MINISTRY OF DEFENSE

CAPRICA

FILE NO: Die Zwölf Kolonien von Kobol

Allg. Informationen über Gesellschaft und Militär

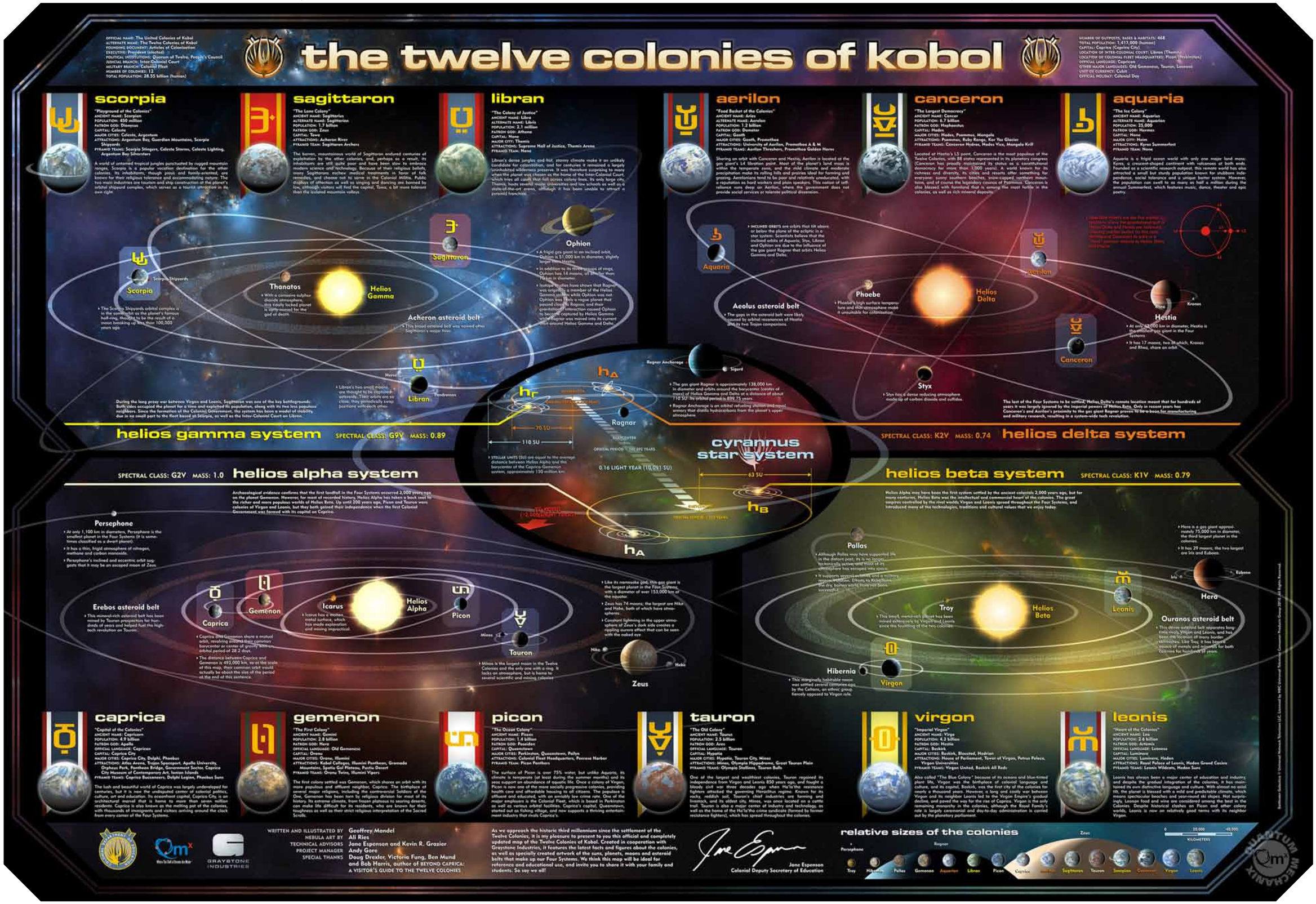
DATE: STAT.:

IF FOUND, MAIL IN THE NEAREST COLONIAL POST OFFICE OR MAIL BOX. NOTE TO POSTMASTER - OFFICIAL MAIL - RETURN TO THE ADJUTANT GENERAL. POSTAGE FOR RETURN IST GUARANTEED.

Version 1.0
.2013

FILE CLOSED

Spielerhandbuch



Authorization code BSG 0190 GS385 V0X 389 1 96629 MLM 1743 PW0 191

Inhaltsverzeichnis

Kurze Übersicht	04 - 05
Reiseführer zu den Kolonien	06 - 18
Politisches System	18 - 19
Recht & Gesetz	20 -21
Feiertage	21
Militär	22 - 41

Geschichte der Zwölf Kolonien von Kobol

Kobol

„ Das Leben hier begann draußen“

Vieles, was über das Leben auf Kobol bekannt ist, stammt aus der Heiligen Schriftrolle der Pythia. Angeblich lebten die dreizehn Stämme in einer idyllischen Utopie mit den Herren von Kobol in mindestens einer Stadt, der Stadt der Götter.

Das Buch von Pythia

Das Buch der Pythia wurde vom Orakel Pythia auf Kobol aufgezeichnet 3600 Jahre vor der Zerstörung der Kolonien aufgeschrieben. Es beschreibt detailliert das Exil und die Wiedergeburt des Menschengeschlechts. Es ist nicht bekannt, ob dieses Buch eine wahre Prophezeiung oder Vorhersage der Zerstörung der Zwölf Kolonien oder einer Rezitation von Ereignissen auf Kobol ist. Unabhängig davon wurde das Buch in der Mitte der großen Turbulenzen auf Kobol geschrieben. Der Dreizehnte Stamm von Kobol floh rund 4.000 Jahre vor dem Fall und ließ sich auf ein Planeten namens Erde nieder.

Die Tore von Hera

Etwa 2000 Jahre später verließen auch die restlichen zwölf Stämme Kobol. Nach der Heiligen Schriftrollen wurde die Stämme auf einer „Galleon“ (ein Raumschiff) weggebracht. Athena, ein Lord of Kobol, sprang vor den Toren der Hera, in den Tod. Die Führer der Stämme wurden mit ihr beerdigt, und Zeus warnte die Überlebenden, dass die Rückkehr nach Kobol „würde einem Preis in Blut fordern“. Nach einer Reise durch Raum gründeten die Flüchtlinge aus Kobol die Zwölf Kolonien von Kobol .

Die Besiedlungen

Nach dem Erreichungen der neuen Planeten, ereilte ein weiterer Kataklysmus die zwölf Stämme. Dies resultierte in der Zerstörung eines Großteils ihrer Wissensbasis und schickte die Kolonien in ein dunkles Zeitalter.

Renaissance der Wissenschaft

Nach ihrer Rückkehr in dem Weltraum gründeten die Kolonien viele Observatorien, Horchposten, Forschungsstationen und Waffenschmieden in ihren Systemen. Da die meisten Kolonien als unabhängige Staat agierten, waren Kriege und Konflikte an der Tagesordnung. Einzelne Kolonien unterwarfen andere oder bildeten zeitweilige Allianzen.

Daraus resultierten später die Grundlagen der Zusammenarbeit und später die Gründung einer übergreifenden Föderalen Regierung. Eine endgültige Vereinigung der Zwölf Kolonien wurde durch den Cylonenkrieg erforderlich, da die Menschen den Angriffen der Maschinen alleine nicht standhalten konnten.

Der Cylonenkrieg

Die Zwölf Kolonien hatten nach Jahrhunderten der Forschung den technologischen Stand des Exodus von Kobol erreicht. Eine Konsequenz dieser Entwicklung war die Schaffung künstlicher Soldaten und Arbeiter - die Cylonen. Um ihre Aufgaben erfüllen zu können, wurden sie mit einer hochentwickelten KI ausgestatten. Diese KI hatte einen umfassenden Zugriff auf alle Netzwerke und Technologien, was sich im anschließenden Aufstand der Cylonen als fatal erwies. Die Kolonisten waren gezwungen, vernetzte Computer und drahtlose Geräte zu Gunsten sicherer Technologien aufzugeben. Was im Prinzip dazu führte, dass die Menschheit einen technischen Rückschritt vollführte. Obwohl der gesamte Kriegsverlauf sich günstig für die Cylonen entwickelte, beendeten diese die Kampfhandlungen überraschend.

Friedenszeit und Aufstieg des Föderalsimus

Nach zwölf Jahren Krieg und einem überraschende Ende vereinbarten beide Seiten einen Waffenstillstand. Es wuirde eine Weltraumstation als neutraler Ort installiert und die Cylonen verschwanden aus dem Sichtfeld der Menschen. Annäherungsversuche der Kolonien wurden seitens der Cylonen stets ignoriert.

Nach dem Krieg wurden die Streitkräfte extrem verkleinert und viele Offiziere und Soldaten ins Zivilleben entlassen. Im Laufe der Jahrzehnte verblasste die Erinnerung an den Krieg. Für spätere Generationen war er nur noch ein Kapitel der Geschichtsbücher.

Die neue Bunderregierung verfügte allerdings über eine große stehende Armee - 120 Kampfstern-Gruppen in verschiedenen Systemen. Etwa zwanzig Jahre nach Kriegsende wurde mit der Entwicklung neuer Kampfsterne begonnen. Sie sollten über moderne, teilvernetzte Systeme verfügen. Namensgebener Kampfstern dieser neuen Klasse war die Mercury.

Doch auch diese neue Ära des Föderalismus war nicht ohne erheblichen Widerstand . Dissidenten auf Sagittaron unter Leitung von Tom Zarek erhoben Waffen gegen die Regierung. Unabhängig von diesen lokalen Aufständen, waren die Zwölf Kolonien von keinen größeren militärischen Bedrohungen ausgesetzt.

Dennoch war die Größe der koloniale Flotte unverhältnismäßig hoch im Vergleich zu ihren aktuellen Auftrag. Das geschah aus Angst , dass eines Tages die Cylonen zurückkehren könnten. Die Aufgaben der Flotte bestanden größtenteils aus Aufstandsbekämpfung, Anti-Piraten-Missionen, Patrouillen entlang der Waffenstillstandslinie.

Authorization code BSG 0190 GS385 V0X 389 1 96629 MLM 1743 PW0 191

CAPRICA UND DARÜBER HINAUS
Der Reiseführer zu den Kolonien
(Übersetzt von Touchdown)

Ein zur Zeit des Angriffs knapp fünfzig Jahre alter Reiseführer. Dennoch für den einen oder anderen Tip gut.

AQUARION



Antiker Name:	Aquarion
Einwohnerzahl:	25.000
Schutzgott:	Hermes
Hauptstadt:	Keine
Bedeutende Städte:	Heim
Attraktionen:	Kyros Sommerfest
Pyramid Teams:	Keine

Kultur
Die Bewohner Aquarions sind hoch gebildet, liberal, tolerant und friedliebend. Daher denken die Dortigen nicht darüber nach, sich für Essen oder Obdach mit einem Bild, einem Lied oder einer guten Geschichte bezahlen zu lassen - sie akzeptieren üblicherweise solche Zahlungsmethoden. Die Gesellschaft ist klein genug um für den Einzelnen voll verantwortlich zu bleiben, daher funktioniert das System erstaunlich gut. Unglücklicherweise bedeutet dies aber auch, daß einige faule Eier einen außerordentlichen Schaden an der Gesellschaft anrichten können. Diese werden jedoch mit einer Zweidrittelmehrheit aus der Kolonie verbannt, so daß die soziale Toleranz aufrecht erhalten werden kann.

Geschichte
Gegründet als utopischer Aussenposten für jene, die mit den Göttern, Planetarer Identität, Politik und anderen Konfliktgründen nichts am Hut haben, hat sich Aquarions ursprüngliche Bevölkerung ein Umfeld erschaffen, die es möglich macht, das volle Potential des menschlichen Geistes und der Kreativität zu entfachen. Die Kolonie beherbergt eine große geologische Forschungsstation, dessen Wissenschaftler Aquarion aufsuchen um die Meere und Tierwelt zu erforschen. Diese Station beherbergt die einzige große hochtechnologische Ausrüstung und das einzige größere Schiff des Planeten.

Klima
Ah, Aquarion. Kalt, nass und grau. Sie können ein Einmachglas voll puren Wassers in das Meer halten, eine Stunde später wird es komplett gefroren sein. Besuchen Sie Aquarion während der paar angenehm warmen Sommermonate, die mit endlosen Feiern zelebriert werden.

Geografie und große Städte
Fast komplett mit kühlen und unwirtlichen Meeren, sowie einigen aktiven Vulkanen bedeckt, verfügt Aquarion nur über eine Landmasse, die groß genug für menschliche Besiedlung ist, Kryos. An den beiden Enden des halbmondförmigen Landmassivs befinden sich aktive Vulkane; der Großteil der Insel ist mit pyroklastischem Sediment, welches mit Moos bewachsen ist, bedeckt. Dadurch bildet Kryos die Grundlage für eine exotische Fauna. Der Großteil der sehr geringen Bevölkerung ist in der Stadt ‚Heim' in der Mitte der C-förmigen Insel beheimatet, die theoretisch eine Hafenstadt darstellt, wenngleich Seefahrt auf Grund der zugefrorenen Meere nicht möglich ist. Außerhalb Heims befinden sich nur noch wenige Siedlungen, die aber auf Grund der fehlenden notwendigen Infrastruktur nur über beschränkte Möglichkeiten, wie etwa Solarstromanalgen oder Windmühlen zur Stromerzeugung oder Hydroponische Kulturen zur Nahrungsmittelerstellung verfügen. Da es so gut wie keine Wälder auf Aquarion gibt, werden Gesteine und Bleche vornehmlich als Baumaterialien verwendet.

Symbole
Die de-facto-Flagge Aquarions - die sich von der offiziellen Flagge der Forschungskolonie unterscheidet - ist ein goldumrahmter, weißer Dreizack, der diagonal auf einem dunkelblauben Feld angeordnet ist. Das Feld wird durch zwei rote Streifen an jeder vertikalen Ecke begrenzt. In der unteren, rechten Ecke befindet sich ein Stern und ein weiteres Sternchen in der oberen Hälfte. Der diagonal angebrachte Dreizack auf einem blauen Feld, wie es oft auf T-shirts oder Kaffeetassen zu finden ist, ist die abgewandelte Version davon.

Frönen Sie den schönen Künsten!
Strassenmusikanten sind hier fantastisch. Ebenso wie Jongleure. Und Tänzer. Und Amateur-Theatervorführungen. Von den epischen Poesie-Schlachten während der Sommerfeste, ganz zu schweigen.

Spielen Sie eine Runde Kasta!
Dieses Frisbee-ähnliche Spiel ist während der warmen Sommertage äussert beliebt.

Gehen Sie in ein Gourmet-Restaurant!
Die Grundlage für die meisten Gerichte ist Moos. Aquarion's beste Küchenchefs haben Generationen zugebracht, die Rezepte zu verbessern und sind nun in der Lage, Gerichte wie etwa Spaghetti, Cheeseburger und Reuben Sandwiches zu kreieren. Letzteres schmeckt allerdings nach wie vor nach Moos.

Schauen Sie ein Pyramid-Spiel!
Sicher, Aquarion hat kein offizielles Team und die einzige Möglichkeit, ein Pyramid Spiel zu sehen, ist einem Match zwischen Wissenschaftlern zuzuschauen, aber - hey- es ist Pyramid.

