Rheb

UPP: B-88253-B-Rheb (Core Sector) (xxxx)
Starport, Aval- und Scoutbase
2x Gas Giant

Starport: B (Normal, Navy, Scouts, G.
Hospital, Werft etc. : High- und
Downport: Downport in Aequatorlage)

Size: 12.800km Durchmesser

Atmosphere: Dense

Hydrographics: 20% Wasser (konzentriert an den
Polbereichen)

Population: 5 - 648.200 Bewohner (plus Starport-
Reisende)

LawLevel: 3 - Military Weapons, Energy Weapons
und Body Pistols are forbidden (other
restrictions apply to Starport)

TechLevel: 11

Government: Company / Corporation

Trade Classification: Non-Industrial
(Rohstoffabbau)

Inhaltsverzeichnis

Beschreibung des Planeten 3
  Groesse und Atmosphaere 3
  Wetter und Klima 3
  Regierung 3
  Bevoelkerung 3
  Siedlungen und Anlagen 3
Rheb Starport 4
  Rheb Highport 4
    Berthing 4
    Cargo 5
    Passengers 5
    Security 5
    Other 5
  Rheb Downport 5
    Berthing 6
    Cargo 6
    Passengers 7
    Security 7
    Other 7
  Installationen der Navy 7
  Installationen der Scouts 8

Beschreibung des Planeten

Rheb - ein riesiger Wuestenplanet am Rande des Imperialen Bereiches der Welten, die vom durchschnittlichen Imperiumsbewohner als „zivilisiert" gelten wuerden.

Groesse und Atmosphaere

Rheb hat einen Aequatordurchmesser von 12.800km bei einer dichten, aber atembaren Atmosphaere (2 Standardatmosphaeren) und einer terraaehnlichen Dichte. Die Gravitation betraegt 1,07 G und ist damit nur geringfuegig hoeher als z. B. auf Terra. Der Wasseranteil liegt bei 20%. Die Wasserflaechen konzentrieren sich an den Polgebieten. Der groesste Teil von Rheb wird von dem Wuestenguertel eingenommen.

Wetter und Klima

Das Klima auf Rheb ist im groessten Teil des Planeten tagsueber heiss, nachts meist sehr kalt und normalerweise trocken. Nur sehr selten gibt es tatsaechlich Regen im Bereich des sehr breiten Wuestenstreifens. Die Temperaturen im Wuestenbereich liegen tagsueber bei ueber 80° Celsius bei sehr trockener Luft. Nachts sinkt die Temperatur oft unter 0° Celsius ab. Es entsteht eine trockene Kaelte, die den unbedarften Wanderer schnell gefaehrden kann.

Gerade im Wuestenguertel gibt es auch haeufig Sandstuerme, die enorme Windgeschwindigkeiten erreichen koennen und eine grosse Gefahr fuer Einheimische und Gaeste darstellen.

In Richtung der Pole gibt es Gebiete, in denen aufgrund der fruchtbaren Boeden Landwirtschaft moeglich ist. Da die Bevoelkerung auf Rheb niedrig ist, kann so eine Basisversorgung mit Lebensmitteln sichergestellt werden, sodass die Bevoelkerungszahl nicht ansteigt.

Regierung

Der Planet selbst ist Eigentum der „Interstellar Mining Corporation", einem imperiumsweit taetigen Unternehmen, das auf verschiedenen Welten wertvolle Rohstoffe abbaut. Neben den Minen und Abbaustaetten gibt es Landwirtschaft und ein paar lokale Firmen, die Dinge des alltaeglichen Lebens herstellen, aber viele Waren muessen von anderen Welten importiert. Die Bevoelkerung ist gering, sie besteht hauptsaechlich aus den in den verschiedensten Minen arbeitenden Arbeitern, deren Angestellten und ein paar weiteren Bewohnern. Die hier ihr Glueck

versuchten und eine der seltenen Visa erhielten, die es ihnen gestatteten, sich auf Rheb anzusiedeln.

