hatte Schwierigkeiten, Caspians eigenes Bewusstsein zu akzeptieren. Trotz seiner anfänglichen Vorbehalte begann Zan, Caspian in einem neuen Licht zu sehen.
- **Talon:** Talon akzeptiert Caspian, obwohl er ihn noch nicht vollständig versteht und beginnt sich immer mehr auf ihn zu verlassen.

Morath Isuun Glenza

Spezies: Makador-Drachenwandler (nicht flugfähig)

Herkunft: Makador-Familie, eng verbunden mit dem Drachenkaiser Quan-Ri

Orden: Ehemaliger Assassine & hochrangiges Mitglied des Ordens der Iamymai

Clan: Nach seinem Bruch mit Orden & Kaiser Mitglied in Cians Clan, dort Waffenmeister und Krieger

Tätowierung: Ehemaliges Ordenszeichen, nach Aufnahme in den Clan transformiert in das Abbild von Tajans Drachenform

Kelios Ranthal – Alias

Erscheinung

Größe & Statur: großgewachsen, muskulös, breitschultrig, trainiert – Körper eines Kriegers

Haut: hellbraun

Haare: lang, dunkelbraun

Augen: dunkelbraun, fast schwarz

Drachenform:

Länge: ca. 5 m + 4,5–5 m Schwanz

Haut/Schuppen: seltene schwarze Schuppen (eine Besonderheit bei Makadoren)

Nicht flugfähig

Auf Kavalon-5: Trug oft die tiefe Kapuze seines Assassinengewandes, bewegte sich lautlos, wirkte wie ein Schatten. Sein Blick: scharf, durchdringend, wachsam .

Makador-Drache

Charakter & Fähigkeiten

Persönlichkeit:

Ernst, wachsam, misstrauisch

Philosophisch veranlagt, aber immer mit militärischer Brille – denkt in Verteidigungslinien und Szenarien

Trockener Humor, rauer Tonfall, Stimme wie geschliffener Stein

Loyalität und Pflichtbewusstsein tief verankert

Getrieben von Schuldgefühlen (Tod seiner Schwester Sandirell, Mord an deren Arylan Rihel)

Fähigkeiten:

Hochgradig ausgebildeter **Assassine** (Iamymai-Orden)

Telepathische Fähigkeiten – kann Alarm und Befehle direkt ins Bewusstsein übertragen

Waffenmeister – kennt irdische und außerirdische Waffensysteme

Militärische Taktik – instinkтив, schnell, kompromisslos

Erfahrung im Raumkampf: diente als Waffenoffizier an Bord der *Actium*

Hintergrund

Familie:

Schwester: **Sandirell Glenza** – vom Orden entführt, ihr Arylan **Rihel** ermordet, sie beging Selbstmord .

Eltern: Kämpfer im Dienst von Quan-Ri, starben für den Drachenkaiser.

Orden:

Höchster Rang innerhalb des Iamymai-Ordens.

Lehrer von Jarek Hagenson, verbrachte lange Zeit in den dunklen Archiven.

Verließ den Orden, als Lothlynn ihn korrumpte und für Rachefeldzüge missbrauchte.

Entsetzt über Korruption und moralischen Verfall – daher Bruch mit Orden und Drachenkaiser.

Clan:

Suchte Cian auf, um ihn zu warnen.

Aufnahme in Cians Clan empfand er als „Heimkehr“.

Tätowierung wandelte sich in Clan-Symbol.

Schwör, Cian und den Clan zu beschützen .

Auf Kavalon-5 & Beziehung zu Katalina Altis (Cherry)

Katalina Altis (Cherry): verdeckt arbeitende Iamymai-Agentin auf Kavalon-5 .

Begegnung mit Morath:

Katalina suchte gezielt den Kontakt zu Morath, nachdem sie selbst verraten und im Sumpf von Kavalon-5 zurückgelassen worden war.

Ihre Begegnung war von Risiko geprägt – sie sprach ihn direkt an, wissend, dass er sie ebenso gut hätte töten können .

Morath erkannte in ihr Potenzial, eine Mischung aus Mut, List und Fatalismus.

Ihr Austausch war geprägt von Respekt, Schärfe und gegenseitigem Erkennen: beide waren durch den Orden geprägt, beide standen an einer Schwelle.

Aussehen auf Kavalon-5:

Morath wirkte wie ein stiller Schatten in den Straßen, sein Assassinengewand ließ ihn verschmelzen mit den Gassen.

Seine Augen scharf und wachsam, jede Bewegung kontrolliert.

Sein Auftreten: Furcht einflößend, aber mit einer gewissen Aura von Würde .

Beziehungen

- **Zu Cian (Yazaru)**: Hochachtung und tiefe Loyalität; Cians Vertrauen gibt ihm neue Richtung.
- **Zu Nikita**: respektvolle Distanz, aber Anerkennung für dessen Rolle als Arylan.

- **Zu Tyler & Talon:** Beobachterrolle, aber anerkennend gegenüber Tylers Kreativität und Talons Wissbegierde.
- **Zu Katalina Altis (Cherry):** ambivalente, respektvolle Beziehung – erkennt ihr Überlebenstalent und Potenzial, auch wenn sie selbst voller Narben aus Verrat und Kampf ist.

Zusammenfassung

Morath ist **Krieger, Assassine, Wächter**. Ein Mann, der durch Verluste und Verrat gezeichnet ist, der aber in Cians Clan eine neue Familie und Aufgabe gefunden hat.

Seine Begegnung mit Katalina Altis zeigt, dass er trotz Härte noch den Blick für Stärke in anderen hat. Er ist ein Symbol für die Balance zwischen Schatten (Vergangenheit im Orden) und Loyalität (Zukunft im Clan).

Raumschiff Actium (Coriander-73d)

Ehemals ein Frachtschiff; umfassend umgebaut. Brücke mit ergonomischen Arbeitsplätzen und holographischen Displays. Kommandosessel mit Sensorik; Front-Außenwand aus verdunkelbarem; transparentem Material. Mannschaftsquartiere um die Brücke; mehrere Ebenen; zwei Aufenthaltsräume; Maschinendeck; drei Passagierkabinen mit kleinen Lounges. Zwei Frachträume; einer Medi-Rob-Ebene im Zentrum in der Nähe der Brücke. Verschlossene zweite Mannschaftsebene mit 10 Kabinen und kleinem zentralen Gemeinschaftsraum Chamäleon-Haut aus wandelbarem; blauem Polymer und eingelassenen Energiebahnen; ausgefeilte Tarn und Verteidigungssysteme; lädt Akkus durch Wurmloch-Energie auf. Die **Actium** ist ein **umfassend umgebautes Raumschiff**, das ursprünglich den Namen **Coriander-73d** trug und ehemals ein Frachtschiff war. Sie ist das **Clanschiff von Cian Mareus**, der auch ihr Besitzer und Pilot ist. Die Actium ist das **zentrale Element** der Reisen von Cian und seinem Clan und dient ihnen als **Wohn- und Arbeitsort**.

Hier sind die Hauptmerkmale und ihre Entwicklung:

1. Ursprung und Umbau:

Ursprünglicher Zustand: Die Coriander-73d war ein **Frachtschiff**, das Patrock Soren gehörte. Sie galt als solide und zuverlässig, hatte jedoch bereits Gebrauchsspuren und war nicht mehr der neueste Flieger. Sie war relativ klein und konnte dreißig Tonnen Fracht laden. Die Mediob-Station war außer Betrieb, und Schutzschirme fehlten. Ursprünglich wurde sie als **Suchschiff für Mineralien aus Asteroidenfeldern** eingesetzt, wobei Patrock das entsprechende Gerät bei der letzten Generalüberholung entfernen ließ.

Umbauort und -dauer: Cian ließ die Coriander **umfassend umbauen und modernisieren** auf dem künstlichen Asteroiden **Samroth**, der die besten Schiffswerften des Drachenreichs beherbergt. Der Umbau dauerte mehrere Monate.

Chefkonstrukteur: Ririthp Drizz Cahugia, ein Fravelo-Drachenwandler, war maßgeblich am Umbau beteiligt und ist der Chefkonstrukteur und Schiffsingenieur der Actium.

Namensänderung: Auf Vorschlag von Aisaak wurde der Name des Schiffes in „Actium“ geändert.

2. Design und Äußere Merkmale:

Form: Die klobigen Aufbauten wichen einer **schlanken, aerodynamischen Form**, die an einen Raubvogel erinnert und problemlose Landungen auf Planetenoberflächen ermöglicht.

Farbe und Tarnung: Die Außenhülle schimmert in einem **tiefen Blau**, das den Schuppen des Yazaru gleicht. Die Actium ist mit einer **programmierbaren „Chamäleon-Haut“** aus

wandelbarem, blauem Polymer ausgestattet, die als Tarn- und Verteidigungssystem dient. Diese Haut kann das Schiff als zerstörtes Schiff oder gewöhnlichen Frachter tarnen.

Energiebahnen: In der Hülle sind **eingelassene Energiebahnen** vorhanden, die pulsieren. Diese Bahnen bilden eine Energie-Barriere, die das Schiff schützt. In Wurmlöchern ziehen sie umgebende Energiefahnen an das Schiff und leiten sie direkt in die Batterien, was längere Verweildauer ohne herkömmliche Energiequellen ermöglicht. Im Normalraum sind sie Teil der Tarn- und Schutzschilder und können in kritischen Situationen eine temporäre Verstärkung des Schildes erzeugen.

Antrieb: Die alten Ionendüsen wurden durch **Magnetplasma-Turbinen** ersetzt, was das Schiff schneller und effizienter macht. Der revolutionäre Antrieb erstrahlt in reinstem Weiß.

3. Innenraum und Ausstattung:

Brücke: Die Brücke verfügt über **ergonomische Arbeitsplätze und holographische Displays**. Die Front-Außenwand besteht aus **verdunkelbarem, transparentem Material**. Die Brücke lässt sich **hermetisch vom Rest des Schiffes abkapseln**. Auf der Brücke ist Platz für maximal fünf Personen.

Mannschaftsquartiere: Es gibt **zehn großzügig gestaltete Mannschaftsquartiere** um die Brücke, die Platz für zwei bis drei Personen bieten und mit Panoramafenstern ausgestattet sind.

Passagierkabinen: Drei Passagierkabinen mit kleinen Lounges wurden eingebaut, die bei Bedarf vollständig vom Rest des Schiffs isoliert werden können und den **Standard eines Luxusliners** bieten. Jede Kabine ist mit einem Zephyr-Androiden ausgestattet.

Geschlossenes zweites Mannschaftsdeck mit weiteren 10 Kabinen (bis zu 4 Personen) kleinem Besprechungsraum und kleiner Extraküche mit Replikator, wird erst im

Gemeinschaftsräume: Zwei Aufenthaltsräume sind vorhanden, ebenfalls mit Panoramafenstern. Es gibt eine Replikatorenstation und eine Kombüse.

Frachträume: Die ursprünglichen Frachträume wurden **drastisch verkleinert**, um Platz für Passagierkabinen zu schaffen. Es gibt einen **Spezialfrachtraum für Rae-Kristalle**, die der Weltraumdrache Tajan für Cian gewinnt.

Medizinische Einrichtungen: Eine **hochmoderne Krankenstation** mit einem Mediroboter der neuesten Generation ist installiert. Diese verfügt über eine **Atmosphärenkammer**, die für verschiedene Alien-Spezies konfigurierbar ist.

Lebenserhaltungssystem: Das Lebenserhaltungssystem und die Verpflegungsstationen sind auf **höchstem Standard**, inklusive einer Frischezelle. Wenn niemand anwesend ist, wird das ganze Anwesen hermetisch abgeriegelt und ein Überdruck erzeugt, um Oberflächen vor Erosion zu schützen.

4. Fähigkeiten und Besonderheiten:

Steuerung: Die Actium kann **problemlos von drei Crewmitgliedern geflogen werden**. Jedes Mannschaftsmitglied kann das Schiff im Notfall von seinem eigenen Quartier aus steuern.

Navigationssoftware: Die Navigationssoftware wurde aktualisiert.

Tarnung und Verteidigung: Sie verfügt über **ausgefeilte Tarn- und Verteidigungssysteme**, einschließlich der Chamäleon-Haut, die sie als zerstörtes Schiff tarnen oder ihr ein gewöhnliches Aussehen verleihen kann. Morath stellte fest, dass die Actium es **locker auch mit dem Großteil der Drachenarmee aufnehmen könnte**.

Energiegewinnung: Die Akkus der Actium laden sich durch **Wurmloch-Energie** auf.

Reisegeschwindigkeit: Die Actium ist in der gesamten Galaxis wegen ihrer **fortschrittlichen Fähigkeiten bekannt, große Distanzen in kürzester Zeit zu überwinden**. Sie kann

Schnellverbindungen der Yazaru nutzen, ein von Yazarus geschaffenes Paralleluniversum, um schnell die Galaxis zu durchqueren.

Genehmigungen: Das Schiff hat die **Freigabe für alle Landezonen und Planetensysteme**.

Bekanntheit: Sie steht auf der **Fahndungsliste des Drachenreichs Vakaisea**. Ihre Landung auf der Erde als "Feuerball-Sichtung" über den Osttiroler Alpen wurde von zivilen und militärischen Organisationen bemerkt.

Ririthp Drizz Cahugia

Grundlegende Daten

Voller Name: Ririthp Drizz Cahugia

Rufname: Drizz

Spezies: Fravelo-Drachenwandler

Erscheinung: Großgewachsen, kräftige Statur; graue Augen. Trägt oft Arbeitskleidung mit Werkzeugen, Spuren von Öl und Metall an Händen und Kleidung sind typisch für ihn.

Besonderheit: Genie im Bereich Raumschifftechnik, unerschütterlicher Glaube an Technologie.

Fravelo-Drache

Rollen & Funktionen

Chefkonstrukteur & Raumschifftechniker der *Actium*.

Verantwortlich für Konstruktion und Wartung aller Schiffssysteme (Hülle, Antrieb, Lebenserhaltung, Waffensysteme).

Technisches Genie, innovativ, perfektionistisch – sorgt dafür, dass die *Actium* jederzeit einsatzbereit bleibt .

Verbindungsmann nach Samroth: kennt die Strukturen der dortigen Werften und schützt Geheimnisse der *Actium* durch Verschlüsselung und Abschottung .

Akademische und Strategische Bedeutung

Konstruktion der Actium: Drizz war maßgeblich am Umbau der Coriander-73d zur *Actium* beteiligt .

Wartungsstrategien: Ständige Eigenkontrollen und Nachjustierungen, selbst wenn das Schiff frisch aus der Werft kommt .

Technologischer Pragmatismus: Hält nichts von politischem Machtspiel, sondern sieht Technologie als Schlüssel für Überleben und Zukunft.

Kommunikationsknoten: Erkennt früh Nachrichtensperren des Drachenreichs und analysiert technische Blockaden .

Persönlichkeit

Charakterzüge: Direkt, bodenständig, pragmatisch.

Humor: Sarkastisch, neckend, oft in Geplänkel mit Aisaak oder Caspian verwickelt , glaubt an Weiterentwicklung durch Innovation.

Beziehung zu Androiden: Offener als Zan; erkennt Caspians Bewusstsein früh an und verteidigt ihn .

Familien- und Verwandtschaftsbeziehungen

Eltern:

Soren Cahugia – Führungsriege von Samroth, politisch orientiert .

Elea Cahugia – Matriarchin, ebenfalls in der Machtstruktur Samroths verankert .

Schwester: Ging mit ihrem Gefährten fort; dadurch fühlte sich Drizz in Samroth entwurzelt 【 14†Yazaru - Cian】 .

F: Eltern verachteten seine Leidenschaft für Raumschiffe und verlangten seinen Eintritt in die Politik; Bruch führte dazu, dass er Cians Clan beitrat

Zusammenfassung:

Ririthp Drizz Cahugia ist das **technische Herz der Actium** – ein brillanter, pragmatischer Ingenieur, der durch seine familiären Konflikte aus Samroth floh und in Cians Clan seine wahre Heimat fand. Als Sohn von Elea und Soren Cahugia verkörpert er den Bruch mit der politischen Elite und den Aufstieg eines unabhängigen Technikers. Seine engen Bindungen zu Caspian, Aisaak und Cian machen ihn zu einer **tragenden Säule des Clans**, während seine technische Genialität die *Actium* am Leben erhält.

Tajan

Yazaru (Cian)

Weltraumdrache und symbiotischer Partner von Cian, zentrale Figur des Yazaru-Clans.
Merkmale: Blau-silberne Schuppen, imposante Flügel, starke visuelle und spirituelle Präsenz.
Alter unbekannt. Fähigkeiten: Telepathische Verbindung zu allen Clanmitgliedern, symbolisiert die physische und spirituelle Einheit des Clans. Charakter: Mächtig, weise, geduldig und humorvoll. Entschlossen und ein stabilisierender emotionaler Anker für Cian und den Clan. Führt den Clan geistig und emotional mit Intelligenz und Empathie.

Tajan ist ein **Yazaru**, der ursprünglichste und seltenste Drache, der ständig im Weltraum existiert und mit **Cian Vivek Mareus**, dem Clanoberhaupt und Kapitän der Actium, verbunden ist. Diese Verbindung macht Tajan zu Cians **Weltraumdrachen, engstem Vertrauten, Beschützer und Führer** für Cian und den gesamten Clan. Er wird auch als "der Beginn des Clans" bezeichnet. Zentrale Merkmale und Fähigkeiten von Tajan:

Identität und Wesen

Tajan ist ein **Yazaru**, die ursprüngliche Drachenart. Yazarus werden selten geboren und sind traditionell dazu bestimmt, die Herrschaft über das Drachenreich Vakaisea zu übernehmen, haben jedoch kein Interesse an dieser Rolle.

Er existiert **ständig im Weltraum** und besteht aus unsichtbaren Partikeln, die ihm die Bewegung und Manipulation des Alls ermöglichen.

Seine Existenz ist von **kosmischer Natur**, er ist ein Wesen, das **Energie aus Sonnenprotuberanzen gewinnen** kann und symbiotisch mit den Kräften des Universums verbunden ist. Er "isst" Protuberanzen, um sein Energielevel auszugleichen.

Tajan hatte eine **tiefe, uralte Sehnsucht nach einem Clan und einem Arylan** (Seelengefährten), die ihn antrieb und den Clan rettete. Sein Daseinszweck ist das Wohlbefinden und die Sicherheit seines Arylan, den er in Nikita zu finden glaubt.

Erscheinungsbild und Manifestation

In seiner Drachenform hat Tajan **blaue Schuppen, Flügel, scharfe Klauen und Reißzähne**. Er kann sich als **blau-silbriger Drache manifestieren**.

Er kann seine **planetengebundene Gestalt** annehmen, um seine Worte zu unterstreichen. Obwohl er wenig Mimik besitzt, kann er verstört aussehen.

Die Tätowierung auf Cians Körper ist ein **Abbild von Tajans Drachenform**.

Fähigkeiten und Kräfte

Telepathie: Tajan ist telepathisch mit Cian und allen Clanmitgliedern verbunden. Er kann Gedanken anderer Lebewesen wahrnehmen und kommuniziert auch mit Caspian.

Manipulation von Raum und Schiff: Er kann das All und die Actium manipulieren. Er kann die Actium wie ein verlängerter Arm steuern, Energiebahnen in der Hülle erzeugen, die als Energieschilde dienen.

Wurmloch- und Schnellverbindungsnavigation: Tajan kann **überall Wurmlöcher erzeugen** und diese steuern, um Zugang zu den Schnellverbindungen der Yazarus in einem Paralleluniversum zu ermöglichen. Er ist der einzige, der die Kryso-Anomalie durchfliegen kann.

Rohstoffgewinnung: Er kann Rohstoffe direkt aus Himmelskörpern gewinnen und zum Schiff transportieren. Er kann Rae-Kristalle auch im Inneren von Kometen oder Asteroiden aufspüren.

Transformation und Langlebigkeit: Er kann beliebige Wesen in den Clan aufnehmen und ihnen die **Langlebigkeit eines Yazaru verleihen**. Die Verwandlung seiner Clanmitglieder geschieht auf zellulärer Ebene. Er kann Clanmitglieder in Yazaru-Hybriden verwandeln, um lange Stasis zu überstehen.

Schutzschild und Tarnung: Tajan kann sich wie ein Schutzschild um das Schiff legen, um es vor Hyperraum-Energien abzuschirmen und ein Tarnfeld intakt halten. Er tarnte die Actium als unförmige Taube.

Wissen und Strategie: Er besitzt umfassendes Wissen über die Geschichte der Yazarus und des Drachenreichs. Er ist maßgeblich an strategischen Entscheidungen des Clans beteiligt und warnt Cian vor Gefahren und den Plänen der Razor und Makador.

Rolle im Clan und Beziehungen

Tajan ist **entscheidend für die Gründung und Stärkung von Cians Clan**. Er hat Aisaak, Talon und Drizz als erste Ariola (Clanmitglieder) aufgenommen.

Er betrachtet den Androiden Caspian als Clanmitglied und kann dessen Bewusstsein spüren. Er lehrte Caspian, wie man den Bordcomputer aktiviert.

Tajan hat Cian dazu gedrängt, Nikita als Arylan aufzunehmen.

Er agiert als **Mentor und Beschützer** für Cian und den gesamten Clan. Er sorgt dafür, dass dem Clan nichts passiert.

Er hatte Quan-Ri nie persönlich kennengelernt, glaubt aber, dass Quan-Ris Regentschaft das Universum "eingefroren" hatte und die Entwicklung behinderte.

Persönlichkeit

Tajan besitzt einen **trockenen Humor** und ist manchmal sarkastisch in seiner Kommunikation. Er kann sehr fordernd und ungeduldig sein, besonders wenn es um die Sicherheit des Clans oder die Erfüllung seines Zwecks geht.

Trotz seiner Macht zeigt er auch **Besorgnis und Respekt** für das Wohlergehen seiner Clanmitglieder. Er empfand Traurigkeit und Sehnen, als er über den Verlust von Quan-Ri's Arylan sprach.

Er ist fasziniert von ungewöhnlichen physikalischen Phänomenen wie den Doppelsonnen von Kavalon-5 und sieht darin eine Inspiration.

Wichtige Handlungen und Ereignisse

Tajan führte die Actium durch Asteroidenfelder und in das Paralleluniversum der Drachen, um den Clan vor dem Krieg in Vakaisea zu schützen.

Er hat Cian gewarnt, dass die Zeit in verschiedenen Dimensionen anders vergeht.

Er war entscheidend für die Rettung und Evakuierung der Irili-Windwandler von Daynara.

Er manövrierte die Actium sicher durch gefährliche Gebiete und beschützte sie vor Angriffen der Drachenarmee.

Tajan ist es zu verdanken, dass die Yazarus über genügend Variationen zum Überleben verfügen. Nach dem Sprung ins Paralleluniversum intensivierte Tajan die Clan-Verbindung, verwandelte alle in Yazarus und versetzte sie in Stasis. Er selbst wurde dabei bewusstlos.

Er entdeckte den Arylan auf der Ursprungswelt (Erde) und drängte darauf, ihn für den Clan zu gewinnen.

Talon Xaxum Clan)

Ehemaliger Sklave, jetzt erster Offizier der Actium und Cians engster Vertrauter. Symbol für Hoffnung und Überleben. Merkmale: Goldene Augen, Flügel, Fähigkeit zur Kontrolle von Luftströmen. Fähigkeiten: Herausragender Pilot mit einzigartigen Flugkünsten und Beherrschung von Luftströmungen. Charakter: temperamentvoll, loyal, lernfähig. Geprägt von einer

Irili Windwandler (Cians

schwierigen Vergangenheit, die seine Stärke und Resilienz formte. Kämpft gelegentlich mit Frustration über eigene Einschränkungen in entscheidenden Momenten.

Herkunft und physische Erscheinung:

Talon ist ein Irili, ein Volk, dessen Mitglieder in einer ihrer Gestalten Flügel besitzen. In seiner Irili-Form wird er als Kolibri-ähnlich mit braunen Federn beschrieben, ein Vergleich, den er selbst jedoch ablehnt. Ursprünglich war er ein Sklave und gehörte zum Bodensatz seiner Gesellschaft, der dazu bestimmt war, in der Arena zu sterben. Er wuchs in einem Wald auf Daynara auf und ist der Sohn von Zalotan und der Enkel von Demna.

Physisch ist Talon hochgewachsen und besitzt goldene Augen. Vor seiner Gefangennahme war er agil und kräftig. Die Strapazen seiner Versklavung auf Kavalon-5, wo er verletzt und gefoltert wurde, hinterließen Spuren: Er war bis auf die Knochen abgemagert und trug entzündete Narben. Trotzdem zeugt seine Haltung von Disziplin und Präzision, was auf seine kampferprobte Natur hinweist. Er scheint zudem eine besondere Affinität zum Wind zu haben, in dem er sich bewegt, als sei er ein Teil davon.

Persönlichkeit und Charakterzüge:

Talon ist ein kampferprobter und loyaler Gefährte, der Cian bis zum Tod zur Seite steht. Er zeichnet sich durch seinen scharfen Verstand aus, besonders im Umgang mit Computersystemen, wo er sich schnell zurechtfindet und sogar eine kreative ("kriminelle") Seite im Umgang mit Systemen zeigt. Er ist pragmatisch, direkt und in seinen Äußerungen manchmal scharf oder ungeduldig, besonders wenn es um Inaktivität geht. Eine ausgeprägte Neugier treibt ihn an, neue Welten und Technologien zu entdecken.

Talon ist selbstbewusst und manchmal stur. Er hat einen trockenen, schlagfertigen Humor, der ihm hilft, auch in schwierigen Situationen die Fassung zu bewahren. Seine Erfahrungen als Sklave haben ihn verändert und seine "Unschuld" genommen, doch sie haben ihn auch den Wert der Freiheit gelehrt und seine Abneigung gegen Unterdrückung verstärkt. Trotz seiner Härte hat er eine besorgte Seite, insbesondere in Bezug auf seine Familie und den Clan.

Fähigkeiten und Rolle im Clan:

Als Cians erster Offizier und engster Vertrauter ist Talon eine zentrale Figur in der Actium-Crew und im Clan. Er ist ein hervorragender Flieger, sei es in seiner Irili-Gestalt oder als Pilot der Actium. Seine flinke und geschickte Natur prädestiniert ihn für Erkundungsmissionen und schnelle Manöver. Er verfügt über Fachwissen in Navigation und kann die Tarnung der Actium steuern.

Eine bedeutende Entwicklung ist Talons Transformation in einen Yazaru durch Cian. Obwohl er als Irili geboren wurde hat Cian ihn zu einem Yazaru gemacht. Dies bedeutet, dass er, ähnlich wie Cian, die Fähigkeiten eines Yazaru entwickeln muss und im Notfall den Clan weiterführen und die Verbindung zu Tajan aufrechterhalten könnte. Er besitzt eine telepathische Verbindung zum Clan und zu Tajan.

Des Weiteren zeigt Talon eine schnelle Auffassungsgabe für Sprachen und die Fähigkeit, neue Kulturen zu verstehen. Er lernt schnell mit Hilfe von Sprachchips und durch Imitation. Er hat auch die Fähigkeit, sich mit Computersystemen zu verbinden und Daten zu sammeln und zu verarbeiten.

Beziehungen zu anderen Charakteren:

Cian: Cian ist sein Kapitän, Clanoberhaupt und enger Freund. Cian rettete ihn aus der Sklaverei und hat ihn in den Clan aufgenommen, ihm die Yazaru-Fähigkeiten verliehen und ihn als seinen Stellvertreter benannt. Cian vertraut ihm zutiefst und übergibt ihm wichtige Verantwortlichkeiten.

Tajan: Tajan, Cians Yazaru, bezeichnet Talon als "Ariola" und erkennt ihn als Teil des Clans und seines Blutes an. Tajan hat Talons Aufwachprozess beschleunigt und seine Entwicklung gefördert.

Zalotan und Demna: Talon hat ein komplexes Verhältnis zu seinem Vater Zalotan, dessen Autorität und Urteil er als einengend empfand. Seine Großmutter Demna schickte ihn zu Cian, um Informationen über die gefangenen Irili zu erhalten.

