

ZEME

UPP:	B-88253-B-Rheb (Core Sector) (xxxx) Starport, Naval- und Scoutbase, 2x Gas Giant
Starport:	B (Normal, Navy, Scouts, gr. Hospital, Werft etc.; High- und Downport; Downport in Äquatorlage)
Size:	12.800km Durchmesser
Atmosphäre:	Dense
Hydrographics:	20% Wasser (konzentriert an den Polbereichen)
Population:	5 – 648.200 Bewohner (plus StarPort-Reisende)
LawLevel:	3 – Military Weapons, Energy Weapons und BodyPistols are forbidden (other regulations apply to StarPort)
TechLevel:	11
Government:	Company / Corporation
Trade Classification:	Non-Industrial (Rohstoffabbau)

Inhaltsverzeichnis

Beschreibung des Planeten.....	2
Größe und Atmosphäre.....	2
Wetter und Klima.....	2
Regierung.....	2
Bevölkerung.....	2
Siedlungen und Anlagen.....	2
Rheb StarPort.....	4
Rheb Highport.....	4
Berthing.....	4
Cargo.....	4
Passengers.....	4
Security.....	5
Other.....	5
Rheb Downport.....	5
Berthing.....	5
Cargo.....	6
Passengers.....	6
Security.....	6
Other.....	6
Installationen der Navy.....	6
Installationen der Scouts.....	6

EVN-ETMIGLW 7VN UNKAVLVA

Rheb – ein riesiger Wüstenplanet am Rande des Imperialen Bereiches der Welten, die vom durchschnittlichen Imperiumsbesitzer als „zivilisiert“ gelten würden.

Größe und Atmosphäre

Rheb hat einen Äquatordurchmesser von 12.800km bei einer dichten, aber atembaren Atmosphäre (2 Standardatmosphären) und einer Terraähnlichen Dichte. Die Gravitation beträgt 1,07g und ist damit nur geringfügig höher als z.B. auf Terra. Der Wasseranteil liegt bei 20%, die Wasserflächen konzentrieren sich an den Polgebieten. Der größte Teil von Rheb wird von dem Wüstengürtel eingenommen.

Wetter und Klima

Das Klima auf Rheb ist im größten Teil des Planeten tagsüber heiß, nachts meist sehr kalt und normalerweise trocken. Nur sehr selten gibt es tatsächlich Regen im Bereich des sehr breiten Wüstenstreifens. Die Temperaturen im Wüstenbereich liegen tagsüber bei über 60° Celsius bei sehr trockener Luft. Nachts sinkt die Temperatur weit unter 0° Celsius ab, es entsteht eine trockene Kälte, die den unbedarften Wanderer schnell gefährden kann.

Gerade im Wüstengürtel gibt es auch häufig Sandstürme, die enorme Windgeschwindigkeiten erreichen konnten und eine große Gefahr für Einheimische und Gäste darstellten.

In Richtung der Pole gibt es Gebiete, in denen aufgrund der fruchtbaren Böden Landwirtschaft möglich ist. Da die Bevölkerung auf Rheb niedrig ist, kann so eine Basisversorgung mit Lebensmitteln sichergestellt werden, solange die Bevölkerungszahl nicht anstieg.

Regierung

Der Planet selbst ist Eigentum der „InterStellar Mining Corporation“, einem imperiumsweit tätigen Unternehmen, das auf verschiedenen Welten wertvolle Rohstoffe abbaut. Neben den Minen und Abbaustätten gibt es Landwirtschaft und ein paar lokale Firmen, die Dinge des alltäglichen Lebens herstellen, aber viele Waren werden von anderen Welten importiert. Die Bevölkerung ist gering, sie bestand hauptsächlich aus den in den verschiedensten Minen arbeitenden Arbeitern, deren Angestellten und ein paar weiteren Bewohnern, die hier ihr Glück versuchten und eine der seltenen Visa erhielten die es ihnen gestatteten, sich auf Rheb anzusiedeln.

Bevölkerung

Die Bevölkerung besteht zum größten Teil aus Mitarbeitern von IMC. Von den 648.000 Bewohnern des Planeten sind ca. 450.000 direkt oder indirekt bei IMC beschäftigt. Die restlichen knapp 200.000 Bewohner verteilen sich auf mittlerweile ansässige, offiziell selbständige Bewohner des Planeten und Mitarbeiter und Angestellte des StarPorts und der beiden Basen.