Bevoelkerung

Die Bevoelkerung besteht zum groessten Teil aus Mitarbeitern von IMC. Von den 648. 000 Bewohnern des Planeten sind ca. 450. 000 direkt oder indirekt bei IMC beschaeftigt. Die restlichen knapp 200. 000 Bewohner verteilen sich auf mittlerweile ansaessige, offiziell selbststaendige Bewohner des Planeten und Mitarbeiter und Angestellte des Starports und der beiden Basen.

Siedlungen und Anlagen

Es gibt ein paar Doerfer im Bereich des fruchtbaren Landstriches im Polbereich. Hier sind verschiedene landwirtschaftliche Liegenschaften lose zusammengefasst und teilen sich meistens ein paar gemeinsame Einrichtungen wie Schulen, einige Laeden, meist auch einen kleinen Transferflughafen und ein Administrationsgebaeude. Im Bereich des Wuestenguertels gibt es auf einen den Downport, der sich ueber ein grosses Areal erstreckt und hauptsaechlich unterirdisch angelegt ist. Die anderen menschlichen Siedlungen sind hauptsaechlich temporaerer Natur und entstehen immer dort, wo gerade Rohstoffe gewonnen werden. Permanente Siedlungen im Wuestenguertel sind selten. Aber auch diese gibt es. Sie sind meistens Ausgangspunkte, von denen aus die Abbaustellen betreut werden und die ueber die Jahre hinweg gewachsen sind. Waehrend die temporaeren Anlagen oberirdisch angelegt sind, finden sich die meisten Gebaeude der permanenten Wuestensiedlungen ebenso wie die meisten Teile des Starports unter der Erde wieder - hier ist man vor den haeufigen Sandstuermen sicher, ebenso schuetzt diese Bauweise auch ein wenig vor den moerderischen Temperaturen.

Rheb Starport

Obwohl Rheb ein eher unattraktiver Planet zur Besiedelung ist, gibt es hier einen Starport, der in den letzten Jahrzehnten stark gewachsen ist. Dies lag zum einen an dem umfangreichen Handelsverkehr, aber auch daran, dass Rheb eine Ausgangsbasis zur Erforschung dreier Nachbarsektoren ist. Dies fuehrte dazu, dass in der Vergangenheit immer mehr Forscher, Haendler und andere Reisende hier Station machten, bevor sie sich auf den Weg ins Unbekannte machten und so wuchs der Starport von einer urspruenglich nur fuer die IMC eingerichteten Einrichtung zu dem heute umfangreichen Starport der Klasse B-IV. Der Starport hat ein durchschnittliches jaehrliches Aufkommen von 5 Millionen Tonnen Fracht (in Displacement Tonnen = 2.5Mt Bulk, 1.5Mt Breakbulk, 0.5Mt Container, 0.5Mt Rollon/Rolloff: 60% Highport und 40% Downport) und 300.000 Passagieren

Der Port selbst unterteilt sich in einen Highport im Orbit, einen zum groessten Teil unterirdisch angelegten Downport im Aequatorbereich von Rheb und drei lokale Spaceports in der Naehe groesserer permanenter Siedlungen. Letztere werden im Regelfall nur von IMC genutzt, um Waren zu den einzelnen temporaeren und permanenten Ansiedlungen zu transportieren. Neben den Lande- und Andockplaetzen fuer den interstellaren Verkehr gibt es bei beiden Installationen des Starports noch zusaetzliche Lande- und Andockmoeglichkeiten fuer Transfershuttles, Transferfrachter, Notfallshuttles und weitere Raumschiffe fuer den Intrasystemverkehr.

Rheb Highport

Rheb Highport kreist in einem festen Aequatororbit und ist eine umfangreiche, noch recht neue Anlage mit 2338m Laenge und einer maximalen Ausdehnung im Andockbereich von 2050 Metern Breite (durchschnittliche Breite im Oberen Bereich 686 Meter, gemessen unter dem Habitatguertel).

Highport uebernimmt einen grossen Teil der Intra-System Traffic Control. Die Aufsicht ueber die Advisory Zone (bis 100D vom Planeten), Transition Zone, Highport Control Zone und die Orbital Zone liegt bei Highport Traffic Control.