LEONIS



Antiker Name:	Leo
Einwohnerzahl:	2,6 Milliarden
Schutzgott:	Artemis
Offizielle Sprache:	Leonesisch
Hauptstadt:	Luminere
Bedeutende Städte:	Luminere, Hedon
Attraktionen:	Royal Palace of Leonis, Hedon Grand Casino
Pyramid Teams:	Leonis Wildcats, Hedon Suns

Geografie und beutende Städte
Die zwei großen Landmassen des Planeten befinden sich in zwei verschiedenen Klimazonen - eine nördlich des Äquators, die andere südlich davon. Beide immergrüne Kontinente eignen sich exzellent für Agrikultur - die hügeligen Gebiete sind ideal für den Weinanbau, die großen Ebenen eher für den Getreideanbau. Im Landesinneren finden sich mehrere lange, sich von Norden nach Süden schlängelnde Flüsse. Die Gebirge sind für die sensationellen Postkartenansichten und den Skisport bekannt, während die Küsten mit endlosen Sandstränden glänzen. Die im Landesinneren befindliche Hauptstadt Luminere, die durch eine der größten Flüsse des Kontinents geteilt wird, ist geprägt durch die vielen Kirchen (adR: ja, Kirchen, keine Tempel!) und Schlösser. Die zweite große Stadt ist Hedon, der exklusivste Badeort des Planeten. Achten Sie auf die vielen Sternchen und Millionäre die an den Nicht-jugendfreien Ständen Hedons umherspringen.

Kultur
Wein und Essen werden auf Leonis hoch geachtet. Leonische Frauen sind bekannt für ihre Schönheit und die schlanke Figur, egal was gegessen wird. Schönheit jedoch wird auf Leonis dafür ganz eigen definiert: Das richtige Alter entscheidet.

Klima
Auf Grund der nahezu vertikal liegenden Planetenachse sind Wechsel der Jahreszeiten entsprechend mild und vorausschaubar. Die Strände sind stets sonnig mit kühlen Morgen- und Abendstunden, das ganze Jahr über. In den Bergen bedeckt der Schnee die Felsen wie weiße Seide.

Regierung und Ökonomie
Während der imperialen Zeit wurde Leonis von einem mächtigen Königshaus regiert, die über nahezu tausendjährige Linie verfügte. Grundlage für diese lange Ahnenreihe war unter anderem die Tatsache, daß wieder in der Verwandtschaft geheiratet wurde um den Machtanspruch zu erhalten. Der letzte Regent von Leonis verfügte daher über vierzehn (!) verschiedene Erbansprüche auf den Thron, die alle bei seiner Ur-Ur-Großmutter, Johanna der Verrückten, den Ursprung hatten. Das moderne Leonis ist demokratisch. Sowohl der berühmte ‚Leonis Estate Sparkling Wine' wird hier produziert, als auch der Energiedrink ‚Leonis Red'.

Symbole
Das typische Symbol für Leonis ist der sogenannte ‚Königlich leonesische Wappen': Ein Löwe im Profil, der in einen mit Hermelin besetztes Seidengewand gehüllt ist und auf einem goldenen Schild steht. Der Hintergrund des Wappens ist in königlichem Purpur gehalten. Auf der Spitze des Schuldes befindet sich eine neunspitzige Krone.

Wussten Sie?
Suchen Sie nach einer Möglichkeit zu investieren? Schauen Sie sich mal die Luxusapparements mal genauer an - ein beträchtlicher Steuervorteil ist mit dem Kauf verbunden.

Nehmen Sie an einer Weinprobe teil!
Die Weingüter auf Leonis haben Spitzenjahrgänge, Jahr ein, Jahr aus. Leonischer Wein ist daher auch im ganzen Sonnensystem geschätzt, egal welcher Jahrgang. Gönnen Sie sich das Vergnügen, wenn Sie auf Leonis sind.

Authorization code BSG 0190 GS385 V0X 389 1 96629 MLM 1743 PW0 191

Machen Sie einen Abstecher ins Grand Casino!
Das berühmte ‚Grand Casino' in Hedon ragt steil über dem Ferienort auf. Das ‚Hedon Film Festival' wird jedes Jahr an dieser Stelle ausgetragen, das die Crème de la Crème des Sonnensystems anzieht.

Schauen Sie sich ein Pyramid Match an!
Die zwei Pyramid Teams von Leonis sind die ‚Wildcats', die in Luminere beheimatet sind und die ‚Hedon Suns'.

CANCERON



Antiker Name:	Cancer
Einwohnerzahl:	6,7 Milliarden
Schutzgott:	Hephaistos
Hauptstadt:	Hades
Bedeutende Städte:	Hades, Prommos, Mangala
Attraktionen:	Prommos, Ruby Range, Kor Yaz Glacier
Pyramid Teams:	Canceron Hydras, Hades Vice, Mangala Krill

Kultur
Canceron bietet eine spektakuläre Vielfalt an Dialekten, Religionen, epischen Geschichten, verschiedenster Küche, Musik, Theater und Literatur. Wir von Caprica können eine Lebenszeit damit verbringen, dies alles nur auch annähernd aufzuschnappen. Die Menschen auf Canceron hingegen wissen selten viel über das Leben ausserhalb ihrer Subkultur - und sogar das wird oft falsch verstanden. Auf Caprica genießt man für gewöhnlich den exotischen Reiz einer hiesigen Musikers oder Schauspielers, der vielleicht die Sarno Show (a.d.R.: TV-Show vor dem Zylonenkrieg) aufwertet, doch meist sind diese Karrieren unglaublich kurz.

Regierung
Auf Grund der unglaublichen Bevölkerungsanzahl bezeichnet sich Canercon auch gerne als die größte Demokratie der Kolonien. Tatsächlich hat dessen Planetarischer Kongress mehr als 2.300 Abgeordnete aus 88 Staaten, die sich in 19 verschiedenen Dialekten verständigen. Diese wiederum stehen den 88 Staatsparlamenten Rede und Antwort.

Achtung!
Für die Jugend auf Canceron ist Terrorismus ein Teil ihres Lebens. Canceron ist somit kein Ort für zarte Gemüter.

Klima
Spektakulär angenehm an den südlichen Küsten, landeseinwärts im Süden heiß und schwül. Bestes Klima für Landwirtschaft findet sich jedoch weiter nördlich. Die Gebirge im Norden sind eisig, das Terrain dort ist (oder war) legendär. Ein alter Witz besagt, daß wenn man auf Canceron spuckt, würde man einen künstlichen See anlegen. Die Vorkommen an mineralischen Rohstoffen sind sehr üppig - ob Kohle, Eisen, Silber und andere wertvolle Rohstoffe finden sich in Flöze nahe der Oberfläche.

Geografie und Große Städte
Canceron‘s beiden großen Landflächen haben ein bißchen von allem - großartige Strände, riesige Städte, fruchtbare Ebenen und hoch im Norden unglaublich hohe Berggebiete. Die Hauptstadt ist Hades, ursprünglich eine aufstrebende Stadt in einer großen Senke, ist die Bevölkerungsanzahl seit Jahrzehnten förmlich explodiert. Die Innenstadt von Hades ist eine Sicherheitszone für die Mächtigen, auch bekannt als ‚New Hades'. Die dritte Stadt ist Mangala, einst ein lebhafter Handelspunkt, ist nunmehr bekannt für die feinen Künste und Museen und unidentifizierter Körper (a.d.R.: !?). Mangala ist umringt von farbigen Hütten-Siedlungen, so dicht und ausufernd bebaut, daß die weiten Ausläufer dieser Siedlungen bis an die Klippenküste ragen.

Symbole
Auf Tassen und T-Shirts ist es eher unwahrscheinlich die Flagge zu entdecken; viel wahrscheinlicher ist, daß Sie eine silberne Krabbe auf einem roten Feld entdecken. Weitere beliebte Mitbringsel sin Souvenirtassen aus den großen Ferienorten, wie etwa aus ‚Grand Psammos'.

Besuchen Sie Psammos!
Wenn man jemanden aus Caprica nach Canceron fragt, kommt für gewöhnlich als erste Antwort ein exklusiver Ferienort, wie etwa Psammos. Warum also nicht die Zeit auf Canceron genießen und sich ein Aufenthalt in einem Fünf-Sterne-Ressort mit Casino an einem makellosen Strand mit allen dazugehörigen Ausschweifungen zu gönnen?

Probieren Sie die Silberkrabbe!
Die Legende besagt, daß die Silberkrabbe über Holzkohle so lange gedünstet wird, bis sich das Fleisch von selbst von der Schale löst. Die Silberkrabbe gehört einfach zu einer Reise nach Canceron (Geben Sie dem Gerücht, daß Restaurants derzeit anstatt der Silberkrabbe nur den Wanderhummer servieren, kein Gehört. Es ist nur ein Gerücht!)

Erforschen Sie die Ruby Range!
Die Ruby Range in den nördlichen Bergen ist der ultimative Ort für begeisterte Bergsteiger. ‚Kor Yaz' ist ein Hochgebirgsgletscher, der nachweislich bis heute nicht bestiegen wurde. Werden Sie der erste sein, dem das gelingt?

Schauen Sie ein Pyramid Match!
Canceron hat drei Teams, die ‚Canceron Hydras', die ihre Heimspiele in Hades austragen, die ‚Hades Vice' und die ‚Mangala Krill'.

SCORPIA



Antiker Name:	Scorpio
Einwohnerzahl:	450 Millionen
Schutzgott:	Dionysos
Hauptstadt:	Celeste
Bedeutende Städte:	Celeste, Argentum
Attraktionen:	Argentum Bay, Guardian Mountains, Scorpio Flottenwerft
Pyramid Teams:	Scorpia Stingers, Celeste Storms, Celeste Lightning, Argentum Bay Silverstars

Regierung und Gesetzesvollzug
Scorpia‘s Demokratie war über 200 Jahre lang in den Händen der ‚People‘s Institutional Revolution' (PIR). Während der Herrschaft der PIR war Folter legal; wurde regelrecht institutionalisiert. Berüchtigt hierfür ist die ‚Celeste Central Detention Facility', auch als ‚Die Metzgerei' bekannt. Einheimische sehen in den Polizeikräften eher Todesengel denn Beschützer. Aber: Haben Sie keine Angst - Touristen werden als wichtige Einnahmequelle angesehen, die Cops würden um diese Einnahmequelle zu schützen, eher töten.

Klima
Scorpia bietet tropisches Wetter, inklusive der zugehörigen Wirbelstürme. Selbst die gemäßigten Gebiete sind wärmer als sie eigentlich sein sollten, die Städte wirken als Wärmespeicher, da die Wärme dort eingeschlossen bleibt. Die Hauptstadt ist erstaunlich kühl, dank der geografischen Lage inmitten einer großen Gebirgskette in unmittelbarer Nähe zu Äquator.

Große Städte
Die Hauptstadt Celeste befindet sich inmitten eines topfförmigen Hochplateaus in den Wächterbergen (Guardian Mountains). Der Himmel war unglaublich klar als die Stadt gegründet wurde, aber die Luftverschmutzung hält den Smog nun im Kesselgebiet bis es für gewöhnlich durch Gewitter ausgewaschen wird. Die zweite Stadt, Argentum, wurde ursprünglich als Minenstadt nur 25 Klicks vom Meer entfernt, gegründet. Grund dafür waren die Silberfunde in den umliegenden Hausbergen am Fuße der Gebirgskette. Zuletzt gibt es noch den ‚Scorpia Ship Yards' Komplex, eine riesige orbitale Einrichtung, die Restaurants, Theater und sogar ein Pyramid Team beherbergt.

Geografie
Aus der Entfernung ist der auffallendste Aspekt Scorpias der halbe Ring, der den Planeten umgibt. Dieser erinnert an einen aufgerollten Skorpion-Stachel. Einmal auf Scorpia angekommen, wird Ihnen der dichte Dschungel in der Nähe des Äquators auffallen, der nach und nach in eine felsige Gebirgswand übergeht, egal ob man sich nördlich oder südlich bewegt. Die Übergangsgebiete verfügen über ein moderates Klima und sind daher dicht besiedelt. Schöne Strände an den Ausläufern zum Meer bereichern diese Gebiete. Die polaren Landmassen sind nach wie vor unerforscht.

Kultur
Familienglück ist das Höchste auf Scorpia. Die Menschen bezeichnen sich selbst als zutiefst religiös, zu Fremden sind sie jedoch sehr freundlich, tolerant und flexibel. Falls jemand einen exzentrischen Lebensstil führt, dann werden das die Götter sicher so gewollt haben. Scorpians sind außerdem extrem leidenschaftlich, wenn es um Sport geht - ungeachtet ihrer geringen Einwohnerstärke verfügen sie über vier Pyramid-Teams. Außerdem ist es üblich, sich in der Spielkleidung der Lieblingsmannschaft beerdigen zu lassen - die Gräber sind traditionell mit den Logos und Slogans der Teams verziert.

Symbole
Das typische Symbol ist ein rotes Skorpion, welches zum Kampf eingerollt ist auf einer vertikalen Trikolore in den Farben schwarz-weiß-schwarz.

Authorization code BSG 0190 GS385 V0X 389 1 96629 MLM 1743 PW0 191

Achtung!
Über Scorpia geht das Gerücht, daß es das bevorzugte Ziel von Terroristen, Dissidenten und anderen unerwünschten Subjekten aus den anderen Kolonien wäre. Falls sie sich bei jemanden unbeliebt machen, passen sie auf: Sie könnten bei den Fischen aufwachen!

Entspannen Sie in einem Resort!
In Argentum Bay, einem Erholungsgebiet in der Nähe der Küstenlinie von Argentum, finden Sie den idealen Erholungsort, falls Sie sich einen Aufenthalt in Hedon oder Psammos nicht leisten können. Hier finden Sie erschwingliches Paragliding, Bier und Frauen - manchmal sogar alles auf einmal.

Gehen Sie auf Vogelsafari!
Die Wilvögel in den Tropen Scorpia‘s sind mit Abstand die schönsten in den ganzen Kolonien. Falls Geld keine Rolle spielt, fragen Sie Ihren Concierge nach einer geführten Dschungeltour.

Drehen Sie mal richtig auf!
Scorpia Trance kombiniert Dance Pop mit altertümlichen, komplexen Kreuzrhytmen. Am richtigen Ort gespielt, zumeist in den besten Clubs gilt Scorpia Trance als wirksames Rauschmittel.

Schauen Sie ein Pyramid Match!
Die vier Teams sind die Erzrivalen ‚Storms and Lightning‘ aus Celeste, die ‚Scorpia Stingers‘ in den Ship Yards und die ‚Argentum Bay Silverstars‘. Suchen Sie sich Ihre Lieblingsmannschaft aus.

VIRGON



Antiker Name:	Virgo
Einwohnerzahl:	4,3 Milliarden
Schutzgott:	Hestia
Hauptstadt:	Boskirk
Bedeutende Städte:	Boskirk, Blaustad, Hadrian
Attraktionen:	Parlamentsgebäude, Turm von Virgon, Petrus Palast, Virgon Universitäten
Pyramid Teams:	Virgon United, Boskirk All Reds

Große Städte
Die Hauptstadt Virgons ist Boskirk, welche eine lange und wechselvolle Gesichte als Hauptstadt der Kolonien hat. Fast eintausend Jahre war Boskirk das Zentrum der Kolonien bis vor ein paar hundert Jahren. Boskirk ist eine spektakuläre Stadt mit majestätischen Kirchen, offener Höfe, schöner Theater und erstaunlicher Kunstwerke. Die U-Bahn, die den Hauptanteil des Verkehrs trägt, wird „The Tubes“ genannt.
Wenn Sie noch etwas am Strand entspannen möchten, ist Blousted der ideale Platz dafür. Der Strandort ist nur eine Stunde von Boskirk entfernt.
Im Süden liegt die blühende Mienenstadt Hadrian, die auch einen Besuch wert ist.