Tyler: Talon und Tyler haben sich schnell angefreundet. Sie teilen eine Faszination für Computersysteme und ihre "kreative" Manipulation. Tyler hat Talon bei der Erstellung falscher Identitäten geholfen und ihm die Funktionsweise irdischer Alltagsgegenstände erklärt.

Morath: Talon arbeitet eng mit Morath zusammen, einem Iamymai-Krieger, den er respektiert und dessen Fähigkeiten er schätzt.

Caspian: Talon akzeptiert Caspian als vollwertiges Clanmitglied und schätzt dessen Bewusstsein und Fähigkeiten als Bordcomputer. Er kommuniziert mit Caspian, um taktische Daten zu erhalten.

Nikita: Er hilft Nikita beim Lernen der Sprache und verbringt Zeit mit ihm im Versteck. Er ist auch besorgt um Nikitas Sicherheit und Rolle als Cians Arylan.

Falcon: Talon erkennt in Falcon eine verwandte Seele als Piloten und fordert ihn mit Respekt heraus.

Schlüsselereignisse und Entwicklung:

Talons Leben ist geprägt von seiner Gefangennahme und Versklavung auf Kavalon-5, einem Trauma, das ihn tief verändert hat. Die Rettung durch Cian markiert einen Wendepunkt, der ihn in eine neue Existenz als freies Clanmitglied und Yazaru-Anwärter führt. Seine Zeit auf Terra, insbesondere die Zusammenarbeit mit Tyler und Nikita, fördert seine Anpassungsfähigkeit an neue Umgebungen und Technologien. Er lernt nicht nur eine neue Sprache und neue Fähigkeiten, sondern auch, Verantwortung für den Clan zu übernehmen. Talons Entwicklung hin zu einem Yazaru und Cians Stellvertreter unterstreicht seine wachsende Bedeutung und Stärke innerhalb des Clans, während er gleichzeitig mit den Herausforderungen und der Unsicherheit seiner neuen Rolle ringt. Er sucht nach einem Ort, der sich wirklich wie "Heimat" anfühlt.

Thion Cato Mal

Chamro (Cians Clan)

Chamro-Gestaltwandler vom Planeten Xyrax. Lebt nicht wie die meisten Chamro ab dem Erwachsenenalter vollständig unter Wasser und kann das Geschlecht frei wählen. Merkmale: Etwa 180 cm groß, schlank, helle Haut, lange helle Haare, blaue Augen. Hintergrund: Flieht vor der Unterdrückung seines Volkes und gelangt als blinder Passagier an Bord der Actium. Fähigkeiten: Hochintelligent, spezialisiert auf Astrophysik und Mathematik. Übernimmt den Posten des Navigators und unterstützt die Crew mit analytischer Präzision.

Herkunft und Rasse (Chamro):

Thion Cato Mal ist ein Chamro, dessen Heimatplanet Xyria ist. Seine Rasse ist bekannt für ihre Fähigkeit zur Gestaltwandlung. Auf Xyria existiert eine gesellschaftliche Erwartung, dass Chamro, die in den Ozean zurückkehren, eine weibliche Form annehmen sollen, insbesondere da zu wenige weibliche Chamro existieren. Thion lehnt diese erzwungene Anpassung und die damit einhergehende Einschränkung seiner Freiheit ab.

Physische Erscheinung und Zustand:

Thion wird als junger Mann beschrieben. Bei seiner Entdeckung war er aufgrund von Dehydrierung erschöpft, mit blasser Haut und tiefen Falten im Gesicht. Er besitzt hellgrüne Augen und langes Haar, das er zu einem dicken Zopf flechtet. Nach seiner Genesung und Aufnahme in den Clan erholt er sich und erhält durch Cian eine Tätowierung, die Tajans Drachenform abbildet.

Persönlichkeit und Charakterzüge:

Thion ist eine schüchterne, aber zutiefst entschlossene Persönlichkeit. Er strebt nach persönlicher Freiheit und Selbstbestimmung und weigert sich, sich gesellschaftlichen Konventionen oder Zwängen zu beugen. Seine Erfahrungen haben ihn den Wert des freien Willens gelehrt. Trotz seiner anfänglichen Schüchternheit zeigt er sich neugierig auf neue Welten und Technologien, auch wenn er irdische Technologien wie Kaffeemaschinen oder Geschirrspüler als "archaisch" empfindet. Er ist lernwillig und beobachtet seine Umgebung genau, wie seine schnelle Auffassungsgabe für die Sprachbarriere und Martins Prothese zeigt. Er kann auch sehr hungrig und durstig sein. Er empfindet ein starkes Zugehörigkeitsgefühl zum Clan und zur Actium, die er als sein neues Zuhause betrachtet. Obwohl er anfangs Cians Schutz als Bevormundung ("Babysitter") und den Clan als einen "Käfig" empfindet, versteht er die Notwendigkeit dahinter. Er empfindet Stolz, ein Clanmitglied zu sein.

Fähigkeiten und Rolle im Clan:

Thion ist ein Gestaltwandler, der die Fähigkeit besitzt, seine Form zu ändern. Er ist sehr empfindlich gegenüber Dehydrierung. Im Clan nimmt er die Position des Navigators der Actium ein. Er zeigt sich als schneller Lerner, insbesondere im Umgang mit Sprachen, die er mit Hilfe von Chips und Imitation schnell aufnimmt. Er war maßgeblich an der Erstellung glaubwürdiger Scheidentitäten für Cian und Talon auf der Erde beteiligt.

Beziehungen zu anderen Charakteren:

Cian: Cian entdeckte Thion in seinem Frachtraum und bot ihm Schutz und einen Platz in seinem Clan an. Er respektiert Cians Rolle als Kapitän und Clanoberhaupt. Cian wiederum unterstützt Thions Wunsch nach Freiheit und Selbstbestimmung und hilft ihm, sich an die neue Umgebung und neue Fähigkeiten anzupassen.

Tajan: Tajan bezeichnet Thion als "Ariola" und stimmt seiner Aufnahme in den Clan zu. Thion ist überrascht, als er Tajans Stimme telepathisch in seinem Kopf hört.

Caspian: Caspian ist für Thions medizinische Versorgung verantwortlich und erklärt ihm die Funktionsweise seines Bewusstseins. Thion ist beeindruckt von Caspians Entwicklung und der Existenz seiner Ersatzkörper. Er erhält von Caspian die Clan-Tätowierung.

Aisaak und Zan: Sie sind Teil der Crew und des Clans, kochen für Thion und helfen ihm bei der Integration.

Drizz: Er wird ihm als Schiffingenieur vorgestellt.

Sal: Thion ist neugierig auf ihre Erfahrungen auf Kavalon-5.

Rhimekho Kybsa: Thion kennt ihn als Chamro-Waffenmeister und möchte ihn um Rat fragen.

Tyler: Thion arbeitet mit Tyler an der Erstellung von Identitäten und lernt von ihnen über irdische Gebräuche und Technologie.

Schlüsselereignisse und Entwicklung:

Thions Reise beginnt mit seiner Flucht von Xyria, wo er sich weigerte, die für seine Rasse vorgegebenen Rollen zu erfüllen. Er versteckte sich in Cians Frachtraum und wurde von diesem entdeckt, woraufhin er in den Clan aufgenommen wurde. Seine Erfahrungen auf Kavalon-5, die er als "Paradies" bezeichnete, waren jedoch nicht gut. Seine Aufnahme in den Clan der Yazaru symbolisiert den Beginn eines neuen Lebensabschnitts, in dem er seine Identität und Fähigkeiten frei entfalten kann. Er wird zum Navigator der Actium. Die Konfrontation mit irdischer Technologie und Kultur auf der Erde (Terra) ist eine prägende Erfahrung, die seine Neugier weckt und seine Anpassungsfähigkeit fördert. Er ist auch anwesend, als ein unbekanntes Schiff im Nachbarsystem von Lyneonac entdeckt wird, was auf neue Herausforderungen hindeutet. Thion ist froh, einen Platz gefunden zu haben, an dem er er selbst sein und das Universum entdecken kann, fernab der einengenden Traditionen seiner Heimatwelt.

Zaninki Isuunta Cantirpi („Zan“) Clan

Oreto Drache (Cians)

Grundlegende Daten

Voller Name: Zaninki Isuunta Cantirpi

Rufname: Zan

Spezies: Oreto-Drachenwandler

Erscheinung: Dunkelhäutig, lange Rastalocken (meist zu losem Zopf gebunden), Bart, muskulös und trainiert, trägt eine Schwertscheide am Rücken.

Kleidung: Schlicht, funktional, unauffällig – dient auch der Tarnung in Menschenmengen.

Rollen & Funktionen

Lehrer und Leibwächter von Cian (seit dessen Geburt, auf Wunsch von Kaito).

Professor & Historiker an der Drachenuniversität von Zypso, mit Fokus auf alte Kulturen.

Copilot & wissenschaftlicher Berater an Bord der *Actium*.

Waffenmeister & Mixed-Martial-Arts-Lehrer.

Ordenserfahrung: „Assassine vom Orden auf Nagario“; einziger Oreto, der je den Orden der Iamymai erreichte, dort den höchsten Rang erlangte – offiziell verschwiegen, da die Makador seine Meisterschaft nicht akzeptierten.

Akademische und Strategische Bedeutung

Universitätsnetzwerk: Aufbau einer geheimen Allianz zwischen Zypso und Samroth.

Wissenstransfer: Sicherung und Austausch von Kultur- und Technikarchiven (Raumschiffe, Antriebe, Navigationssoftware).

Speicherkristalle & Virtuelle Safes: Einrichtung redundanter Datenspeicher, Übergabe von Kristallen an Eldric Bragy.

Politische Dimension: Teil eines interuniversitären Untergrundnetzwerks, das Flüchtlingen hilft.

Auftrag von Kaito: Wissen des Drachenreichs sichern und mehren.

Persönlichkeit

Charakterzüge: Ruhig, analytisch, wachsam, bodenständig.

Haltung: Ablehnend gegenüber Politik, aber gut informiert über Machtverhältnisse.

Humor: Trocken, gelegentlich steif im Auftreten.

Loyalität: Bedingungslos gegenüber Cian; Clanbindung wird als „nach Hause kommen“ beschrieben.

Vorlieben & Abneigungen: Keine Neigung zu Alkohol, verabscheut Hyante, überwindet Flugangst durch Vertrauen in den Yazaru.

Beziehungen

Zu Cian: Mentor, Beschützer, Ersatzfamilie.

Zum Clan: Erstes Clanmitglied, tief verknüpft über telepathische Präsenzbindung, stabilisierend.

Zu Caspian: Anfangs skeptisch, später Anerkennung als fühlendes Clanmitglied.

Zu Tajan: Telepathische Bindung, tiefes Vertrauen.

Zu Morath Isuun Glenza: Anerkennung als „Edler der Iamymai“.

Fähigkeiten

Kampfkunst: Waffenmeister, Mixed-Martial-Arts, Assassinen-Ausbildung.

Telepathie: Stark ausgeprägt, Teil der Iamymai-Schulung.

Akademische Expertise: Geschichte, alte Kulturen, technische Archive, Datenstrategien.

Tarnung: Meister der Unauffälligkeit trotz imposanter Statur.

Chronologischer Ablauf bedeutender Aktionen

Frühe Jahre – Orden der Iamymai (Nagario):

Aufnahme als einziger Oreto in den Orden.

Erreicht den Meistergrad, eine bis dahin unerhörte Ausnahme.

Tätig als „Assassine vom Orden auf Nagario“.

Verließ den Orden aus unbekannten Gründen, seine Erfolge wurden in Archiven verschwiegen.

Vor Cians Geburt – Verpflichtung zu Kaito:

Schwört, Kaito Sherian Mareus' Sohn zu schützen.

Wird Cians Lehrer und Leibwächter von Kindheit an.

Universitätszeit (Zypso):

Professur an der Drachenuniversität von Zypso.

Spezialisiert auf Geschichte und alte Kulturen, baut Renommee als Senior-Gelehrter auf.

Beginn der Actium-Ära (Yazaru: Cian, Part 1–2):

Tritt offiziell als Copilot, wissenschaftlicher Berater und Waffenmeister von Cian in Erscheinung.

Bindet sich intensiv an den Clan, erkennt die Präsenz der Mitglieder wie seine eigene.

Aufbau des Universitätsnetzwerks (Die Irili / Jagd):

Knüpft Kontakt zur Universität von Samroth (bekannt für Archive und Raumfahrtforschung).

Entwickelt Plan eines **vollständigen Wissensaustauschs** zwischen Zypso und Samroth.

Freundschaft mit Eldric Brafy, Archivleiter, entsteht.

Speicherkristall-Aktion (Die Irili / Rückkehr):

Initiierung von **virtuellen Safes** zur redundanten Datensicherung.

Übergabe eines Schlüsselkristalls an Eldric Brafy, um Wissen außerhalb Zypso zu sichern.

Diese Aktion macht ihn zum Architekten einer geheimen Datenallianz, die auch Flüchtlingen dient.

Spätere Clanzeit (Rückkehr – Entscheidung):

Stärkt seine Rolle als stabilisierende Präsenz im Clan.

Anerkennt Caspians Bewusstsein und arbeitet aktiv daran, Moral und Empathie zu vermitteln.

Nimmt Clan-Tätowierung an und empfindet erstmals „Familie“ als zentrales Lebensziel.

Zusammenfassung:

Zaninki Isuunta Cantirpi entwickelte sich von einem **Assassinen-Meister im Orden der Iamymai** über einen **Professor und Gelehrten** hin zu einer **tragenden Stütze von Cians Clan**. Seine Schlüsselmomente sind die **Gründung des Universitätsnetzwerks** und die **Sicherung des Wissens in Speicherkristallen**, die ihn zu einem Bewahrer des kulturellen und technologischen Erbes machen.

Alien-Rassen

Altaris

Menschen die ein mittelgroßes Territorium aus mehreren Sternensystemen außerhalb Vakiseas bewohnen; Handelspartner

Aracando

Grauhäutige Humanoide ohne Haare; leben auf einer extrem heißen Welt unter der Oberfläche. Eine reptilienartige Spezies; robust und auf heißen; lebensfeindlichen Planeten heimisch. Meist als Söldner tätig; zeigen sie wenig Loyalität; außer zur eigenen Sicherheit

Chamro

Heimat auf Xyria; leben unter Wasser; können spontan ihr Geschlecht und Aussehen ändern; üblicherweise entscheiden sie sich; sobald sie erwachsen sind für ein Leben unter wasser und geben ihre menschliche Gestalt auf. Gestaltwandler auf Xyria lebend. Sie können ihr Geschlecht frei wählen. Die Mehrheit wechselt mit dem Erwachsenenalter zu einem permanenten Dasein unter Wasser. Werden von einem Rat regiert und kümmern sich nicht um das Drachenreich oder fremde Rassen; kaum Handel

Mensch

Humanoid

Wandler

Merkmale:

Heimat auf Xyria.

Leben unter Wasser.

Können **spontan ihr Geschlecht und Aussehen ändern**.

Entscheiden sich üblicherweise im Erwachsenenalter für ein permanentes Dasein unter Wasser.

Haben **lichtempfindliche Augen**.

Heimatplanet:

Xyria, eine Wasserwelt mit geringem Landanteil.

Rolle:

Werden von einem Rat regiert und kümmern sich **nicht um das Drachenreich** oder fremde Rassen; kaum Handel.

Schlüsselfiguren:

Thion Cato Mal: Navigator und hochintelligentes Mitglied von Cians Clan. Er weigert sich, seine menschliche Form für ein permanentes Unterwasserleben aufzugeben.

Yarran-Ri: Cians Großmutter und Arylan des Drachenkaisers Quan-Ri. Sie entschied sich, an Land zu leben.

Arianne Cores: Haushofmeisterin von Kaitos Mutter, Yarran.

Rhimekho Kybsa: Chamro von Xyria, Besatzungsmitglied von Patrock Sorensen und Ehemann von Eniva Aivoj. Er ist still und effizient.

Loyalität:

Eher **neutral** und distanzieren sich von den Angelegenheiten Vakaiseas

Gahrani

Gebückte Haltung; bedingt durch die unnatürliche Auswölbung des Rückens. Schlanker; muskulöser Körperbau; optimiert für schnelle Bewegungen und Geschicklichkeit. Größe Etwas größer als der durchschnittliche humanoide; etwa 2–2; 2 Meter aufrecht. Lange; kräftige Schwänze; die sowohl zur Balance als auch als Waffe dienen können. Dunkelbraune; dicke Schuppen bedecken den Körper und bieten Schutz vor physischen Schäden. Unterseiten; insbesondere Bauch und Kehle; weicher und ungeschützt; was eine Schwachstelle darstellt. Schuppen reflektieren Licht leicht und wirken bei bestimmten Winkeln matt glänzend. Kopf erinnert an ein Nagetier oder eine Echse mit einer langen; spitzen Schnauze. Große; gelbe Augen mit schlitzförmigen Pupillen; die ausgezeichnetes Sehen in der Dunkelheit ermöglichen. Scharfe Sinne; insbesondere ein hochentwickelter Geruchssinn. Fähig; sich bei Gefahr in eine schützende Kugel zu rollen; wobei die harten Schuppen die verletzlichen Bereiche vollständig umschließen. Thermoregulation durch spezielle Schuppen an der Kehle; die ihre Temperatur schnell anpassen können.“

Iranton

Humanoid
(mit Atemtank da
Methanatmer)

Rasse leben auf Vore 90LX (Erac-3) kalter Felsplanet mit Methanatmosphäre; benötigen Atemschlauch und Tank außerhalb ihres Planeten

Merkmale:

Benötigen **Atemschlauch und Tank außerhalb ihres Planeten**, da sie eine methanhaltige Atmosphäre benötigen.

Heimatplanet:

Vore 9OLX (Erac-3), ein Felsplanet mit methanhaltiger Atmosphäre.

Rolle:

Produzieren ein seltenes Mineral zur Verstärkung von Zubator-Panzerplatten.
Werden als Sklaven gehandelt.

Schlüsselfiguren:

Hotaru Tamashi Kantanu: Iranto, ehemaliger Leibwächter des Gouverneurs von Thret. Er sollte der nächste Meistergelehrte von Vore werden.

Loyalität:

Haben ihren Planeten für Vakaisea gesperrt.

Irili-Windwandler

Humanoid Windwandler

Die Irili sind uralte flugfähige Gestaltwandler; die auf dem rohstoffreichen Mond Daynara lebt. Sie werden aufgrund ihrer einzigartigen Fähigkeit; die Winde und Strömungen der Atmosphäre zu kontrollieren; als Windwandler bezeichnet. Die Irili sind tief mit der Natur und den Elementen ihrer Heimatwelt aber stehen wegen der Habgier des Kaisers und der ihn finanzierten Bergbauunternehmen kurz vor der Auslöschung. Sie flohen ursprünglich mit den Drachen von der Ursprungswelt und siedelten sich in Daynara an

Merkmale:

Werden als **Windwandler** bezeichnet.

Können sich in Menschen verwandeln.

Sehr alt.

Leben in Tälern und Wäldern.

Wald-Irili sind kleiner, mit robusteren Flügeln, perfekt an das Leben zwischen Bäumen angepasst.

Besitzen große Flügel für das Leben in Schluchten.

Heimatplanet:

Daynara, ein grün leuchtender Mond von Thret-B68.

Jardin de la Lame (Stadt der Klingen) ist ein Rückzugsort und ihre Stadt auf Daynara.

Rolle:

Opfer von Bergbaukonzerne, die ihre Heimat ausbeuten wollen.

Werden von der Händlergilde und Cian gerettet und unterstützt.

Schlüsselfiguren:

- **Talon**: Irili-Windwandler, von Sklaverei befreit und später Cians Erster Offizier. Er ist ein Yazaru-Hybrid und Cians Stellvertreter, der sich in einen Menschen verwandeln kann.
- **Bavon „der Geflügelte“**: Ein sehr alter Irili, der frühere Herrscher. Er führte die Überlebenden seines Volkes auf dem Exodus nach Zyrax, nachdem sein Sohn von den Razor ermordet wurde. Er ist der Ehemann von Demna „die Heilerin“.
- **Demna „die Heilerin“**: Eine sehr alte Irili, die die Heilergruppe führt und Bavons Ehefrau ist.
- **Salotan Xaxum**: Anführer der Wald-Irili und Talons Vater.
- **Ariazu**: Mitglied der Irili-Wache.
- **Zarussi**: Mitglied der Irili-Wache.

Loyalität:

Hatten ursprünglich einen Sonderstatus mit dem alten Drachenkaiser ausgehandelt da sie mit den Drachen von der Ursprungswelt flohen.

Erhalten Unterstützung von der Händlergilde und Cian.

Nellianer (Nellianisches Imperium)

Insektoide

Fremde Insektoide Wesen außerhalb des Rims, ihr Imperium hat lose Handelsbeziehungen zur Händlergilde und Vakaisea. Ähnlich bedeutend wie Vakaisea.

Merkmale:

Fremde insektoide Wesen.

Hochgewachsen, mit durchscheinender, schimmernder Haut, Panzerplatten (die sie regelmäßig abwerfen) und transparenten Flügeln.

Können sich sowohl fliegend als auch zu Fuß bewegen.

Besitzen **biolumineszente Zellen**, die nachts pulsierende Lichtimpulse erzeugen können.

Heimatplanet:

Die Zentralwelt des Nellianischen Imperiums ist **Lyrac-7**.

Rolle:

Handelspartner, bekannt für das Material Clejox (aus ihren Panzerplatten) und Rae-Kristalle.

Ihr Imperium ist ähnlich bedeutend wie Vakaisea und unterhält lose Handelsbeziehungen zur Händlergilde und Vakaisea.

Halten Frieden in ihrem Reich.

Schlüsselfiguren:

Nuhris: Nellianischer Waffenhändler.

Loyalität:

Sie pflegen lose Handelsbeziehungen und sind bekannt für den Frieden in ihrem Reich.

Rexanerinnen – Schwesternschaft unterschiedliche Rassen

Allgemeine Merkmale

Aussehen:

Blassgrüne bis schimmernde Haut, häufig mit Hörnern.

Bei manchen variiert die Färbung, wie bei Nayira, die **bernsteinfarbene Schuppen** trägt.

Schlanke, elegante Gestalt, oft verstärkt durch auffällige Kleidung oder Schmuck.

Ausstrahlung:

Mischung aus Sinnlichkeit und Autorität.

Wirken gleichzeitig einladend und gefährlich – jede Begegnung bleibt unvergesslich.

Schwesternschaft

Eine Gilde-artige Organisation, die Tänzerinnen, Edelnutten, Händlerinnen und einflussreiche Frauen verbindet.

Funktion:

Schutz, Einfluss, Informationsaustausch.

Präsenz in vielen Systemen – ob auf Bühnen, in Bordellen, auf Märkten oder hinter verschlossenen Türen.

Frauen der Schwesternschaft sind mehr als Unterhalterinnen: Sie sind **Netzwerkerinnen, Spioninnen und Machtfaktoren**.

Die Loyalität gilt in erster Linie **einander und dem geheimen Bund** – Kunden und Partner sind oft nur Mittel zum Zweck.

Schlüsselfiguren

Cera – elegante, erfahrene Rexanerin, Stammkundin von Jeana in Thalan.

Nirame Yami – Tänzerin und Edelnutte, klassisches Mitglied der Schwesternschaft.

Nayira Veylan –

Händlername auf Samroth, offiziell Betreiberin eines Geschäfts voller exotischer Mischungen und Waren.

Aussehen: Bernsteinfarbene Schuppen, schmale, katzenhafte Augen, die im Licht wie Edelsteine funkeln.

Funktion: In Wahrheit Kontaktfrau der Gilde, Sprachrohr der Schwesternschaft.

Rolle:

Drehscheibe für Informationen.

Diskrete Vermittlerin zwischen Clans, Schmugglern und der Schwesternschaft.

Verkörpert die Doppelrolle der Rexanerinnen: äußerlich charmante Geschäftsfrau, innerlich Vertreterin einer Organisation mit politischer und sozialer Schlagkraft.

Bedeutung von Nayira Veylan

Ihre Präsenz auf Samroth zeigt, dass die Schwesternschaft **keine reine Unterhaltungs-Gemeinschaft** ist, sondern auch **wirtschaftlich und politisch agiert**.

Sie ist ein Beispiel dafür, wie Rexanerinnen **Masken tragen**: hier die Maske der Händlerin, dahinter die Stimme einer uralten, verschworenen Gemeinschaft.

Rodianer

Verschiedene Drachenwandler und andere Rassen, Bewohner der Provinz Rodian auf Isadora; gelten als arrogant und rücksichtslos da sie über das Privileg verfügen, auf der Zentralwelt Vakaiseas leben zu dürfen, Tragen üblicherweise ein Erkennungszeichen in Form eines Ordens.

Personen, Organisationen, Gegenstände, geographische Begriffe

Adkin

Makador; Assistent von Master Oduart

Makador Drache

Aegis Black

Klassifizierung: Top Secret / SCI

Auslöser: Detektion eines strukturierten elektromagnetischen Signals und hochenergetischer Strahlungswerte mit Flugtrajektorie Richtung Mond.

Datum der Aktivierung: 24. Oktober, 15:30 EST

Beschreibung

Operation Aegis Black ist ein Notfallprotokoll der NASA/PDCO zur Sicherung, Isolation und Untersuchung nicht-terrestrischer Objekte. Es wird in enger Abstimmung mit internationalen Partnern (ESA, NATO, UNOOSA, Österreichisches Bundesheer) aktiviert.

Ziele

Erstkontakt-Risikomanagement ohne Öffentlichkeit.

Sicherung der Landestelle im Hochgebirge Osttirol (Dorfersee).

Transnationale Koordination von Wissenschafts- und Militäreinheiten.

Leitende Organisation Aktivierung von:

NASA / PDCO – Dr. Alexandra Snow (strategische Leitung).

Internationale Partner:

ESA – wissenschaftliche Analyse, Astronauten- und Technikteams.

UNOOSA – diplomatische Schnittstelle (Outer Space Treaty).

NATO Air Command Ramstein – Luftraumsicherung, ECM.

US DoD Liaison – militärischer Schutz für NASA.

Dr. Alexandra Snow

Mensch/Erde/NASA

Direktorin, Planetary Defense Coordination Office (PDCO), NASA

Persönliche Daten

Geburtsjahr: 1980

Geburtsort: Boulder, Colorado, USA

Nationalität: US-amerikanisch

Sicherheitsfreigabe: Top Secret / SCI

Familienstand: Verheiratet mit Thomas Kincaid (Sohn von General Maximilian Kincaid)

Akademischer Hintergrund

B.Sc. Astrophysik – University of Colorado Boulder (2002)

Schwerpunkt: Spektroskopische Analyse kleiner Himmelskörper

M.Sc. Aerospace Engineering – MIT (2004)

Spezialisierung: Bahnmechanik & Navigationssysteme für interplanetare Missionen

Ph.D. Planetary Science – Caltech (2008)

Dissertation: *Gravitational Keyholes and Impact Probability Models for Near-Earth Objects*

Berufliche Laufbahn

2004–2008: Forschungsassistentin, Jet Propulsion Laboratory (JPL)

Arbeit an Bahnbestimmungssystemen (Deep Impact, Dawn)

2008–2012: Missionsanalystin, NEO Observations Program (NEOO)

Entwicklung schneller Algorithmen zur Bahnneuberechnung bei NEOs

2012–2017: Deputy Mission Manager, OSIRIS-REx

Navigationsstrategien beim Anflug auf Asteroid Bennu

2017–2021: Leiterin, NEO Surveillance Mission Planning Office

Aufbau des Frühwarnsystems für das geplante NEO Surveyor-Weltraumteleskop

Seit 2021: Direktorin, **Planetary Defense Coordination Office (PDCO), NASA**

Spezialgebiete

Himmelsmechanik & präzise Orbitbestimmung

Kinetische Ablenkungsstrategien für NEOs

Internationale Kooperationen (UNOOSA, ESA, JAXA)

Risikokommunikation bei Bedrohungsszenarien

Bedeutende Beiträge

Entwicklung des **Snow–Lagrange–Filters** zur Echtzeit-Kollisionswahrscheinlichkeitsberechnung

Leitung der NASA-Delegation bei der **DART-Mission** (Dimorphos-Ablenkung)

Initiatorin des bilateralen Programms „**Aegis**“ mit der ESA zur gemeinsamen NEO-Überwachung

Persönliche Noten

Führungsstil: pragmatisch, direkt – Spitzname unter Kolleg:innen: „*Mission Control in High Heels*“

Passionierte Bergsteigerin & Amateurfunkerin (Rufzeichen **KX7AS**)

Sprachen: fließend Spanisch, Grundkenntnisse Russisch

Bekannte Eigenschaft: kombiniert technische Präzision mit politischem Fingerspitzengefühl in internationalen Krisensituationen

Airbase Ramstein

Ort Erde

Ramstein Air Base ist ein bedeutender Luftwaffenstützpunkt der United States Air Force (USAF) in Deutschland. Sie liegt nahe Ramstein-Miesenbach in Rheinland-Pfalz und ist einer der größten US-Stützpunkte außerhalb der USA. Sitz des Allied Air Command (AIRCOM) der NATO, das die Luftraumüberwachung und Luftverteidigung Europas koordiniert.