Berthing

Der Highport hat insgesamt 250 Andock- bzw. Landeplaetze, davon werden 80 freigehalten

fuer Navy und Scouts. Die restlichen 170 Landeplaetze gliederten sich in 25 kleine (max. 100dT), 50 mittlere (max. 800dT), 70 grosse (max. 5000dT) und 25 uebergrosse (max. 20.000dT). Zusaetzlich gibt es den Transferbereich, der Passagiere und Fracht zwischen dem Down- und dem Highport befoerdert und einen weiteren Bereich, in dem Intrasystemverkehr abgewickelt wird. Dazu gibt es weitere, aktuell noch unausgebaute Bereiche, die zum Teil als Berths zur Verfuegung stehen koennen.

Cargo

Es gibt viele Lagerraeume, Transferlager, Hazard-Lagerbereiche etc., um dem immensen Aufkommen an Fracht und Waren gerecht werden zu koennen. Generell wird hier sichergestellt, dass an Fracht [illegible], was man sich vorstellen kann. Alleine die Flotte an Frachtshuttles und anderen Fahrzeugen der Cargoschiffeinheiten ist groesser als das Fassungsvermoegen an einem kleinen Starport.

Passengers

Der meiste Passagierverkehr des Starports ist Transitverkehr und wird im Highport abgewickelt. Nur ein geringer Teil der Passagiere besucht den Downport. Dies sind meist Mitarbeiter von IMC, Reisende besonderer oder Passagiere, die einen laengeren Aufenthalt auf Rheb haben. Der Rest nutzt die umfangreichen Unterbringungs- und Unterhaltungs[illegible] des Highports.

Security

Als ein wichtiger Transitpunkt ist der Rheb Starport schwer gesichert. Zum einen patrouillieren einige Schiffe der Navy in einem 24/7-Modus im gesamten System, zum anderen gibt es zusaetzliche Verteidigungsanlagen an den Eintrittspunkten und anderen kritischen Punkten im System. Aufgrund des hohen Verkehrsaufkommens ist auch die Zollabfertigung personell stark besetzt. Ebenso gibt es [illegible] taktische Kommandos, die im Notfall bereitstehen.

Other

Neben den bisher genannten Installationen bietet der Highport fuer Schiffsbesatzungen und Passagiere einige Annehmlichkeiten. So gibt es z. B. einen zum grossen Teil aus Park[illegible] Habitat [illegible], in dem auch einige Oberklassehotels und exklusive Geschaefte und [illegible] sind. [illegible] bis hin zum Luxushotel. Daneben kann der Besucher in einer riesigen Kuppel von

Geschaeften, Boutiquen und kleinen Laeden, aber auch grossen Megastores einiger transsystemweit agierender Konzerne die Moeglichkeit, seine schwer verdienten Credits auszugeben. Dies wird zusaetzlich noch erleichtert durch das Rheb Highport Casino, das sich im Skydome der Anlage befindet - gemeinsam mit dem exklusivsten Restaurant in diesem System und einem Hotel der gehobenen Oberklasse, in dem auch regelmaessig hochrangige Adlige absteigen.
Die Rheb-Werkstaetten sind coreweit als sehr kompetent und gut ausgestattet bekannt und stehen in dem Ruf, jedes Schiff wieder flugtuechtig zu bekommen, sofern mindestens noch ein Quadratmeter Huelle uebrig ist.

Rheb Downport

Rheb Downport erstreckt sich entlang des Aequatorguertels ueber eine sehr grosse Flaeche, die reichlich Platz fuer zukuenftigen Ausbau hat und bietet aktuell insgesamt 150 Lande- und Stellplaetze fuer den Frachtverkehr. Bis auf einige notwendige oberirdische Bauten wie z. B. Ground Control und einige Sensorstationen ist der Downport unterirdisch angelegt, um Schutz vor den extremen Temperaturen und den Sandstuermen zu bieten.

Aufgrund der haeufigen Sandstuerme und der dadurch bedingten Beeintraechtigung der Sensoren erhalten nur die Schiffe eine Landegenehmigung, deren Piloten erfahren genug in solchen Situationen sind und deren Schiffe geeignet erscheinen.