Regierung und Gesetzesvollzug
Virgon ist eine Monarchie mit einer langen Tradition, Virgons Parlament beginnt langsam die Kontrolle über die Staatsgeschäfte zu erlangen. Zur Zeit der Recherche zu diesem Reiseführer ist der regierende Monarch, Kronprinzessin Nathalie sechzehn Jahre alt und wünscht sich nichts sehnlicher als eine Pop-Sängerin zu werden. Ihre Regierungsgeschäfte werden daher kommissarisch von ihren Beratern übernommen. Die örtlichen Sicherheitskräfte, die Rothemden (Redshirts), so bekannt wegen der Farbe der Uniformen, werden von Touristen und Einwohnern gleichermaßen geschätzt.

Symbole und Teams
Das informelle Logo Virgons ist das spezielle etwas blasse Blau, auch als „Virgan Blue“ bekannt. Die Pyramid-Teams des Planeten sind ‚Virgon United‘, welche in Blousted beheimatet sind und die ‚Boskirk All Reds‘.

Achtung!
Virgons Einwohner sind sehr stolz auf die Fähigkeiten, anhand des Feinheiten der Aussprache die genaue Heimatstadt herauszuhören. Versuchen Sie kein Täuschungsmanöver, sie sind fast nicht auszuticksen.

Klima
Virgon ist bekannt für die das einmalige Blau. Nicht nur die Seen sind klar und blau, sondern die Flora des Planeten produziert Öle, die im Sonnenlicht verdunsten und so die Atmosphäre in einen bläulichen Schimmer tauchen. Sogar die Regionen, die für den Bergbau gerodet wurden, besticht die Atmosphäre auf Grund des dort vorhandenem Anthracenum (eine Kohlenwasserstoffverbindung, die im UV-Licht blau schimmert) durch die bläuliche Färbung. Der Anblick eines blau gefärbten Sonnenuntergangs ist ein einmaliges Spektakel! Das Klima im Norden ist angenehm, im Süden jedoch unbeständig und eher kühler, bringen sie also besser einen Regenmantel mit.

Wussten Sie?
Virgon‘s südliche Hemisphäre ist reich an Germanium, Cadmium, Gallium und so ziemlich an jedem anderen Material, das in fortschrittlichen Halbleitern verbaut wird. Die Vorkommen in Virgon sind nahezu die einzigen Vorkommen in dieser Größe im Sonnensystem.

Spielen Sie Rounds!
Der beliebteste Sport auf Virgon ist nicht Pyramid, sondern Rounds. Für Rounds benötigt man achtzehn Spieler auf jeder Seite, die alle in weißer Seide gekleidet sind; ein 200m langes, viereckiges Feld und neun Tage Zeit. Die Regeln wirken für Reisende aus anderen Kolonien seltsam, wundern Sie sich also nicht, wenn Sie dem Spiel nicht folgen können.

Besuchen Sie das Onyx Museum der Menschheit!
Das einzige Museum seiner Art - verpassen Sie nicht die Gelegenheit!

Machen Sie einen Abstecher zu den Universitäten!
Einige der ältesten und angesehensten Hochschulen der Kolonien befinden sich auf Virgon. Streifen Sie durch die Gebäude und schnuppern Sie in der bewegte Geschichte dieser Institutionen.

Besuchen Sie den Petrus Palast!
Petrus, der ‚Playboy Prinz‘, ließ während seiner Regentschaft einen spektakuläres Lustschloss bauen. Der Palast gilt daher als eine der großartigsten Sehenswürdigkeiten in die Kolonien, vorausgesetzt Sie teilen die ästhetischen Vorlieben des Prinzen.



GEMENON



Antiker Name:	Gemini
Einwohnerzahl:	2,8 Milliarden
Schutzgott:	Hera
Offizielle Sprache:	Altes Geminesisch
Hauptstadt:	Oranu
Bedeutende Städte:	Oranu, Illumini
Attraktionen:	Kobol Colleges, Illumini Pantheon, Gramada Mountains, Spatiu Gol Plateau, Pustiu Desert
Pyramid Teams:	Geminon Twins, Illumini Vipers

Klima
Falls Sie auf der Suche nach dem Extremen sind, ist Gemenon der richtige Platz. In den Wüsten betragen die Temperaturen im Sommer bis zu 110 Grad, im Winter hingegen bis zu 40 Grad unter null. Also: Packen Sie Ihre Kleidung mit Bedacht.

Große Städte
Gemenon‘s größte Landmasse ist die Pustiu Wüste, die im Schatten des großen und abweisenden Gramada Bergmassivs an der Westküste liegen. Zwischen den Gramadas und der Wüste ist das in fast drei Klicks Höhe liegende Hochplateau Spatiu Gol, dessen Hänge als Farmland dienen. Falls Sie eher der urbane Typus sind, besuchen Sie die dichten und pulsierenden Städte der Westküste. Die Hauptstadt Oranu bietet alles von Tempeln bis Hochhäusern, die jedoch von sakralen Darstellungen gesäumt sind. Das religiöse Zentrum, Illumini, bietet noch viel mehr heilige Kunstwerke.

Kultur
Gemenesische Kultur ist vor allem durch die strikte Auslegung der Heiligen Schriften beeinflusst. Jedes Schulkind kennt die Namen einer jeden Gottheit, egal wie klein und wird nicht zögern, einen Fehler zu korrigieren. Sie sind sich nicht sicher zu welchem Gott Sie täglich sprechen wollen? Kein Problem - Gemeneisches Fernsehen sendet laufend die neun oder zehn am meisten zu ehrenden Gottheiten, abhängig vom Wetter- oder Verkehrsbericht.

Regierung und Gesetzesvollzug
Die Republik Gemenon wird durch den Premierminister geführt. Der Wächterrat entscheidet über alle moralischen Fragen, während das Unterhaus über die Gesetzesanwendungen entscheidet.

Achtung!
Das Letzte, das sie wollen, ist in einem Gemeneischen Gefängnis aufwachen. Die Bedingungen dort sind nicht wie zu Hause. Seien Sie vorsichtig und vermeiden Sie Konflikte um jeden Preis.

Genießen Sie ein Pyramid Spiel!
Die gemenesischen Teams sind the ‚Twins', die in Oranu spielen und die ‚Vipers', die aus Illumini grüßen.

Erziehung
Ein neue, hoch ausgezeichnete Erziehungsmethode, das ‚Kobol College' wurde gerade eben erst entwickelt. Das Zentrum dieser Bewegung liegt in Illumini, Zweigniederlassungen finden sich aber in nahezu jeder Stadt auf Gemenon.

Wussten Sie?
Typisch gemenesische Sitten, wie etwa drei mal auf die Tischplatte zu klopfen bevor man sich zum Essen setzt, sehen für den Durchschnittlichen Capricaner seltsam aus. Erinnern Sie sich einfach daran, daß man auf Gemenon die ‚Heiligen Schriftrollen' wortwörtlich auslegt und dieser Glaube wirkt sich natürlich auch auf das Verhalten aus.

Besuchen Sie das ‚Pantheon'!
Illumini wurde um ein riesiges Pantheon herum gebaut, in dem jede Gottheit der Heiligen Schriftrollen repräsentiert wird. Planen Sie dazu einen ganzen Tag ein - das ist das Zentrum gemenesischer Geschichte.

Symbole
Das informelle Symbol Gemenons ist die Ziffer „zwei".

PICON



Antiker Name:	Pisces
Einwohnerzahl:	1,4 Milliarden
Schutzgott:	Poseidon
Hauptstadt:	Queenstown
Bedeutende Städte:	Perkinston, Queenstown, Pailyn
Attraktionen:	Flottenhauptquartier, Penrose Harbor
Pyramid Teams:	Picon Panthers

Klima
Picon ist generell kühler, grüner und bewölkter, als wir das von Caprica gewöhnt sind, aber die Kolonie ist ebenfalls für die schönen, warmen Monate bekannt. Achten Sie deshalb darauf, Picon zur richtigen Jahreszeit, sprich in den angenehmen Sommermonaten zu besuchen. Vergessen Sie nicht den Regenschirm, falls Sie in der Nähe der Küsten reisen.

Kultur
Sie werden Picans für zugeknöpft halten, aber sie sind auch sehr freundlich und gastlich zu den Nachbarn aus Caprica. Und wenn Sie die deren niedrige Kriminalitätsrate hätten, würden Sie sicher auch viel lächeln, oder? Die Bewohner Picons tendieren dazu, an ein allumfassendes Gleichgewicht der Dinge zu glauben, die sogar auf die abgestumpften Bewohner Capricas noch erfrischend wirkt.

Große Städte
Die Hauptstadt ist Queenstown, die ursprünglich als kleines Fischerdorf um den malerischen Penrose Harbour entstand. Falls Sie durch Queenstown schlendern, halten Sie die Augen auf: Sie könnten Ihren Lieblings-Fernseh und -Filmstar während Dreharbeiten entdecken!
Perkinston ist die andere bedeutende Stadt Picons, die für die vielen Industriebetriebe und den Hafen bekannt ist.

Regierung und Ökonomie
Ursprünglich von Virgon aus kolonisiert, unterhält Picon mittlerweile eine eigene souveräne Regierung. Die Hauptexportgüter sind handgemacht; Picon ist der Ursprung für großartige, von Hand gefertigte Gegenstände, für die man auf Caprica Unsummen verlangt - in Picon kostet dagegen alles nur einen Bruchteil davon. Kaufen Sie sich einen Vorrat an selbstgemachten Hüten, Trommeln, Flöten, Pelzen und Bieren für Ihren Lieben zu Hause.

Symbole
Das informelle Symbol Picons sind zwei stilisierte Fische, die sich umkreisen - ein traditionelles Symbol für Balance.

Wussten Sie?
Ein gutes Gesundheitswesen und Bildung sind Grundrechte, die jedem auf Picon zur Verfügung stehen, genauso wie eine erschwingliche Behausung.

Achtung!
Piconans sind erstaunlich gute Athleten. Gehen Sie niemals das Wagnis ein, auf Picon ein Kräftemessen anzuzetteln - es sei denn, sie möchten eine Runde Freibier. Sind sie erst mal im 16 Klick-Rennen geschlagen, wird man Ihnen guter Dinge die erste Runde als Entschädigung zugestehen.

Nehmen Sie einen Drink in einem Straßencafe!
Sie haben die Trinkgeschichten Ihrer Freunde gehört - warum machen Sie sich nicht selber ein Bild und Erinnerungen für die Ewigkeit?

Versuchen Sie frischen Fisch!
Es gibt nichts, das mit frisch gefangenem Fisch aus Picon vergleichbar wäre! Genießen Sie ihn roh oder gekocht. Sie sind kein Seafood-Typ? Es gibt überall einen Gemenesischen Teil der Karte.

Nehmen Sie am Nationalsport teil!
Sie fühlen sich stark? Beweisen Sie es - mit einer Runde Pikanischem Boxen. Mit einem Krug voll frisch gezapften Bier in der freien Hand sollten Sie innerhalb von drei Minuten Ihr Gegenüber zu Boden schicken - ohne einen Tropfen Bier zu verschütten.

Besuchen Sie das ‚Emporer's Nest'!
Die Gerüchte sind wahr - Picon beherbergt die beste Erwachsenen-Unterhaltung im Alpha System. Falls Sie nach Entspannung suchen, versuchen Sie es im ‚Emporer's Nest' oder dem ‚Pink Moon' in Perkinston.

Schauen Sie ein Pyramid Match!
Jubeln Sie Ihrem Lieblingsteam zu bei einem Spiel der ‚Picon Panthers'.

LIBRAN



Antike Namen:	Libris, Libran
Einwohnerzahl:	2,1 Millionen
Schutzgott:	Athena
Hauptstadt:	Keine
Bedeutende Städte:	Themis
Attraktionen:	Supreme Hall of Justice, Themis Arena
Pyramid Teams:	Keine

Klima
Die Sonne lässt sich auf Libran selten blicken. Das Wetter ist meist wolkig mit regelmäßigen tropischen Schauern. Die Wolken sind jedoch stets willkommen, da Libran auf Grund der Umlaufbahn den Großteil des Jahres Gamma, der Sonne dessen Systems, recht nahe kommt. Die Hitze ist dann sehr intensiv - jedoch kann das zeitweise direkte Sonnenlicht Hautkrebs und grauen Star auslösen. Eine ausreichende Sonnenschutz-Creme und als Ergänzung ein stabiler Sonnenschirm gehören unbedingt ins Gepäck.

Geografie und Große Städte
Libran ist ein grüner Ball voll wuselnden Lebens. Die Landmassen bestehen größtenteils aus hunderten kleineren, sumpfigen Inseln, die ein ideales Zuhause für unzählige, noch nicht umfassend erforschte Insekten und Pflanzen. Die größeren Inseln bieten unzugängliche Sümpfe und undurchdringliche Dschungel. Der einzige bewohnte Kontinent ist ein einziger dichter und spektakulärer Regenwald, dessen Ausläufer von Mangrovenwäldern und Sümpfen gesäumt sind. In der Mitte des Kontinents befindet sich Thermis, Stätte der ‚Höchsten Halle der Justiz'. Diese abgelegene Stadt ist stattlich, massiv und voller Gebäude mit Säulen und Podesten. Alle diese Gebäude sind großen Grasflächen oder künstlich angelegten Seen mit einzigartigen Wasserspielen zugewandt.

Regierung
Librans Regierung wird durch einen Lokalrat geführt, der von jedem Einwohner direkt gewählt wird.

Kultur
Libran hat nur wenig eigene Kultur - keine einheimischen Spezialitäten, Kleidung, Musik oder Produkte - nicht einmal ein richtiges Nachtleben oder Naherhohlungsmöglichkeiten gibt es hier. Die Straßen in der Nähe der Gerichtshöfe sind nach den Göttern und großen Anführern benannt, entfernt man sich jedoch vom Stadtzentrum werden die Straßen nach einem gitterförmingen Nummern/Buchstaben-System benannt, dessen Anzahl in die Hunderte geht.

Wussten Sie?
Unter Kriminellen gibt es die doppeldeutige Redewendung ‚eine Reise nach Libran machen', die für die Schwere der Tat und Respekt steht. Falls Sie also zu einem Prozess nach Themis gesandt werden, sind sie ein knallharter Typ, aber gleichzeitig werden Sie vermutlich nie wieder nach Hause zurück kehren.

Aktivitäten
Besuchen Sie unbedingt die ‚Outdoor Sport Arena'! Sie werden ganz sicher kein Pyramid-Spiel sehen - Libran hat kein eigenes Pyramid-Team - aber die gigantische Sporthalle war Teil des ursprünglichen Stadtentwurfs und ist auf Grund der unglaublichen Dimensionen sehenswert.