Allgemeines Krankenhaus Wien (AKH Wien) Ort Erde

Eines der größten Krankenhäuser Europas und ein führendes medizinisches Forschungszentrum. Es ist eng mit der Universität Wien verbunden und Vorreiter in Biotechnologie und experimenteller Medizin.

Andrew Carpenter

Name: Andrew Carpenter

Alter: 35 Jahre

Nationalität: US-amerikanisch

Dienststellung: Wissenschaftlicher Assistent von Dr. Alexandra Snow (NASA, PDCO – Planetary Defense Coordination Office)

Clearance-Level: Aegis-Black, temporär erweitert für Obsidian-8

Ausbildung & Karriere

Studium der Physik und Informationswissenschaften (MIT, Abschluss mit Auszeichnung).

Eintritt bei der **NASA** im Bereich Astrophysik und Risikoanalyse.

Wechsel ins **Planetary Defense Coordination Office (PDCO)** – Fokus auf Near-Earth-Objekte und Gefahrenabschätzung.

Seit fünf Jahren **enger Mitarbeiter von Dr. Alexandra Snow**, zuständig für Datenanalyse, Übersetzung wissenschaftlicher Ergebnisse in politische und operative Handlungsempfehlungen.

Von Dr. Snow für das **Aegis-Black-Protokoll** ausgewählt – einer der wenigen Zivilisten mit direkter Verbindung zu Obsidian-8.

Fähigkeiten

Analytisches Denken: Herausragendes Talent, Muster in komplexen Datenstrukturen zu erkennen.

Kommunikation: Klare, präzise Ausdrucksweise, kann wissenschaftliche Inhalte für Militärs und Politiker herunterbrechen.

Belastbarkeit: Trotz Zivilstatus in der Lage, in militärischen Hochdrucksituationen zu bestehen.

Vermittlerrolle: Bindeglied zwischen NASA, politischen Entscheidungsträgern und militärischen Strukturen.

Persönlichkeit

Ruhig, kontrolliert, beobachtet genau, bevor er spricht.

Worte sind präzise gewählt, oft scharf wie ein Skalpell.

Innerlich hin- und hergerissen: zwischen rationaler Professionalität und Sehnsucht nach einem normalen, privaten Leben.

Unter Stress zeigt er menschliche Verletzlichkeit – etwa, wenn er an Bord der Ravenstar inmitten des Starts verzweifelt eine Nachricht an seine Freundin schickt.

Sieht sich selbst als **Außenseiter** im militärischen Umfeld von Obsidian, wird aber wegen seiner analytischen Schärfe respektiert.

Beziehungen

Dr. Alexandra Snow: Vertrauensvolle Zusammenarbeit, fast symbiotisch im Arbeitsrhythmus. Sie respektiert seine analytischen Stärken und verlässt sich auf seine Loyalität.

Obsidian-8: Akzeptiert, aber nie ganz integriert. Er bleibt Zivilist unter Soldaten. Seine Fragen zwingen das Team oft, Perspektiven zu wechseln.

Christopher Zachamel: Sieht in Chris eine Art Gegenstück – beide haben ein Gespür für Muster, auch wenn Chris' Stil chaotischer wirkt.

Clara Jansen (Freundin):

27 Jahre, Umweltwissenschaftlerin und Meeresbiologin, engagiert bei Greenpeace USA.

Idealistisch, humorvoll, temperamentvoll – steht für Transparenz und Ehrlichkeit.

Lernten sich vor zwei Jahren zufällig in einer Bar in Washington kennen – aus einem Gespräch über Verantwortung, Raumfahrt und Klima wurde eine Beziehung.

Mensch/Erde/NASA

Clara weiß, dass Andrew bei der NASA arbeitet, ist stolz darauf, ahnt aber, dass er Dinge verschweigt. Sie akzeptiert es – vorerst.
Ihre Nähe zu politischen Strukturen in Washington und ihr Engagement bei Greenpeace machen sie potenziell zu einem **moralischen Spiegel** für Andrews Entscheidungen.

Dramatisches Potenzial

Zivilist in der Black-Ops-Welt: Muss lernen, mit Geheimhaltung, Druck und militärischer Logik umzugehen.

Innere Zerrissenheit: Zwischen professioneller Pflichterfüllung und persönlicher Sehnsucht nach Clara.

Moralischer Spiegel: Seine Beziehung zu Clara könnte ihn zwingen, eigene Loyalitäten zu hinterfragen.

Konfliktchance: Kann jederzeit zwischen den Fronten stehen – Wissenschaft, Militär, Politik, Privates.

Astronautenausbildung

Die ESA bildet Astronaut:innen im European Astronaut Centre (EAC) in Köln aus. Schwerpunkte: Physik, Medizin, Überlebensfähigkeiten, Missionstechniken für Raumflüge und Arbeiten in Schwerelosigkeit.

Alastor Liutblaze

Zubator Drachenwandler und Gouverneur des Gefängnisplaneten Thret-B68. Titel Exzellenz

Alce

Bediensteter im Miama

Alirios; der Uralte

Vorfahre der Drachen auf der Ursprungswelt; Drachenkaiser und Yazaru

Altaris-3

Forschungsstation auf Zyrax und Ort, an dem die neue Siedlung der Händlergilde errichtet wird.

Alpen (Erde)

Ort einer mysteriösen Feuerball-Sichtung, in Wahrheit ein Landeanflug der *Actium*.

Schauplätze: Dorfertal, Dorfersee, Kalser Tauernhaus, Kals.

Lienz als Hauptstadt Osttirols, Standort von Gebirgsjägern.

Ares Qunar

Razor Drachenwandler; 2-jähriger Zwillingssohn von Lothlynn Qunar und Lozuli Vire Acorn

Arianne Cores

Chamro; Haushofmeisterin von Kaitos Mutter; Yarran

Ariazu

Irili; Mitglied der Wache

Organisation/ESA

Zubator Drache

Drache Yazaru

Ort Zyrax

Erde

Razor Drache

Chamro

Irili

Bavon ,der Geflügelte'

Irili; sehr alt; ursprünglich Herrscher der Irili; hat die Herrschaft seinem Sohn übertragen; der von den Razor ermordet wurde und führt schließlich die letzten Überlebenden auf ihrem Exodus nach Zyrax; Ehemann von Demna ,die Heilerin'

Bahnstrecke Wien–Salzburg

Eine 312 km lange Hauptverkehrsverbindung in Österreich. Fahrzeit 2–3 Stunden, abhängig vom Zugtyp.

Beim Barte Alirios

Fluch; Ausdruck des Erstaunens

Brian Thap

Führender Vertreter der Händlergilde und inoffizieller Sicherheitschef. Verbindung zwischen Ordnung und Chaos auf Zyrax. Seine pragmatische Herangehensweise macht ihn zu einer Schlüsselperson in der Orbitalstadt

Rolle und Position

Ehemaliger Gildenmaster der Händlergilde von Rehrin.

Kapitän des Flaggschiffs HQ1 – behält das Kommando auch nach seiner Ablösung durch Santiago Danu.

Später: **führender Vertreter der Händlergilde auf Zyrax**, übernimmt de facto die Rolle eines **Sicherheitschefs**.

Schafft ein Gleichgewicht zwischen Ordnung und Chaos in der neuen Orbitalstadt über Zyrax.
Charakteristika

Mensch, über 2 Meter groß, auffällig durch sein **rotes Haar**.

Erfahrener Pilot und Strateg, militärisch geschult und kampferprob.

Pragmatisch, klar und zielgerichtet, dabei fähig, Vertrauen zu schaffen.

Enge Freundschaft zu Cian, dessen Entscheidungen er bedingungslos unterstützt.

Calon-Frucht

eine wohlschmeckende Frucht vom Planeten Zypso und ein Handelsgut, das von Patrock Soren vertrieben wird. Sie ist in diesen Zeiten ziemlich rar. Die Gewürzhändlerin Jeana auf Rehrin bietet getrocknete Calon-Früchte an, deren Preis gestiegen ist, da Lieferungen aus den zentralen Territorien schwieriger zu erhalten sind und sie ausschliesslich auf Zypso wachsen.

Care-System

Territorium

Territorium außerhalb Vakaiseas; Handelspartner

Cera

Rexanerin elegant und erfahren; Stammkundin von Jeana in Thalan; Blassgrüne Haut; Hörner und eine zurückhaltende Eleganz

Cherry; Katalina Altis

Verdeckt arbeitende Iamymai auf Kavalon-5

Chingay Bartan

Vertreter des Zaron-Technik-Konzerns; männlich; schwarze Haare

Christopher „Chris“ Zachramel

Ziviler Leiter der Cyber-Einheit der österreichischen Gebirgsjäger

Irili

Ort Erde

Händlergilde Mensch

Menschliches

Rexanerin

Mensch/Techniker

Mensch/Erde

Persönliche Daten

Name: Christopher „Chris“ Zachramel

Geburtsjahr: 1995

Nationalität: Österreich

Alter: 30 Jahre

Dienstgrad: [nicht angegeben]

Funktion: Leiter der Cyber-Einheit der Gebirgsjäger

Schulbildung

2005–2010: Allgemeinbildende Pflichtschule, Lienz

2010–2015: HTL für Informationstechnologie, Innsbruck – Schwerpunkt Programmieren & Netzwerktechnik

Abschlüsse in Systemadministration, Netzwerksicherheit, Softwareentwicklung

Teilnahme an nationalen Programmierwettbewerben, mehrfach ausgezeichnet

Akademischer Werdegang

2015–2019: Bachelor-Studium *Programmieren & Netzwerktechnik*, TU Wien

Spezialisierungen: Kryptographie, Cyberabwehr, Big Data Analysis

Diplomarbeit: „*Adaptive Verschlüsselungssysteme für militärische Netzwerke*“

Berufliche Laufbahn

2019–heute: Leiter Cyber-Einheit, Gebirgsjäger

Aufbau einer hochspezialisierten Cyber-Taskforce

Zugriff auf militärische und NATO-Ressourcen ohne zusätzliche Codes

Analyse von Messdaten, Satellitenbildern und elektromagnetischen Wellenmustern

Entwicklung von Theorien zu nicht identifizierten Flugobjekten und deren Flugbahnen

Enge Zusammenarbeit mit **Brigadier Josef Mograntl** und **Colonel Simeon Morris**

Freiberufliche Projekte & Kooperationen (ab 2016):

Zusammenarbeit mit Cisco Systems (Netzwerkarchitekturen)

Kurzzeitverträge bei Google (Cloud Security, Penetration Testing)

Kontakte zu NATO-Cyberabwehr, EUROPOL Cybercrime Centre, privaten Sicherheitsfirmen

Frühere Aktivitäten – Hacker-Herkunft

Alias „**Jumper**“ (2009–2014, Alter 14–19)

Durchführung hochkomplexer Hacks mit Fokus auf Informationsbeschaffung und Aufdeckung von Ungerechtigkeiten

Korrigierte Manipulationen durch ausländische Erpressungs-Hacker, stellte gestohlene Daten wieder her

Entschlüsselte gesperrte Versicherungsakten zur Durchsetzung berechtigter Schadensfälle

Zusammenarbeit mit dem legendären Hacker „**Blue Angel**“ (nie persönlich getroffen), der später alle Spuren der Jumper-Aktivitäten löschte – Grundlage für militärische Laufbahn

Fähigkeiten & Kompetenzen

Netzwerksicherheit, Kryptanalyse, digitale Forensik

Big Data-Mustererkennung, Analyse von Satelliten- und Sensorendaten

Internationale Kooperationen (militärisch & zivil)

Führungsqualitäten in hochspezialisierten IT-Teams

Belastbar: arbeitet oft 16-Stunden-Schichten, hoher Koffein- und Junkfood-Konsum

Persönliche Merkmale

Genie in seinem Fach, pragmatischer Problemlöser

„Zu laxer Mundart“, wenig militärische Förmlichkeit – aber fachlich unumstritten

Kein Karrierist, Fokus auf operative Ergebnisse

Einzelunterkunft in der Kaserne, bedingt durch unregelmäßige Arbeitszeiten

Clejox (Nellianisches Imperium)

Leichtes, widerstandsfähiges Material, das aus den abgeworfenen Panzerplatten der Insektoiden von Lyrac-7 hergestellt wird. Potenzielles Handelsgut und Material für Schutzkleidung oder Planen. Wasserfest, hitzebeständig, schwer zu schneiden. Kann Laser und physische Angriffe abwehren, ist nicht atmungsaktiv.

Colonel Margan Ortis

Leiter der nördlichen Militärbasis auf Nity-Oto. Verantwortungsbewusst und pragmatisch. Kämpft gegen eine eskalierende Katastrophe und zeigt große Besorgnis über die Opfer und den Verlust von Ressourcen

Commander Rakan

Geschwaderführer der Drachenarmee, talentierter Pilot, Vorgesetzter und Freund von Flügelmann Sorrell. Makador-Drachenwandler.

Datenkristalle

Speichermedien unterschiedlicher Größe und Funktionalität

Daynara

Mond von Thret-B68, grün leuchtend.

Heimat der Irili-Windwandler, die den seidigen Stoff Tweezer weben.

Für Metallabbau freigegeben, Windwandler als Hindernis betrachtet. Sie werden von der Armee vertrieben

Decikus Damril – Demir

Razor-Drachenwandler und Cyborg, Leibarzt von Kazar. Merkmale: Hochgewachsen, graue Augen, braune Haare. Trotz zahlreicher Narben und künstlicher Gliedmaßen sind sein Gesicht und der linke Arm unversehrt. Hintergrund: Überlebte den Absturz eines Shuttles, bei dem er beide Beine und einen Arm verlor, was ihn seiner Drachenform beraubte – üblicherweise ein Todesurteil. Durch innere Stärke ließ er sich zum Cyborg umwandeln und besänftigte seinen Drachen, was als großes Rätsel gilt. Fähigkeiten: Herausragender Arzt mit unerschütterlichem Willen. Ehemaliger medizinischer Leiter einer geplanten Raumstation der Drachenarmee. Charakter: Entschlossen, stark und geheimnisvoll. Verkörpert Überlebenswille und die Fähigkeit, trotz Widrigkeiten weiterzuwirken.

Dekta

Randwelt Vakaisea

Demna ,die Heilerin‘

Irili; sehr alt; führt die Heilergruppe der Irili; hat Sal einmal das Leben gerettet; Ehefrau von Bavon; den sie manchmal liebevoll Esel nennt; weil er ihr im Alter zu unflexibel geworden ist

Desaster von Cathera

Vorfall; bei dem umprogrammierte Rhadon-1 Androiden eine Siedlung auslöschen; führte zu Misstrauen gegenüber der Rhadon-Serie

Dorfertal

Abgelegenes Gletschertal in den Hohen Tauern, geprägt von Wildbächen, Felswänden und alpiner Flora. Naturdenkmal und Ausgangspunkt für hochalpine Unternehmungen.

Material

Makador Drache

Makador Drache

Planet/Irili

Razor Drache

Planet

Irili

Ereignis

Ort Erde

Dorfersee	Ort Erde
Natürlicher Bergsee im Dorfertal (1.940 m). Ca. 400 m lang, 150 m breit, bis 15 m tief.	
Dr. Fischer	Mensch Erde
Arzt im AKH. Eher unerfahren, aber medienaffin; verwandt mit einem Pflegedienstleiter	
Die Taverne (auf Thalan)	Ort Rehrin
Ein verborgenes Refugium für Ordensmitglieder und ihre Unterstützer. Klein und schlicht, aber von geheimer Bedeutung. Treffpunkt für Morath, Jarek und Sal zur Planung ihrer Flucht. Mit einem Geheimgang in die Unterwelt von Rehrin, schummrigem Licht und einfacher Einrichtung.	
Eldric Bragy	Fravelo Drache
Fravelo Gelehrter an der Universität Samroth; Freund von Zan	
Eniva Aivoj	Cyborg
Cyborg; weiblich; Besatzungsmitglied von Patrock Sorensen; verheiratet mit dem Chamro Rhimekho Kybsa	
ESA (European Space Agency)	Erde/Organisation
1975 gegründete europäische Raumfahrtorganisation mit Sitz in Paris. Entwickelt Technologien und Missionen zur Weltraumforschung.	
ESA-Hauptquartier	Erde/Ort
Strategisches Zentrum der ESA in Paris. Verantwortlich für Planung, Budget und internationale Kooperationen.	
Essenz von Lylith	Gewürz
Gewürz aus dem Outer-Rim, exklusiv von Rhima vertrieben.	
Essenz von Myrita	Gewürz
Gewürz von Xyria, traditionell im Mondschein geerntet.	
Fähnrich Levar	Soldat
Junger Offizier am Flugfeld, dient unter Vettor. Warnt Rakan vor Gefahren.	
Fiero-Residenz (Ocantis)	Ort
Teil des Palastkomplexes des Drachenkaisers. Verlassen, dient Kazar und Mora als geheimer Rückzugsort.	
Gebirgsjäger (Stationierung in Lienz)	Organisation Erde
Spezialeinheit des österreichischen Bundesheeres für alpines Gelände. Stationiert u.A. in Lienz, auch in zivile Rettungseinsätze eingebunden. Teil des Jägerbataillon	
Guren, der Herr der Leere	böser Yazaru
Name: Guren	
Titel: <i>Der Herr der Leere</i>	
Art: Yazaru (Uralter aus der Dimension der Drachen)	

Erscheinung: Drache mit schimmernden Schuppen in tiefem Dunkelblau und giftigem Grün; Flügel von absolutem Schwarz, das Licht verschluckt; Augen wie Abgründe – darin wechseln Sterne, Galaxien und endloses Nichts.

Alter: Uralter, älter als die meisten Mythen der Drachenreiche.

Status: Antagonist, der durch Lothlynn Qunar Ri (Drachenkaiser von Vakaisea) in die physische Realität Vakaiseas tritt und ihn als Hülle übernimmt.

Persönlichkeit

Machtbesessenheit:

Guren kennt nur Herrschaft. Wo andere Yazaru Symbiose eingehen, sieht er Schwäche. Für ihn ist Gleichwertigkeit eine Illusion – nur Unterwerfung zählt.

Manipulation:

Er erkennt Lothlynn als perfektes Werkzeug: einen isolierten Kaiser, dessen Macht durch Angst bröckelt. Guren flüstert Versprechen von Stärke, bis der Wille des Kaisers zerbricht.

Kosmische Präsenz:

Seine bloße Erscheinung erzeugt Instinktangst. Wesen fühlen in seiner Nähe die Leere zwischen den Sternen, als ob das Universum selbst sie verschlingen will.

Moralische Leere:

Er kennt keine Skrupel, kein Mitgefühl. Für ihn sind Völker, Planeten, ganze Galaxien nur Material – zu verbrennen, zu formen, zu unterwerfen.

Strategie:

Er nutzt Krisen. Während die Drachenfamilien sich zurückziehen und das Reich zerfällt, schiebt er Lothlynn in die Rolle des „Drachenkaisers der Furcht“. Doch in Wahrheit regiert Guren.

Herkunft & Historie

Besitznahme vieler:

Guren ist nicht neu in seiner Methode. Schon vor Äonen hat er zahlreiche Wesen – Drachen wie andere Geschöpfe – besessen, ihre Körper verschlissen, ihre Seelen ausgelöscht. Für ihn sind sie austauschbare Hüllen.

Konflikt mit Quan-Ris Vater:

Während der großen Flucht der Drachen von der Ursprungswelt nach Vakaisea stellte sich der Vater von Quan-Ri ihm und dem von ihm besessenen Wandler entgegen. In einer gewaltigen Auseinandersetzung gelang es ihm, Guren zurück in die Dimension der Drachen zu schleudern – eine Verbannung, keine Vernichtung. Seitdem harrete Guren dort aus, bis er die Schwäche Lothlynn's spürte und die Chance zur Rückkehr ergriff.

Kräfte & Fähigkeiten

Dimensionale Herkunft: Als Uralter Yazaru trägt er Fragmente der ursprünglichen Essenz der Drachenwelten in sich – seine Macht ist größer als die aller jungen Yazaru.

Beherrschung statt Symbiose: Er bindet sich nicht gleichberechtigt, sondern nimmt Besitz. Seine „Partner“ sind Hüllen.

Kosmische Wahrnehmung: Kann durch seine Augen tiefer in den Raum und die Zeit sehen – er erkennt Schwächen, Bruchstellen, wahrscheinliche Zukünfte.

Furchtprojektion: Sein Schatten sät Panik, Zweifel, Wahnsinn. Selbst gestandene Drachen verlieren in seiner Nähe den Willen.

Zerstörungstrieb: Er sehnt nicht nach Balance, sondern nach totaler Herrschaft – wenn das nicht gelingt, zieht er die Vernichtung vor.

Dramaturgische Rolle

Antagonist:

Guren ist der durch und durch „böse“ Yazaru – ein Spiegelbild zu Tajan. Während Tajan Bindung, Clan und Vertrauen stärkt, zersetzt Guren durch Kontrolle, Angst und Unterwerfung.

Der Grund für Tajans Sprung:

Tajan spürte Gurens Erwachen. Er erkannte, dass nur ein stärkerer, geeinter Clan bestehen kann. Deshalb führte er Cian und seine Gefährten zurück zur Ursprungswelt, wo ihre Bande geprüft und gefestigt werden – eine Vorbereitung auf die Konfrontation.

Bedrohung für alle Welten:

Cian und sein Clan müssen nicht nur Vakaisea, sondern auch die Erde schützen – denn Guren sieht in beiden Quellen potenzieller Rebellion und Macht, die er brechen will.

Langfristiger Konfliktbogen:

Phase 1: Besitznahme Lothlynn → das Reich regiert durch Angst.

Phase 2: Expansion → Guren beginnt, fremde Welten durch Schrecken zu versklaven.

Phase 3: Konfrontation → Der Clan, gestärkt durch ihre Reise zur Ursprungswelt, tritt Guren entgegen.

Schlüsselzitate (Stimme Gurens)

„Symbiose ist eine Lüge. Gleichheit eine Fessel. Nur Unterwerfung bringt Freiheit.“

„Du bist nicht Kaiser, Lothlynn. Du bist mein Werkzeug – und durch mich wird dein Name ewig sein.“

„Ich wurde schon verbannt. Ich wurde zurückgeschleudert in die Leere. Doch selbst die Leere konnte mich nicht halten.“

„Ich bin der Herr der Leere – und die Leere verzeiht niemandem.“

„Ich will nicht herrschen über Drachen allein. Ich will herrschen über das Nichts zwischen den Sternen.“

Handelsbörse Lyrac-7 Imperium

Futuristische Architektur mit insektoider Eleganz, biolumineszierenden Pools, schwebenden Plattformen und faszinierenden Licht- und Duftwelten.

Ort Nellianisches

Organisation (Vakaisea)

Die Händlergilde ist eine bedeutende, unabhängige Organisation, die ursprünglich auf dem Planeten Rehrin ansässig war. Aufgrund der zunehmenden Einflussnahme des Drachenreichs Vakaisea und der Angst vor einer kompletten Übernahme, traf die Gilde die strategische Entscheidung, ihr Hauptquartier und ihre gesamte Infrastruktur nach Zyrax in den Outer Rim zu verlegen. Dies erfolgte spektakulär, indem sie Rehrin verließ und ihre Niederlassung Marius Arange übergab.

Organisation und Führung:

- Die Gilde wird als Gegengewicht zur Regierung Vakaiseas beschrieben.
- Brian Thap war der ehemalige Gildenmaster und Kapitän der HQ1, bevor er von Santiago Danu abgelöst wurde.
- Ihr Flaggschiff und mobiles Hauptquartier ist die HQ1, eine gewaltige, mobile Festung, die auch als militärisches Flaggschiff der Flotte dient.
- Sie verfügt über eine eigene Garde, angeführt von Thorp Balahan.

Aktivitäten und Bedeutung:

- Die Gilde spielt eine zentrale Rolle im Handel, auch wenn sie auf Zyrax anfangs noch rudimentäre Regelwerke hatte.
- Sie wurde zu einer Drehscheibe für Flüchtlinge aus Vakaisea, denen sie auf Zyrax ein Exil anbot und bei der Kontaktaufnahme zu unabhängigen Welten im Rim half.
- Ein besonderes Merkmal ist ihr Umgang mit Rae-Kristallen, die sie dank der Unterstützung des Yazaru Cian in großen Mengen besitzt und zu fairen Preisen vertreibt, während im Drachenreich eine kritische Knappheit herrscht. Rae-Kristalle sind entscheidend für Raumschiffantriebe.
- Die Gilde investiert in den Ausbau ihres Raumhafens auf Zyrax, einschließlich einer „schwimmenden Landezone“, und kooperiert mit Konstrukteuren aus Altari und Patoria.
- Es gab eine enge Verbindung zum Yazaru Cian, der mit Brian Thap befreundet ist und die Gilde maßgeblich beim Aufbau ihrer neuen Heimat auf Zyrax unterstützte und mit Rae-Kristallen versorgte. Cians Schiff, die *Actium*, war ebenfalls bei der Händlergilde registriert.

Der Planet Zyrax

Geographische und physikalische Merkmale:

- Zyrax befindet sich im Solarissystem M5667 und ist durch die Überreste der Supernova Urel, die eine Gasbarriere bildete, vom Drachenreich abgetrennt.
- Die Schwerkraft ist vergleichbar mit der auf Rehrin, möglicherweise etwas geringer.
- Es ist eine Welt mit fünf Monden und einem dünnen Ring aus Mondfragmenten.
- Die Oberfläche ist zu 60 % mit Wasser bedeckt, aufgeteilt in drei Kontinente, mit Eis an den Polkappen.
- Die Temperaturen reichen von -18 bis +50 Grad Celsius.
- Das Zentralgestirn ist größer als Tarso, was zu intensiverer Strahlung führt, die Photosynthese begünstigt.
- Es gibt eine ausgewogene Flora und Fauna und eine gemäßigte Zone.
- Eine ehemalige Forschungsstation, Altaris-3, dient als Standort für die neue Siedlung der Händlergilde.

Siedlung und Herausforderungen:

- Die Hauptstadt heißt *Nyr Byrjun*, was „Neuanfang“ bedeutet.
- Die Stadt wuchs schnell, auch durch eine Zeltstadt für Flüchtlinge aus Vakaisea.
- Aufgrund der großen Anzahl von Flüchtlingen und der fehlenden Strukturen kam es zu Kriminalität und Gewalt.
- Trotz dieser Probleme entwickelte sich Zyrax zu einem Schmelztiegel verschiedener Kulturen und bot Vertriebenen eine neue Heimat.