Siedlungen und Anlagen

Es gibt ein paar Dörfer 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 Läden, meist auch einen kleinen Transferflughafen und ein Administrationsgebäude. Im Bereich des Wüstengürtels gibt es zum einen den Downport, der sich über ein großes Areal erstreckt

und hauptsächlich unterirdisch angelegt ist. Die anderen menschlichen Siedlungen sind hauptsächlich temporärer Natur und entstehen immer dort, wo gerade Rohstoffe gewonnen werden. Permanente Siedlungen im Wüstengürtel sind selten, aber auch diese gibt es. Sie sind meistens Ausgangspunkte, von denen aus die Abbaustätten betreut werden und die über die Jahre hinweg gewachsen sind. Während die temporären Anlagen oberirdisch angelegt sind, finden sich die meisten Gebäude der permanenten Wüstensiedlungen ebenso wie die meisten Teile des Starports unter der Erde wieder – hier ist man vor den häufigen Sandstürmen sicher, ebenso schützt diese Bauweise auch ein wenig vor den mörderischen Temperaturen.

7EVI8 7U7U07U

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 führte dazu, daß in der Vergangenheit immer mehr Forscher, Händler und andere Reisende hier Station machten, bevor sie sich auf den Weg ins Unbekannte machten und so wuchs der StarPort von einer ursprünglich nur für die IMC eingerichteten Einrichtung zu dem heute umfangreichen StarPort der Klasse B-IV. Der Starport hat ein durchschnittliches jährliches Aufkommen von 5 Millionen Tonnen Fracht (in Displacement Tons = 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 größten Teil unterirdisch angelegten Downport im Äquatorbereich von Rheb und drei lokale Spaceports in der Nähe größerer permanenter Siedlungen. Letztere werden im Regelfall nur von IMC genutzt, um Waren zu den einzelnen temporären und permanenten Ansiedlungen zu transportieren. Neben den Lande- und Andockplätzen für den interstellaren Verkehr gibt es bei beiden Installationen des Starports noch zusätzliche Lande- und Andockmöglichkeiten für Transfershuttles, Transferfrachter, Notfallshuttles und weitere Raumschiffe für den intrasystemverkehr.

7EVI8 81U7E0U7U

Rheb Highport kreist in einem festen Äquatororbit und ist eine umfangreiche, noch recht neue Anlage mit 2538m Länge und einer maximalen Ausdehnung im Andockbereich von 2050 Metern Breite (durchschnittliche Breite im oberen Bereich 686 Meter, gemessen unter dem Habitatgürtel).

Highport übernimmt einen großen Teil der In-System Traffic Control. Die Aufsicht über 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. Landeplätze, davon werden 80 freigehalten für Navy und Scouts. Die restlichen 170 Landeplätze gliederten sich in 25 kleine (max. 100dt), 50 mittlere (max. 800dt), 70 große (max. 5000dt) und 25 übergroße (max. 20.000dt). Zusätzlich gibt es den Transferbereich, der Passagiere und Fracht zwischen dem Down- und dem Highport beförderte und einen weiteren Bereich, in dem Intrasystemverkehr abgehandelt wird. Dazu gibt es weitere, aktuell noch unausgebaute Bereiche, die künftig als Berths zur Verfügung stehen können.

Cargo

Es gibt viele Lagerräume, Transferlager, HAZMAT-Lagerbereiche etc., um dem immensen Aufkommen an Fracht und Waren gerecht werden zu können. Generell wird hier sicherlich alles an Fracht umgeschlagen, was man sich vorstellen kann. Alleine die Flotte an Frachtshuttles und anderen Fahrzeugen der Cargoabteilung ist größer als das Aufkommen an einem kleinen StarPort.

Passengers

Der meiste Passagierverkehr des Starports ist Transitverkehr und wird im Highport abgewickelt. Nur ein geringer Teil der Passagiere benutzt den Downport, dies sind meist

Mitarbeiter von IMC, reisende Bewohner oder Passagiere, die einen längeren Aufenthalt auf Rheb haben. Der Rest nutzt die umfangreichen Unterbringungs- und Unterhaltungsmöglichkeiten 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 zusätzlich automatische Verteidigungssysteme an den Eintrittspunkten und anderen kritischen Punkten im System. Aufgrund des hohen Verkehrsaufkommens ist auch die Customsabteilung personell stark besetzt, ebenso gibt es porteigene taktische Kommandos, die im Notfall bereitstehen.