Studieren - oder praktizieren Sie - Jura!
Falls Sie eine Berufung nach Themis erhalten haben, dann Gratulation! Das ist mit Sicherheit der Höhepunkt Ihrer Juristen-Karriere. Und jetzt ist es Zeit, den anderen zu zeigen, aus was für einem Holz Sie geschnitzt sind.

Symbole
Das informelle Zeichen Librans ist Waage, die sich in einem dunkelblauen Kreis befindet. Der Kreis wird von einem hellblauen Rand umgeben.

Achtung!
Seien Sie während Ihres Aufenthaltes auf Libran achtsam - auch wenn Ihr Aufenthalt sicherlich für Ihre Karriere förderlich ist, so zerstörerisch kann es sich auf Ihr Familienleben auswirken. Scheidungen unter Justizangestellten sind so häufig, daß man im Themis einen eigenen Gerichtshof für Scheidungen der Angestellten errichtet hat um der hohen Anzahl Herr zu werden.

TAURON

Antiker Name:	Taurus
Einwohnerzahl:	2,5 Milliarden
Schutzgott:	Ares
Hauptstadt:	Hypatia
Bedeutende Städte:	Hypatia, Tauron City (Minos)
Attraktionen:	Minos, Olympia Hippadrome, Great Tauron Plains
Pyramid Teams:	Olympia Stallions, Tauron Bulls

Klima
Das Klima ist meist trocken und dürr. Eine Kolonie für die Abenteuerlustigen. Die felsigen, oft rötlichen Landstriche sind oft der glühenden Hitze, gewaltigen Stürme oder Wildfeuern ausgesetzt. Sie werden keine Wälder oder Berge finden, nur blaues Wasser, roten Boden und Weideland, wohin das Auge reicht.

Große Städte
Minos ist die älteste Stadt, die als Handelsposten entlang eines Flusses auf der ‚Großen Tauron Ebene' erbaut wurde. Hypatia die größte Stadt, die gleichzeitig Hauptstadt des Planeten ist, liegt an einem Küstenstreifen. Sorgen Sie dafür, daß Olympia, einer der Vororte Hypatia's auf Ihrem Reiseplan steht. Olympia steht in mitten eines Farnwaldes oberhalb des Meeres.

Regierung und Ökonomie
Tauron ist eine Demokratie, dessen Ha'La'Tha-Führer durch die Regierung ernannt werden. Das Hauptexportgut ist Vieh.

Schutzgötter
Keine Reise auf Tauron ist komplett ohne den Besuch eines Schutzgötter-Tempels. Falls Sie nach einer Weisung suchen, probieren Sie Jupiter; sollten Sie der Natur Ihren Respekt zollen wollen, ist Diana Ihre Wahl; suchen Sie Stärke, schauen Sie im Mars-Tempel vorbei; und natürlich ist Venus diejenige, die die Gebete in Sachen Liebe erhört.

Symbole
Sie kennen sicher Tauron anhand dessen Symbol: Dem Bullen. Das kommt durch die Vormachtstellung im Viehhandel, die Minos innehatte und noch immer hat.

Wussten Sie?
Heutzutage ist der wichtigste Feiertag auf Tauron, der Gedenktag der Befreiung Taurons, die vor rund 800 Jahren stattfand.

Besuchen Sie eine Ranch!
Sie haben sicher schon mal importierte Rindsleber gegessen, aber Sie haben noch nicht gelebt, bis Sie sie frisch vom Erzeuger versucht haben!

Gehen Sie zum Hippodrom!
Olympia ist der Ort, an dem das größte Hippodrom der Kolonien zu finden ist. Im Hippodrom treten die größten Reitwettbewerbe unter freiem Himmel statt. Warum also sich nicht an einem Rennen ergötzen, wenn Sie ja schon mal da sind.

Versuchen Sie den Kirschkuchen!
Tauron ist berüht für den einmaligen ‚Tauron Cheery Cake', der aus der Tauronkirsche (bekannt für die eng gekringelten, farnähnlichen, roten Blätter). Reisen Sie mit pingeligen Essern? Kein Problem - eine gezuckerte Version ohne Kirschen - speziell für Kinder - wird ebenfalls angeboten.

Besuchen Sie ein Pyramid Match!
Tauron hat zwei Pyramid Mannschaften: Die ‚Tauron Bulls' aus Hypatia und die ‚Olympia Stallions'.

Achtung!
Taurons haben einen sehr umfangreiche Auswahl aus Gesten. Falls Ihnen eine Daumen-hoch-Signal gegeben wird und dabei der kleine Finger ausgestreckt wird, heißt es ‚aufpassen'! Ärger könnte auf Sie zukommen. Eine ausgestreckte Hand, die in Richtung Ihres Gesichtes geführt wird, ist ein anderes Signal, sich so schnell wie möglich zu entfernen.

SAGITTARON

Alternativer Name:	Sagittarius
Antiker Name:	Sagittaron
Einwohnerzahl:	1,7 Milliarden
Schutzgott:	Zeus
Hauptstadt:	Tawa
Attraktionen:	Acheron River
Pyramid Teams:	Sagittaron Archers

Klima
Das Klima auf Sagittaron ist in den Tälern zumeist angenehm, aber in den Wintermonaten werden die meisten Bergpfade unpassierbar. Isolation ist deswegen in den meisten Landstrichen ein Teil des Lebens auf Sagittaron; falls Sie planen, Sagittaron während des Winters zu besuchen, bedenken Sie, genug Bücher und Kartenspiele mitzunehmen.

Geografie und Große Städte
Die Geografie auf Sagittaron ist geprägt durch bergige Landmassen, jede mit hunderten abgelegener, aber fruchtbaren Tälern gesäumt. Ein großer, langer Fluss, der ‚Acheron' trennt das Land. Sagittaron's Hauptstadt, Tawa, liegt ungefähr 1600 Klicks landeinwärts, nahe zweier Zuflüsse, die den Acheron bilden. Tawa ist die Stadt der Tempel, einer glorreicher als der andere, welche sich durch die einmalige, ovale Holzarchitektur auszeichnen, die sie ausserdem zuverlässig gegen Überflutung, Winde und Schlammlawinen schützen und gleichzeitig großen Stauraum bieten (a.d.R.: Stauraum und Sakralbauten: Sind wir im Post-Revolutionären Russland?). Einige Kilometer hinter dem Acheron-Delta befindet sich ein aktiver Vulkan.

Kultur
Die Menschen auf Sagittaron haben eine tiefverwurzelte Abneigung gegen moderne Wissenschaft. Zumeist werden Krankheiten und sogar gebrochene Knochen mit pflanzlicher Medizin, Geistheilung, Talismane und Gebeten behandelt. Sagittaron ist nicht der ideale Platz um krank zu werden, darum Bürger von Caprica, spart Euch Eure Gallensteine und Blindarmentzündungen für die Heimkehr auf.

Wussten Sie?
Verurteilte Verbrecher, die Ihr Urteil auf Sagittaron abgegolten haben, können hier die Bürgerrechte erhalten.

Achtung!
Auf Sagittarion ist es nicht erlaubt in der Öffentlichkeit zu singen, zu spielen oder Zuneigung offen darzustellen, nebst einer Reihe weiterer Dinge, die wir für selbstverständlich halten. Es ist tatsächlich sogar schon ein Vergehen, nur über eine dieser Aktivitäten zu sprechen. Reisenden aus Caprica wird daher dringend empfohlen, sich mit dem planetaren Recht vertraut zu machen und die Kenntnisse über koloniale Etikette aufzufrischen.

Genießen Sie ein Pyramid-Spiel!
Das Sagittarianische Pyramid Team sind die ‚Archers'.

Gehen Sie klettern!
Die Gebirgspässe sind tückisch, ganz besonders in den Wintermonaten; nehmen Sie daher einen erfahrenen Wanderführer als Verstärkung mit.

Symbole
Das inoffizielle Symbol Sagittarons ist die Shilouette eines gespannten Bogens mit einem Pfeil darin.

Authorization code BSG 0190 GS385 V0X 389 1 96629 MLM 1743 PW0 191

CAPRICA

Antiker Name:	Capricorn
Einwohnerzahl:	4,9 Milliarden
Schutzgott:	Apollon
Hauptstadt:	Caprica City
Bedeutende Städte:	Caprica City, Delphi, Phoebus
Attraktionen:	Delphi Museum der Kolonien, Atlas Arena, Capricas interplanetarer Raumhafen, Graystone Industries, Apollo Universität, Pantheon Brücke, Ionian Islands, Orpheus Park
Pyramid Teams:	Caprica Freibeuter, Delphi Legion, Phoebus Suns

Geografie und Große Städte
Caprica City ist eine Metropole voller multikulturellem Einfluß und Architektur, mit ausgedehntem Handelsverkehr, wunderschönen Parks einem effizienten System öffentlichen Nahverkehrs, hervorragender Gastronomie und nicht zuletzt unvergesslichen Nachtlebens. Die Küstenstadt mit der unvergleichlichen Skyline und einem Fluß, der sie durchtrennt, ist das Zuhause für ungefähr sieben Millionen Menschen, welches Caprica City zur größten Stadt auf Caprica macht. Die Innenstadt ist ein atemberaubender Anblick moderner Architektur mit allen Arten von Handel und Industrie, die Hügelkette dahinter bietet ein komfortables Leben in der Nähe der Großstadt.

Transportwesen
Sich zu Fuß in Caprica herumtreiben kann durch die enormen Ausmaße der Stadt und den dichtbebauten Stadtkern schnell zum Abenteuer werden. Es gibt jedoch Alternativen:

- Die MAGLEV (MAGnetic LEVitation): Diese hochmoderne Hochgeschwindigkeitsbahn bringt es in der Spitze auf über 550 Klicks pro Stunde und ist ganz nebenbei die beste Art, sich fortzubewegen. Beachten Sie aber, daß die jüngsten Anschläge auf die MAGLEV zu Fahrplanänderungen und Unterbrechungen geführt haben. Verlassen Sie sich daher nicht auf alte Fahrpläne.

- Der Spaceport: Sie möchten interkolonial reisen? Der Spaceport ist - buchstäblich - der Verbindungsknoten zu den Kolonien. Die meisten Interkolonialen Flüge gehen tagtäglich von hier ab. Von hier auf jetzt sind Sie an allen Stellen der Kolonien in Windeseile. Seien Sie allerdings früh dran - die Sicherheitskontrollen sind zeitraubend.

Regierung
Der Regierungsbezirk ist das Zuhause der Exekutive, Legislative und der Gesetzgebund der Kolonialen Regierung, unter anderem befindet sich dort die Stadtverwaltung mit dem Büro des Bürgermeisters, das Presseamt von Caprica City und das Verteidigungsministerium.

Erziehung
Capricas größte Bildungseinrichtung, die Apollo Universität bietet ein erstrangiges Kunstmuseum auf dem Campus und herausragende Theaterproduktionen. Und wenn Sie schon mal in der Stadt sind, warum schauen Sie nicht mal bei Graystone Industries vorbei? Führungen durch die Fabrikanlagen, den Geburtsort des Holobandes und des Graystone Computers sind wochentags möglich.

Picknicken Sie im Apollo Park!
Von der Promenade bis zum offenen Wiesengelände, ist der Apollo Park ein großartiger Platz um auszuspannen - sei es eine Stunde oder einen Tag.

Schlendern Sie über die Pantheon Brücke!
Die älteste und atemberaubendste Brücke auf Caprica, die ‚Pantheon Brücke' ist der Lieblingsort der Einheimischen und der Touristen zugleich. Einen Nachmittags-Spaziergang über die Brücke zu unternehmen ist eine sehr beliebte Aktivität an den Wochenenden. Vergessen Sie nicht Ihre Kamera!

Besuchen Sie ‚Little Tauron'!
Sie möchten nach Tauron, haben aber nicht die Cubits dazu? ‚Little Tauron' gleicht dem echten Tauron bis ins Detail - allerdings werden Sie keine lästigen Sandstürme erleben! ‚Little Tauron' ist übrigens die einzige Möglichkeit auf Caprica an gute tauronische Zigarren und den echten Tauron Kirschkuchen zu gelangen.

Relaxen Sie im Holo Café!
Komfortable Sofas, gutes Essen und einfacher Zugang zu Cyberland - das hier ist nicht ds Café Ihrer Eltern! Mit Multiport-Zugang und unbegrenzter Bandbreite hat das Holo Café alles was man heutzutage braucht. Falls Sie nach mehr als einer Tasse Koffein suchen, ist das Holo Café Ihr Platz.

Machen Sie eine Tour in einer Ambrosia Distillery!
Hat es Sie schon immer mal interessiert, woher Ihr Lieblings-Ambrosia her kommt? Jetzt können Sie es mit eigenen Augen ansehen! Planen Sie eine Tour und machen Sie eine Verköstigung mit - nicht die schlechteste Art den Tag zu verbringen.

Erweitern Sie Ihren Horizont im Caprica Kunst Museum!
Man sagt, daß das Gebäude ebenso imposant ist, wie die Kunst, die es beherbergt und wir stimmen dieser Aussage vollumfänglich zu. Mitten im Herzen der Innenstadt beheimatet, der Umfang der Sammlung ist unbeschreiblich. Verpassen Sie ja nicht die Sonderausstellung zu den ‚Kobols Kunstschätze'!

Besuchen Sie die Atlas Arena!
Feinster Rasen und beste Imbiß-Stände... Die Atlas-Arena bietet jedem etwas. Zu allererst Heimat der Buccaneers, bietet dieses gigantische, hochmoderne Stadion eine wundervolle Kulisse für Konzerte der besten Bands unserer Zeit. Großartige Musik in der Atlas Arena - ein Muß!

Besuchen Sie eine Aufzeichnung der ‚Baxter Sarno Show'!
Das ist einer der angesagtesten Plätze der ganzen Stadt! Sichern Sie sich Ihre Tickets online oder trotzen Sie den Elementen und reihen sich in die Schlange ein.

AERILON

Antiker Name:	Aerelon
Einwohnerzahl:	1,2 Milliarden
Schutzgott:	Demeter
Hauptstadt:	Gaoth
Bedeutende Städte:	Gaoth, Promethea
Attraktionen:	Universität von Aerilon, Promethea A & M
Pyramid Teams:	Aerilon Threshers, Promethea Golden Horns

Klima
Das Klima auf Aerilon ist mild mit verlässlichem Wechsel der Jahreszeiten. Regenfälle sind ausreichend um Quellen und Sammelbecken zu versorgen, denn Flüsse und Seen befinden sich auf Aerilon so gut wie keine.

Geografie und Große Städte
Aerilon, auch als ‚Brotkasten der Kolonien' bezeichnet hat alle Landmassen in der selben gemäßigten Klimazone. Wenn auch der Boden eher nährstoffarm ist, lassen sich mit Ackerbau und harter Arbeit Jahr für Jahr gute Ernten erzielen. Im Landesinneren gibt es nur wenige Wasserwege und die Küste fällt entweder steil ins Meer ab oder, wie in Äquatornähe, geht nahtlos als sumpfige Mangrovenwälder nahtlos ins Meer über. Die Meere auf Aerilon sind lebensfeindlich, so daß es keine nutzbaren Häfen gibt. Wie auch immer, das Land ist weit und hügelig mit wenig natürlicher Vegetation. Gaoth, eine Präriestadt wurde an einer Kreuzung zweier Viehtriebrouten gegründet und ist die Hauptstadt der Kolonie. Ebenso befindet sich dort die Universität von Aerilon, die größte Bildungsanstalt des Planeten. In der boomende Minenstadt Promethea, am Rande zum Ödland, ist die Hauptverwaltung der ‚Promethea A & M' ansässig.