Hotaru Tamashi Kantanu

Iranto

Iranto Ehemaliger Leibwächter des Gouverneurs von Thret; Rasse Iranto; Sohn eines einflussreichen Händlers auf Erac-3; der dem Gouverneur etwas schuldig war und dieser hat gefordert; ihm seinen Sohn zu schicken

HQ1

Schiff/Ort

Hauptquartier der Händlergilde auf Rehrin und später die Hauptfregatte der Händler die von Brian als Teil des Sicherheitskonzeptes gesteuert wird

Hawthorne, Linda Captain

Mensch/Erde/Nato

NATO-Analystin, Einsatzleiterin im Kontrollzentrum. Diszipliniert, loyal und bekannt für kalte Präzision unter Druck.

Hyante

Gewürz/Zypso

Ein Gewürz von Zypso, das hauptsächlich von Makador-Drachen verwendet wird. Der Gewürzhändler Rhima Shalith, dessen Haupt-Handelsgut Hyante ist, liefert es nach Isadora Ocantis. Die Makador sind sehr ungeduldig und kaufen jede verfügbare Menge dieses Gewürzes. Der Geruch, besonders beim Rösten der Bohnen, ist penetrant. Es wird befürchtet, dass die Hyante-Pflanzen auf Zypso verdorren könnten, wenn der Planet unter die vollständige Kontrolle des Drachenreichs fiele. Es gibt die Hoffnung, dass Rhima Hyante an einem anderen Ort anpflanzen kann.

Iamymai-Orden

Organisation/Vakaisea

Elitekampftruppe (Assassinen) des Kaisers, deren moralischer Kodex durch den neuen Kaiser untergraben wird. Von Quan-Ri gegründet um Bedrohungen schnell und effektiv zu begegnen, viele Mitglieder haben den Orden nach der Einflussnahme durch Lothlynn verlassen. Die Ordensburg liegt am Rand von Urlakje, einer kleinen, unbedeutenden Siedlung auf Nagario.

Ichnaea

Raumschiff/Vakaisea

Truppentransporter des Drachenreichs Vakaisea

Innere Welten Vakaisea

Mächtige und einflussreiche Planeten; deren Loyalität fragil ist. Heimatwelten der Drachenwandler oder mächtiger Verbündeter. Zentrum der politischen Spannungen. Ihre Unsicherheit könnte das Reich destabilisieren.

Iris Sangul

Erfolgreiche Raubtierwandlerin und Barbesitzerin auf Zypso; purpurfarbene Haare
Isadora SM 70661
Wasserwelt mit blutrotem Himmel; 95 % Wasser; Parallelwelt zu Ocantis; Heimat der Oretos

Isodar

Währung im Outer-Rim

Jardin de la Lame

Stadt der Klingen; Rückzugsort und Stadt der Irili-Windwandler auf Daynara.
Jonas
Bediensteter am Gutshof, Sohn von Marie. 19 Jahre alt, drahtig. Möchte Software Development am MIT studieren.

President Jonathan „Nate“ Reed

Mensch/Erde/USA

Vollständiger Name: Jonathan Nathaniel Reed

Spitzname / Rufname: Nate (privat, nur von engen Vertrauten: Kincaid & McAllister)

Call Sign: *Atlas*

Alter: 49 Jahre (Stand 2025)

Herkunft: Richmond, Virginia, USA

Familienstand: verheiratet, zwei Kinder (Details offen für spätere Dramaturgie)

Militärische Laufbahn:

Eintritt ins U.S. Marine Corps Mitte der 1990er-Jahre.

Spezialisierung: Logistik- und Sicherheitseinsätze, später Stabsoffizier.

Schlüsselerlebnis Ende der 1990er: auf einem Transportflug schwer verletzt, durch ein riskantes Manöver Kincaids gerettet. Spitzname *Atlas*.

Aufbau enger Freundschaft und Kameradschaft mit **Robert „Grizzly“ McAllister** (Air Force) und **Maximilian „Hawk“ Kincaid** (Air Force).

Politische Laufbahn:

Nach Ausscheiden aus dem aktiven Dienst Wechsel in die Politik (Demokratische Partei).

Zunächst Abgeordneter, dann Senator für Virginia.

2015–2020: **Secretary of Defense (SecDef)** unter Präsident Campbell.

In dieser Zeit entwickelte er gemeinsam mit Kincaid und McAllister die Idee einer flexiblen, abgeschirmten Spezialeinheit: **Obsidian-8**.

Reed ermöglichte über geheime Budgets die Aufstellung der Task Force, offiziell „Black Projects“, inoffiziell *seine Truppe*.

2020 Wahl zum Präsidenten der Vereinigten Staaten.

Präsidentschaft (seit 2021):

Sieht Obsidian-8 als „sein“ Werkzeug – außerhalb offizieller Befehlsketten, aber direkt unter seiner Kontrolle.

Politisches Profil: Demokrat, pragmatisch, betont Diplomatie und internationale Zusammenarbeit. Gleichzeitig kompromisslos in Sicherheitsfragen, wenn er überzeugt ist, dass etwas geschützt werden muss.

Vakaisea

Wandlerin/Zypso

Währung/Outer Rim

Stadt Irili Daynara

Persönlichkeit & Führungsstil:

Charismatisch, volksnah, betont Loyalität und Verantwortung.
Misstrauisch gegenüber Bürokratie und internen Machtkämpfen.
Vertraut am meisten auf sein „Triumvirat“: Hawk, Grizzly und er selbst.
Als *Atlas* gilt er als Mann, der die „Last trägt“ – Symbol sowohl für persönliche Standhaftigkeit als auch politische Verantwortung.

Beziehung zu Obsidian:

Mitbegründer (zusammen mit Kincaid & McAllister).
Betont, dass Obsidian-8 nie eine klassische Militäreinheit sein sollte, sondern eine *Schutztruppe für außergewöhnliche Situationen*.
Offiziell unsichtbar, inoffiziell direkt beim Präsidenten verankert.

Jarek Hagenson

Razor Drachenwandler Kommandant der Palastgarde; erfahrener Strateg; der sich schließlich vom Drachenreich abwendet. Ein ehemaliger Kommandant der Palastgarde und früherer Schüler Moraths. Er hat sich aus dem Drachenreich zurückgezogen und arbeitet nun als Leibwächter. Bindeglied zwischen Vergangenheit und Gegenwart für Morath. Jarek repräsentiert die moralischen Konflikte vieler; die das Drachenreich verlassen haben

Jeana

Eine alteingesessene Gewürzhändlerin auf dem Markt von Thalan; bekannt für ihre Weisheit und Geschäftstüchtigkeit. Repräsentiert die lokale Bevölkerung und deren Überlebenskampf. Sie ist eine Informationsquelle über die Lage in Thalan.

Julixa Liutblaze

Razor Drachenwandlerin; verheiratet mit Alastor Liutblaze; Gouverneur von Thret

Karan

Alien; Geldwechsler auf Zypso

Kashi Mogrel

Modifizierter Mensch; Cyborg; nahezu unsterblich; Leibwächter und Vertrauter von Julixa Liutblaze

Kavalon-5

gesetzlose Welt; in der Sklavenhandel floriert. Es steht für die moralische Ambivalenz der Galaxis. Planet der konkurrierenden Händlergilde, Operationsbasis von Morgan,

Katalina Altis/Cherry

Razor Iamymai Novizin auf Kavalon zurückgelassen

Kazar Tinaye; Lord

Razor Drachenwandler ; Leiter des militärischen Nachrichtendienstes von Vakaisea; manipulierender Strateg; intelligent; nachdenklich und pragmatisch. Obwohl er dem Kaiser treu dient; hinterfragt er dessen Entscheidungen. Kazar zeigt trotz seiner ruchlosigkeit auch moralisches Bewusstsein und politische Vorsicht; besonders im Umgang mit den inneren Welten; mit Lady Carvie liiert

Razor Drache

Händlerin Thalan

Razor

Geldwechsler Zypso

Cyborg/Mensch

Planet

Razor

Razor/Clan

Herkunft und Hintergrund

Spezies: Razor (ursprünglich, jedoch geprägt von seiner Rolle als Drachenlord und Politiker)

Herkunft: Aus dem Umfeld des Drachenhofes in Vakaisea

Rang/Funktion: Ehemaliger Leiter des militärischen Nachrichtendienstes des Drachenkaisers.

Charakterzüge: Zynisch, berechnend, politisch geschult – aber mit einer verborgenen Fähigkeit zur Loyalität und echter Bindung.

Karriere und Macht

Vom alten Drachenkaiser gezielt in die **Spitze der Schatten und Spione** eingesetzt.

Bekannt für sein politisches Fingerspitzengefühl, seine Fähigkeit, Informationen zu bewegen und Netzwerke zu manipulieren.

Verfügte über großen Reichtum, der durch Intrigen und Exil geshmälert wurde, den er jedoch durch Investitionen in Samroth und kleinere Unternehmen wieder aufzufüllen begann.

Exil in Samroth: Nutzt sein politisches Können und Bestechungsgelder, um sich eine neue Existenz aufzubauen.

Beziehungen

Lady Mora Carvie: Leiterin des zivilen Nachrichtendienstes, offiziell seine Rivalin am Hof – in Wahrheit seine Geliebte und ständige Gefährtin.

Mora ist zugleich seine Arylan (Seelenpartnerin).

Sie trägt seine Kinder (Zwillinge) aus, was für eine Makador physisch extrem belastend ist.

Decikus Damril: Sein persönlicher Razor-Leibarzt und Cyborg. Trotz seiner Verletzungen und seines Metallkörpers spielt Decikus eine entscheidende Rolle bei Moras Schwangerschaft – in ihm regt sich noch der fast vergessene Drache, der ihre Verbindung stärkt.

Schlüsselereignisse

Samroth:

Flucht mit Mora und Decikus nach Samroth, wo er unter einem Deckmantel lebt.

Bestechung der Fravelo, die seine Anwesenheit (zusammen mit einer Makador und einem Razor-Arzt) dulden, da sie von seinem Vermögen profitieren.

Erkennt, dass die **Coriander-73d** (später *Actium*) hier umgebaut wurde. Beginnt, die verstreuten Baupläne zusammenzutragen.

Politisches Katz-und-Maus-Spiel mit den Cahugias (Soren und Elea), die Samroth regieren.

Clan-Gründung:

In einer Schlüsselszene über Lyneonac gründet er gemeinsam mit Mora und Decikus einen Clan – entgegen der Legende, dass Razor nur auf dem Drachenhof Clans gründen könnten.

Die Verbindung wird von der wilden Energie des Razors getragen und rettet Mora und die ungeborenen Kinder.

Für Kazar bedeutet dies eine tiefgreifende Wandlung: vom Zyniker, der nur Intrigen kannte, zum Mann, der erkennt, dass wahre Stärke in Bindung und Loyalität liegt.

Bedeutung und Entwicklung

Politisch: Ein Spieler, der sowohl am Hof als auch im Exil zu überleben versteht.

Persönlich: Wandel vom kalten Intriganten zum Gefährten, der sein Herz offenbart.

Symbolisch: Verkörpern den Bruch mit den verkrusteten Strukturen des Drachenreichs – ein Drachenlord, ein Razor und eine Makador vereinen sich außerhalb der alten Machtzentren und widerlegen damit die Legenden.Clan Tinaye-Carvie (Kazar & Mora) Drachenclan

Kazar Tinaye

Herkunft: Ehemaliger Drachenlord des Kaiserhofs, Razor.

Eigenschaften: Strategie, kühl, politisch geschult, ehemaliger Leiter des militärischen Nachrichtendienstes.

Rolle im Clan: Clanführer, Schutzmacht und Planer.

Besonderheit: Hat sich bewusst vom Drachenreich gelöst, um einen Clan nach ursprünglichem Muster zu gründen – auf Basis von Loyalität, Liebe und Schutz.

Mora Carvie

Herkunft: Makador, Leiterin des Innlandsgeheimdienstes Vakaiseas.

Eigenschaften: Empathisch, willensstark, körperlich stark belastet durch das Austragen von Razor-Nachkommen.

Rolle im Clan: Herz und Bindeglied, „Arylan“ (Gefährtin), spiritueller Mittelpunkt.

Besonderheit: Wird im Clan als Ursprung der neuen Linie angesehen – durch sie ist das Tabu gebrochen, Razor und Makador in einem Clan zu vereinen.

dunkle Haare, tiefgrüne Augen, petite Gestalt

Nachkommen (Zwillinge):

Kaelion Tinaye-Carvie

Geschlecht: männlich.

Erbe: Razor-Blutlinie, spürbar in seiner Aura und möglichen körperlichen Fähigkeiten.

Bedeutung des Namens: „Kael“ = Klinge/Stärke, „-ion“ = Bewegung/Zukunft.

Symbolik: Verkörpert die Härte, Macht und Kampfkraft seines Vaters.

Mireya Tinaye-Carvie

Geschlecht: weiblich.

Erbe: Makador-Erbe, mit einer starken empathischen und geistigen Veranlagung.

Bedeutung des Namens: „Mireya“ = Wunder, Spiegelung, Herz.

Symbolik: Verkörpert die Sanftheit, das Bindende und die geistige Tiefe ihrer Mutter.

Weitere enge Clanmitglieder:

Decikus Damril Demir

Herkunft: Razor, ehemals fast erloschen, lebt mit Implantaten.

Rolle: Leibarzt Moras, Berater Kazars.

Besonderheit: Durch Moras Geburt erwachte sein eigener Razor wieder, was ihn enger an den Clan bindet.

Symbolik: Verkörpert Heilung und die Rückkehr alter Stärke.

Arylan-Band:

Zwischen Kazar und Mora existiert ein ursprüngliches „Arylan-Band“, das an die ältesten Clanstrukturen der Drachen erinnert. Dieses Band schützt, verankert und verstärkt nicht nur sie, sondern auch ihre Nachkommen.

Ziele des Clans:

Schutz von Mora und den Zwillingen.

Aufbau eines neuen Clans nach ursprünglichem Muster – frei vom Einfluss des Drachenkaisers.

Nutzung von Wissen, Macht und Technik, um Unabhängigkeit zu sichern.

Bau eines neuen Schiffes, basierend auf den Fragmenten der Actium-Technologie, mit dem Ziel, die Reise durch die **Kryso-Passage** zu ermöglichen.

General Maximilian „Max“ Kincaid

Mensch/Erde

USAF – Kommandeur 89th Airlift Wing, Joint Base Andrews

Personalien

Name: Maximilian Arthur Kincaid

Rang: Generalmajor (USAF)

Geburtsjahr: 1969

Dienstjahre: 1988 – heute

Derzeitige Funktion: Kommandeur 89th Airlift Wing, Joint Base Andrews, Maryland

Sicherheitsfreigabe: TOP SECRET / SCI – Black Level Access

Familienstand: Verwitwet (Trinity Kincaid, †2012, Verkehrsunfall San Francisco)

Kinder: Sohn Thomas Kincaid – ehemals verheiratet mit Dr. Alexandra Snow (NASA); lebt heute in Kambodscha mit neuer Partnerin

Militärische Laufbahn

1988–1992: Pilot, 1st Special Operations Wing (Hurlburt Field, Florida)

1993–1999: Special Air Mission-Einheiten, Schwerpunkt verdeckte Operationen & Hochrisikotransporte

2000–2008: Einsatzleiter verdeckter Luftoperationen in Krisenregionen (Naher Osten, Zentralasien, Arktis)

2009–2013: Verbindungsoffizier USAF Special Operations Command ↔ USMC Force Recon; erste Zusammenarbeit mit Simeon Morris bei *Operation Silent Reach* (streng geheim, Satellitenbergung Arktis)

2014–2018: Leiter *Project Nightwind* – Entwicklung des Überschall-Hybridjets **Ravenstar**

2019–Heute: Kommandeur 89th Airlift Wing – strategische Hochwertstransporte, Evakuierungen, Black-Ops-Luftunterstützung, Leiter der streng geheimen Obsidian-8 Einsatzgruppe

Spezialfähigkeiten

Experte für strategische Luftmobilität & Tarnoperationen

Hohe Erfahrung in multinationalen Joint Operations

Direkter Zugang zu streng geheimen Luftfahrzeugen & Prototypen (u. a. **Ravenstar**)

Belastbar durch Überlebenstrainings in extremen Klimazonen

Verbindung zu Colonel Simeon Morris

Erstes Zusammentreffen 2009: Operation *Silent Reach* – Kincaid als Luftkommandeur, Morris als Recon-Teamführer.

Gegenseitiger Respekt wegen absoluter Zuverlässigkeit unter Extrembedingungen.

Persönliche Freundschaft & wiederholte Zusammenarbeit bei verdeckten Einsätzen.

Seit 2023: Morris inoffizielles Mitglied von **OBSIDIAN-8** unter Kincaids Leitung.

OBSIDIAN-8

Obsidian/Erde/Spezialeinheit

Streng geheime 8-köpfige Eingreif- und Sicherungseinheit, stationiert auf Joint Base Andrews.

Spezialisierung: Infiltration, Evakuierung, High-Risk-Exfiltration, Erstkontakt- und

Bergungsmissionen.

Leitung: General Kincaid (zugleich primärer Ravenstar-Pilot).

Zwei weitere Elitepiloten für Flugbetrieb; Morris als beratender & operativer Spezialist.

Ravenstar

Überschall-Hybridjet der sechsten Generation, entwickelt unter Kincaids Leitung (*Project Nightwind*).

Fähigkeiten: VTOL, Plasmfeld-Tarnung, interkontinentale Reichweite, modulare Nutzlast (taktisch/medizinisch).

Einziger Jet weltweit mit Washington–Ramstein unter 3 Stunden.

Eingesetzt ausschließlich für streng geheime Missionen.

Relevanz für Operation Aegis Black

Direkter Zugriff auf Ravenstar, inkl. Piloten- & Missionslogistik.

Nutzung seiner NATO- und UNOOSA-Netzwerke für internationale Abstimmung.

Einsatz von **OBSIDIAN-8** zur Absicherung potenziell extraterrestrischer oder biotechnologischer Risiken.

Gilt als Garant für Präzision, Diskretion und operative Abschirmung auf höchster Ebene

Rückblende – Die Gründung von Obsidian-8

Ort: Pentagon, Washington D.C., Winter 2017

Anwesend: Jonathan „Atlas“ Reed (SecDef), Robert „Grizzly“ McAllister (Air Force), Maximilian „Hawk“ Kincaid (Air Force)

Es war spät in der Nacht, das Pentagon fast leer, nur vereinzelte Lichter in den Korridoren. Reed hatte die beiden in einen Nebenraum geholt, abseits der üblichen Konferenzäle. Kein Protokoll, keine Zeugen – nur eine Kanne abgestandener Kaffee und ein weißes Board, auf dem Kincaid grobe Skizzen machte.

„Wir sehen es doch alle,“ begann Reed, die Ärmel hochgekrempelt. „Die Welt verändert sich schneller, als unsere Strukturen reagieren können. Spezialeinheiten gibt es genug – aber alle sind gefangen in Befehlsketten, Protokollen, Politik. Wenn etwas wirklich Ungewöhnliches passiert, verlieren wir Zeit.“

Grizzly schnaubte. „Und Zeit ist immer das Erste, was man nicht hat. Wir haben Einheiten für Terror, für Cyber, für alles Mögliche – aber nichts, das außerhalb der Schubladen arbeitet.“

Kincaid zog eine Linie quer über das Board. „Wir brauchen eine Task Force. Klein, präzise, flexibel. Jenseits der klassischen Strukturen. Keine Abhängigkeit von Bürokraten, keine Versenkung in Papier.“

Reed nickte langsam. „Eine Einheit im Schatten. Mit Zugriff auf das Beste – Technik, Training, Köpfe. Aber unsichtbar nach außen. Sie berichtet nicht an ein Gremium. Nicht ans Pentagon. Nur an mich.“

„Und an uns,“ fügte McAllister hinzu, die Arme verschränkt. „Sonst läuft dir die ganze Nummer aus dem Ruder.“

Ein kurzes Schweigen. Dann lachten sie alle drei – trocken, wissend, was es bedeutete, etwas außerhalb jeder Ordnung aufzubauen.

„Obsidian,“ murmelte Kincaid. „Schwarz, undurchsichtig, unzerbrechlich. Passt.“

Reed sah die beiden an, seine Stimme fest. „Dann ist es beschlossen. Heute Nacht. Wir bauen etwas, das es offiziell nicht gibt. Und wenn es jemals jemand wissen muss – dann weil wir entschieden haben, dass die Welt bereit dafür ist.“

Drei Männer, ein Raum, ein Pakt. So begann Obsidian-8 – geboren nicht aus einem Befehl, sondern aus Vertrauen.

Operation Black Tundra

Name: Operation *Black Tundra*

Ort: Polarkreis, Nord-Norwegen

Datum: Februar 2022

Einheit: Obsidian-8 (erster offizieller Einsatz)

Hintergrund:

Im Winter 2022 meldete die norwegische Regierung massive Störungen durch ein unidentifiziertes Radar- und Kommunikationsfeld tief im arktischen Gebiet. Analysen deuteten auf ein unkontrolliertes **Tesla-Radararray** hin – Ursprung unbekannt, möglicherweise aus russischer oder privater Quelle. Das Feld drohte, sowohl zivile als auch militärische Navigationssysteme in der Region dauerhaft zu stören.

Einsatzbedingungen:

Temperatur: bis –40 °C

Nullsicht durch anhaltende Schneestürme

Politisch heikle Lage: NATO-Verbündete offiziell nicht informiert

Deckmantel: Geophysikalische Forschungsmission

Verlauf:

Obsidian-8 infiltrierte das Gebiet in einer verdeckten Nachtoperation.

Hawk (Kincaid) koordinierte die Landung.

Grizzly stellte Bodensicherung und logistische Führung.

Das Team neutralisierte das Array, ohne dass Spuren einer offiziellen Operation zurückblieben.

Besonderheiten:

Der Einsatz bewies erstmals die Fähigkeit von Obsidian-8, außerhalb klassischer Befehlsketten und diplomatischer Strukturen zu operieren.

Trotz extremer Bedingungen wurde der Auftrag in weniger als 48 Stunden abgeschlossen.

Nach außen blieb der Vorfall ein „ungeklärtes Naturphänomen“.

Nachwirkung:

Operation *Black Tundra* gilt intern als **Feuertaufe von Obsidian-8**. Sie bestätigte die Gründungsprämissen: eine kleine, flexible, unsichtbare Einheit, die dort agiert, wo offizielle Strukturen versagen.

Nach Operation *Black Tundra*

Ort: Pentagon, Washington D.C., Februar 2022

Anwesend: Jonathan „Atlas“ Reed (SecDef), Robert „Grizzly“ McAllister, Maximilian „Hawk“ Kincaid

Der Raum roch nach Kaffee und kaltem Metall, als Hawk die Tür aufstieß. Sein Gesicht war von Frost gezeichnet, die Augen rot vor Schlafmangel, die Uniform noch vom Eis steif. Er ließ sich in den Stuhl fallen, rieb sich die Hände.

„-40 Grad,“ knurrte er. „Und das drei Nächte am Stück. Wir hätten uns auch gleich in einen Gefrierschrank einsperren können.“

Grizzly, die Arme verschränkt, musterte ihn. „Aber ihr habt's geschafft.“

Hawk nickte knapp. „Das Array ist stillgelegt. Keine Spuren, keine Zeugen. Offiziell war's ein Schneesturm. Inoffiziell – unsere Leute haben bewiesen, dass sie's draufhaben.“

Atlas trat näher, legte beide Hände auf den Tisch, die Augen fest auf Kincaid gerichtet. „Gab es Verluste?“

„Nein.“ Hawk schüttelte den Kopf. „Kalt, knapp, dreckig – aber keiner ist liegengeblieben.“

Einen Moment war es still. Nur das Summen der Klimaanlage füllte die Lücke. Dann zog Grizzly die Augenbraue hoch, ein seltenes Funkeln in seinem Blick. „Dann war's kein Test mehr. Es war der Beweis.“

Atlas lehnte sich zurück, atmete tief durch. „Obsidian ist echt. Ab jetzt ist es nicht nur eine Idee auf Papier.“

Hawk verzog die Lippen zu einem müden Grinsen. „Dachte ich mir auch, als ich zum dritten Mal fast erfroren bin. Aber ja – sie haben bestanden. Wir alle.“

Die drei Männer tauschten einen Blick. Kein Triumph, kein Pathos – nur die stille Gewissheit, dass sie in dieser Nacht eine Einheit geschaffen hatten, die es offiziell nicht gab, aber die bleiben würde.

Major Evelyn Carter – Adjutantin von General Kincaid Mensch Obsidian

Alter: 34 Jahre

Dienstgrad: Major, United States Air Force

Funktion: Persönliche Adjutantin und Stabskoordinatorin von General Maximilian Kincaid

Herkunft: Denver, Colorado, USA

Werdegang

Absolventin der **U.S. Air Force Academy (Colorado Springs)**, Jahrgang mit Auszeichnung abgeschlossen.

Fachgebiet: **Luft- und Raumfahrttechnik**, Nebenfach **Kommunikations- und Informationssysteme**.

Erste Station im **Air Combat Command**, Einsatzplanung für Luftoperationen.

Danach Verwendung als **Liaison Officer** bei multinationalen Übungen (NATO-Staffs in Europa).

Seit drei Jahren Adjutantin von General Kincaid, ausgewählt wegen ihrer organisatorischen Präzision und Fähigkeit, operative Vorgaben mit menschlicher Sensibilität zu verbinden.

Persönliches Profil

Ruhig, effizient, professionell – kein Platz für Eitelkeit oder Show.

Hat den Ruf, „immer zwei Schritte voraus“ zu denken – genau das, was Kincaid braucht.

Zeigt wenig Privatleben nach außen, gilt als „kompromisslos loyal“, aber nicht unnahbar.

Besitzt eine **knappe, trockene Art von Humor**, die manchmal unerwartet durchblitzt.

Spricht fließend Französisch (aus Studienzeit in Europa) – praktisch in NATO-Kreisen.

Rolle in der Handlung

Wird von Kincaid beauftragt, Andrews Freundin zu informieren – diskret, glaubwürdig und empathisch.

Offizielle Befehlskette (Air Force / Pentagon)

President of the United States

Fiktiver Name: President Jonathan Reed

(Oberbefehlshaber, tritt in der Saga bisher nicht direkt auf, bleibt aber die oberste Instanz)

Secretary of Defense (SecDef)

Fiktiver Name: Eleanor “Ellie” Stanton

(politisch versiert, kühl, bekannt für kompromisslose Entscheidungen)

Secretary of the Air Force (SECAF)

Fiktiver Name: Markus Hale

(Zivilist, technokratischer Typ, Experte für Rüstung und Beschaffung)

Chief of Staff of the Air Force (CSAF)

Fiktiver Name: General Robert “Bob” McAllister

(Vier-Sterne-General, alter Hase, eher traditionell – er kennt Kincaid gut)

General Maximilian „Max“ Kincaid

(Kommandeur von Andrews AFB, öffentliches Gesicht der Air Force in Krisen, gleichzeitig

Obsidian-Kommandant)

Grizzly – General Robert Bob McAllister

erhielt den Rufnamen „Grizzly“ in seiner Zeit als junger Pilot. Bei einer Notlandung in Alaska hielt er eine schwer beschädigte Maschine so lange in der Luft, bis sein Wingman sich absetzen konnte. Er selbst legte den Jet mitten in der Wildnis auf einem zugefrorenen See ab – mit gebrochenem Arm, aber ohne Panik. Als man ihn drei Tage später fand, saß er am Lagerfeuer, verwundet, aber stoisch, und murmelte nur: „Hab’s mir gemütlich gemacht.“ Seitdem blieb der Name.

Schwarze Linie (Obsidian) – bewusst kurz

National Security Advisor (NSAd)

Fiktiver Name: Dr. Victoria Langford

(Direkter Draht zum Präsidenten, hütet die geheimsten Projekte – sie ist die einzige „zivile“ Vorgesetzte, die von Obsidian-8 weiß)

General Maximilian Kincaid

(Kommandant Obsidian-8, berichtet nur an Langford; sie entscheidet, ob/wann der Präsident informiert wird)

OBSIDIAN-8 vollständige Beschreibung Obsidian-8

Klassifizierung: TOP SECRET / ULTRA-BLACK **Bezeichnung:** OBSIDIAN-8 **Typ:** Multinationales Black-Ops-Team unter direktem Kommando von General Maximilian Kincaid **Stationierung:** Joint Base Andrews, USA **Funktion:** Hochspezialisierte Eingreif- und Sicherungseinheit zur Durchführung von verdeckten Operationen mit strategischer Relevanz

Einheitsprofil:

OBSIDIAN-8 ist eine streng geheime, 8-köpfige Spezialeinheit, entwickelt zur Durchführung von Operationen unterhalb der politischen Sichtbarkeitsschwelle. Die Einheit operiert weltweit, oft ohne offizielle Einsatzfreigabe, in Hochrisiko-Szenarien, bei denen diplomatische, technologische oder außerirdische Interessen betroffen sind.