Other

Neben den bisher genannten Installationen bietet der Highport für Schiffsbesatzungen und Passagiere einige Annehmlichkeiten. So gibt es z.B. einen zum größten Teil als Park angelegten Habitatgürtel, indem auch einige Oberklassehotels und exklusive Geschäfte und Einrichtungen zu finden sind. Hotels gibt es generell für jeden Geldbeutel, vom einfachen Slottank bis hin zum Luxushotel. Daneben hat der Besucher in einer riesigen Auswahl von Geschäften, Boutiquen und kleinen Läden, aber auch großen Megastores einiger transsystemweit agierender Konzerne die Möglichkeit, seine schwer verdienten Credits auszugeben. Dies wird zusätzlich 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 regelmäßig hochrangige Adelige absteigen.

Die Rheb-Werkstätten sind coreweit als sehr kompetent und gut ausgestattet bekannt und stehen in dem Ruf, jedes Schiff wieder flugtüchtig zu bekommen, sofern mindestens noch ein Quadratmeter Hülle übrig ist.

7EVE 700VU07V

Rheb Downport erstreckt sich entlang des Äquatorgürtels über eine sehr große Fläche, die reichlich Platz für zukünftigen Ausbau hat und bietet aktuell insgesamt 150 Lande- und Stellplätze für den Flugverkehr. 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 Sandstürmen zu bieten.

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

Downport übernimmt die Betreuung über die Downport Control Zone, die Airspace Zone, Ground Control und Vehicular Control.

Berthing

Der Downport bietet 150 Landeplätze, 40 davon sind für die Navy und die Scouts reserviert. Die restlichen 110 Landeplätze sind unterteilt in 20 kleine (max. 100dt), 45 mittlere (max 800dt), 40 große (max. 5000dt) und 5 übergroße (max. 20.000dt). Dazu kommen die Start- und Landeflächen für den Porteigenen Transferverkehr vom und zum Highport und zu den Spaceports. Einer der mittleren Berth (RD-M-23) plus ein angrenzendes Frachtlager (RD-C-M23-1) ist langfristig vom Eigner der Soudade gepachtet – diese nutzt Rheb als Basissystem und Rücklaufpunkt.

Cargo

Auch hier gibt es umfangreiche und große Warenhäuser und Transferlagerbereiche. Der gesamte Rohstoffverkehr von IMC läuft 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, gehören entweder zu IMC oder sind Bewohner des Planeten bzw. deren Angehörige oder Bekannte auf Besuch. Nur wenige Transitpassagiere nehmen die Mühe auf sich, in Downport zu landen – dies sind meistens Schiffsbesatzungen, die einen längeren Aufenthalt im Rheb Starport haben und die daher den Luxus nutzen, mal außerhalb eines Raumschiffes zu übernachten.

Security

Wie bei allen imperialen Starports ist auch Rheb Starport exteritoriales imperiales Gelände, entsprechend gibt es auch hier eine XT-Line mit moderater Sicherheit (hoher Zaun, Beleuchtung, daneben regelmäßige Patrouillen in geschlossenen Gravgleitern. Die Zollmodalitäten 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 heist, das sie es regelrecht darauf absehen, bei der einen oder anderen Routineabweichung mal etwas genauer hinzusehen.

Other

Auch Downport stellt einiges an Unterhaltung für Passagiere und Schiffsbesatzungen bereit, allerdings ist die Auswahl im Vergleich zu Highport geringer. Ein Ausgleich dazu ist das Desert Plaza Hotel, das sich am Rande des Starports zu einem hohen Turm erhebt und einen fantastischen Ausblick auf die Wüste, 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 natürlich die kleine Schiffswerft, die es hier seit ungefähr zehn Jahren gibt sowie ein Teil der exzellenten Werkstätten (deren größter Teil sich allerdings auch in Highport befindet).

NAVY

Die Navy unterhält im Rheb-System einen Transferstützpunkt, der Anteil am Starport liegt bei ca. 15% der Berth (60 reservierte Lande- bzw. Andockplätze), es gibt eine Basis inklusive Militärakademie und eine Zweigstelle der imperialen Intelligence Agency. Zudem laufen hier die Planungen für die Erkundung und Erschließung dreier relativ unerforschter Nachbarsektoren zusammen. Die Installation wird von einem Commodore geführt und umfaßt ca. 50.000 Angehörige der Navy.

SCOUTS

Auch die Scouts haben im Rhebsystem einen Stützpunkt auf dem Starport mit 60 reservierten Lande- bzw. Andockplätzen. Zusätzlich zur normalen Scoutbasis gibt es eine XBoatstation.