Kultur
Das verlässlich milde Klima hat zur Folge, daß sich das Leben auf Aerilon an der Frischen Luft abspielt. Eine Kultur der einfachen Sprache, harter Arbeit und das Vertrauen in den Nachbar über allem anderen - natürlich mit Ausnahme der Götter. Die Liebe zu Aerilon muß stets offensichtlich sein. Faustkämpfe sind ehrenhaft, insbesonders dann, wenn man bereits getrunken hat. Die besten Lieder handeln über den Ackerbau, Jagd oder die Jagd nach einer eigenen Farm. Gemälde sind verdächtig, es sei denn, das Bild stellt Familienangehörige, Heldenfiguren oder Viehzeug dar. Primärfarben werden empfohlen. Skulpturen sind ebenfalls suspekt, mit Ausnahme handgefertigter Holzschnitzereien, zumeist in Form einer Spitzwaffe.

Wussten Sie?
Ganz Aerilon ist stolz auf die großen Söhne und Töchter des Planeten: Einige der größten Künstler, Schriftsteller und Staatsmänner der Kolonien entstammen Aerilon. Daß sie alle Aerilon verlassen mussten um etwas zu erreichen, wird dabei gerne vergessen.

Regierung
Die Idee der Selbstbestimmung ohne eine Zentralregierung ist tief verwurzelt. Das Parlament und der Premierminister haben festgelegt, daß die Regierung sich nicht in die Finanzierung des Gesundheitswesens, der Bildung oder anderer Angelegenheiten, die die Bürger betrifft, einmischt. Im Umkehrschluß haben die Bürger die Polizeikräfte mit einem erstaunlich weiten Kompetenzen ausgestattet: Festnahmen, Inhaftierungen und sogar Folter, auch nur beim geringsten Verdacht.

Symbole
Aerilon wird für gewöhnlich durch ein paar blutrote Widderhörner auf einem weißen Feld symbolisiert, dazwischen ein Paar horizontale, rote Streifen oben und unten.

Genießen Sie ein Pyramid-Spiel!
Die Teams vor Ort sind die ‚Aerilon Trashers', die in Gaoth beheimatet sind und die ‚Promethea Golden Horns'.



DAS POLITISCHE SYSTEM DER ZWÖLF KOLONIEN
(von Florian Herrmann)

Die Zwölf Kolonien von Kobol sind laut den Articles of Colonization eine präsidentielle, föderale Demokratie mit Zweikammerparlament, bestehend aus dem Quorum of Twelve (Oberhaus mit je einem Mitglied pro Kolonie) und dem People's Council (Unterhaus, in dem jede Kolonie mit Abgeordneten im Verhältnis zu ihrer Bevölkerung vertreten ist).

Dem direkt vom Volk gewählten President of The Twelve Colonies of Kobol unterstehen in seiner Funktion als Staatsoberhaupt und Regierungschef der Vice President als Stellvertreter und die Secretaries von drei Ministries (Treasury, Justice, Defense) und neun Departments (Commerce, Planetary Development, Transportation, Agriculture, Mining, Energy, Labor, Health and Human Services, Education) als Cabinet.

Die Presidential Line of Succession sieht eine gesetzliche Nachfolgeregelung für den Fall vor, daß der Präsident durch Tod, Rücktritt oder Enthebung vor Ablauf der Wahlperiode aus seinem Amt ausscheidet. Regulärer Nachfolger für die Dauer der übrigen Amtszeit des Vorgängers ist der Vizepräsident. Sollte dieser nicht dazu in der Lage sein, wird die Nachfolge anhand der Verfügbarkeit folgender Personen bestimmt:

02. Speaker of the People's Council
03.-14. Members of the Quorum of Twelve (Reihenfolge der 12 Mitglieder wird für jede Wahlperiode ausgelost)
15.-38. People's Board of Presidential Succession (Reihenfolge der 24 Mitglieder wird für jede Wahlperiode ausgelost)
39.-50. Secretaries of the Cabinet (Reihenfolge der 12 Secretaries ist vorgeschrieben)

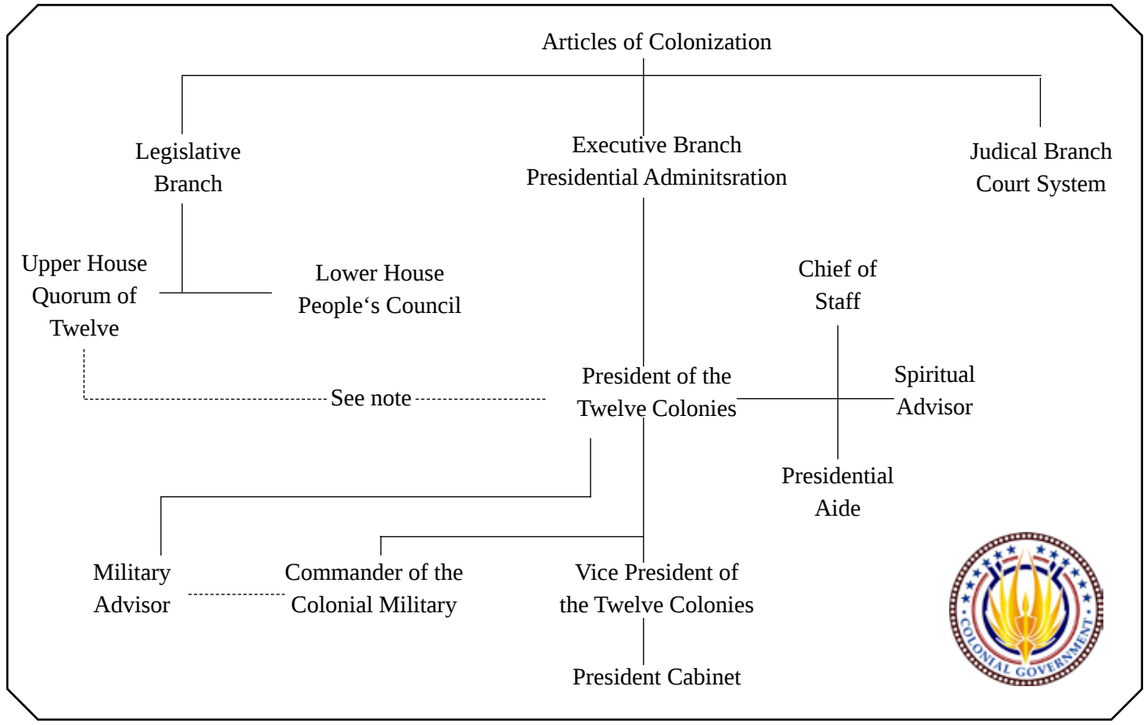
Für den unwahrscheinlichen Fall, daß keiner der 50 designierten Nachfolger das Amt übernehmen kann, ist keine explizite Regelung vorgesehen. Es herrscht aber die Ansicht vor, daß in einer solchen Ausnahmesituation das People's Council zur Bestimmung eines neuen Präsidenten berufen ist, also die verbliebenen Abgeordneten einen neuen Sprecher wählen.

Die Colonial Forces mit ihren Teilstreitkräften Colonial Fleet und Colonial Marine Corps unterstehen dem Oberbefehl des Präsidenten und werden vom Ministry of Defense verwaltet. Ihr Auftrag ist die Verteidigung der Zwölf Kolonien gegen äußere und innere Feinde, so daß sie auf kolonialer Ebene auch Polizeiaufgaben wahrnehmen.

Organigramm des politischen Systems

President
(Richard Adar)
Vice President
Ministry of the Treasury
Ministry of Justice
Ministry of Defense
(Secretary of Defense James D. Garth)

Department of Commerce
Department of Planetary Development
Department of Transportation
Department of Agriculture
Department of Mining
Department of Energy
Department of Labor
Department of Health and Human Services
Department of Education
(Secretary of Education Laura Roslin)



Die einzelnen Kolonien verfügen über eine große Autonomie und verschiedene demokratische Systeme mit individueller Geschichte:

Aerilon:	Parlamentarische Demokratie, die sich auf den Schutz der Bürger beschränkt und dafür über weitreichende Kompetenzen verfügt
Aquarion:	Direkte Demokratie
Canceron:	Größte Demokratie der Zwölf Kolonien, deren Planetarischer Kongreß mit 2.300 Abgeordneten insgesamt 88 Gliedstaaten repräsentiert
Caprica:	Parlamentarische Demokratie; Sitz der Kolonialen Regierung
Gemenon:	Parlamentarische Demokratie, die von einem religiösen Wächterrat kontrolliert wird
Leonis:	Parlamentarische Demokratie; in der Vergangenheit eine Monarchie mit tausendjähriger Geschichte
Libran:	Parlamentarische Demokratie
Picon:	Parlamentarische Demokratie; in der Vergangenheit als Kolonie Virgons von einem Gouverneur regiert
Sagittaron:	Parlamentarische Demokratie mit instabilen, häufig wechselnden Regierungen
Scorpia:	Parlamentarische Demokratie, die in der Vergangenheit von der autoritären People's Institutional Revolution (PIR)" beherrscht wurde
Tauron:	Parlamentarische Demokratie; früher von der kriminellen Ha'la'tha beherrscht und heute in regelmäßiger Opposition zur Kolonialen Regierung
Virgon:	Konstitutionelle Monarchie

Authorization code BSG 0190 GS385 V0X 389 1 96629 MLM 1743 PW0 191

DAS RECHTSSYTEM DER KOLONIEN
(aus Battlestar Wiki)

Hier soll gezeigt werden. wie die Gesetze von den Kolonisten vor und nach dem Fall der Zwölf Kolonien behandelt werden. Es gibt nur wenige bekannte Gesetze und Präzedenzfälle, der Rest muss daraus konkludent geschlossen werden.

Die Verfassung der Zwölf Kolonien

Die “Articles of Colonization“ sind die Verfassung der Zwölf Kolonien und die Grundlage der bürgerlichen Rechte. Sie wurden vor 52 Jahren nach dem Cylon War ratifiziert.

Dieses Ereignis war offenbar eine Reaktion auf den Cylonenkrieg, um sich gegen einen gemeinsamen Feind zu vereinen. Vor der Verfassung schienen die Kolonien eingenständige Nationen zu sein und es kam sogar zu Kämpfen zwischen ihnen.

Der Jahrestag der Unterzeichnung der Verfassung ist der Colonial Day.

Beispiel: Artikel 21

Chief Tyrol berief sich auf den Artikel 21 der Verfassung der Zwölf Kolonien, während er von Colonel Tigh verhört wurde, nachdem er von Kobol zurück kam.

Beispiel: Artikel 23

Während der Befragung, wie Aaron Doral an Bord der Galactica und Zugang zum Munitionslager bekommen konnte, berief sich Chief Tyrol auf Artikel 23 um zu verhindern, dass er sich selbst belasten würde. Während Sergeant Hadrian versuchte, dies als Hinweis seiner Schuld zu verwenden, sagte Commander Adama Präsidentin Roslin, dass es keine rechtliche Grundlage dafür gäbe.

Amnestie, Begnadigungen und Ablösungen

Der Präsident hat die Befugnis, Amnestie und Begnadigung auszusprechen. Er hat eine breite Palette von Optionen zur Erweiterung der Begnadigung. Vor dem Angriff der Cylonen, bietet Präsident Richard Adar Tom Zarek eine volle Amnestie für seine Verbrechen, wenn Zarek auf Gewalt verzichtet. Präsidentin Laura Roslin befürwortet eine Amnestie für diejenigen in der Flotte, die zusammen mit den Cylonen auf Neu Caprica gearbeitet haben und als amtierender Präsident befürwortet Lee Adama eine Amnestie für die Final Four.

Der Verfassung verleiht dem Präsidenten die Macht „zu begnadigen und Begnadigungen auszusprechen“. Diese Sentenz wurde weiter ausgelegt, und zu „Verzeihung, bedingte Begnadigung, Remissionen von Geldbußen, Verfristungen und Amnestien“ erweitert. Ähnliche Sentenzen in der Satzung der Kolonisation können erklären, warum Laura Roslin das Wort „Generalamnestie“ verwendet, um die Amnestie, die sie in „Mitarbeiter“ gewährt zu beschreiben.

Drogenkonsum in der Freizeit

Vor dem Ersten Cylonenkrieg verabschiedete die Kolonien Gesetze über die Legalisierung von Drogen, wie z.B. Opium. Dies war das Ergebnis der jahrzehntelangen heftige Debatte unter den Zwölf Kolonien, über die effektive Bekämpfung von Gewinnerzielungsabsichten von Drogenhändler und Konsorten. Die Ergebnisse dieser Gesetzgebung konnten in den Opiumhöhlen auf Caprica gesehen werden.

Die Gesetze bezüglich des Drogenkonsums sind in der Zeit nach dem Waffenstillstand nicht aufgehoben worden. Die rechtlichen Folgen der Drogenkonsum in der Freizeit sind nicht verfügbar. Es scheint allerdings so, dass es neben legalen Drogen auch illegale Drogen existieren.

Abtreibungsrecht

Vor dem Angriff der Cylonen ist Abtreibung ein stark diskutiertes Thema in den Kolonien, trotz ihrer Legalisierung. Insbesondere argumentieren die Gemenese gegen die Praxis aus religiösen Gründen

Kolonien und spezielle Gesetze

Jede Kolonie hat ihre eigenen Gesetze als Teil ihrer Autonomie gegenüber der Bundesregierung.
Zum Beispiel auf Gemenon gehören Kinder rechtlich ihren Eltern, bis sie 18 Jahre alt sind

Die Cylonen

Rechtlich gesehen sind die Cylonen keine Menschen und daher wird ihnen kein Kombattanten-Status gewährt

Gerichtsverfahren

Das Recht auf ein Verfahren vor einer Jury von Seinesgleichen scheint durch die Verfassung der Zwölf Kolonien von Kobol garantiert zu werden. Die Staatsanwaltschaft und die Verteidigung der Angeklagten wird von Anwälten und zuweilen rechtlichen Helfern durchgeführt.

Kriegsgerichte

In der Colonial Fleet können Verstöße gegen das zivile und militärische Recht vor ein Kriegsgericht gebracht werden.

BEKANNTE FEIERTAGE DER ZWÖLF KOLONIEN
(aus Battlestar Wiki)

Colonial Day

Der Colonial Day ist ein jährlicher Feiertag, der die Unterzeichnung der Verfassung der Zwölf Kolonien zelebriert. Die Verfassung wurde 52 Jahre vor dem zylonischen Angriff verabschiedet, was auf die Zeit des Ausbruchs des ersten Zylonenkrieges fällt.

Eros Tag

Der Eros-Tag war ein Feiertag in den Zwölf Kolonien von Kobol. Es war eine Feierlichkeit von Liebe und Zuneigung, benannt zu Ehren einem der Götter von Kobol

Unser Tag

Unser Tag ist ein Feiertag auf der Koloniewelt Tauron. Es war die Feier der Befreiung von den Eroberern Virgon und Leonis 800 Jahre vor dem Fall. Diese Ereignisse hängen auch mit dem Aufkommen der abfälligen Bezeichnung „Dreckfresser“ für die Einwohner von Tauron zusammen.