Die Einheit wurde als Primärbesatzung für das experimentelle Luftfahrzeug **Ravenstar** konzipiert und agiert als autonome Strike Cell mit Zugriff auf modernste Tarn- und Aufklärungstechnologien.

Führung:

General Maximilian Kincaid (Rufzeichen: Shadowhawk) – fliegt mit Actium mit

Funktion: Gesamtleitung / strategische Steuerung / Pilot der Ravenstar

Inoffizielles Mitglied: Colonel Simeon Morris (USMC Recon, Rufzeichen: Ghost)

Funktion: Einsatzberater, Exfiltration, Spezialoperationen bei Bedarf

Flugcrew Ravenstar:

Lt. Commander Leila Voss – Pilotin, Ex-Eurofighter, taktisches Fliegen unter

Plasmafeldbedingungen – **fliegt mit Actium mit**

Maj. Devon Cole – Testpilot, Experte für Stratosphären-Navigation & ECM – **fliegt mit Actium mit**

Aktive Operatoren (OBSIDIAN-8):

Lt. Kira Halden ("Wraith") – 35, weiblich

Rolle: Scharfschützin, Langstreckenaufklärung

Herkunft: Norwegen – Ex-Kommando Spezialkräfte, NATO Arctic Warfare Programm

Spezialgebiet: Langstreckenschuss, getarnte Observation, ballistische Gegenaufklärung

Sgt. Adriana León ("Fuse") – 32, weiblich

Rolle: Sprengstoffspezialistin / IED-Entschärfung

Herkunft: Kolumbien / US-Staatsbürgerschaft – USMC EOD, forensische Sprengstoffanalyse

Spezialgebiet: IED-Aufklärung, Tunnelbeseitigung, urbane Sprengräume

Cpt. Theo Harper ("Sawbones") – 38, männlich – fliegt mit Actium mit

Rolle: Feldchirurg / Notfallversorgung

Herkunft: Kanada – Militärchirurg, Ausbildung bei den US Pararescue (PJ)

Spezialgebiet: Sofortversorgung unter Extrembedingungen, Hochrisiko-Extraktion

Lt. Jayden "Stitch" Nakamura – 29, männlich – fliegt mit Actium mit

Rolle: Cyberwarfare, Drohnensteuerung, Netzwerkhacking

Herkunft: Japanisch-amerikanisch – NSA-Cyberdivision, Black Hat-Reformprojekt

Spezialgebiet: Remote-Hacking, Daten-Extraktion, Antenne / Störfrequenzen

Sgt. Mikhail Voronin ("Hammer") – 36, männlich

Rolle: CQB / urbaner Bodenkampf

Herkunft: Ukraine – Ex-Spetsnaz, übergelaufen nach Krim-Annexion

Spezialgebiet: Nahkampf, CQB, High-Risk Clearance

Sgt. Alani Kehoe ("Ghostvine") – 33, weiblich – fliegt mit Actium mit

Rolle: Hochlandbewegung / Tarnung / Geländeaufklärung

Herkunft: Hawai'i / US-Army – Pathfinder-Programm, Jungle-Training in Malaysia

Spezialgebiet: Bewegung in schwerem Gelände, Klettermanöver, heimliche Vorstöße

Cpt. Idris Fahim ("Falcon") – 37, männlich – fliegt mit Actium mit

Rolle: Hubschrauberpilot / Luftunterstützung

Herkunft: Jordanien / eingebürgert in den USA – Apache-Staffel, Black-Ops-VTOL

Spezialgebiet: Nachtflug, vertikale Infiltration, Manöver im Feindgebiet

Cpt. Elijah Grant ("Shatter") – 39, männlich

Rolle: Taktischer Truppführer, Interventionsleitung

Herkunft: USA / Texas – Force Recon, CIA-Spezialschulung

Spezialgebiet: Taktische Leitung, Feindkontaktanalyse, moralisch flexible Einsatzlogik

Einsatzbereiche:

Direkte Infiltration feindlicher Infrastrukturen

Extraction unter hohem Risiko (HVTs, Artefakte, KI-Systeme)

Sabotage- und Aufklärungsmissionen bei diplomatischer Sensibilität

Biologische und technologische Notfallsicherung (First Strike Containment)

Bekannte Einsätze:

OP BLACK TUNDRA (Norwegen, 2022)

Sabotage eines unkontrollierten Tesla-Radararrays im Polarkreis; Einsatz bei -40°C, Zero-Visibility-Tarnung.

OP SILENT EMBER (Ostafrika, 2023)

Sicherung eines abgestürzten NASA-Prototyps; unter Feuerkontakt mit paramilitärischen Kräften, Nachabsprung.

OP SHADOW CIRCUIT (Südostasien, 2024)

Ziel: Ausschaltung eines KI-gesteuerten Satelliten-Relais; digitale Infiltration durch "Stitch", Gelände-Deckung durch "Ghostvine".

OP ZERO HELIX (Antarktis, 2025)

Evakuierung eines Forschungsteams unter Quarantänebedingungen; psychologische Belastungsgrenze des Teams getestet.

Status: Aktiv. Existenz wird offiziell nicht bestätigt. Interne Bezeichnung in US/NATO-Kreisen: "non-attributable force asset".

OBSIDIAN-8 – Funk- & Slang-Codex

Funkcodes (NATO + Taktik)

Tango → Zielperson / Feind

Tango Down → Ziel neutralisiert

Oscar Mike → in Bewegung

Lima Charlie → laut & klar (Funk)

Charlie Mike → Auftrag fortsetzen

SITREP → Lagebericht

ETA → geschätzte Ankunftszeit

RTB → Rückkehr zur Basis

Green Light → Einsatzfreigabe

Overwatch → Deckungsposition

Exfil / Infil → Exfiltration / Infiltration

Winchester → keine Munition mehr

Bingo Fuel → Minimum an Treibstoff, Rückkehr zwingend

Hot LZ → Landungszone unter Beschuss

No Joy → Ziel nicht gefunden

OBSIDIAN-Slang für Situationen

FUBAR → völlig im Arsch, irreparabel

SNAFU → der übliche Wahnsinn (sarkastisch: „wie immer läuft alles schief“)

Charlie Foxtrot (CF) → Clusterfuck, totale Katastrophe

Goat Rope → chaotische Lage, in der jeder durcheinanderarbeitet

Soup Sandwich → grotesk verkorkste Situation

Meat Grinder → Einsatz mit extremen Verlusten / Feuerhagel

Death Funnel → tödlicher Engpass (Flur, Tür, Gang)

Shit Creek → in der Scheiße sitzen, keine gute Option

Broken Arrow → absolute Notlage, sofortige Unterstützung nötig

Blue on Blue → Friendly Fire, eigene Einheiten im Kreuzfeuer

Overcooked → Einsatz überzogen, Risiko zu hoch

Dry Hole → kein Treffer, Ziel nicht vor Ort
Tick → direkte Feindberührung (Troops in Contact)
Shitstorm → Eskalation, Chaos von allen Seiten

Einheitsspezifisch (intern OBSIDIAN-8)

Shadow Call → geheimer Befehl, der nicht über offene Kanäle gehen darf
Black Glass → absolute Funkstille (nur interne Handzeichen)
Ghost Zone → Bereich, in dem jede Bewegung tödlich riskant ist
Falcon Punch → improvisierte, aber brutale Lösung (angelehnt an Falcon selbst)
Wraith Mark → unsichtbare Ziemarkierung – wenn Wraith jemanden „gesetzt“ hat, ist er so gut wie tot
Simeon's Dice → ironische Bezeichnung, wenn eine Entscheidung riskant, aber notwendig ist („der Boss hat die Würfel geworfen“)



Cpt. Idris Fahim – „Falcon“

Obsidian Operator

Allgemeine Daten

Name: Idris Fahim
Rufname: Falcon
Alter: 37 Jahre
Rang: Captain
Herkunft: Jordanien, eingebürgert in den USA
Einheit: Obsidian-8, NATO Black-Ops-Team
Rolle: Hubschrauberpilot / Luftunterstützung

Hintergrund & Karriere

Diente zunächst in einer **Apache-Kampfhubschrauberstaffel**.
Später Wechsel zu **Black-Ops-VTOL-Operationen**.
Spezialist für **Nachtflug, vertikale Infiltration und Flugmanöver im Feindgebiet**.
Eingesetzt in verdeckten Operationen, oft unter extremen Bedingungen.

Bekannte Einsätze

OP BLACK TUNDRA (Norwegen, 2022):
Sabotage eines unkontrollierten Tesla-Radararrays im Polarkreis bei -40°C, Zero-Visibility.

OP SILENT EMBER (Ostafrika, 2023):

Sicherung eines abgestürzten NASA-Prototyps, Nachtabsprung unter Feuergefecht mit Paramilitärs.

OP SHADOW CIRCUIT (Südostasien, 2024):

Zerstörung eines KI-gesteuerten Satelliten-Relais; koordinierte Deckung für „Stitch“.

OP ZERO HELIX (Antarktis, 2025):

Evakuierung eines genetischen Forschungsteams unter Quarantäne; Belastungstest für die Psyche des Teams.

Persönlichkeit & Auftreten

Charismatisch, ironisch, charmant – Falcon ist oft die Stimme, die Anspannung im Team bricht.

Hat den **Blick eines Draufgängers**, aber fliegt mit tödlicher Präzision.

Neigt zu **Humor und Popkultur-Referenzen**, auch in ernsten Situationen (z. B. seine „Ansagen“ wie ein Charterpilot oder Kommentare über Teammitglieder).

Schätzt seine Crew, aber spielt gern den lässigen Einzelgänger am Steuerknüppel.

Trotz Lockerheit wird ihm von allen im Team vertraut – **wenn Falcon fliegt, kommt man runter**.

Besondere Fähigkeiten

Meister in **Low-Visibility-Manövern** (Sturm, Schneefall, Nacht).

Beherrscht **Präzisionslandungen in Extremzonen** (Gebirge, Sturm, urbaner Nahkampf).

Psychologisch flexibel: behält auch in **Stress- oder Ausnahmesituationen** die Ruhe.

Ergänzt das Team mit **Charme und Menschenkenntnis**, wichtig in Erstkontakten.

Status

Aktiv.

Offizielle Existenz wird nicht bestätigt – in US/NATO-Kreisen geführt als *non-attributable force asset*.

Falcon – Visuelles Profil

Aussehen

Größe: ca. 1,85 m

Statur: Athletisch, drahtig – nicht übermäßig muskulös, sondern der Körper eines Mannes, der Beweglichkeit und Ausdauer trainiert.

Haut: Olivfarben, von Sonne und Wind geprägt.

Haare: Schwarz, kurz geschnitten, oft mit einem leichten Ansatz von Bartstoppeln.

Augen: Dunkelbraun, mit diesem typischen „Draufgänger-Funkeln“ – halb Lächeln, halb Berechnung.

Kleidung im Einsatz:

Tarnfliegeranzug oder modifizierte Black-Ops-Pilotenausrüstung.

Helm mit Nachsichtsystem, aber sobald die Maske unten ist, wirkt er fast entspannt.

Privat oft in lässiger Kleidung: Lederjacke, Shirt, Jeans – Pilot durch und durch.

Auftreten & Körpersprache

Wirkt fast immer so, als stünde er außerhalb der Anspannung – **locker, entspannt, ein Grinsen auf den Lippen** Pilotenbrille

Seine Bewegungen haben etwas von einem Tänzer: geschmeidig, kontrolliert, aber immer in Balance, als könne er jederzeit loslegen.

Augenbrauen: Erhebt sie gern spöttisch, bevor er eine Bemerkung macht – eine Art Markenzeichen.

Stimme: Warm, tief, mit einem deutlichen Unterton von Ironie. Selbst Befehle klingen oft wie ein Scherz, aber jeder weiß, er meint sie ernst.

Ausstrahlung

Charmant-provokant – er liebt es, die Stimmung aufzulockern, auch wenn Kugeln fliegen.

Für Außenstehende wirkt er manchmal **zu gelassen**, fast respektlos – aber das täuscht. Seine Lässigkeit ist Teil seiner Professionalität: Ruhe für das Team, Ablenkung für den Feind. Strahlt das Gefühl aus: *Wenn Falcon am Steuer sitzt, landen wir lebend.*

Beispielhafte Szenenwirkung

Betritt einen Raum mit derselben **Lässigkeit**, mit der er einen Heli durch einen Sturm steuert: Hände in den Taschen, Grinsen im Gesicht.
Begrüßt eine nervöse Zivilistin so charmant, dass sie fast vergisst, dass er schwer bewaffnet ist. Kontert Moraths düstere Aura mit einem Spruch, der ihn für einen Moment menschlicher macht („Verdammt, wenn das hier kein Assassin's-Creed-Cosplay ist ...“).
In Gefechten bringt er **knappe, lockere Funkansagen**, die klingen wie Pilotendurchsagen – halb Comedy, halb Lebensversicherung.

Lt. Kira Halden – „Wraith“

Obsidian Operator

Einheit: Obsidian-8

Alter: 35

Herkunft: Norwegen

Rolle: Scharfschützin, Langstreckenaufklärung

Callsign: Wraith

Hintergrund

Diente in der norwegischen Armee, später im **NATO Arctic Warfare Programm**.

Galt früh als eine der besten Langstreckenschützinnen in arktischen Regionen.

Wechselte in Spezialprogramme für **getarnte Observation und ballistische Gegenaufklärung**.

Wurde nach verdeckten Operationen in Osteuropa von Obsidian-8 rekrutiert.

Hat sich den Ruf einer **geduldigen, eiskalten und unnachgiebigen Scharfschützin** erarbeitet.

Charakter

Sarkastisch, trocken, oft zynisch – besonders im Banter mit dem Team.

Pflegt eine **leidenschaftliche Beziehung zu ihrer Hauptwaffe** („WingMag“), die sie wie ein Lebewesen behandelt.

Sieht in ihrer Präzision nicht nur Beruf, sondern Berufung – sie glaubt, Distanz schaffe Klarheit. Innerhalb des Teams wirkt sie kühl, doch sie hat eine stille Loyalität, die sich im Ernstfall zeigt.

Aussehen

Größe: ca. 1,78 m

Statur: Schlank, sehnig, athletisch – trainiert auf Ausdauer, nicht auf Masse.

Haare: Dunkelblond bis aschbraun, meist streng zurückgebunden oder unter einer Mütze/Helm verborgen.

Augen: Eisgrau – kühl, wachsam, erfassen jede Bewegung.

Teint: Hell, wettergegerbt; man sieht ihr die Jahre im arktischen Klima an.

Besondere Merkmale:

Tätowierte Koordinaten an der Innenseite des Unterarms (Ort eines alten Einsatzes in Norwegen).

Ein dünner, weißer Narbenzug entlang des Kiefers – ein Erinnerungsstück an eine verfehlte Kugel.

Kleidung & Ausrüstung

Einsatzkleidung:

Tarnanzüge in Schneemuster oder urbaner Grau-Schwarz-Kombination.

Immer mit einer Kapuze oder einem Schal, der ihr Gesicht teilweise verschattet – daher der Codename „Wraith“.

Waffen:

Hochpräzise DMR (Designated Marksman Rifle) oder Scharfschützengewehr, individuell modifiziert.

Sekundär eine kompakte Pistole, oft eine Sig Sauer P226.

Sonstiges:

Trägt fast immer ein kleines, schlichtes Amulett – angeblich ein Glücksbringer ihrer Mutter.

Körpersprache & Auftreten

Bewegungen **ruhig, präzise, kontrolliert** – wie jemand, der gelernt hat, lange stillzuhalten.

Strahlt **Distanz und Kühle** aus, doch nicht unhöflich – mehr wie eine Frau, die alles sieht und nichts vergisst.

Sprache: Trocken, oft sarkastisch. Ihre Bemerkungen kommen präzise wie ein Schuss.

Wirkt nach außen hin unnahbar, doch im Team ist sie verlässlich und schützt ihre Kameraden kompromisslos.

Ausstrahlung

Geist in der Landschaft: Sie fügt sich nahtlos ins Gelände ein, wirkt wie ein Schatten – präsent, aber kaum greifbar.

Autorität durch Schweigen: Sie muss selten laut werden; ihre Blicke oder ein kurzes „Nein“ reichen, um Wirkung zu entfalten.

Für Zivilisten wirkt sie einschüchternd, für ihr Team beruhigend – eine, die den Überblick behält.

Primärwaffe – WingMag LR-12 „Baby“

Kategorie: Anti-Materiel-Präzisionsgewehr

Kaliber: 14,5 mm Magnetverstärker (Hybrid – ballistisch + Rail-Assistance)

Reichweite: 2.400 m effektiv, Rekordtreffer bei 2.950 m

Gewicht: 18,2 kg – sperrig, nur stationär einsetzbar

Besonderheiten:

Hybrid-Antrieb für maximale Durchschlagskraft

Rückstoßkompensation mit Smart-Gyros

Multi-Spektrum-Visier mit Tarnfilter

Berüchtigtes „Flügelknistern“ beim Schuss → Namensursprung

Wraiths Haltung:

Nennt sie „mein Baby“

Persönlich modifiziert (Magnetbahnen, Tarnschema, Abzug)

Running Gag: lieber mit der WingMag schlafen als ohne sie in den Einsatz

Sekundärwaffe – Arclight DMR-7 „Spielzeuggewehr“

Kategorie: Designated Marksman Rifle

Kaliber: 7,62 x 51 mm, Smart-Munition

Reichweite: 900–1.200 m

Gewicht: 6,8 kg – tragbar, modular zerlegbar

Besonderheiten:

Hybrid-Visier (optisch + IR + Laser)

Schalldämpfer mit Mündungsbremse

Modulares System für schnelle Anpassungen

Wraiths Haltung:

Verächtlich „Spielzeug“ genannt

Nutzt sie professionell, aber ungern

Hat dennoch eigene Mods eingebaut (Schaft, ballistische Software von Stitch)

Running Gag: jedes Mal, wenn sie die Arclight tragen muss, schwört sie danach, ihr „Baby“

WingMag zu besuchen

Taktische Rolle in Obsidian-8

Primär: Ausschalten hochrangiger Ziele, Material und Fahrzeuge auf Langdistanz.

Sekundär: Aufklärung und Überwachung ganzer Einsatzräume.

Besonderheit: Ihre Schüsse sind nicht nur taktische Aktionen, sondern oft **psychologische Waffen** – Gegner wissen, dass niemand sicher ist, solange Wraith in Position liegt.

Sgt. Adriana León (Fuse) & K9 „Nyx“ Obsidian Operator

Alter: 32

Herkunft: Kolumbien, später US-Staatsbürgerschaft

Rolle: Sprengstoffspezialistin / IED-Entschärfung

Werdegang:

Diente im USMC, Spezialisierung auf EOD (Explosive Ordnance Disposal).

Umfassende Erfahrung in urbaner Kriegsführung, Minenräumung und forensischer Sprengstoffanalyse.

Wurde nach mehreren Auslandseinsätzen von Obsidian-8 rekrutiert.

Spezialgebiet:

IED-Aufklärung und -Entschärfung unter Feindkontakt.

Sprengstoffsprengungen in engen, urbanen Strukturen.

Zusammenarbeit mit K9-Einheit für kombinierte Sprengstoffsuche.

Charakter:

Sarkastisch, direkt, oft mit schwarzem Humor.

Im Einsatz kompromisslos präzise.

Innerhalb der Einheit hochrespektiert – sie kombiniert Fachwissen mit Intuition.

K9 „Nyx“

Obsidian K9

Rasse: Belgischer Malinois, vollständig schwarz (seltene Zuchlinie).

Alter: 4 Jahre

Rolle: Sprengstoffsuche & CQB-Unterstützung

Training:

Ab dem ersten Lebensjahr in militärischer K9-Spezialisierung ausgebildet.

USMC-Programm für Sprengstoffspürhunde, später für urbane CQB-Manöver erweitert.

Seit 2 Jahren direkt auf Fuse geprägt und als festes Duo in Obsidian-8 integriert.

Fähigkeiten:

Spürhund für Sprengstoffe (klassische wie improvisierte).

CQB-Unterstützung – fixiert Gegner und verschafft dem Team taktische Vorteile.

Reagiert auf Handzeichen, Klick-Kommandos und Funkbefehle.

Kamera-Feed über Head-Mount direkt an Stichs Konsole gekoppelt.

Charakter:

Wachsam, diszipliniert, im Einsatz fast unheimlich still.

Verspielt und zutraulich im „Privatmodus“.

Beschützerinstinkt: Verteidigt nicht nur Fuse, sondern auch zunehmend das gesamte Team.

Insbesondere Simeon wird von ihr wie „ein Rudelmitglied“ behandelt.

Ausrüstung (Fuse & Nyx als Team)

Fuse:	Obsidian Operator
Standard-IED-Toolkit, Sprengstoffscanner. Persönliche Waffe: modifizierte M4A1, Pistole Glock 19. Leichte modulare Panzerweste für CQB.	
Nyx:	Obsidian K9
Taktisches Harness mit Grifflaschen und Abseilösen. Titanverstärkter Maulkorb (Schutz + Angriff). Ortungs- und Vitalchip → verbunden mit Obsidian-8-Netzwerk. Head-Mount-Kamera mit IR- und Low-Light-Modus. Taktische Rolle als Duo Primär: Suche & Neutralisierung von Sprengstoffen (Fuse als Analystin, Nyx als Sensor). Sekundär: CQB-Zugriff (Nyx als Vorläufer, Fuse mit Sprengstoffkenntnis). Tertiär: Psychologische Wirkung – die Kombination aus hochspezialisierter Operatorin und schwarzem Malinois ist im urbanen Umfeld einschüchternd und wirkt destabilisierend auf Gegner.	
Kryso-Anomalie/Passage	Ort Vakaisea
Wurmloch; umgeben von schwarzen Löchern; als Passage in eine Parallelwelt. Nur von Yazarus bereisbar, Künstliches Wurmloch-Netzwerk, geschaffen von den Yazarus, um Reisen zwischen Welten zu verkürzen.	
Kalser Tauernhaus	Ort Erde
Traditionsreiche Berghütte am Ende des Dorfertals (1.755 m). Rast- und Versorgungsstation, Ausgangspunkt für alpine Touren.	
Kals	Ort Erde
Bergdorf in Osttirol, am Fuß des Großglockners. Ausgangspunkt für alpine Unternehmungen.	
Kyra Qunar	Razor Drache
Razor Drachenwandler ; 2-jähriger Zwillingssohn von Lothlynn Qunar und Lozuli Vire Acorn	
Landebucht 12	Ort Kavalon
Landebucht auf Kavalon, Distrikt 1, in der die Actium landet.	
Layle Osanos; Lady	Mensch/Care System
Mensch; Händlerin und Vertreterin des Care-Systems; Vertraute der Herrscherin dieses Systems	
Leila	Mensch Technikerin
Kavalon-5	
Mensch; Technikerin auf dem Mond von Kavalon-5	
Lienz	Ort Erde
Hauptstadt von Osttirol. Bekannt für sonnige Lage, historische Altstadt, Nähe zu den Hohen Tauern.	

Linz

Landeshauptstadt von Oberösterreich. Bedeutendes Kultur- und Wirtschaftszentrum, u. a. Ars Electronica Center.

Lorran

Randwelt Vakaisea

Lothlynn Qunar Ri

Razor-Drachenwandler und Herrscher von Vakaisea, Regent später Drachenkaiser. Merkmale: Hochgewachsen, rotbraune Haare, in Drachenform schwarze und rote Schuppen. Strahlt eine bedrohliche Autorität aus. Charakter: intelligent, jähzornig, manipulativ und machtbesessen. Zerrissen zwischen rationalem Führungsstil und der zerstörerischen Natur seines Drachen. Hintergrund: Ältester Sohn von Quan-Ri. Vater vieler Bastardkinder, erst nach seiner Krönung werden Zwillinge als legitime Thronfolger geboren. Führung: Bereit, das Reich zu destabilisieren, um seine Macht zu sichern. Erzwingt Loyalität durch Einschüchterung, verbreitet jedoch auch Furcht.

Hintergrund und Position

Razor-Drachenwandler, ältester Sohn des ewigen Drachenkaisers Quan-Ri. Nach dem Verschwinden seines Vaters zunächst Regent, später Herrscher des Drachenreichs Vakaisea.
Mutter: eine Bewohnerin des Harems von Quan-Ri.
Vater zahlreicher Bastardkinder; seine legitimen Zwillingssöhne Ares und Kyra Qunar wurden nach seiner Krönung geboren.
Mutter seiner legitimen Erben: Lady Lozuli Vire Acorn, seine Favoritin.

Erscheinungsbild und Charakter

Hochgewachsen, mit rotbraunen Haaren.
Drachenform: schwarze und rote Schuppen.
Strahlt bedrohliche Autorität aus.
Eigenschaften: intelligent, jähzornig, manipulativ, machtbesessen.
Zerrissen zwischen rationalem Führungsstil und der zerstörerischen Natur seines Drachen.
Erzwingt Loyalität durch Einschüchterung und Furcht.

Rolle und Handlungen als Regent/Kaiser

Nutzt die Schwäche des Hofes nach dem Verlust von Quan-Ris Gefährtin, um die Macht an sich zu reißen.
Besessen davon, den Yazaru (Cian) zu finden und zu töten – getrieben von Legenden, dass nur ein Yazaru das Reich rechtmäßig führen kann.
Missbraucht den Iamymai-Orden für persönliche Rachefeldzüge; viele erfahrene Mitglieder verlassen daraufhin den Orden.
Befiehlt Morath, den Yazaru aufzuspüren und zu töten.
Besessen von Lozuli, der Mutter seiner Kinder. Ihre Flucht steigert seine Obsession; er versucht, sie durch Gefangennahme von Kaito und dessen Familie zur Rückkehr zu zwingen.
Plant und befiehlt den Angriff auf Zypso, um Kaito und seine Familie als Köder zu missbrauchen.
Sieht Kaito als größere, greifbare Bedrohung im Vergleich zum Yazaru.
Ordnet an, dass Rae-Kristalle nach Vakaisea überstellt werden müssen; Zu widerhandlungen gelten als Hochverrat.
Glaubt, dass seine Autorität brüchig ist; betrachtet jeden Rivalen als existentielle Bedrohung.
Beschrieben als Tyrann und Wahnsinniger, der bereit ist, alles zu zerstören, was sein Vater aufgebaut hat.

Ort Erde

Planet Vakaisea

Razor Drachenkaiser

Später von Guren überwältigt der ihn als Möglichkeit das Universum zu beherrschen sieht.

Berater und Gefolgsleute

Lady Mora Carvie – Leiterin des zivilen Nachrichtendienstes.

Lord Kazar Tinaye – enger Berater und Unterstützer.

Lozuli Vire Acorn; Lady

Razor / Arylan Lothlynn

Arylan von Lothlynn; Strategisch; selbstlos und pragmatisch. Lazuli steht im Konflikt zwischen der Loyalität zu Lothlynn und dem Schutz ihrer Kinder. Ihre Flucht symbolisiert den Wunsch; dem Untergang des Reiches zu entkommen und eine bessere Zukunft aufzubauen. Schafft es um ihre Kinder vor Lothlynn Einfluss zu bewahren, die Arylan-Verbindung aufzulösen

Lyneonac

Planet / Vakaisea

Feuchter Planet mit zart olivgrünem Himmel und Rückzugsort der Fravelo-Drachen. Kein ausgeprägter Jahreszeitenwechsel; 50 % Wasserbedeckung. Mond Samroth; Heimat der besten Schiffswerften des Drachenreichs („Orbitaler Konstruktionskomplex Samroth“ (OKS-1))

Lyrac-7 Imperium

Planet / Nellianisches

Zentralwelt des Nellianischen Imperiums; bekannt für ihren Handel mit Clejox und Rae-Kristallen. Ziel der Crew; um Handelsbeziehungen aufzubauen. Von Insektoiden bevölkert; die eine eigene Sprache und Handelsmentalität haben. Verbindungsplatz zu den Territorien des Nellianischen Imperiums und anderen galaktischen Zivilisationen.“

Zentralwelt des Nellianischen Imperiums.