Downport uebernimmt die Betreuung ueber die Downport Control Zone, die Airspace Zone, Ground Control und Vehicular Control.

Berthing

Der Downport bietet 150 Landeplaetze, 40 davon sind fuer die Navy und die Scouts reserviert. Die restlichen 110 Landeplaetze sind unterteilt in 20 kleine (max. 100dt), 45 mittlere (max 800dt), 40 grosse (max. 5000dt) und 5 uebergrosse (max. 20.000dt).
Dazu kommen die Start- und Landeflaechen fuer den porteigenen Transferverkehr von und zum Highport und zu den Spaceports. Einer der mittleren Berths (RD-M-22) plus ein angrenzendes Frachtlager der (RD-C-M22-1) ist langfristig von Eigner der Soudade gepachtet - diese nutzt Rheb als Basissystem und Rueckzugspunkt.

Cargo

Auch hier gibt es umfangreiche und grosse

Warenhaeuser und Transferlagerbereiche. Der gesamte Rohstoffverkehr von IMC laeuft hier durch, um entweder direkt verladen oder zum Highport transferiert zu werden.

Passengers

Der Anteil an Passagieren ist im Vergleich zum Highport gering. Die meisten Passagiere, die hier landen, gehoeren entweder zu IMC oder sind Bewohner des Planeten bzw. deren Angehoerige oder Bekannte auf Besuch. Nur wenige Transitpassagiere nehmen die Muehe auf sich, in Downport zu landen - dies sind meistens Schiffsbesatzungen, die einen laengeren Aufenthalt im Rheb Starport haben und die daher den Luxus nutzen, mal ausserhalb eines Raumschiffes zu uebernachten.

Security

Wie bei allen imperialen Starports ist auch Rheb Starport exteritoriales imperiales Gelaende. Entsprechend gibt es auch hier eine OT-Linie mit moderater Sicherheit (hoher Zaun, Beleuchtung, daneben regelmaessige Patrouillen in geschlossenen Gravgleitern. Die Zollformalitaeten im Downport sind eher entspannt - die meisten Waren, die den Downport passieren, sind entweder Rohstoffe, die exportiert werden oder andere Waren, die man importiert. Die Customsmitarbeiter haben daher einen vergleichsweise ruhigen Job - was ab und an heisst, das sie es regelrecht darauf absehen, bei der einen oder anderen Routineabweichung mal etwas genauer hinzusehen.

Other

Auch Downport stellt einiges an Unterhaltung fuer Passagiere und Schiffsbesatzungen bereit. Allerdings ist die Auswahl im Vergleich zu Highport geringer. Ein Ausflug dazu ist das Desert Plaza Hotel, das sich am Rande des Starports zu einem hohen Turm erhebt und einen fantastischen Ausblick auf die Wueste. Aber auch auf die bei Nacht romantisch beleuchteten oberirdischen Installationen des Starports bietet - und vor allem gibt es hier echte Betten.
Ein weiterer wichtiger Punkt des Downports ist natuerlich die kleine Schiffswerft, die es hier seit ungefaehr zwei Jahren gibt, sowie ein Teil der exzellenten Werkstatten (deren groesster Teil sich aber in Highport befindet).

Installationen der Navy

Die Navy unterhaelt im Rheb-System einen Transferstutzpunkt. Der Anteil am Starport liegt bei ca. 15% der Berth (60 reservierte

Lande- bzw. Andockplaetze[illegible], es gibt eine Basis inklusive Militaerakademie und eine Zweigstelle der Imperialen Intelligence Agency. Zudem laufen hier die Planungen fuer die Erkundung und Erschliessung dreier relativ unerforschter Nachbarsektoren zusammen. Die Installation wird von einem Commodore gefuehrt und umfasst ca. 50.000 Angehoerige der Navy.

Installationen der Scouts

Auch die Scouts haben im Rhebsystem einen Stuetzpunkt auf dem Starport mit 60 reservierten Lande- bzw. Andockplaetzen. Zusaetzlich zur normalen Scoutbasis gibt es eine ΔBoatstation.