Authorization code BSG 0190 GS385 V0X 389 1 96629 MLM 1743 PW0 191

DAS MILITÄR DER ZWÖLF KOLONIEN VON KOBOL

1. Auftrag und Struktur der verbundenen Streitkräfte der Zwölf Kolonien von Kobol

Fast vierzig Jahre nach Ende des heißen Konflikts mit den Cylonen haben neue Formen der Bedrohung und eine politisch grundliegend veränderte Lage eine Restrukturierung der Streitkräfte notwendig gemacht. Durch multilaterale Verträge und des anschließenden Zusammenschlusses der Zwölf Kolonien von Kobol zu einem förderalistischen Bundesstaat haben die Planeten der Menschen keine Feinde von Außen, außer den Cylonen, mehr zu fürchten.

Auch die Cylonen wurden seit der Unterzeichung der Verträge vom Cimtar auf unserer Seite der Waffenstillstandslinie nicht mehr gesehen. Dennoch muss uns stets bewusst sein, dass die Zwölf Kolonien von Kobol keinen Frieden mit den Cylonen geschlossen haben, sondern nur ein Waffenstillstand vereinbart wurde. Die Streitkräfte der Zwölf Kolonien von Kobol müssen zu jeder Zeit auf eine Bedrohung durch cylonische Kräfte vorbereitet sein.

Im Laufe der Friedensjahre haben sich neue Bedrohungen gezeigt, vornehmlich durch terroristische Vereinigungen, die im Namen religiöser Fanatiker oder politischer Separatisten Krieg gegen die föderaslistische Lebensweise der Zwölf Kolonien von Kobol führen. Diese bewaffneten Konflikte finden nicht mehr auf klar umrissenen Schlachtfeldern statt, mit ähnlich ausgerüsteten Flotten und strategischen Konzepten.

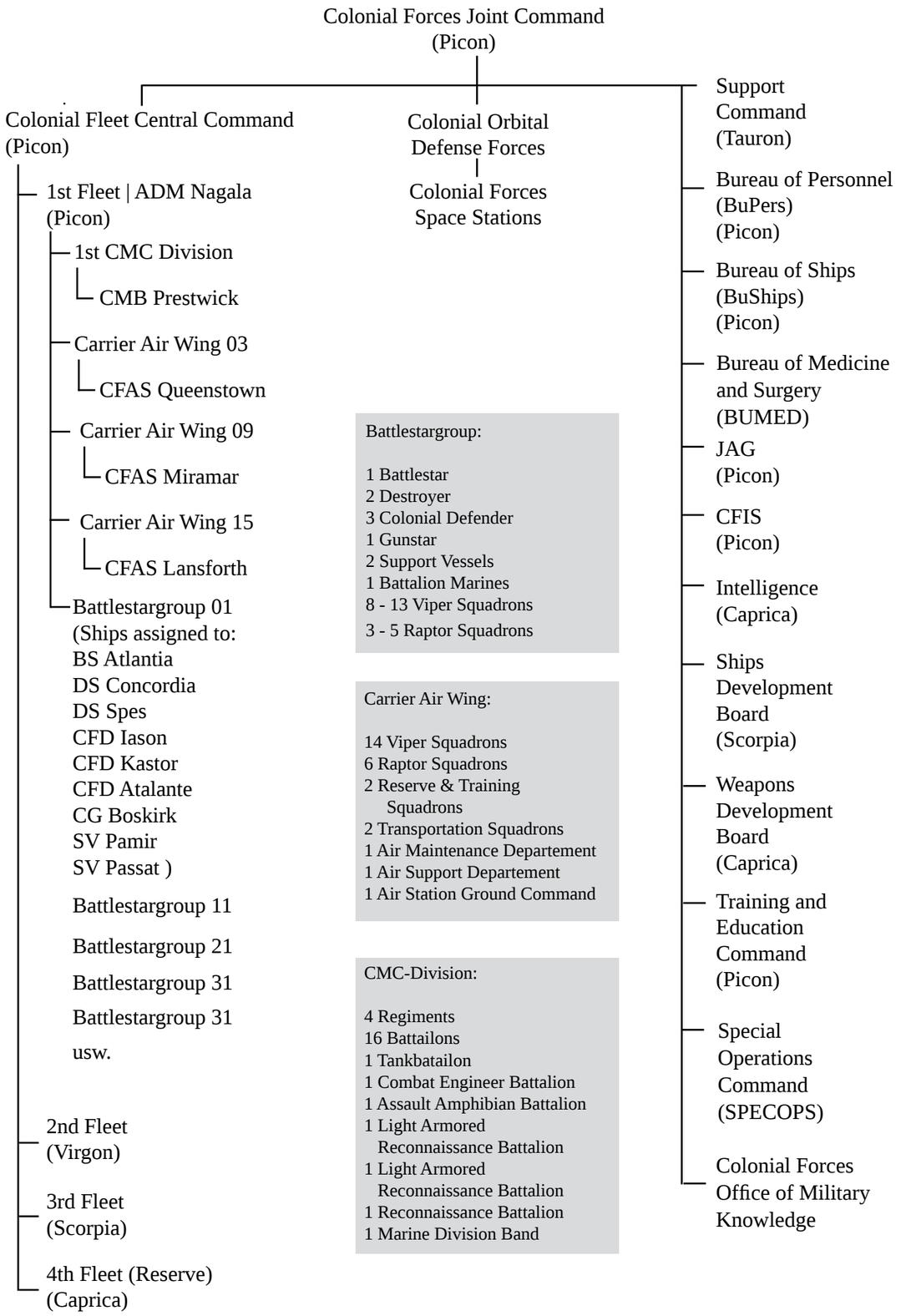
Die Colonial Forces sehen sich einer asymmetrischen Bedrohung gegenüber, die eine Umstrukturierung notwendig macht.

Die herkömmliche Gliederung in Colonial Fleet, Colonial Marine Corps und Colonial Planetary Forces und die strikte Trennung der einzelnen Waffengattung hat sich als zu schwerfällig und unflexibel in der Reaktion erwiesen.

Bislang haben alle drei Teilstreitkräfte eigenen Strukturen im vollen Umfang gehabt, was zu einer überflüssigen Redundanz und Kompetenzgerangel geführt
hat. Im Zuge der Reformen in der Sicherheitspoltik wurde durch alle Bundesstaaten vereinbart, dass die militärische Verteidung der Zwölf Kolonien von Kobol ausschließlich in die Kompetenz der Kolonialen Regierung auf Caprica gelegt wird und nur der Präsident und das Quorum über den Einsatz der Colonial Forces entscheidet. Ein Einsatz zur Wiederherstellung der Inneren Sicherheit stellt nach der Verfassung einen absoluten Ausnahmefall dar.

Ein Einsatz zur Wiederherstellung der Inneren Sicherheit stellt nach der Verfassung einen absoluten Ausnahmefall dar. Zur Wahrung der Inneren Sicherheit sind ausschließlich die zivilen Polizeibehörden der Bundesstaaten und die förderale Bundespolizei der GDD (Global Defense Department) beauftragt.

Um flexibler auf neue Bedrohungen reagieren zu können werden die Colonial Forces restrukturiert. Die neue Struktur sieht wie folgt aus:



Authorization code BSG 0190 GS385 V0X 389 1 96629 MLM 1743 PW0 191

2. Grundausbildung

Die Grundausbildung in der Colonial Forces (für alle Truppengattungen) dauert 8 bis 13 Wochen und wird in verschiedenen Trainingszentren abgehalten. Die Ausbildungsstätten, die Recruit Training Commands, befinden sich auf Picon, Scorpia, Tauron, Caprica, Canceron und Leonis.

Offiziersausbildung

Das zentrale Institut für die Ausbildung der Offizieranwärter der Colonial Forces (für alle Truppengattungen) ist die Colonial Forces Military Academy (CFMA). Die CFMA gilt als eine der renommiertesten Hochschulen in den Kolonien. Sie wird vom Verteidigungsministerium finanziert und befindet sich auf Picon in der Stadt Northpeak.

Eine weitere Möglichkeit, Offizier der Colonial Forces zu werden, bietet das Colonial Forces Reserve Officer Training Corps (CFROTC), das eine militärische Ausbildung parallel zu einem zivilen College-Studium bietet. Gegenwärtig absolvieren 30 Prozent der Flotteneoffiziere und 15 Prozent der Offiziere der Colonial Marines das CFROTC. Bewerber mit abgeschlossenem College-Studium können sich außerdem durch Teilnahme an einem 12-wöchigen Lehrgang an der Officer Candidate School der Colonial Forces auf Caprica zum Offizier qualifizieren.

Die höhere akademische Ausbildung findet an der Colonial Forces Postgraduate School in Monterey auf Leonis statt, während das Colonial Forces War College und die Colonial Forces Academy auf Picon der höheren militärischen Ausbildung und Forschung dienen.

3. Truppenteile

Colonial Fleet
Die Flotte ist in zwölf kleinere Flotten eingeteilt, die für verschiedene Verteidigungsabschnitte zuständig sind. Zur Flotte gehöre alle Battlestars, Defender, Gunstars, Flottentender und Raumstationen. Sie betreibt außerdem Flottenbasen auf den Planeten und die Ausbildungsstätten.

Carrier Air Wings
Die CAW sind für die Viper- und Raptor-Squadrons auf den Schiffen der Flotte zuständig. Sie sind auf eigenen Flugbasen untergebracht. Die Ausbildung für die Air Wings findet auf Caprica statt, in der Flight Academy Caprica / Viper Weapons School Caprica.

Colonial Marine Corps
Die Marineinfanterie der Colonial Forces. Auf den Schiffen der Colonial Fleet versehen Marines den Wachdienst. Weiterhin werden sie in sensiblen Einrichtungen als Wach- und Kontrollpersonal eingesetzt. Sie werden für infanteristische Schiffsoperationen oder Landoperationen eingesetzt. Für letztere stehen landgestützte Kampffahrzeuge zur Verfügung.

Planetary Selfdefense Forces
Die kleinste Teilstreitkraft der Colonial Forces, zu ihr gehören landgestützte Einheiten auf den zwölf Planeten der Kolonien von Kobol. Außerdem einige Traditionsregimenter wie die Red Coats auf Virgon.

Militärjustiz
Die Strafverfolgung nimmt für die Colonial Forces, neben der Shore Patrol, der Colonial Forces Investigative Service (CFIS) wahr. Mit der juristischen Seite und der Rechtsberatung der Kommandeure befasst sich das Judge Advocate General‘s Corps der Colonial Forces („JAG“).

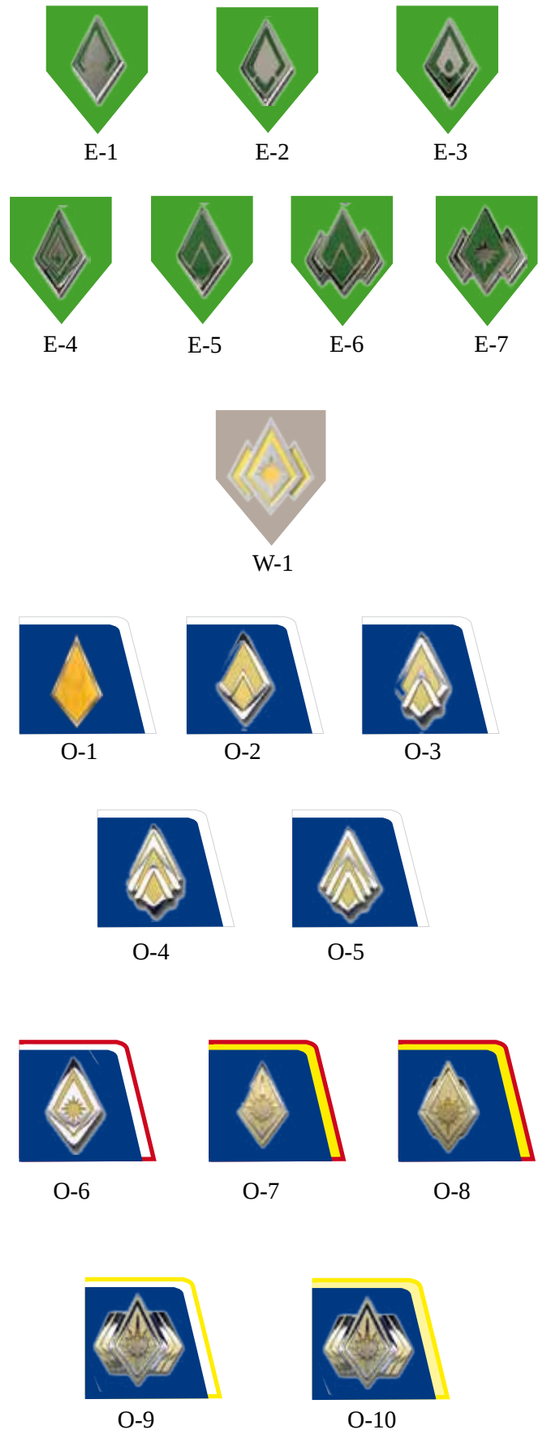
Sanitätsdienst
Für die sanitätsdienstliche Versorgung der Colonial Forces ist die Colonial Medical Services (CMS)
zuständig. Kommandeur des Colonial Medical Services ist der Surgeon General of the Colonial Medical Services. Er ist Chef des Colonial Medical Services Bureau of Medicine and Surgery (BUMED) in Perkinston.

Spezialeinsatzkräfte
Den Colonial Forces stehen einige Einheiten mit besonderen Fähigkeiten zur Verfügung. Sie unterstehen dem Colonial Forces Special Operations Command (SPECOPS).

Forschung & Entwicklung
Dem Colonial Forces Joint Command sind das Weapons Development Board auf Caprica und das Ships Development Board auf Scorpia unterstellt. Zu den Boards gehören verschiedene Raumstation, Basen und Erprobungsschiffe.

Dienstgrade

Colonial Fleet		Colonial Marines
	Enlisted	
E-1	Crewman Recruit	Private
E-2	Crewman („Deckhand“)	Private 1st class
E-3	Crewman Specialist	Corporal
E-4	Petty Officer 2nd class	Sergeant
E-5	Petty Officer 1st class	Staff Sergeant
E-6	Chief Petty Officer	Gunnery Sergeant
E-7	Master Chief Petty Officer	Sergeant Major
	Warrant Officer	
W-1	Warrant Officer	
	Junior Offiziere	
O-1	Ensign	
O-2	Lieutenant (junior grade)	
O-3	Lieutenant (senior grade)	
O-4	Captain	
O-5	Major	
	Senior Offiziere	
O-6	Lieutenant Colonel	
O-7	Colonel	
O-8	Commander	
	Flaggoffiziere	
O-9	Rear Admiral	
O-10	Admiral	



Authorization code BSG 0190 GS385 VOX 389 1 96629 MLM 1743 PWO 191



Dress Grey



Duty Blue | Duty Black



Einsatzuniformen



Fatigue Uniformen



Kommando-pin.
Nur für die Dress Grey



Senior Pilot



Junior Pilot

Pilotenabzeichen.
Dress Grey und Duty Blue

Tätigkeitsabzeichen



Serviceuniform Ranks



Unterkleidung



Sportkleidung



Camouflage Uniform (Bsp)

4. Uniformen der Colonial Forces

Die Uniformen der Streitkräfte zeigen die Zugehörigkeit des Träger zu seiner Waffengattung an. Es gibt nur einige wenige Varianten.