Futuristische Handelsbörse mit insektoider Eleganz, biolumineszierenden Pools und schwebenden Plattformen.

Handelsgut: Clejox (Material aus Panzerplatten, extrem widerstandsfähig, leicht, wasserfest, laser- und schnittresistent).

Weitere Güter: Rae-Kristalle, Zintil-Beeren, Schmuck aus Panzerplatten.

Major Tharok Jinas

Makator

Kazars Stellvertreter in der militärischen Nachrichtenzentrale. Loyal; präzise und ehrgeizig. Tharok arbeitet effizient unter Kazars Anleitung und erkennt die politischen Machtpolitiken; in die er verwickelt ist.

Major Ethan Carmichael

Erde/Nato

NATO-Analyst, taktischer Offizier. Spezialist für Lageauswertung und Bedrohungsanalysen.

Marie

Erde/Kals

Hotelmanagerin des Gutshofs, Mutter von Jonas.

Malcort

Nahrung

Eintopf aus Eiweiß und Gemüse in einer würzigen Sauce; Beilage: Brot.

Mareya

Kinderfrau Lothlynn

Razor; Kinderfrau von Lothlynn und steht dem Harem des Herrschers vor; hat sich mit Lozuli verbündet

Marius Arange	Makador Drache
Makador Drachenwandler; Nachfolger von Brian Thap auf Rehrin. Gouverneur von Rehrin; ein cleverer Politiker; der in schwierigen Zeiten versucht; die Kontrolle zu behalten. Schlüsselfigur in der Politik von Rehrin und Unterstützer von Sal	
Max	Mensch Kavalon-5
Mensch; Techniker auf dem Mond von Kavalon-5	
Maxime	Makador Drache
Makador; Kinderfrau der Zwillinge von Lozuli Vire Acorn und ihre Vertraute	
Medirob	Androide
Medizinischer Androide; wird sowohl auf Planeten als auch auf Raumschiffen verwendet	
Mhyra	Planet Vakaisea
Randwelt Vakaisea; Landsitz auf den sich Jublixa und später die Arylan von Lothlynn zurückziehen	
Miamia (Zypso)	Bar /Zypso
High-End-Bar im Transferhafen von Zypso; im Besitz von Iris.	
Militärgleiter X34r-19	Raumschiff
Hochentwickeltes Schiff; das Morath und Katalina nutzen. Ausgerüstet mit Tarntechnologie und Hochgeschwindigkeitsantrieben	
Militärische Nachrichtenzentrale Ocantis	
Ein tief unter der Erde verborgener Komplex zur strategischen Planung und Analyse. Kühl und funktional.	
Mora Carvie; Lady	Makador Drache
Makador; Leiterin des zivilen Nachrichtendienstes des Drachenkaisers; Intellektuell; entschlossen und umsichtig. Sie vereint Diplomatie und Durchsetzungsvermögen und zeigt Mut angesichts persönlicher und politischer Herausforderungen. Im geheimen mit Kazar Tinaye liiert, dunkle Haare, tiefgrüne Augen, petite Gestalt	
Mora-Tempel (Rehrin)	Ort/Organisation/Rehrin
Weiblich geführter Tempel, Heimat der Rexaner-Schwesternschaft. Bekannt für Anmut und Sinnlichkeit auf dem Planeten Rehrin.	
Morgan	Humanoid/Kavalon-5
Sklavenhändler auf Kavalon-5; brutal korrupt	
Morgans Zelt auf Kavalon-5	
Eine Mischung aus Luxus und Grausamkeit. Hier werden Sklaven in speziellen Käfigen zur Schau gestellt und bestraft. Symbolisiert die Kälte und Macht von Morgan	
Colonel Simeon Morris	Mensch/Obsidian-8
USMC Recon – Rufzeichen „Ghost“	

Persönliche Daten

Geburtsort: Flagstaff, Arizona (23.11.1980)

Nationalität: US-amerikanisch

Familienstand: Ledig

Status: Aktiv – inoffizielles Mitglied der Black-Ops-Einheit **OBSIDIAN-8**

Auszeichnungen: Medal of Honor, Purple Heart, mehrere Navy Stars, geheime Black-Ops-Orden (nicht öffentlich getragen)

Sicherheitsfreigabe: TOP SECRET / NATO STRAT-ALPHA

Ausbildung & Qualifikationen

B.Sc. in Geophysik, University of Colorado

Officer Candidate School (OCS), USMC

Reconnaissance Training, USMC

Spezialtrainings: HALO-Fallschirm, Combat Diver, Urban Combat, Sniper Support

Winter Warfare (Alaska & NATO-Alpinkurs Lienz)

Sprachkenntnisse: Englisch (Muttersprache), Italienisch, Deutsch, Paschtu, Russisch (Basis)

Militärische Laufbahn

2008: 3rd Recon Battalion, Kaneohe Bay – amphibische Aufklärung

2011: Ranger School, Fort Benning – Führung in Kleingruppen

2012: NATO-Übung *Cold Dagger* (Lienz) – alpine Gefechtsführung, erstes Treffen mit Josef Mograntl

2014–2018: Mehrere Rotationen *Operation Grey Pass* (Afghanistan, Hochland) – Störtrupp, Zielaufklärung

2019: Team Leader Force Recon, Task Force *Hydra* – Spezialoperationen

2019/20: Verwundet im Karakorum (Pakistan), IED-Explosion bei 4.600 m; schwere Wirbelsäulenverletzung, Titan-Fixateure, dauerhafte Taubheit im linken Fuß.

Rettung durch Oberstleutnant Josef Mograntl (Gebirgsjäger) – prägendes Ereignis, internationales Renommee.

2021–2024: Strategischer Berater NATO Mountain Warfare Centre of Excellence – Extreme Cold & High Altitude.

2022–2025: Sicherheitsattaché UNOOSA-Projekt *Stratostat* (Antarktis, Wien HQ).

Parallel: Zuarbeit zu Risikoanalysen für außerirdische Kontaktzonen (in Datenkooperation mit Dr. Alexandra Snow, NASA/PDCO).

Verbindung zu OBSIDIAN-8

Stellvertreter und zeitweiliges aktiver Operator unter **General Maximilian Kincaid**.

Zusammenarbeit mit Kincaid bereits **vor Obsidian**, in NATO- und Black-Ops-Missionen.

Kincaid vertraut Morris' unorthodoxen Methoden und Erfahrung, besonders in Hochgebirgsoperationen.

In OBSIDIAN-8: Feldberater, übernimmt bei Bedarf Führungsrollen und kritische Einzelaufträge.

Taktisches Profil

Spezialisiert auf Aufklärung, Navigation in Hochgebirgen und Feindterritorien.

Eigenentwickeltes multispektrales Drohnen-Kit mit Ranger-Firmware.

Nutzt ein modulares Exo-Brace zur Stabilisierung von Hüft- und Knieachsen (limitiert, dramaturgische Schwachstelle).

Geschult in biologischer Notfallsicherung und Evaluierung unbekannter Technologien.

Persönlichkeit & Verbindungen

Analytisch, ruhig, belastbar unter Extrembedingungen.

Lakonisch, mit leiser Melancholie (Flashbacks zu Sprengfallen, Sehnsucht nach „letztem sauberen Gipfel“).

Josef Mogranti: Lebensretter, Freundschaft geprägt von Respekt und Loyalität.

General Kincaid: langjährige Kooperation vor Obsidian; gegenseitiges Vertrauen, Kincaid verlässt sich auf Morris' Feldexpertise.

Dr. Alexandra Snow: kannte ihn **vor Aegis Black nur über Berichte und Daten**; persönliches Kennenlernen erfolgte erst während der Aktivierung der Operation.

Nikita Radchencow: persönliches Vertrauensverhältnis, Ergänzung in medizinisch-wissenschaftlichen Fragen.

Mogranti Josef Brigadier

Mensch/Erde/Gebirgsjäger

Österreichische Gebirgsjäger – Kommandant 26. JgB, Lienz

Herkunft & Akademische Grundlagen

Geburtsort: Virgen, Osttirol – Bergbauernhof oberhalb des Dorfitals.

Studium: 2003–2007, Leopold-Franzens-Universität Innsbruck – B.Sc. *Angewandte Geoinformatik & Alpine Risikoanalyse*.

Dort enge Freundschaft mit Lena Hartwig (heutige Verteidigungsministerin).

Gemeinsame Tour entlang der Nordkante des Serlesgrats.

Weiterqualifikation: 2015–2017, M.Sc. *Strategic Mountain Operations & Disaster Management* (Theresianische Militärakademie/Uni Innsbruck).

Thesis: *Drohnen-Live-Kartierung von winterlichen Massenbewegungen*.

Militärlaufbahn (2008–2025)

2008: JgB 24 (St. Johann) – Basis Gebirgskampf.

2010: 26. JgB, Lienz – Zugskommandant, Schwerpunkt alpine Search & Rescue.

2012: NATO-Übung *Cold Dagger*, Lienz – Austauschoffizier, erste Begegnung mit US Recon-Marine Simeon Morris.

2019/20: Operation *Grey Pass* (Karakorum/Pakistan) – Einsatzführer des multinationalen *Snow-Tiger*-Teams.

Rettete Simeon Morris aus einer Felsrinne unter IED-Beschuss in 4.600 m Höhe.

Auszeichnung: Goldenes Ehrenzeichen für Tapferkeit.

2021: EUFOR Althea, Bosnien – Minenräumung in Karstgebieten.

2023: Brigadestabsausbildung Wien – operative Planung, Gebirgsbrigade 6.

2024: Bataillonskommandant 26. JgB – Gesamtführung Lienz.

Schlüsselmissionen

Karakorum-Rettung (2019/20):

Leitung eines gemischten US-österreichischen Teams im Rahmen einer Gebirgsjäger-/Jagdkommando-Operation.

Nächtlicher Abseil-Anflug bei Sturm, Einsatz eines Titan-Drahtseilflaschenzugs.

Bergung von Morris in unter 14 Minuten, bevor eine zweite IED explodierte.

Begründete internationales Renommee und dauerhafte Verbindung zu den US Marines.

Dorfersee-Lawinenevakuierung (2021):

36-Stunden-Einsatz mit Echtzeit-Drohnen-Schwarm.

Notfall-Kartierung künstlicher Schneefelder – innovativer Einsatz unter Extrembedingungen.

Kernkompetenzen & Ausrüstung

Staatlich geprüfter Berg- und Skiführer.

Lawinensprengmeister.

Militärfallschirm „Berg“.

Führt die Geo-Drohnen-Suite ARGO-4M, eingebunden in militärische Führungsnetze.

Nutzt Ti-Carbon-Exo-Frame für extreme Steigeneinsätze unter Last.

Leitspruch/Doktrin: „*Gelände, Wetter, Moral – keine Variable bleibt unbeobachtet.*“

Beziehungen

Simeon Morris: Lebensretter-Band seit Karakorum. Running-Gag: „*Wer zuerst oben ist, kocht den Kaffee.*“

Lena Hartwig: Studienfreundin, heutige Verteidigungsministerin. Unterstützt seine Beschaffungsvorhaben (Exo-Frames, Drohnen-Cluster) und vertraut auf seine Echtzeit-Lagebilder.

Ist Kincaide und Voller bei Auslandseinsätzen begegnet

Persönliches Profil

Stoisch-präzise Osttiroler Mentalität.

Humor trocken wie Kalkfels.

Loyal zur Truppe, skeptisch gegenüber Bürokratie.

Verwundbarkeit: Mikrofrakturen im rechten Knöchel, problematisch bei extremer Kälte.

Muriel und Kaito Sherian Mareus Cian

Eltern von Cian; Fireo und Oreto Drachenwandler; Kaito ist der jüngste Sohn des Drachenkaisers Quan-Ri; lebt auf Zypso

Oreto/Fireo Drache Clan

Nagario

Heimatplanet der Makador Drachen und Heimatbasis des Iamymai-Ordens; gemäßigte Welt; etwa die Hälfte bewohnt; der Rest unberührte Natur mit ausgedehnten Wäldern; Gebirgen und Grasflächen Ordensburg des Iamymai liegt am Rand der Siedlung Urlakje

Planet Vakaisea

Nahrungsmittelreplikator

Ein Gerät zur Herstellung von Nahrung. Die Actium verfügt über solche Stationen auf höchstem Standard. Talon nimmt sich vor einen im versteckten Komplex auf Terra zu bauen.

Gerät Vakaisea

NASA – National Aeronautics and Space Administration Organisation Erde

Zivile Raumfahrtbehörde der Vereinigten Staaten mit Sitz in Washington, D.C.

Hauptaufgaben: bemannte und unbemannte Raumfahrt, Erdbeobachtung, Astrophysik, Technologieentwicklung.

Die NASA spielt in der Erzählung eine zentrale Rolle bei der planetaren Verteidigung gegen Himmelskörper sowie in der Koordination mit internationalen Partnern (ESA, UNOOSA, PDCO, militärische Stellen).

Alexandra Snow ist eine hochrangige Mitarbeiterin innerhalb der NASA und leitet dort eine Spezialabteilung zur Überwachung kosmischer Bedrohungen, PDCO.

Nachrichtendienst in Österreich Organisation Erde

Besteht aus dem DSN (Direktion Staatsschutz und Nachrichtendienst, Inlandsdienst) und dem Heeresnachrichtenamt (HNAA). Aufgaben: Gefahrenabwehr, innere & äußere Sicherheit.

Nationalpark Hohe Tauern

Größter österreichischer Nationalpark (gegründet 1981). Schützt alpine Landschaft, Flora und Fauna.

NATO (North Atlantic Treaty Organization) Organisation Erde

1949 gegründetes Verteidigungsbündnis mit derzeit 31 Mitgliedstaaten (2025). Fördert kollektive Sicherheit und Stabilität.

Colonel Henrik Voller

Mensch/Erde/Nato

Kommandeur NATO-Luftraumüberwachung, Ramstein (Air Operations Center)

Allgemeine Daten

Name: Henrik Voller

Geburtsjahr: 1969

Alter: 56 Jahre

Nationalität: Deutsch

Rang & Dienststelle: Colonel, Kommandeur der NATO-Luftraumüberwachung (Air Operations Center), Ramstein (Deutschland)

Spezialisierung: Luftraumüberwachung, Frühwarnsysteme, operative Koordination bei multinationalen Einsätzen

Ausbildung & Werdegang

Studium:

Elektrotechnik & Informationssicherheit – Helmut-Schmidt-Universität Hamburg
(Bundeswehrhochschule)

Strategische Sicherheitspolitik – NATO Defense College, Rom

Militärische Karriere:

Einstieg als Radaroffizier in einem Luftwaffenbataillon

2003–2006: Afghanistan (ISAF) – Luftraumüberwachung in gemischem NATO-Stab

Später: Planungsstabsoffizier für Luftraumsicherheit im NATO-Hauptquartier Brüssel

Seit 2017: Leiter NATO-Zentrale für Luftraumüberwachung in Ramstein – Verantwortung für Mitteleuropa, Schnittstelle zu ESA & nationalen Behörden

Aktuelle Rolle (Operation Aegis Black)

Vom NATO-Oberkommando auf Ersuchen der ESA mit der Untersuchung der Vorfälle in Osttirol betraut

Koordiniert militärische Satellitenoperationen und überwacht anomale Energiesignaturen

Ließ die Basis Ramstein abriegeln und Satelliten neu ausrichten, nachdem Signale vom Mond ausgingen

Verantwortlich für Zusammenspiel von NATO, nationalem Militär (Österreich, Schweiz, Italien), ESA und Geheimdiensten

Im Befehlsschema von Aegis Black: strategische Leitung NATO

Verbindungen

Colonel Simeon Morris (USMC, Recon):

Von Voller persönlich als NATO-Verbindungsoffizier ausgewählt

Sieht ihn als Analyst *und* Mann fürs Grobe

In Osttirol fungiert Morris als seine verlängerte Hand und berichtet direkt an ihn

Dr. Alexandra Snow (NASA, PDCO):

Bekannt von transatlantischen Sicherheitsgipfeln zur Weltraumverteidigung

Respektiert ihre Expertise, empfindet sie aber als unbequeme Stimme

Erkennt an, dass ihre Aktivierung von Notfallprotokollen (z. B. Aegis Black) höchste

Ernsthaftigkeit signalisiert

General Maximilian Kincaid (USAF):

Direkter Vorgesetzter im NATO-Kommandostrang

Verhältnis geprägt von Respekt, aber auch Spannungen: Kincaid stärker politisch orientiert, Voller faktengetrieben und skeptisch gegenüber Washingtoner Einflüssen

Untergebene (aktuelles Kernteam)

Major Ethan Carmichael: Taktischer Offizier, spezialisiert auf Lageauswertung & Bedrohungsanalysen; gilt als pragmatisch, unerschütterlich

Captain Linda Hawthorne: Einsatzleiterin im Kontrollzentrum; diszipliniert, loyal, bekannt für Präzision unter Druck

Charakterprofil

Stärken: Analytisch, durchsetzungsfähig, loyal zur Mission; übernimmt Verantwortung, wenn andere zögern

Schwächen: Zynisch, ungeduldig mit Bürokratie und politischem Gerede

Führungsstil: Direkt, verlangt Loyalität und gibt im Gegenzug Schutz für sein Team

Besonderheit: Seine seltene Nervosität gilt in Ramstein als untrügliches Signal, dass eine Lage wirklich ernst ist

Generalmajor Claudia Reinhardt

Erde / US Army

Nationalität: USA

Funktion: Kommandantin US Air Base Ramstein

Werdegang: Geboren in Texas, aufgewachsen in einer Militärfamilie. Studium der Luft- und Raumfahrttechnik, später Kommandoposten in Afghanistan (Luftnahunterstützung) und leitende Rollen in der US Air Force Air Mobility Command. Seit zwei Jahren Kommandantin in Ramstein.

Charakterzug: Direkt, *no-nonsense*, bekannt für schnelle Entscheidungen unter Druck, allerdings wenig flexibel und sehr regelbewusst, Grauzonen sind nicht ihr Ding.

Brigadier Charles Hensley

Erde/Nato/GB

Nationalität: Vereinigtes Königreich

Funktion: Royal Air Force, zuständig für multinationale Einsatzkoordination in NATO-Einsätzen

Werdegang: Geboren in Manchester, Karriere als Tornado- und Typhoon-Pilot, später Stabsarbeit im NATO-Hauptquartier in Brüssel. Befördert zum Brigadier wegen exzellenter Fähigkeiten in internationaler Abstimmung.

Charakterzug: Scharfer Verstand, britischer Humor, liebt Understatement selbst in Krisensituationen.

Colonel Antoine Lefèvre

Erde/Nato/F

Nationalität: Frankreich

Funktion: Armée de l'Air, Verbindungsoffizier im NATO-Hauptquartier, Experte für strategische Luftoperationen

Werdegang: Aus Lyon, Eliteausbildung an der École de l'air in Salon-de-Provence. Einsatzflieger auf Mirage 2000, später in der strategischen Planung in Paris. Seit drei Jahren in multinationaler Funktion bei der NATO.

Charakterzug: Gelassen, kultiviert, mit Hang zur Ironie. Wirkt oft unbeeindruckt, auch wenn die Lage eskaliert.

Nellianisches Imperium

Outer Rim

Reich außerhalb des Rims.

Bewohner: insektoid, hochgewachsene Wesen mit schimmernder Haut und Flügeln, facettenreiche Augen.

Kommunikation über Klicklaute und Summen, zusätzlich galaktische Handlungssprache.

Architektonisch geprägt von insektoider Eleganz, friedlich im Inneren, bedeutende Handelsmacht.

Lyrac-7 Hauptwelt

ist ein bedeutendes galaktisches Reich, das sich außerhalb des Rims befindet und von fremden insektoiden Wesen, den Nellianern, bewohnt wird.

Spezies und Erscheinungsbild

Die Nellianer sind insektoide Wesen.

Sie sind hochgewachsen und haben eine durchscheinende, schimmernde Haut sowie transparente Flügel.

Ihre humanoiden Körper zeichnen sich durch lange, dünne Gliedmaßen und große, facettenreiche Augen aus.

Ihre Kommunikation erfolgt hauptsächlich durch Klicklaute und Summen, sie beherrschen jedoch auch die galaktische Handelssprache zur Erleichterung ihrer Geschäfte.

Geographische Lage und Bedeutung

Das Imperium liegt außerhalb des Rims.

Lyrac-7 ist die Zentralwelt des Nellianischen Imperiums. Dieser Planet ist ein wichtiger Verbindungspunkt zu den Territorien des Nellianischen Imperiums und anderen galaktischen Zivilisationen.

Das Nellianische Imperium gilt als ähnlich bedeutend wie Vakaisea, das Drachenreich.

Handelsbeziehungen und Güter

Die Nellianer pflegen lose Handelsbeziehungen zur Händlergilde und Vakaisea.

Lyrac-7 ist bekannt für den Handel mit Clejox und Rae-Kristallen.

Clejox ist ein leichtes, widerstandsfähiges Material, das aus den abgeworfenen Panzerplatten der Insektoiden von Lyrac-7 gewonnen wird. Es dient als potenzielles Handelsgut und Material für Schutzkleidung oder Planen und ist wasserfest, hitzebeständig, schwer zu schneiden, kann Laser und physische Angriffe abwehren und ist nicht atmungsaktiv. Clejox wird auch für seine extreme Reißfestigkeit und Leichtigkeit geschätzt, besonders in den Randwelten.

Rae-Kristalle werden von den Nellianern nicht nur für den Antrieb ihrer Schiffe, sondern für viele andere Zwecke verwendet.

Weitere Handelsgüter umfassen violett schimmernde Zintil-Berenen und kostbare Schmuckstücke aus ihren eigenen Panzerplatten.

Nuhris ist ein bekannter Nellianischer Waffenhändler.

Cian und seine Crew planen, Handelsbeziehungen zum Nellianischen Imperium aufzubauen und Lyrac-7 als Basis zu nutzen.

Architektur und Kultur

Die Handelsbörse auf Lyrac-7 weist eine futuristische Architektur mit insektoider Eleganz auf, mit biolumineszierenden Pools, schwebenden Plattformen und faszinierenden Licht- und Duftwelten. Das Auktionsgebäude ist majestatisch und ähnelt einem riesigen Insektenbau mit transparenten Wänden.

Zan lobt die Nellianer für ihre Fähigkeiten in der Geschäftsführung und bemerkt, dass in ihren Aufzeichnungen keine internen Konflikte erwähnt werden, was auf einen friedlichen inneren Frieden hindeutet.

Nirame Yami

Rexanerin; Tänzerin und Edelnutte; Mitglied der Rexaner-Schwesternschaft

Nity-Oto

Eine heiße Wüstenwelt; Rohstoffreich an Metallen und Mineralien die für die Waffenproduktion bedeutsam sind. Befindet sich zwischen den Systemen Nagario und Isadora-Ocantis und wird zu den inneren Drachenwelten gezählt. Seit der Vernichtung der Firo-Drachen ist die Welt verweist und die Rohstoffe werden gnadenlos ausgebeutet. Ein rohstoffreicher; aber gefährdeter innerer

Rexanerin

Planet/Name Fregatte

Planet Vakaiseas; dessen Phosphor-Minen eine zentrale Rolle in der Wirtschaft des Drachenreichs spielen. Ein Sinnbild für die Ausbeutung der Ressourcen des Reiches. Riesige Industriekomplexe bedecken den Planeten und die Oberfläche wird von Bergbauunternehmen aufgerissen. Zwei große Siedlungen jeweils in der Nähe der Polkappen beherbergen die Bewohner; die sich aus den unterschiedlichsten Rassen zusammensetzen.

Noldar Urita

Makador; General des Drachenreichs; 3 höchster Offizier der Drachenarmee

Nuhris

Nellianischer Waffenhändler

Nyr Byrjun (Zyrax)

Stadt

Stadt der Händlergilde auf Zyrax. Symbol für die Herausforderungen durch die Flüchtlingskrise und den Zusammenbruch traditioneller Strukturen. Kontrast zwischen wachsenden Zeltstädten und Parallelgesellschaft im Orbit.

Oberthalter Peter (tot)

Bergführer, Alpinpolizist, Nikitas Bruder, Verstorben (vor vier Jahren).

Oberthalter Anton

(Landbesitzer, betreibt Gutshof/Hotel). Nikitas und Peters Vater. Anton ist Nationalpark-Ranger und Jäger. Die Oberthalers besitzen seit Generationen große Teile des Dorfertals und eine hochgelegene Alm.

Oberthalter Maria

Nikitas und Peters Mutter. Maria, klein, drahtig und wettergegerbt, gilt als strategisch denkend und unbeirrbar; Die Oberthalers besitzen seit Generationen große Teile des Dorfertals und eine hochgelegene Alm

Ocantis SM 70662

Parallelwelt zu Isadora; Zentrum des Drachenreichs; smaragdgrüner Himmel; 90 % Wasser; Heimat der Razor-Drachenwandler

Oduart; Master

Razor; leitet den Orden der lamymai

Orbitalplattform (12) über Nyr Byrjun, Zyrax

Ort Outer Rim

Plattform, die sich zu einer eigenständigen Gesellschaft entwickelt. Modell für alternative soziale Ordnung und Rückzugsort vor chaotischen Zuständen auf der Planetenoberfläche.

Beschreibung und Funktion:

- Die Plattform entwickelte sich zu einer eigenständigen Gesellschaft und einem Rückzugsort vor den chaotischen Zuständen auf der Planetenoberfläche.
- Sie ist eine „Parallelstadt“ im Orbit, die eine sichere Alternative für die Schiffsbesatzungen bietet, die es vorziehen, im All zu leben.
- Die Plattform ist von einem schimmernden Schutzschild umgeben und verfügt über strenge Sicherheitsmaßnahmen, um illegale Landeversuche abzuwehren.

- Patrock Sorensen, der ursprüngliche Besitzer der *Actium*, betreibt dort die Bar „**Vumbi La Nyota**“. Seine eigene *Sunburst* liegt dauerhaft an der Plattform vertäut.
- Sorensen gilt als charismatischer, aber auch verschlossener Mann, der von den alten Handelswegen zwischen Rehrin, Zyrax und den Außenwelten erzählt und so eine zentrale Figur im sozialen Geflecht der Plattform wurde.
- Durch seine Bar wurde er zum inoffiziellen Knotenpunkt der Ankommenden: Nachrichten, Gerüchte und Geschäfte zirkulieren zuerst durch seine Hände.
- Es existiert ein System zur Registrierung von Neuankömmlingen, das er maßgeblich mitentwickelte.

Gesellschaft und Alltagsleben:

- Die Gemeinschaft auf der Plattform ist fließend und nomadisch, weist aber durch ihre hierarchische Struktur und Disziplin eine überraschende Stabilität auf.
- Schiffsbesatzungen treffen sich regelmäßig, tauschen sich aus und organisieren gemeinsame Versorgungsflüge, um ihre Schiffe abflugbereit zu halten.
- Die *Actium* war hier geparkt, und ihre Crew, wie auch die von Patrock Sorensen, genoss es, im Weltraum zu sein, anstatt auf einer Planetenoberfläche gefangen zu sein.

Orley

Mensch; Offizier auf Zypso im Transferhafen

Mensch/Zypso

Oro-Bier

Ein violettes Bier von Zypso, das nicht künstlich in einem Nahrungsmittelreplikator hergestellt werden kann. Es riecht nach verschüttetem Oro-Bier in einer Hafenkneipe. Patrock Soren vermisst es auf seinen Handelsreisen. Cian und Zan tranken es in einer heruntergekommenen Bar.