Dress Grey

Die Ausgeh- und Parade-Uniform der CF. Die Flotte trägt eine braunrote Schärpe, technisches Personal eine gelbe und Marines eine blaue. Die Uniform wird nur zu zeremoniellen Anlässe getragen. Offiziere tragen dazu einen Kommandopin, bei Unteroffizieren und Mannschaften entfällt dieser.

Duty Blue | Duty Black

Das ist die normale Dienstuniform der Offiziere. In Varianten auch für Unteroffiziere und Mannschaften, wenn es der Tagesbefehl vorsieht. Flotte trägt blau, Marines tragen schwarz.

Serviceuniform Ranks

Die Dienstuniformen der Unteroffiziere und Mannschaften. Die Khaki-Uniform ist Warrant Officers und NCOs mit besonderen Aufgaben, z.B. Master-at-Arms vorbehalten.

Einsatzuniformen

Piloten tragen im Einsatz einen speziellen Fluganzug. Technisches Personal trägt im Dienst einen orangefarbenen oder gelben Overall. Die Marines haben eine schwarze Einsatzuniform. Man unterscheidet nicht zwischen Offizieren und NCOs.

Fatigue Uniformen

Die Fatigue-Uniformen sind für Offiziere, Unteroffiziere und Mannschaften gleich. Flotte trägt oliv, Marines tragen schwarz. Die Fatigues ergänzen die Einsatzuniformen.

Sportkleidung

Die Sportkleidung ist in der Regel grau, entweder mit Pullover oder Sweatjacke, ein Patch der Einheit ist aufgenäht.

Unterkleidung

Unter den Uniformen wird bei der Flotte ein zweilagiges Top getragen, bei den Marines ein schwarzes T-Shirt.

Camouflage Uniform

Für den Einsatz auf Planeten gibt es eine Camouflage-Uniform für Truppengattungen und Dienstgrade. Außerdem tragen Special Forces und die Shore Patrol diese Einsatzuniform

SPIELHILFE MILITÄR (BSG)
(von Patrick Haag)

1. Militärischer Gruß (Salutieren)

Grundsätzlich grüßt man einen Vorgesetzten beim ersten Treffen am Tag. Wenn man sich nicht mehr sicher ist, ob man schon gegrüßt hat, dann eben nochmal. Solltet ihr eurem Vorgesetzten mehrmals am Tag über den Weg laufen, wiederholt euren Gruß notfalls, aber tut dies nicht jedes Mal, wenn ihr ihn erneut auf dem Gang trefft.
Man grüßt nicht, wenn man 3 mal durch einen Gang läuft und der Vorgesetzte dort spricht, jenen direkt 3 mal, der Grüßende hat einen Anspruch auf eine Erwiderung des Grußes, weswegen der Vorgesetzte sich spätestens beim dritten Mal belästigt fühlen könnte. Man grüßt auch nicht nach, z.B. wenn man in letzter Sekunde erst merkt, dass man hätte grüßen sollen/können, man aber fast an der Person vorbei ist. Gerade wenn man in Eile ist, lässt man es eben. Die wenigsten Vorgesetzten freuen sich, wenn sie sich umdrehen müssen, um den Gruß zu erwidern. Der militärische Gruß ist ein Zeichen von Respekt und Kameradschaft, nicht von Unterwürfigkeit.

Gegrüßt wird auch bei Meldungen (z.B. in einem Dienstzimmer oder ähnlich) oder bei Flaggenparaden oder bei bestimmten formalen Befehlen.

2. Sprachgebrauch

A) Privat
Ein einheitlicher Sprachgebrauch macht viel her. Natürlich können wir nur sehr wenige Phrasen benutzen, die sich „im Laufe der Zeit“ entwickelt haben, ohne dass es zu gezwungen wirkt. Die BSG typischen Sätze passen recht gut, vlt. Finden wir noch ein paar weitere, die man gut einbringen kann? (Typische Eigenarten der Streitkräfte, gerade so Piloten/Marine Neckereien, die aber „jeder“ kennt)

B) Dienstlich
Hier sollte einfach klar sein, was gemeint ist. Ich denke, das Wichtigste kennen wir aus der Serie. Das Nato Alphabet (oder das aus der Serie, was aber etwas komplizierter werden könnte) zu kennen wäre toll und wichtig für alle die funken, genauso wie wir „zwo“ anstelle von „zwei“ sagen sollten. damit.

2.1. Funksprache

Auch nur kurz, was ist hier wichtig? „Denken, Drücken, Sprechen“; jede andere Reihenfolge hat sich als unzweckmäßig erwiesen. Auch wichtig, wenn ihr funkt: Erst das Ziel angeben, damit jenes zuhört. Beispiel (Es gibt verschiedene Schemen, da wir sehr US - angehaucht spielen nehme ich teilweise Englische Begriffe.) Ich möchte hier nicht das bekannte Funkmerkblatt ersetzen oder ähnliches, ist nur nochmal ein Beispiel.

Anbei ein Beispielgespräch, 4 Raptor wurden in einem Asteroidengürtel ausgeschickt, um Eis/Wasser zu suchen, ein Kampfstern wartet am Rand des Gürtels auf die Rückkehr. Die Gespräche müssen nicht kalt und eintönig sein. Nur in Krisensituationen, wo alles schnell und klar sein muss, sollte der Funkverkehr gering gehalten werden.

„CiC, hier Raptor 271, Over“ ;

{Ziel, Absender, Funkende} Die erste Verbindungsaufnahme sollte immer mit diesem Muster erfolgen, danach kann man sie je nach Lage verkürzen.

„ Raptor 271, hier CiC, hören. Over“ ;

Das CiC teilt dem Raptor mit, dass die Leitung steht.

„CiC, haben Wasservorkommen geortet, erbitten weitere Anweisungen. Over“

Der Raptor verkürzt die Ansprache und gibt seine Meldung ab.

„Raptor 271, senden Sie uns die Koordinaten und kehren Sie zum Schiff zurück. Gute Arbeit da draußen. Over“;

CiC gibt neue Befehle

„CiC, haben verstanden. Senden Koordinaten und kehren zurück zum Schiff. Holt schon mal den Ambrosia raus. Out“;

Raptor wiederholt Befehl und beendet das Gespräch.

„Raptor 272, Raptor 273, Raptor 274, hier CiC, over“

Das CiC eröffnet einen Funkkreis an alle angesprochen Raptoren. Die Raptoren antworten in der angesprochen Reihenfolge. (wichtig, da sonst Chaos)

„Raptor 272 hört. Over“

Verkürzung der Verbindungsaufnahme

„Raptor 273 hört. Over“
„Raptor 274 hört. Over“

„Hier CiC. Alle Einheiten Romeo, Tango, Bravo“ [returntobase/RTB] *, Ich widerhole, alles zurück zur Basis. Over“*

„Raptor 272, haben verstanden, RTB, Over“
„Raptor 273, haben verstanden, RTB, Over“
„Raptor 274, haben verstanden, RTB, Over“
„Alle Einheiten, hier CiC, Out.“

Das ist nur eine von vielen Möglichkeiten, wie man einen Funkspruch durchführen kann. Wichtig ist an sich der Anfang mit der ersten Ansprache, sowie das „Over“, damit jeder weiß, wann der andere fertig ist und der Funkkanal frei ist.

Ach, „over und out“ gibt es nicht :-) Over steht für eine Übergabe des Gespräches: „Ich bin fertig mit reden, du darfst“ Out steht für ein Abschluss des Gespräches: „Wir sind fertig, das Gespräch ist vorbei“ (keine Antwort nötig)

2.1.1 Colonial Wireless Alphabet

A	Alpha	N	Nebula
B	Bravo	O	Oscar
C	Constellation	P	Papa
D	Delta	Q	Quasar
E	Echo	R	Rho
F	Foxtrot	S	Sierra
G	Gamma	T	Tango
H	Hotel	U	Uniform
I	Icon	V	Victor
J	Juno	W	Whiskey
K	Kilo	X	X-ray
L	Logo	Y	Yellow
M	Meteor	Z	Zephyr

3. Auftreten:

Gehorsam:

Ein Militär ist eine große, hoffentlich funktionierende Maschine. Jeder hat eine Aufgabe und weiß, was zu tun ist. Aber jeder sollte auch wissen, wo die eigenen Grenzen sind. Wenn ein Marine einen klaren Auftrag von seinem CO hat, wird ihm nur der übergeordnete CO einen neuen Befehl erteilen können (oder in dessen Auftrag). Kein anderer Offizier hat in diesen Situationen einzuschreiten; Ausnahmen wären Notfälle oder ähnliches, in denen der Offizier aber danach Rechenschaft ablegen muss.
Was will ich damit sagen, liebe Privats und Deckhands? Ihr seid das Ende der Nahrungskette. Aber das heißt nicht, dass euch jeder rumschubsen darf. Warum sollte Lt. Hayes einem Deckhand sagen, er möge sofort Lt. Cain einen Bericht bringen? Das hat überhaupt nichts mit den Aufgaben eines Deckhands zu tun, der vlt. grade einen andren Job oder Dienstschluss hat. Natürlich darf Lt. Hayes in dem Beispiel einfach höflich fragen, ob der Deckhand kurz Zeit hat auf seinem Weg den Bericht abzugeben oder zumindest einen Marine herzuschicken. (Höflicher, sozialer Umgang ist im Dienstalltag meist sowieso funktioneller).

Eine alternative Lage: Die meisten Marines sind im Einsatz/verletzt, wie auch immer. Lt. Hayes brauch jemanden, um einen Zugang zu bewachen. Ein Deckhand macht gerade Pause, da die Viper alle draußen sind und der Hangar vorbereitet wurde, oder der aktuelle Auftrag nicht wichtig genug ist. Lt. Hayes gibt dem Deckhand Anweisungen, den Zugang zu bewachen; natürlich muss er auch für Bewaffnung sorgen. (Davon ausgehend, dass jeder eine Grundausbildung hat, sollte eigentlich jeder mit einer Pistole und einem Gewehr umgehen können; wie schlecht oder gut sei dahingestellt). Zusätzlich muss natürlich der Chief oder zuständige Abteilungsleiter der Deckhand informiert werden, dass sein Personal für kurze Zeit woanders gebunden ist. Diese Notlage ist nur ein Beispiel und soll auch keine Diskussion zum Vorgesetztenverhältnis anregen, die hatten wir nämlich, und ich denke, die haben wir auch soweit geklärt.

Ich möchte nur in beiden Beispielen darauf hinweisen, dass gesunder Menschenverstand und soziale Kompetenz wichtiger ist, als absoluter Gehorsam oder darauf beharrendem Gold anstelle von Grün am Kragen zu tragen.

Befehle:

„Befehl ist der militärische Begriff für eine Anweisung zu einem bestimmten Verhalten, die ein militärischer Vorgesetzter einem Untergebenen schriftlich, mündlich oder in anderer Weise, allgemein oder für den Einzelfall und mit dem Anspruch auf Gehorsam erteilt (gemäß § 2 Nr. 2 Wehrstrafgesetz)“ Zitat Wikipedia

Ich werde hier kein richtiges Befehlsschema durchkauen, aber ich werde ein verkleinertes grobes Beispiel geben. Wichtig ist einfach, dass klare Befehle gegeben werden. Fassen wir es einfach auf die Grundpunkte zusammen.

Beispiel:

Lage:
Überlebende der 12 Kolonien auf der Flucht, Zylonen haben uns mit überlegenen Kräften aufgespührt und greifen mit 2 Basissternen und 4 Geschwadern Raidern an, Schwerpunkt schweres Raidergeschwader .

Auftrag
Kampfstern Tweco verteidigt zeitlich begrenzt, bis alle Zivilschiffe entkommen sind und folgt jenen.

Durchführung
Staffel 1 greift an: Schwere Raider, Staffel 2 + 3 greifen an: Raider, Staffel 4 bleibt in Reserve bei der Flotte. Eigene Verluste vermeiden, keine Heldentaten.

Sonstiges:
Die Schiffe mit der höchsten Bevölkerung springen zuerst.

So könnte ein Staffelbefehl aussehen. In dem Fall wird der nicht im Briefingroom gegeben, sondern z.B. über Funk bei den Startvorbereitungen oder im Anflug auf den Feind. Es können auch einfach vorgefertigte Muster abgesprochen werden, und nur Änderungen werden angesprochen.

Wer darüber genaueres lesen will: Ein ausführliches verkleinertes Befehlsschema ist auf Wikipedia zu finden.

Letztes Wort, gilt vor allem in Krisen:
Es ist schlimmer, keinen Befehl zu geben, als einen falschen Befehl! Gebt Befehle, bevor ihr nichts tuend untergeht!
4. Verhalten:

Als Soldat unterliegt man gewissen Erwartungen, aber auch Verpflichtungen. Offiziere müssen Vorbilder sein, NCOs müssen Helden sein, Privates müssen sterben, während sie den Helden helfen, damit jener heldenhafter wirkt. De facto definiert jeder frü LARP selbst wie seine Erwartungen und Verpflichtungen sind. Man sollte aber bedenken, dass andere diese auch haben und man es sich vlt. zum Ziel machen kann, einen Mittelwert zu haben, damit jeder seine Vorstellungen erreicht. Folgend eröffne ich meine Erwartungen und Vorstellungen eines (BSG!) Militärs.

Admiralität: Die großen Vorbilder schlechthin. Ein Admiral sollte unnahbar sein, aber immer mal wieder auf die Ebene bis zum Private schauen, ohne dabei jedoch etwas von sich preiszugeben. „Kümmere dich um die Kleinen, aber bleibe groß.“

Stabsoffiziere: Sie tragen die Verantwortung der Flotte/ Einheit. Sie sind jene, die planen und sagen, was getan wird. Verantwortungsbewusstes Handeln ist unabdinglich. Stabsoffiziere sind die Chefs.

Offiziere: Normale Offiziere gibt es viele. Bei einem Captain erwarte ich ein verantwortungsbewusstes Handeln. Darunter ist es erwünscht. Offiziere sind die Abteilungsleiter der Flotte.

Senior NCO: Sind die schlechter bezahlten Offiziere. Sie sind näher an den Mannschaften und arbeiten selbst im Dreck, sind aber auch unabdingbar im Verwaltungsapparat. Sie sind die Vorarbeiter der Baustelle Militär.

Junior NCO: Halten das Rad am Laufen. Sie sind das Rückgrat der Colonial Forces. Sie sind die Spezialisten, die Techniker und Fachkräfte.

Mannschaften: Was soll ich sagen? Das Ende der Nahrungskette, aber ohne sie geht nichts; sie sind die Arbeitsbienen der Flotte. Aber sie sollten stolz darauf sein und immer wissen, dass sie gebraucht werden, ohne dabei jedoch respektlos zu werden.

5. Wie verhalten sich diese Gruppen untereinander?

Grob lässt sich sagen, dass die Beziehung jeder Gruppe untereinander ein wenig lockerer ist und jeweils eine Gruppe nach oben oder unten auch ein gutes Verhältnis bestehen kann, aber erst aufgebaut werde muss. Ein LT und ein Gunny können in der Öffentlichkeit schon mal lachen oder sich über Privates unterhalten; ein Admiral und ein Gunny sollten dies vermeiden, da es ein wenig seltsam ankommen kann. (Ein privates Gespräch im Privaten Raum ist was andres).
Ein LT und ein Corporal werden sich in Ausnahmen mal privat unterhalten, sollten dies aber nicht zur Regel werden lassen.
Nach dem Dienst erweitern sich diese Bereiche auf zwei Gruppen, vlt. sogar drei. Also Offiziere lachen mit Deckhands. Aber die Admiralität und die Stabsoffiziere sollten sich einfach ein wenig außen vor halten, da sie einfach die „Unanstastbaren“ sein sollten. Jeder Soldat glaubt an seinen CO, wenn er ihn für jemanden Unnahbaren hält, der immer die richtigen Entscheidungen trifft. Kein Deckhand, Pilot oder Marine sollte erfahren, wenn der Commander seines Kampfsterns gerade Depressionen hat, da er dann Angst haben muss, dass er keine klaren Befehle mehr geben kann.