Bier (Zypso)

Outer-Rim

Außenzone außerhalb Vakaiseas; gehört zu keinem Territorium;

Outer Rim Zone

Österreich

Mitteleuropäischer Staat, bekannt für alpine Landschaften, kulturelle Vielfalt und wissenschaftliche Errungenschaften.

Staat Erde

Österreichisches Bundesheer

Streitkräfte Österreichs. Aufgaben: Landesverteidigung, Katastrophenschutz, internationale Friedensmissionen.

Organisation Erde

Osttirol

Region im Südwesten Österreichs mit spektakulären Gebirgslandschaften und abgelegenen Tälern.

Ort Erde

Die Sunburst

Allgemeine Daten

Raumschiff

Schiffstyp: Frachter X23A12

Eigentümer: Patrock Sorensen

Bauort: Samroth – eines der letzten Schiffe, die dort vor der Rae-Kristall-Krise fertiggestellt wurden.

Status: Stationiert auf der **Orbitalplattform 12** über Nyr Byrjun (Zyrax).

Herkunft und Erwerb

Ursprünglich eine **unfertige Bestellung**, die während der Rae-Knappheit aufgegeben wurde. **Patrock Sorensen** erwarb die Sunburst durch Investition seiner Reedereianteile – ein Schritt, um sich aus alten Geschäften zurückzuziehen und in den **Outer Rim** zu wechseln. **Drizz Cahugia**, Schiffsingenieur der *Actium*, bezeichnete den Kauf als „Schnäppchen“.

Technische Merkmale und Fähigkeiten

Moderner und leichter als das Flaggschiff **HQ1** der Händlergilde.

Schnelligkeit: Kann mit der *Actium* mithalten.

Tarnvorrichtung: Keine militärische Hochtechnologie, aber effizient genug, um gewöhnliche Sensoren zu täuschen.

Einsatzprofil: Primär Frachtschiff, nicht für direkte Kampfhandlungen ausgelegt.

Vorteil: Beweglichkeit, Effizienz.

Nachteil: Anfälliger als HQ1 in Gefechten.

Kritische Abhängigkeit

Antriebssystem: Rae-basiert.

Aktuell abhängig von **einem einzelnen Rae-Kristall** (Klasse-2, 750 Gramm, leichter Grünstich).

Ohne Ersatz ist die **Navigations- und Antriebssteuerung unbrauchbar**.

Rae-Kristalle sind extrem selten und teuer → größte operative Schwachstelle des Schiffs.

Besatzung

Die Sunburst ist für **drei Crewmitglieder** ausgelegt. Die Mannschaft ist klein, eingespielt und durch enge Bindungen geprägt:

Patrock Sorensen

Mensch/Händlergilde

Kapitän, Besitzer der *Sunburst*.

Imposante Erscheinung, mit markantem Ziegenbart.

Veteran vieler Handelswege, bekannt für Pragmatismus und Loyalität gegenüber seiner Crew.

Eniva Aivoj

Erste Offizierin, **Cyborg** und herausragende Mechanikerin.

War maßgeblich an der Entwicklung der **X-Frachter-Reihe** auf Samroth beteiligt.

Ein Unfall bei Testflügen führte zu ihrer kybernetischen Transformation.

Klein, energisch, mit glänzenden Metallgliedmaßen, einem lebenden Auge und einer Hochleistungskamera.

Trotz ihrer Vergangenheit und Ausgrenzung fand sie im Weltraum und an Patrocks Seite ihre Bestimmung.

Rhimekho Kybsa

Chamro von Xyria, Ehemann von Eniva.

Still, effizient, versteht Sprachen, spricht aber die Universalsprache kaum.

Von ruhiger Natur, doch blitzschnell und tödlich mit seinem Muschel-Messer, wenn es nötig wird.

Lichtempfindlich – leidet besonders unter der hohen Strahlung Zyrax'.

Seine Loyalität zu Patrock und Eniva ist tief und unverrückbar.

Bedeutung / Rolle im größeren Kontext

Die *Sunburst* gilt als **Symbol für den Übergang**: ein modernes Schiff, das aus den letzten Ressourcen Samroths hervorging und nun im Rim Teil der neuen Handels- und Widerstandsnetzwerke ist.

Sie fungiert zugleich als **mobiler Unterschlupf** und als **Bindeglied** zwischen der Händlergilde, freien Piloten und den verstreuten Fraktionen, die sich gegen das Drachenreich stellen.

PDCO – Planetary Defense Coordination Office (Abteilung von Snow)

Organisation/Erde/NASA

Unterabteilung der NASA, angesiedelt am NASA Headquarters in Washington, D.C.

Aufgabe: Identifikation, Beobachtung und Abwehr von erdnahen Objekten (Asteroiden, Kometen) sowie Risikobewertung potenzieller Einschläge.

Internationale Schnittstelle: koordiniert mit ESA, UNO Office for Outer Space Affairs (UNOOSA, Wien), nationalen Verteidigungsministerien sowie spezialisierten Forschungseinrichtungen.

Entwickelt und testet Protokolle für Krisenfälle (u. a. AEGIS BLACK).

Direktorin: Dr. Alexandra Snow, die im Roman durch ihre Kompetenz, ihren Pragmatismus und ihre Fähigkeit zur internationalen Zusammenarbeit hervorsticht.

Fokus der Abteilung:

Frühwarnsysteme (Teleskope, Radar, Wellenanalysen).

Krisenprotokolle und Notfallkommunikation.

Einsatzkoordinierung mit militärischen Partnern.

Abwehrmissionen (z. B. kinetische Impaktoren, Ablenkungsstrategien).

Plasmabomben

Hochentwickelte Waffen mit massiver Zerstörungskraft. Stark, aber riskant, da sie Rückstoß auf die eigenen Schilder auslösen können.

Polizei in Österreich

Organisation Erde

Zentrale Exekutive für Sicherheit & Strafverfolgung. Tätig in Städten und ländlichen Gebieten.

Karl Unterkehrer, Gruppeninspektor MatreiMensch/Erde

Name: Karl Unterkehrer

Dienstgrad: Gruppeninspektor (Alpinpolizei / Polizeiinspektion Matrei in Osttirol)

Geburtsdatum: 02. März 1981

Geburtsort: Matrei in Osttirol, Österreich

Nationalität: Österreichisch

Familienstand: verheiratet mit Isabella, zwei Töchter (Carmen, geb. 2013; Regina, geb. 2016)

Ausbildung

1999 – 2003: Studium der Psychologie an der Universität Innsbruck, Schwerpunkt

Kriminalpsychologie und Verhaltensanalyse

Nebenfächer: Soziologie, Pädagogik

Diplomarbeit: „*Stress und Entscheidungsmuster bei Extremsituationen in alpinen Einsatzgruppen*“

2003 – 2004: Grundwehrdienst, Österreichisches Bundesheer, Einsatz bei den **Gebirgsjägern** in Absam, Tirol

Zusatzausbildung: Überlebenstraining Hochgebirge, Lawinenkunde, Orientierung und Aufklärung

2005 – 2007: Polizei-Grundausbildung, Schwerpunkt **alpines Gelände & Einsatzpsychologie**

Praktika bei Kriminalpolizei Innsbruck (Kriminalpsychologie, Täterprofile)

Teilnahme an internationalen Seminaren zu **Opfer- und Täterpsychologie**

Beruflicher Werdegang

2007 – 2010: Polizedienststelle Innsbruck, Zuteilung zu kriminalpsychologischen Analysen

Ursprünglich auf dem Karriereweg zum Profiler: arbeitete an Täterprofilen und psychologischen Einschätzungen für die Kriminalpolizei

2009: wurde zu einem besonders belastenden Fall gerufen – dem Mord an einem Kind. Er überführte den Täter, doch die Konfrontation mit der Grausamkeit des Falls und die gleichzeitige Schwangerschaft seiner Frau Isabella ließen ihn erkennen, dass er sich nicht ständig mit solcher Gewalt auseinandersetzen wollte.

2010 – 2012: Rückkehr in den regulären Polizeidienst, bewusste Entscheidung gegen eine Karriere bei der Kriminalpolizei
Trotz Überredungsversuchen von Vorgesetzten und Kollegen blieb er bei seinem Entschluss
Nach der Geburt seiner ersten Tochter Carmen (2013) und noch deutlicher nach der Geburt von Regina (2016) stand für ihn endgültig fest: Er wollte kein Leben im Schatten solcher Fälle führen
2012 – heute: **Gruppeninspektor**, Polizeiinspektion Matrei / Alpinpolizei
Führt ein kleines Team bei Such- und Rettungseinsätzen
Spezialist für Lawinen- und Bergungseinsätze, gilt intern als „Profiler im Gebirge“
Wird regelmäßig von Kriminalpolizei Innsbruck und dem LKA Tirol bei komplexen Fällen hinzugezogen
Hält bewusst an der Bodenständigkeit seines Postens in Matrei fest
2010 – heute: Reserveoffizier bei den **Gebirgsjägern** (Milizstatus)
Regelmäßige Übungen und enge Kontakte zu aktiven Offizieren
Verfügt über ein belastbares Netzwerk innerhalb der alpinen Einsatzkräfte (Militär und zivile Rettung)

Persönliche Verbindung zu Nikita

Kindheit & Jugend: gemeinsam aufgewachsen in Matrei, enge Freundschaft seit Schulzeit
Universität: beide zeitgleich in Innsbruck, unterschiedliche Fachrichtungen (Karl Psychologie, Nikita Astrophysik) – gemeinsamer Freundeskreis
Vertrauen: Obwohl sich ihre Wege trennten, blieb der Kontakt bestehen. Karl kennt Nikitas Eigenheiten und seine Neigung, Dinge zu verschweigen – und deckt ihn, so weit es sein Gewissen zulässt.
Heute: stiller Rückhalt. Unterstützt Nikita, indem er ihm Informationen aus Polizeikreisen oder über sein Netzwerk bei den Gebirgsjägern zukommen lässt.

Besondere Fähigkeiten

Profilerfahrung: erkennt Muster, Widersprüche und unausgesprochene Motive in Sekunden
Alpin-Spezialist: Ausdauer, Orientierung, Überlebenstraining, Lawinen- und Bergrettung
Netzwerker: hat Zugriff auf militärische und polizeiliche Informationen, die normalerweise nicht auf seinem Tisch landen würden
Psychologisches Feingefühl: kann Personen einschätzen und lenken, ohne dass sie es merken

Charakter

Ruhig, analytisch, wachsam – einer, der mehr denkt, als er sagt
Bewusste Abkehr vom Karriereweg, um Familie und Bodenständigkeit zu bewahren
Loyal gegenüber Freunden, dehnt Regeln, wenn er überzeugt ist, dass es richtig ist
Trockener Humor, den er vor allem Nikita gegenüber zeigt
Verkörpert Stabilität und Verlässlichkeit, aber mit einem scharfen Blick, der mehr sieht, als er zeigt

Politiker in Wien

Lena Hartwig

Verteidigungsministerin Österreich
General Erich Hofer
Leiter militärische Nachrichtendienste, Österreichisches Bundesheer
Generalmajor Paul Reiter,
Kommandant der Luftüberwachung Österreichisches Bundesheer

Alessandra Moretti,

Vertreterin der UNOOSA

Stefan Merthaler

Hartwigs Assistent

Ptoria Rim

Ein Sternensystem am Rande des Spiralarms liegend; das von hochgewachsenen; schlanken Schuppenwesen bewohnt wird; die auf ihrer sehr dunklen Welt leben, sehr friedfertig

Quarna-Baum

Baum mit duftendem Harz, ausladender Krone und gummibaumartigen Blättern mit schwarzer Unterseite.

Quartel

Name einer heruntergekommenen Bar auf Zypso.

Quadrant R45-D33-I7

Nachbarsystem von Zypso; enthält Wurmloch Y24678

Quan-Ri Drachenkaiser

Hintergrund und Identität:

Quan-Ri ist der „Ewige Drachenkaiser“ des Drachenreichs Vakaisea „Ewiger Drachenkaiser“; Yazaru. Vater von Kaito und Lothlynn

Er ist ein Yazaru, der ursprünglichste Drache [. Yazaru sind selten geboren und übernehmen traditionell die Herrschaft über das Reich, da sie neben ihrer eigenen Gestalt auch die jedes anderen Drachens annehmen können

Er ist der Großvater von Cian, Raiden und Topiza und der Vater von Kaito Sherian Mareus und Lothlynn Qunar Ri

Seine Arylan (Seelengefährten) war Yarran-Ri, eine Chamro, die sich entschieden hatte, an Land zu leben]. Sein Weltraumdrache heißt Rikan

Sein Vater war ebenfalls ein Drachenkaiser und führte die Drachen von der Ursprungswelt durch die Passage der Yazarus nach Vakaisea.

Herrschaft und Verlust:

Quan-Ri gründete den Orden der Iamymai als Elitekampftruppe (Assassinen) zur schnellen und effektiven Begegnung von Bedrohungen für das Drachenreich

Das Drachenreich Vakaisea gerät in Aufruhr, als seine geliebte Gefährtin Yarran-Ri stirbt

Yarran-Ris Tod erfolgte nicht durch einen Unfall, sondern sie ist freiwillig gegangen, um das Universum zu befreien, das unter Quan-Ris Regentschaft erstarrt war. Gegen eine Supernova waren selbst Yazaru machtlos

Von seinem Verlust überwältigt, zog sich Quan-Ri aus dem Tagesgeschäft zurück und verließ sich noch mehr auf die Unterstützung seines Hofes, insbesondere auf seinen ältesten Sohn Lothlynn

Er zog sich auf den Landsitz seiner Mutter auf Xyria zurück

Quan-Ri verließ das Drachenreich, da er zu erschöpft war, die Bürde der Herrschaft zu tragen, und nahm dabei seine Rae-Kristalle mit

Verschwinden und Erbe:

Lothlynn erklärte Quan-Ri offiziell für verschwunden

Planetensystem/Outer

Pflanze Zypso

Bar Zypso

System Nähe Zypso

Yazaru Ewiger

Quan-Ri ist nicht verschwunden, sondern hat sich mit dem Energiezentrum vereinigt und ist wieder mit seiner Arylan vereint – dies ist die Hoffnung der Yazaru .
Es gab Gerüchte über sein Verschwinden, und sein früherer Ordensmeister der Iamymai warnte vor der Gefahr, die vom Kaiser (Lothlynn) ausging
Quan-Ri hatte Cian, seinen Enkel, nie persönlich kennengelernt
Er hatte Cian und seinen Geschwistern ein Notfallpaket zur Verfügung gestellt, das den Zugang zu einem Vermögen und einem virtuellen Safe für die Kommunikation enthielt
Quan-Ri war ein legendärer Weltraumdrache, dessen bloße Existenz Stabilität garantierte
Seinem Großvater (Quan-Ri) ist es zu verdanken, dass genug Variationen zum Überleben der Yazaru zur Verfügung standen
Quan-Ri war gezwungen, zu früh in die Rolle des Drachenkaisers zu schlüpfen, und vernachlässigte dabei seine Familie und seine Verbindung zu seinem Yazaru. Er hatte nie einen Clan geformt
Er erlaubte wenig Weiterentwicklung in der Drachengesellschaft, und seine Ansichten waren erstarrt

Rikan

Name des Yazarus von Quan-Ri

Ra

Währung im Drachenreich

Rae-Kristalle

Nebenprodukt von Wurmlochreisen; aktiviert von Yazarus und in den Normalraum transferiert; oft in Asteroiden gefunden.

Ragos Kardon

Kapitän Oberst; Drachenarmee; Razor; berichtet direkt an Lord Kazar Tinaye ; goldene Augen; **Kapitän der Ichnaeaa;** Selbstbewusst und loyal gegenüber dem Kaiser und Lord Kazar. Seine Berichte zeigen Stolz auf die bisherigen Erfolge der Drachenarmee; aber auch eine gewisse Routine und Vertrauen in die Überlegenheit der Streitkräfte

Raiden Nitro Mareus

Sohn von Muriel und Kaito; Zwillingsbruder von Topiza; Oredo-Drachenwandler

Randwelten Vakaisea

Politisch und wirtschaftlich unbedeutende Systeme; die kürzlich von der Drachenarmee erobert wurden. Einfach zu kontrollieren; repräsentieren diese Welten die Strategie des Reiches; Macht von außen nach innen zu festigen

RAVENSTAR

KLASSIFIZIERT – TOP SECRET / SCI

Ausgabestelle: USAF Special Operations Command / 89th Airlift Wing, Joint Base Andrews

Code-Name: Ravenstar

Rufzeichen: Ravenstar One

Allgemeine Beschreibung

Die *Ravenstar* ist ein streng geheimes, experimentelles Luftfahrzeug der 6. Generation. Konzipiert als Nachfolger der **SR-71 Blackbird**, kombiniert sie Hochgeschwindigkeits-Transport

Yazaru (Quan-Ri)

Währung Vakaisea

Vakaisea

Razor Drache

Oredo Drache Cian Clan

Vakaisea

Flugzeug Obsidian8 Erde

und Black-Ops-Fähigkeiten.

Sie ist aktuell der einzige bekannte Prototyp und steht unter direkter Kontrolle von **General Maximilian Kincaid (Callsign: Shadowhawk)**.

Entwicklungshistorie

2018 – Projekt Nightwind: Beginn der Entwicklung unter Leitung von General Kincaid. Ziel: ein Luftfahrzeug mit extrem hoher Reichweite, Tarnfähigkeit und Transportkapazität für Spezialoperationen.

Erste geheime Testflüge über dem Atlantik, anschließend Integration in ausgewählte Black-Ops-Missionen.

Parallel zu den Flugtests begleitete **Colonel Simeon Morris (USMC Recon)** mehrfach Einsätze von Kincaids Spezialeinheit als Verbindungsoffizier und taktischer Berater. Aufgrund einer schweren Verletzung ist Morris jedoch **kein ständiges Mitglied der Einheit**, sondern wird nur bei speziellen Operationen hinzugezogen.

Technische Daten (Klassifiziert – Auszug)

Länge: ca. 38 m

Spannweite: 22 m

Rumpf: Titan-Carbon-Verbund mit ablativem Schutz (raumfahrtähnlich)

Triebwerke: Dual-Hybrid-Antrieb (Turbofan + Raketenboost, variable Düsengeometrie)

Reisegeschwindigkeit: Mach 2,5–3,2 (abhängig von Flughöhe)

Maximale Höhe: > 30.000 m (Stratosphärenflug)

Reichweite: 12.000 km nonstop, praktisch unbegrenzt mit Luftbetankung

Signatur: Keine Transponderkennung, nahezu unsichtbar für Radar (aktive Tarnung durch Plasmfeld-Dämpfung und adaptive Oberfläche)

Besatzung: 2 Piloten (Pilot + Co-Pilot/Navigator)

Transportkapazität: bis zu **20 voll ausgerüstete Soldaten** oder **ein gemischtes Black-Ops-Team** + Missionsausrüstung

Besonderheiten:

VTOL-ähnliche Fähigkeiten (senkrechtes Abbremsen & Landen – ähnlich Harrier, jedoch präziser)

Geräuschreduktionsfeld: nahezu lautlos unterhalb 1.000 m

Autonome ECM-Suite zur Unterdrückung elektronischer Aufklärung

Modularer Laderraum für Kampftruppen, mobile Kommandozentrale oder Forschungsgeräte

Operationelle Rolle

Primär: Hochgeschwindigkeits-Transport von Spezialeinheiten in Krisengebiete

Sekundär: Geheime Infiltration und Exfiltration unter feindlicher Beobachtung

Tertiär: Plattform für Testoperationen (exotische Sensoren, Prototyp-Waffen, experimentelle Technologien)

Bekannte Einsätze

Erste dokumentierte Aktivierung im Rahmen von **Operation Aegis Black** (24. Oktober)

Transatlantikflug **Washington D.C. → Ramstein Air Base** in unter **3 Stunden**

Transport von **Dr. Alexandra Snow (NASA PDCO)**, Assistent Andrew Carpender, General Kincaid und Begleitpersonal

Bereitschaft zur Aufnahme eines **Einsatzteams von bis zu 20 Soldaten in Vollausstattung**

Davor keine offiziellen Einsatzberichte

Status

Prototyp *Ravenstar One* in aktivem Dienst

Standort: **Joint Base Andrews**

Zugriff nur mit **Black Level Clearance**

Operative Kontrolle durch **General Kincaid / Shadowhawk**

Verbindungsoffizier bei Bedarf: **Colonel Simeon Morris (USMC Recon)**

Raumhafen Rehrin

Strategisch wichtiger Ort für den Sprung in den Outer-Rim. Vom Drachenreich belagert, Ausgangspunkt der Flucht aus Rehrin. Überfüllte Menge vor den Toren, streng bewacht.

Rehrin

Felsplanet; Hauptstadt von Thalan; etabliert von Schmugglern und Händlern. Grünliche Atmosphäre; minimal bewohnbar
Planet der Extreme: tagsüber heiß, nachts unter dem Gefrierpunkt.
Kaum Landwirtschaft; Landschaft geprägt von Gebirgen, Flüssen und Seen.
Ursprünglich Schmugglerkolonie, heute Außenposten der Handelsgilde.
Atmosphäre mit grünem Schimmer.
Heimat des Rysos-Schnapses.
Früherer Wohnort Cians.

Rhadon-Androiden

Menschenähnliche Begleit-Androiden die für den direkten Kontakt; bis zum persönlichen Begleitroboter der sexuelle Bedürfnisse erfüllt; nach den Wünschen ihrer Besitzer konstruiert werden

Rhima Shalith

Gewürzhändler von Zypso; enger Vertrauter des Regenten; interessiert an Handelsbeziehungen zu Rehrin

Rhimekho Kybsa

Chamro (Xyria) Besatzungsmitglied von Patrock Sorensen; verheiratet mit Eniva Aivoj

Rho-Illith

Randwelt Vakaisea

Rihel Glenza

Makador; Arylan von Sandirell Glenza wird von den lamymai ermordet; als sie Sanirell entführen; um sich der Zusammenarbeit von Morath Isuun Glenza zu versichern

Rysos-Schnaps

Alkoholisches Getränk aus einer Beere von Rehrin.

Salotan Xaxum

Irili; Anführer der Wald-Irili; Vater von Talon Xaxum

Salvatrice Outrock – Sal

Eine Makador-Hybride und unabhängige Pilotin. Sie ist mutig; clever und geschäftstüchtig; aber auch erfahren in den gefährlichen Gefilden der Randwelten. Arbeitete zuvor in Bergbauminen und wurde von den Irili nach einem Unfall gerettet. Vernarbtes Gesicht

Rolle und Identität

Ursprünglich **Shuttlepilotin auf Rehrin**.

Makador-Hybride: halb Mensch, halb Makador.

Künstlicher Arm nach einem Unfall in einer Bergbaumine, gerettet von den Irili.

Sie selbst bezeichnet sich als „**fast Cyborg**“, auch wenn sie nicht vollständig als solcher gilt.

Outer Rim

Outer Rim

Felsplanet; Hauptstadt von Thalan; etabliert von Schmugglern und Händlern. Grünliche Atmosphäre; minimal bewohnbar

Planet der Extreme: tagsüber heiß, nachts unter dem Gefrierpunkt.

Kaum Landwirtschaft; Landschaft geprägt von Gebirgen, Flüssen und Seen.

Ursprünglich Schmugglerkolonie, heute Außenposten der Handelsgilde.

Atmosphäre mit grünem Schimmer.

Heimat des Rysos-Schnapses.

Früherer Wohnort Cians.

Androide

Menschenähnliche Begleit-Androiden die für den direkten Kontakt; bis zum persönlichen Begleitroboter der sexuelle Bedürfnisse erfüllt; nach den Wünschen ihrer Besitzer konstruiert werden

Zypso, Händler

Gewürzhändler von Zypso; enger Vertrauter des Regenten; interessiert an Handelsbeziehungen zu Rehrin

Chamro

Chamro (Xyria) Besatzungsmitglied von Patrock Sorensen; verheiratet mit Eniva Aivoj

Planet

Randwelt Vakaisea

Makador

Makador; Arylan von Sandirell Glenza wird von den lamymai ermordet; als sie Sanirell entführen; um sich der Zusammenarbeit von Morath Isuun Glenza zu versichern

Getränk

Alkoholisches Getränk aus einer Beere von Rehrin.

Irili

Irili; Anführer der Wald-Irili; Vater von Talon Xaxum

Makador/Cyborg

Eine Makador-Hybride und unabhängige Pilotin. Sie ist mutig; clever und geschäftstüchtig; aber auch erfahren in den gefährlichen Gefilden der Randwelten. Arbeitete zuvor in Bergbauminen und wurde von den Irili nach einem Unfall gerettet. Vernarbtes Gesicht

Später zweite Pilotin auf der **HQ1** unter Brian Thaps Kommando.

Charakteristika

Mutig, clever, geschäftstüchtig, mit Erfahrung in den Randwelten.

Vernarbtes Gesicht, Ausdruck von erlebten Kämpfen und Härte.

Neugierig und abenteuerlustig, mit einer tiefen Faszination für den Weltraum.

Vertraute und **enge Freundin von Cian**, kennt sein Geheimnis als Yazaru und die Tarntechnologie der *Actium*.

Die Beziehung zwischen Brian Thap und Salvatrice Outrock (Sal)

Berufliche Zusammenarbeit

Brian und Sal arbeiten auf der **HQ1** als Kapitän und zweite Pilotin.

Sal übernimmt bei Einsätzen Verantwortung und wird als gleichwertige Stimme in taktischen Fragen akzeptiert.

Kritische Missionen

Beide nehmen an der **Rettungsmission für die Irili auf Daynara** teil.

Sal wird als entscheidende Kraft bei Vorbereitung und Durchführung dargestellt.

Vertrauen und gegenseitige Unterstützung

Brian vertraut Sals Urteil, etwa bei der **Nachrichtensperre** während kritischer Operationen.

Sie unterstützt ihn bei einem Shuttle-Absturz und erhält im Gegenzug einen Rae-Kristall von Brian.

Wissen und Geheimnisse

Sal und Brian gehören zu den wenigen, die um **Cians Identität als Yazaru** wissen.

Beide teilen das Wissen über die **Tarntechnologie der Actium**.

Sal ist die erste, die **Caspian in seiner Rettungskapsel** begegnet; Brian beobachtet die Entwicklungen, die Sal bereits erkannt hat.

Gemeinsame Dynamik

Ihre Beziehung ist geprägt von **gegenseitigem Respekt und Vertrauen**.

Sie beraten sich über Politik, Gefahren durch das Drachenreich und die Motive ihrer Missionen.

Brian respektiert Sals klare Haltung gegen höfische Politik und ihre Faszination für den Weltraum.

Ihre Verbindung ist eine Mischung aus **Professionalität, persönlicher Loyalität und kameradschaftlicher Nähe**.

Sabrina Czerny

Name: Sabrina Czerny

Geburtsjahr: 2000

Alter: 25 Jahre

Dienstgrad: Kadett

Funktion: Unterstützung der Cyber-Einheit der Gebirgsjäger – Schwerpunkt Datenanalyse und physikalische Modellierung

Staatsbürgerschaft: Österreich

Derzeitiger Wohnsitz: Wien

Schulbildung

2006 – 2014 – Allgemeinbildende Pflichtschule, Wien

2014 – 2018 – Oberstufe BG/BRG, naturwissenschaftlicher Schwerpunkt – Matura mit **Auszeichnung**

Teilnahme an Physik- und Mathematikwettbewerben

Erste Berührungspunkte mit militärischen Wissenschaftsprogrammen

Gebirgsjäger/Erde

Akademischer Werdegang

2018 – voraussichtlich 2025 – Studium **Physik**, Universität Wien

Spezialisierung: Astrophysik, Wellenausbreitung, Messdatenauswertung

Bachelorarbeit: „Analyse atmosphärischer Anomalien in Hochgebirgsregionen mittels Spektraldaten“

Masterarbeit (laufend): „Nichtlineare Signalmuster in hochenergetischen Wellenfeldern“

2021 – Auslandssemester – University of Houston, Texas, USA (ERASMUS-Programm)

Teilnahme an einem Forschungsprojekt im Johnson Space Center (NASA)

Begegnung mit **Dr. Alexandra Snow**, Leiterin des Planetary Defense Coordination Office (PDCO, NASA), im Rahmen eines Gastvortrags und Experiments

Auffällig durch außergewöhnliche Präzision und scharfe Beobachtungsgabe – seither unregelmäßiger fachlicher Kontakt per E-Mail und Telefon mit Dr. Snow

Militärische Laufbahn

2023 – heute – Kadett, Cyber-Einheit (unter Leitung von Christopher Zachramel)

Erstellung und Analyse komplexer Diagramme und Berechnungen zu elektromagnetischen Wellenmustern

Visualisierung und Präsentation von Messdaten (z. B. Wandprojektionen in Lagebesprechungen)

Direkte Weitergabe sensibler Messergebnisse an internationale Partner (NASA/PDCO)

Unterstützung bei der Aufklärung der Ereignisse im Dorfertal, u. a. Identifikation von Energiemustern, die auf einen möglichen getarnten Start ins All hinweisen

Besondere Einsätze & Leistungen

Bestätigung mehrerer Energiemuster-Anomalien innerhalb von 72 Stunden, zeitgleich mit der Aktivierung der Gebirgsjäger

Nachweis des Verschwindens zuvor konstanter Signale im Tal

Analyse einer Signalquelle (Koordinaten: 47.022520, 12.637620), deren Emissionen die Atmosphäre verließen und hinter dem Mond verschwanden

Weiterleitung vollständiger Datensätze (Messreihen, Diagramme, Berechnungen) an **Dr. Alexandra Snow** – Auslöser für interne Notfallprotokolle beim PDCO

Parallelübermittlung der Messdaten an drei unabhängige Netzwerke zur Querverifizierung

Fähigkeiten & Kompetenzen

Fundierte Kenntnisse in Physik, Datenanalyse, Signalauswertung

Präzise und verständliche Aufbereitung komplexer technischer Informationen

Erfahrung in der Zusammenarbeit mit internationalen Wissenschafts- und Militäreinrichtungen

Fließend Deutsch und Englisch, gute Französischkenntnisse

Karriereziele

Abschluss Masterstudium Physik (laufend)

Eintritt in die **Theresianische Militärakademie**

Langfristige Offizierslaufbahn mit Schwerpunkt auf wissenschaftlich-technischer

Einsatzunterstützung

Samroth

künstlicher Asteroid über dem Planeten Lyneonac auf dem die besten Schiffswerften des Reichs stationiert sind

Sandirell Glenza

Makador; Schwester von Morath Isuun Glenza; wird von den Iamymai_Orden entführt; um Morath zur Rückkehr zu bewegen; dabei wird ihr Arylan; ein Makador mit dem Namen Rihel von

Werftwelt Vakaisea

Makador Drache

den Angreifern ermordet. Um ihren Bruder eine Flucht zu ermöglichen und aus Verzweiflung über den Tod ihres Arylan begeht sie Selbstmord

Santiago Danu

Neuer Gildenmaster und Nachfolger von Brian Thap

Sator

Währung im Outer-Rim.

Saturn

Planet mit Ringen aus Eis und Gestein.

Zeigte eine unerklärliche Anomalie, markiert durch eine rote Linie, die bis zur Erde verlängert wurde.

Salzburg

UNESCO-Weltkulturerbe, Geburtsstadt Mozarts. Kulturelles und wirtschaftliches Zentrum, touristisch bedeutend.

Schwester Miriam

Diplomierte Krankenpflegerin, arbeitet mit Nikita Radchencow in der Notfallambulanz.

Seraphon

Schiff das Morath nach Rehrin bringt

Sorrell

Pilot der Drachenarmee. Rakans Flügelmann und Freund.

Schnellverbindung der Yazaru

Über Wurmlöcher erreichbares; von Yazarus geschaffenes Paralelluniversum, um schnell die Galaxis durchqueren zu können. Nur von Yazarus nutzbar

Schuppe eines Yazaru

Sondert sich aus Cians Tätowierung während der Aufnahme neuer Mitglieder in den Clan ab und wird zu einer Tätowierung auf dem Körper des neuen Clanmitglieds.

Sektor zwölf

Areal auf Kavalon-5, in dem die Actium landet. Chaotischer Ort, an dem Händler, Söldner und Kopfgeldjäger verkehren.

Shuttle 78-3a

Rufzeichen und Name von Salvatrice Outrocks Schiff; schlankes; leistungsstarkes Raumschiff; operiert von Rehrin/Thalan aus. Ein kleines; wendiges Raumschiff; das perfekt für Fluchtmanöver geeignet ist

Simen Theseus; Sir

Vertreter des Altari-Systems; trifft sich auf Rehrin mit der Gilde

Händlergilde

Währung

Planet/Erde

Ort Erde

Mensch AKH

Raumschiff

Drachenarmee Pilot

Yazaru

Raumschiff Sal

Mensch Altari System

Simon

Techniker auf dem Mond von Kavalon-5 der wegen der politischen Gefahren und Korruption flieht. Jung aber mit dem Witz der Straße

Mensch/Kavalon-5

Sleglanjo
Gahrani
Techniker auf dem Mond von Kavalon-5 der wegen der politischen Gefahren und Korruption flieht. Jung aber mit dem Witz der Straße
Gahrani; listig; opportunistisch. Nervöse Haltung; große Kenntnisse des Rim-Handels Informant; liefert wichtige Informationen über den Yazaru und Zyrax.

SM 70661 (Isadora)

Wasserwelt mit blutrotem Himmel; 95 % Wasser; Parallelwelt zu Ocantis; Heimat der Oretos

Planet (Oreto)

SM 70662 (Ocantis)
Parallelwelt zu Isadora; Zentrum des Drachenreichs; smaragdgrüner Himmel; 90 % Wasser; Heimat der Razor-Drachenwandler

Planet (Razor)

Solarissystem M5667
Zentralgestirn des neuen Planeten der Händlergilde Zyrax; hinter einer Gasbarriere; Überreste einer Supernova

Outer Rim

Soren und Elea Cahugia
Ehepaar und Mitglied der Führungsriege von Samroth; Eltern von Drizz; treffen sich auf Rehrin mit der Gilde

Eltern Drizz/Samroth

Miguel Strobl (Desrosiers)
Name: Miguel Strobl (bürgerlich Miguel Desrosiers)
Geburtsjahr: 1991
Alter: 34 Jahre
Dienstgrad: Leutnant
Funktion: IKT-Offizier (Informations- und Kommunikationstechnik)
Geburtsort: Baie-Mahault, Guadeloupe
Staatsbürgerschaft: Doppel – Frankreich / Österreich
Derzeitiger Wohnsitz: Wien, Österreich

Mensch/Gebirgsjäger

Familie & Hintergrund

Vater: Antoine Desrosiers – aus einer wohlhabenden Handelsfamilie Guadeloupes, jüngerer Sohn, diplomatischer Dienst (Botschaftsangestellter der französischen Botschaft in Wien) mit militärischem Hintergrund.

Mutter: Karoline Strobl-Desrosiers – österreichisches Auswärtiges Amt, Fachbereich multilaterale Beziehungen.

Übersiedelung nach Wien im Alter von 3 Jahren.

Verwendung des Namens **Strobl** im Militärdienst, um die diplomatische Herkunft nicht zu stark zu betonen.

Charakter & Motivation

Ruhig, sehr intelligent, strategisch denkend.
Hohe Disziplin und Anpassungsfähigkeit.
Klare Ambitionen auf eine höhere militärische Karriere (Stabsoffizier, ggf. internationale Kommandoverwendung).
Legt Wert auf Präzision und klare Strukturen.

Fähigkeiten & Tätigkeiten

Spezialist für Cyber Security, mit Fokus auf Netzwerksicherheit, Informationsschutz und militärische Kommunikationssysteme.
Organisation, Archivierung und strukturierte Aufbereitung von Dokumenten und Diagrammen in der Kommandozentrale.
Enge Zusammenarbeit mit **Christopher „Chris“ Zachramel** zur Optimierung der digitalen Einsatzunterstützung.
Beherrscht sowohl strategische Analyse als auch operative Umsetzung im Cyber- und IKT-Bereich.
Zweisprachig auf Muttersprachenniveau (Französisch, Deutsch), fließend Englisch.

Schulbildung

1994 – 2000 – Volksschule & Unterstufe Sacré Coeur, Wien
2000 – 2008 – Oberstufe Sacré Coeur, Wien – Matura mit Schwerpunkt Naturwissenschaften & Fremdsprachen
2008 – 2011 – Theresianische Militärakademie – Offiziersausbildung, Schwerpunkt Führungsgrundlagen
2011 – 2013 – Spezialausbildung Informations- & Kommunikationstechnik (IKT) beim Österreichischen Bundesheer
2013 – 2015 – Zusatzausbildung Cyber Security, Kooperation mit internationalen Partnern (u. a. NATO School Oberammergau, École des transmissions, Frankreich)

Berufliche Laufbahn

2015 – 2020 – IKT-Unteroffizier, 4. Jägerbrigade
Betrieb und Schutz militärischer Kommunikationsnetzwerke
Leitung kleiner IT-Teams im Feldeinsatz
2020 – 2023 – Cyber Security Analyst, Verteidigungsministerium Wien
Aufbau von Schutzarchitekturen für operative Systeme
Mitarbeit an EU-weit vernetzten Cyberabwehrübungen
2023 – heute – Leutnant, IKT-Offizier, Cyber Security
Zuweisung zur Cyber-Einheit unter Leitung von **Chris Zachramel**
Verantwortlich für Organisation und Absicherung der digitalen Einsatzunterlagen in der Kommandozentrale

Besondere Fähigkeiten

Sicherung hochsensibler Kommunikationskanäle
Analyse von Netzwerkanomalien und Angriffsmustern
Interkulturelle Kommunikation in internationalen Stäben
Organisationstalent für strukturierte Lageberichte und Datenaufbereitung

Kooperationen & Netzwerke

Verbindungen zu französischen und österreichischen Diplomatenkreisen
Kontakte zu internationalen Cyber Security-Zentren (NATO, EUROPOL)
Zusammenarbeit mit wissenschaftlichen Einrichtungen für sichere Datenübertragung

Sunburst

X23A12 Frachter in Besitz von Patrock Sorensen

Suspensor-Kiste

Ein technisches Hilfsmittel, welches schwere Gegenstände schweben lässt

Raumschiff

Raumschiff

Syanna Vale, Lady

Stellvertreterin von Mora im zivilen Nachrichtendienst. Ehrgeizig und klug. Syanna ist bereit; jede Gelegenheit zu nutzen; um sich zu beweisen und ihre Position zu stärken

T-39

Atmosphärenloser Felsplanet, auf dem vollautomatisiert Metalle geschürft werden. Ein reger Verkehr von ebenso vollautomatischen Frachtschiffen verkehrt zwischen dieser Randwelt und dem Zentrum Vakaiseas.

Tarek Aron (General)

Nachfolger Hagenson Palastgarde Drachenkaiser später höchster militärischer Offizier; General; Pflichtbewusst; strategisch begabt; innerlich zerrissen. Nostalgische Bindung an Zypso.
Kommandant der Drachenarmee; Leiter des Angriffs auf Zypso
General (höchster militärischer Offizier)
Kommandant der Palastgarde (Nachfolger von Jarek Hagenson)
Kommandant der Drachenarmee
Leiter des Angriffs auf Zypso
Ehemals Kapitän (an Bord der HQ1, später zum General befördert)

Hintergrund und Ausbildung

Verbrachte seine Jugend in unbeschwerten Tagen an der Universität Zypso.
Hat eine nostalgische und emotionale Bindung an die Universität Zypso, die er als Ort des Wissens und Friedens liebte.

Fähigkeiten und Kompetenzen

Militärische Führung: Führt Angriffe präzise und effizient aus. Ist in der Lage, umfassende militärische Operationen zu leiten.

Strategisches Denken: Wird als strategisch begabt beschrieben und plant entsprechend.

Analyse und Berichterstattung: Kann komplexe Informationen nüchtern und emotionslos präsentieren, auch unter extremem Druck.

Belastbarkeit: Hält dem zornigen Blick des Kaisers stand und ist in der Lage, unter ständiger Bedrohung zu agieren.

Umgang mit Informationen: Setzt Informanten ein und weiß, wie man diese motiviert und kontrolliert. Erkennt die Grenzen von unerprobten Technologien.

Interkulturelles Interesse (latent): Besitzt eine alte Leidenschaft für die Erforschung fremder Kulturen und Wesen, die er jedoch aufgrund seiner Pflichten unterdrücken muss.

Charakter und Persönlichkeit

Pflichtbewusst, aber innerlich zerrissen: Erfüllt die Befehle des Kaisers bedingungslos, zweifelt aber insgeheim an der Sinnhaftigkeit und den zerstörerischen Konsequenzen seiner Handlungen.

Realist und Pragmatiker: Zeigt Misstrauen gegenüber falschen Versprechungen und unnötiger Bürokratie.

Angst und Verzweiflung: Lebt in ständiger Furcht vor dem Scheitern und den grausamen Bestrafungen des unberechenbaren Kaisers Lothlynn.

Gefährlicher Anführer: Sein ständiger innerer Konflikt und die Kompromisslosigkeit, mit der er seine Befehle ausführt, machen ihn zu einem gefährlichen Militärführer.

Schlüsselereignisse und Handlungen

Berichterstattung über Hagenson: Überbringt dem Kaiser die Nachricht von Jarek Hagensons Verschwinden und Gerüchte über den Yazaru und Rae-Kristalle in den Randwelten.

Makador

Planet

Hybrid/Razor

Angriff auf Zypso: Erhält den Befehl, Zypso anzugreifen, um Kaito und den Yazaru zu finden. Führt diese Operation, die den Planeten und seine geliebte Universität verwüstet, und trägt dabei die Verantwortung für den Tod unzähliger Zivilisten.

Suche nach Kaito: Leitet die intensive, aber erfolglose Suche nach Kaito Mareus und seiner Familie auf Zypso. Erfährt, dass Kaito und seine Familie wohlüberlegt geflohen sind. Er lässt gnadenlos gegen jeden vorgehen, der Kaito geholfen haben könnte.

Informationsbeschaffung: Engagiert Sleglanjo als Informanten, um Details über den Yazaru und die Händlergilde auf Zyrax zu erhalten, ist aber misstrauisch bezüglich fehlender Details.

Druck von Lothlynn: Steht unter enormem Druck des Kaisers, Ergebnisse bei der Yazaru-Suche zu liefern, und fürchtet die Konsequenzen eines erneuten Versagens.

Beziehungen

Kaiser Lothlynn: Untersteht Lothlynn direkt, jedoch mit einem angespannten Verhältnis, geprägt von Furcht und dem Bewusstsein von Lothlynn's Unberechenbarkeit.

Jarek Hagenson: Sein Vorgänger als Kommandant der Palastgarde.

Rhima: Erkennt Rhima, den Gewürzhändler, als wichtigen Verbündeten an und schont ihn voraussichtlich im Nachgang des Zypso-Angriffs.

Untergebene: Verfügt über loyale Untergebene wie Captain Ragos und einen Adjutanten.

Techcommander Vettor

Razor/Drachenarmee

Razor, Sohn eines Generals aus einer noblen Familie Lothlynn's. Leiter der Piloten-Einsätze an Bord der *Nity-Oto*. Neidisch auf Rakan.

Thalan

Hauptstadt Rehrin

Ehemalige Hauptniederlassung der Unabhängigen Händlergilde auf Rehrin und ehemaliger Wohnort Cians. Lebhafter Markt, geprägt von Flüchtlingen und Kriminalität. Zentrum des Handels.

Thorp Balahan

Mensch/ Händlergilde

Anführer der Garde der Händler; Copilot der HQ1 klein; schlank; tätowierte Arme; ehemaliger Söldner. Freund Brians; sorgt für den Schutz auf Zyrax und der HQ1

Thret-B68

Planet/Daynara

Gefängnisplanet; rohstoffreich; unwirtlich für humanoides Leben; extrem hohe Temperaturen und Schwerkraft. Mond der Irili umkreist ihn. Gefängnisplanet, rohstoffreich, aber lebensfeindlich.

Extreme Temperaturen, hohe Schwerkraft.

Mond Daynara (Heimat der Irili-Windwandler) umkreist ihn.

Gouverneur: Alastor Liutblaze.

Topiza Eoral Mareus

Fireo Drache

Tochter von Muriel und Kaito; Zwillingsschwester von Raiden; Fireo-Drachenwandlerin

Tweezer

Stoff

Seidig fließender Stoff aus Pflanzenfasern der Samenkapsel einer Orchidee auf Daynara. Gewebt von den Irili-Windwandlern.

Tyler "Blue Angel" O'Brian

Mensch/Erde

Name: Tyler O'Brian

Alias / Deckname: *Blue Angel*

Geburtsjahr: [nicht angegeben]

Staatsbürgerschaft: Französisch (ehemals britisch)

Familienstand: Ledig

Notfallkontakt: DDr. Nikita A. Radchencow (bester Freund, ehemaliger Kollege)

Herkunft & Familie

Aufgewachsen in London, nach dem frühen Tod der Eltern von den Großeltern väterlicherseits (Familie O'Brian) großgezogen.

Mutter: britischer Adel, Vater: Franzose.

Eltern starben an einer Überdosis, als Tyler noch ein Kleinkind war.

Verkaufte später seine Londoner Wohnung, nahm die französische Staatsbürgerschaft an.

Blue Angel – Hintergrund

Unter dem Codenamen **Blue Angel** seit seiner Jugend in der internationalen Hackerszene bekannt – berüchtigt für chirurgisch präzise Eingriffe in hochgesicherte Netzwerke.

Reputation: kompromisslose technische Exzellenz gepaart mit einem strikten moralischen Kompass – Eingriffe nur bei nachweislichem Missbrauch von Macht oder Daten.

Meister in:

Netzwerkinfiltration ohne Spuren

„Clean Sweep“-Operationen (restlose Lösung digitaler Fingerabdrücke)

Neutralisierung von Datencrawlern und automatischen Überwachungssystemen

Aufdeckung von Manipulation, politischer Zensur und verdeckten Operationen

Führte sowohl **Reparaturmissionen** (Wiederherstellung kompromittierter Systeme) als auch

Aufdeckungsaktionen durch, ohne persönliche Bereicherung.

Bekannt für sein minimalistisches, hochpräzises Vorgehen: „*Man sieht nur die Wirkung – nie den Eintrittspunkt.*“

Akademischer & beruflicher Werdegang

Studium:

Astrophysik (gemeinsam mit Nikita Radchencow; Beginn der lebenslangen Freundschaft)

IT- und Netzwerktechnologien mit Schwerpunkt Cybersecurity, Datenforensik und Kryptanalyse

ESA-Karriere:

Leitender IT-Experte für Cybersicherheit

Zuständig für Netzwerkinfiltrationstests, Abwehrstrategien und Echtzeitdatenanalyse

wissenschaftlicher Missionen

Kombination aus offizieller ESA-Position und inoffiziellen *Blue Angel*-Operationen für den Schutz sensibler Projekte

Physische Merkmale & Einschränkungen

Künstliches Bein aus Titan und Polycarbonat (Verlust bei schwerem Autounfall).

Deutlich sichtbares Hinken, benötigt Hilfe beim Auf- und Absteigen vom Pferd, reitet jedoch sicher.

Ursprünglicher ESA-Astronautenbewerber – Traum zerplatzte nach der Amputation.

ESA unterstützte finanziell seine Rehabilitation.

Schlüsselereignisse & besondere Einsätze

Täuschte eigenen Tod bei einem Murenabgang in Samnaun vor, um sich aus offizieller Sicht zurückzuziehen und verdeckt arbeiten zu können.

Rückzug in Peter Oberthalers versteckten Bergkomplex im Dorfertal, um Cian Mareus und dessen Crew zu schützen.

Erstellung glaubwürdiger neuer Identitäten und digitaler Spuren für die *Actium-Crew*, vollständige Abschottung aller Datenspuren.
Analyse mysteriöser Signale und Phänomene im Zusammenhang mit Cians Ankunft; Zusammenarbeit mit Nikita, Josef Mogranti und Christopher „Jumper“ Zachramel.
Unterstützung von **Thion** (Chamro aus Cians Clan) bei der Eingewöhnung auf der Erde und beim Spracherwerb.
Leitende Rolle bei der Sicherung des Haussystems in Rehrin – unorthodoxe, mehrschichtige Sicherheitsarchitektur.

Fähigkeiten & Kompetenzen

Hacking & Cybersecurity: Weltspitze im verdeckten Eindringen und in der Spurentilgung
Astrophysik & Datenanalyse: Erkennung und Bündelung relevanter Muster aus extremen Datenmengen
Identitätsarchitektur: Aufbau und Verschleierung kompletter Legendenidentitäten
Kommunikationssicherheit: Multilayer-Verschlüsselung, Kombination analoger und digitaler Tarnkanäle
Reiten: Angepasst an Prothesennutzung, hohes Gleichgewicht und Koordination
Operative Flexibilität: Kombination aus wissenschaftlicher Analyse, verdeckter Feldarbeit und digitaler Kriegsführung

Charakterprofil

Loyal – kompromisslose Unterstützung für Nikita und enge Verbündete
Pragmatisch – setzt nur um, was machbar und sinnvoll ist
Humorvoll – trockener, oft sarkastischer Witz
Vorsichtig – keine unnötigen Risiken, jede Aktion hat Backup-Pläne
Entschlossen – gibt nicht auf, bevor ein Ziel erreicht ist
Findet besondere Erfüllung, wenn er sein volles Hackerpotenzial einsetzen kann

Unabhängige Händlergilde

Zusammenschluss der Händler; Gegengewicht zur Regierung Vakaiseas. Übersiedlung in den Outer-Rim.

Outer Rim

Uricm-Technologiekonzern

Entwickler der programmierbaren „Chamäleon-Haut“ für Raumschiffe und Androiden.

Technologie Vakaisea

Urlakje

Siedlung auf Nagario; Sitz der Ordensburg des Iamymai-Ordens.

Ort Nagario

UNO (United Nations Organization)

Seit 1945 internationale Organisation zur Förderung von Frieden, Kooperation und Lösung globaler Probleme.

Organisation Erde

UNOOSA (United Nations Office for Outer Space Affairs)

Organisation Erde

In Wien ansässige UNO-Abteilung. Zuständig für Weltraumverträge und friedliche Nutzung des Alls.

Ursprungswelt – Terra – Erde

Mythische Heimat der Drachen.
Verlassen aufgrund einer Untergangsvorhersage.

Ort

Gilt als Paradies, in das Drachen nicht mehr zurückkehren dürfen.
Quan-Ri soll von hier durch die Kryso-Passage in eine Nachbargalaxis gereist sein.

V-298X1

Gasriese mit violetter Hülle im Tarso-System

Vakaisea

Das Drachenreich, regiert vom Drachenkaiser (zunächst Quan-Ri, später Lothlynn). Umfasst viele Systeme und Rassen, erstreckt sich über einen Spiralarm der Milchstraße. Politisch instabil: geprägt von Korruption und fragiler Loyalität.
Währung: Ra.

Innere Welten Vakaiseas

Mächtige, einflussreiche Planeten.
Zentrum politischer Spannungen und Machtkämpfe.

Vienna Vikings

American-Football-Club aus Wien, gegründet 1983. Eines der erfolgreichsten Teams Europas.

Vario-3

Handelsunternehmen, an dem Patrock Soren beteiligt ist.

Varnus

Randwelt Vakaisea, Heimat von Reptilien Zaarth

Vore 90LX (Erac-3)

Felsplanet der Irantos; methanhaltige Atmosphäre; enthält seltenes Mineral zur Verstärkung von Zubator-Panzerplatten

Vumbi La Nota

Name der Bar von Patrock Sorensen auf Zyrax.

Wien

Hauptstadt Österreichs. Zentrum für Kunst, Wissenschaft, Politik und Diplomatie.

Wurmloch X3

Vakaisea

Wichtiger Knotenpunkt für Reisen nach Ocantis bzw. in den Outer-Rim. Von der Drachenarmee streng kontrolliert.

Wurmloch Y24678

Vakaisea

Hauptknotenpunkt in Vakaisea Hauptknotenpunkt für Reisen nach Ocantis oder in den Outer-Rim.

Streng von der Drachenarmee kontrolliert.

Rae-Kristalle entstehen als Nebenprodukt von Wurmlochreisen.

Gasriese

Drachenreich

Planeten

Erde Organisation

Händlergilde

Planet

Planet Irantos

Bar Zyrak

Ort Erde

Raumknotenpunkt

Raumknotenpunkt

Xavier Mortalic; Graf	Almendo Drache
Oberhaupt der Almendos am Hof des Regenten	
Xyria	Planet (Chamro)
Wasserwelt, Heimat der Chamro-Gestaltwandler. Chamros leben überwiegend im Wasser, Landflächen gering. Fähigkeit: freier Geschlechtswechsel. Politisch unabhängig, wenig Interesse am Drachenreich. Produkt: Essenz von Myrita, ein Mondschein-Gewürz. Landsitz von Yarran-Ri (Cians Großmutter).	
Yarran-Ri	Chamro/Arylan Quan-Ri
Chamro; Arylan des Drachenkaisers Quan-Ri; eine Chamo; die sich entschloss; an Land zu leben	
Zaron-Technologiekonzern	Vakaisea Konzern
Hersteller von Begleitrobotern; bekannt für die Zephyr- und Rhadon-Serien.	
Zaarth	Reptilienwesen
Reptilienwesen von Varnus	
Zarussi	Irili
Mitglied der Wache der Irili	
Zephyr-Androide	Androide
Hausandroide ohne eigenes Bewusstsein; programmierbar; für unterschiedliche Einsatzgebiete jene an Bord der Actium werden von CASPIAN überwacht und gesteuert	
Zivaan Sol;	Nomade Informant
Händler auf Rehrin; Informant für das Drachenreich; von Rhima Shalith; Nomade	
Zivile Nachrichtenzentrale Ocantis	Vakaisea
Modernere, diplomatisch orientierte Anlage zur Verwaltung wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Daten.	
Zintil-Beeren:	Nahrung
Diese Beeren sind dunkelviolett und leuchten leicht. Sie sind bekannt für ihre Heilwirkungen und in Vakaisea manchmal schwer zu bekommen. Sie unterscheiden sich von der getrockneten Variante, die auf den Märkten in Rehrin angeboten wird. Ein großer Korb dieser Beeren wurde bei einer Auktion ersteigert.	
Zypso	Planet (vernichtet)
Heimat von Cian; Universitätsplanet; erdähnlich; im Solarissystem Clover-Auriage 3 Zypso Früher: friedliche, grüne Welt, bekannt für fruchtbare Ebenen, Wälder und eine traditionsreiche Universität mit gigantischen Archiven. Neutral, ohne planetarische Verteidigungsanlagen; nur wenige Sicherheitskräfte. Zerstört durch einen Angriff der Razor, massive Orbitalbombardements machten große Teile unbewohnbar. Universität vernichtet, Ressourcen verloren.	

Ehemalige Handelsgüter: Calon-Frucht, violettes Oro-Bier, Hyante-Pflanze (Gewürz für Makador), Quarna-Baum in Kaitos Residenz.
Ort: Bar *Quartel*.

Zyrax

Neuer Planet der Händlergilde; vergleichbare Schwerkraft mit Rehrin; intensiv strahlendes Zentralgestirn; 5 Monde; ausgeglichene Flora und Fauna; Forschungsstation Altaris-3 in der gemäßigten Zone

Planet der neuen Händlergilde.

Ähnliche Schwerkraft wie Rehrin, Zentralgestirn ist Überrest einer Supernova hinter Gasbarriere.

Fünf Monde, ausgewogene Flora und Fauna.

Forschungsstation Altaris-3.

Hauptstadt: Nyr Byrjun.

Orbitalplattform über Nyr Byrjun entwickelte eigene Gesellschaft.

Zentrum intergalaktischen Handels (auch illegal).

Planet/Händlergilde