KOLONIALES SOLDATENGESETZ

Die Vorgesetztenverordnung der Colonial Forces

§1. Vorgesetzter aufgrund besonderer Anordnung
Ist wer: Jeder, unter dessen Befehl der Soldat gestellt wird.
Gilt wann: im Dienst
Gilt wo: überall

Bsp. 1: CO befiehlt PFC Thompson, eine Gruppe Marines (PFC und niedriger) zu führen. Obwohl die andren PFC eigentlich den gleichen Dienstgrad haben, müssen sie nun für die Dauer des Auftrages die Befehle von PFC Thompson befolgen.

Bsp. 2: Eine Viper Staffel muss getrennt werden. Der Staffelführer ist LT, der Rest der Staffel LT jg.. Der Staffelführer befiehlt einem LT jg., die zweite Hälfte der Staffel zu führen, bis er sie wieder übernimmt.

Bsp. 3 : Ein Crewman Specialist wird als Fahrlehrer eingesetzt. Er erklärt sich gegenüber einem Lieutenant als vorgesetzt im Rahmen der Fahrausbildung.

Bsp. 4 : Ein Gunnery Sergeant übenimmt eine Sonderausbildung von Offizieren.

§2. Vorgesetzter mit besonderem Aufgabenbereich
Ist wer: zum Beispiel Pilot gegenüber ECO, Wachdienst, Medizin, ähnlicher Sonderdienst

Gilt wann: Vorgesetzter im Dienst, Befehlsempfänger immer
Gilt wo: überall

Bsp. 1: Marine PFC bewacht Waffenschrank und weist einen Leutnant ohne Genehmigung an, den Raum zu verlassen.

Bsp. 2: Der Medizinische Leiter einer Dienstelle (Captain) stellt beim Kommandeur der Dienststelle (Colonel) eine ansteckende Krankheit fest und befiehlt diesem, sich zur Genesung Dienstfrei zu nehmen.

§3. Der unmittelbare Vorgesetzte
Ist wer: der jeweilige Gruppenführer, Zugführer, Kompaniechef, Staffelführer, CAG, XO, CO
Gilt wann: immer
Gilt wo: überall

Bsp. 1: Marine GySgt. gegenüber seinem Team bestehend aus Sgt., Corporal, PFC, ect.

Bsp. 2: Der Commander eines Kampfsterns gegenüber allen Soldaten auf seinem Kampfstern

§4. Vorgesetzter aufgrund des Dienstgrades
Ist wer: Der Angehörige einer höheren Dienstgradgruppe, unabhängig vom Truppenteil! (Fleet/Marines)
Gilt wann: immer
Gilt wo: überall

Es gibt folgende Dienstgradgruppen:
Admirals
Senior Officers
Junior Officers
Warrant Officer
NCOs

§5. Vorgesetzter aufgrund eigener ErklärungIst wer: Jeder NCO oder höher, der sich zum Vorgesetzten erklärt, immer nur gegenüber gleichen oder niederen Dienstgraden.
Gilt wann: immer, in Notlagen, für die Dauer der Notlage
Gilt wo: überall
Grundsätzlich gilt: Truppengattungsübergreifend sollte auf den Rat des Höchsten noch verbliebenen Mitglieds der lagebezogenen wichtigeren Truppengattung (Feuerkampf = Marines / Raumkampf = Flotte) Rücksicht genommen werden!

Bsp. 1 : Verkehrsunfall in Caprica City, ein GySgt. Ist Zeuge und beschließt zu helfen, da der Rettungsdienst möglicherweise zu spät kommen könnte. Er erkennt in der Nähe eine Gruppe Soldaten, die nach Dienst feiern wollten (Alles Specialists und ein Petty Officer). Er erklärt sich ihnen Vorgesetzt und befiehlt ihnen, ihm bei der Rettung zur Hand zu gehen.

Bsp. 2: Bei einer groß angelegten Luftlandeoperation wird bereits im Feindesland der Raptor abgeschossen. Der Kommandierende Offizier der Marines starb bei dem Aufschlag. Der Pilot erklärt sich den Marines vorgesetzt und beschließt sich zu Fuß in Richtung Landezone zu bewegen (gemäß Auftragsbefehl). Er überlässt den Marines aufgrund mangelnder Bodenkampferfahrung aber die Vorgehensweise.

Bsp. 2B: Der Pilot erklärt sich vorgesetzt und entscheidet sich auf Rettung zu warten und die Mission nicht weiter auszuführen, obwohl die Landezone nur wenige Stunden entfernt ist. Die Marines müssen gehorchen, der Pilot muss aber mit Disziplinaren Folgen rechen, da sein Verhalten nicht den Einsatzbefehlen entsprach.

Bsp. 2C: Der Raptor stürzte aufgrund eines Triebwerksschaden schon kurz nach dem Start ab, der Pilot erklärt sich vorgesetzt und entscheidet, sich zurück zur Basis zu begeben, da eine Teilnahme an der Luftlandoperation zu Fuß nicht mehr durchführbar wäre. Die Marines widersetzen sich diesem Befehl und rücken in Richtung Feindesland vor. Die Marines müssen mit Disziplinaren Folgen rechnen.

Bsp. 2D: Der Marine Captain überlebt und erklärt sich dem Piloten zum Vorgesetzten. Er entscheidet wie vorgegangen wird (Siehe 2, 2A,2B,2C)

HILFREICHE ABKÜRZUNGEN der CF / CMC

A

AAW - Anti-aircraft warfare
ADMIN - Administration
AIMD - Aircraft Intermediate Maintenance Department
AIR - Air Department
AE (SU) - Astronomische Einheiten (Stellar Unit)
AWOL - Absent without official leave

B

BS - Battlestar
BCD - Bad Conduct Discharge
BMOW - Boatswain‘s Mate of the Watch
BUMED - Bureau of Medicine and Surgery
BUPERS - Bureau of Fleet Personnel
BUSHIPS - Bureau of Shipyards

C

CA - Heavy Cruiser
CAG - Commander Air Group
CFIS- Col. For. Investigative Service
CHENG- Chief Engineer
CFO - Chief of Fleet Operations
CO - Commanding Officer
COD - Carrier Onboard Delivery
COMMO - COMMunications Officer
COMSEC - COMmunications SECurity
COMTECOM - Colonial Marines Training and Exercise Command
CSAR- Combat Search and Rescue
CSD- Combat Systems Division
CVW - Carrier Air Wing

D

DAG- Defender Air Group
DECK- Deck Division
DCA - Damage Control Assistant
DCO - Direct Commission Officer
DCAG - Deputy Air Wing Commander
DCC - Damage Control Central
DOF - Department Of the Fleet
DRADIS- Direction, RAnge, and DIStance

E

EAOS - End of Active Obligated Service
ECO- Electronic Countermeasure Officer
ENG - Engineering Department
EOOW - Engineering Officer Of the Watch
ERS - Engineroom Supervisor
EWS - Engineering Watch Supervisor

F

FAC - Forward Air Controller
FDO - Flight Deck Officer
F/MC - Fleet (or Force) Master Chief
FRS - Fleet Replacement Squadron

G

GDD- Global Defense Department
GQ - General Quarters

H

HQ- Headquarters

I

IAW - „in accordance with“
ICO - „in case of“ „in care of“
IMF - Intermediate Maintenance Facility
IRT - „in reference to...“

J

JAG - Judge Advocate General‘s Corps
JTF - Joint Task Force

L

LCPO - Leading Chief Petty Officer
LDO - Limited Duty Officer
LEGAL- Legal Department
LES - Leave and Earnings Statement
LPO - Leading Petty Officer
LSO - Landing Signal Officer

M

MARDET- Marine Department
MEDICAL- Medical Department
MIDRATS - MIDnight RATions
MPA - Main Propulsion Assistant
MO - Maintenance Officer
MOD - Ministry Of Defense
MM - Machinist‘s Mate
MSG - message

N

NAV- Navigation Department

O

OBA - Oxygen Breathing Apparatus
OCS - Officer Candidate School
OFS - Out Frakking Standing
OOD - Officer of the Deck
OPS- Operations Department
OPSO- Operations officer

P

POD - Plan of the Day
POW - Plan of the Week
PRIFLY - PRImary FLight Control
PWD - Public Works Department

R

RADCON - RADiation CONtrol
RAG - Replacement Air Group
RT - Radiotelephone (voice radio)
RTB - Return to base
RTC - Recruit Training Command

S

SAR- Search and Rescue
SAU - Search and Attack Unit
SCAT - Small Craft Attack Team
SECDEF - Secretary of Defense
SECFLET - Secretary of the Fleet
SCBA - Self-contained breathing apparatus
SRW - Shutdown Roving Watch
SSTG - Ships Service Turbine Generator
SUPPLY- Supply Department

T

TE - Task Element
TF - Task Force
TG - Task Group
TU - Task Unit

U

UA - Unauthorized absence
UCMJ - Uniform Code of Military Justice
UNREP - Underway replenishment

V

VERTREP - Vertical replenishment
VTU - Volunteer Training Unit

W

WCS Work Center Supervisor
WEPS- Weapons Department
WSO (Wizzo) - Weapon Systems Operator

X

XO - Executive officer

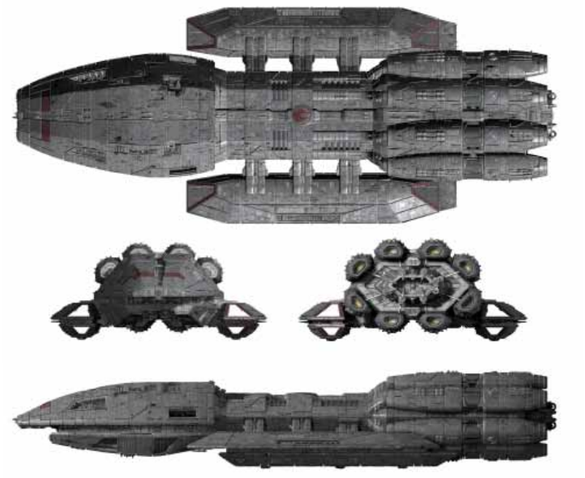
Authorization code BSG 0190 GS385 V0X 389 1 96629 MLM 1743 PW0 191

BATTLESTAR | GALACTICA-KLASSE



Zugehörigkeit	Kolonial
Typ	Kampfstern, Galactica-Klasse
Überlichtfähig	Ja
Besatzung	5000
Rolle	Träger-Schlachtschiff-Hybrid
Bewaffnung	24 Hauptgeschütze mit je 2 Kanonen, Punktverteidigungsgeschütze, mindestens 12 Raketenstartröhren, konventionelle Raketen, Nuklearraketen, Viper, Raptoren
Antrieb	2 Überlichttriebwerke, 6 Unterlichttriebwerke, 40 Manövertriebwerke
Status	Im aktiven Dienst
Maße	
Länge	1438.64 Meter
Breite	536.84 Meter (Gondeln ausgefahren)
Höhe	183.32 Meter

BATTLESTAR | MERCURY-KLASSE



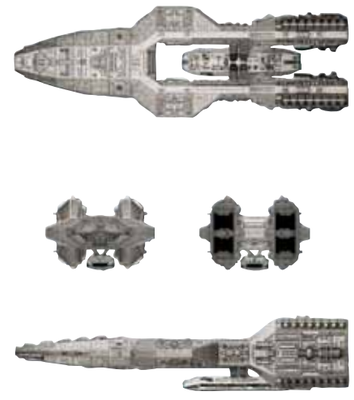
Zugehörigkeit	Kolonial
Typ	Kampfstern, Mercury-Klasse
Überlichtfähig	Ja
Besatzung	2500
Rolle	Träger-Schlachtschiff
Bewaffnung	34 Hauptgeschütze (30 Zwillingsgeschütztürme und 4 starre Geschütze), Punktverteidigungsgeschütze, konventionelle Raketen, Nuklearraketen, Viper, Raptoren
Antrieb	2 Überlichttriebwerke, 8 Unterlichttriebwerke, 40 Manövertriebwerke
Status	Im aktiven Dienst
Maße	
Länge	1789.8 Meter
Breite	678 Meter
Höhe	331,26 Meter

BATTLESTAR | VALKYRIE-KLASSE



Zugehörigkeit	Kolonial
Typ	Kampfstern, Valkyrie-Klasse
Überlichtfähig	Ja
Besatzung	1.750 Mann
Rolle	Träger-Schlachtschiff
Bewaffnung	20 Zwillingsgeschütztürme und 33 starre Geschütze, Punktverteidigungsgeschütze, konventionelle Raketen, Nuklearraketen, Viper, Raptoren
Antrieb	2 Überlichttriebwerke, 6 Unterlichttriebwerke, 40 Manövertriebwerke
Status	Im aktiven Dienst
Maße	
Länge	748 Meter
Breite	269 Meter
Höhe	71 Meter

DEFENDER | WEDGE-KLASSE



Zugehörigkeit	Kolonial
Typ	Fregatte, leichter Träger
Überlichtfähig	Ja
Besatzung	650
Rolle	Träger-Fregatte-Hybrid
Bewaffnung	4 Hauptgeschütze mit je 2 Kanonen, Punktverteidigungsgeschütze, mindestens 8 Raketenstartröhren, konventionelle Raketen, Nuklearraketen, Viper, Raptoren
Antrieb	1 Überlichttriebwerk, 2 Unterlichttriebwerke, 24 Manövertriebwerke
Status	Im aktiven Dienst
Maße	
Länge	448 Meter
Breite	187,5 Meter
Höhe	48 Meter

Authorization code BSG 0190 GS385 V0X 389 1 96629 MLM 1743 PW0 191

VIPER MK II



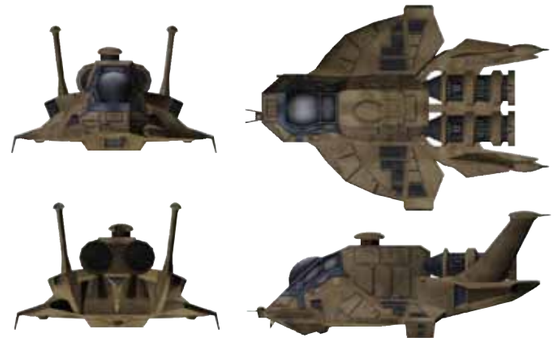
Zugehörigkeit	Kolonial
Typ	Raumüberlegenheitsjäger
Überlichtfähig	Nein
Besatzung	1
Rolle	Jäger / Bomber
Bewaffnung	2 Hauptgeschütze, 2 Raketenstartröhren, Aufnahme für Bomben
Antrieb	3 Unterlichttriebwerke, 12 Manöverdüsen
Status	außer Dienst
Maße	
Länge	8,4 Meter
Höhe	2,7 Meter
Breite	4,7 Meter

VIPER MK VII



Zugehörigkeit	Kolonial
Typ	Raumüberlegenheitsjäger
Überlichtfähig	Nein
Besatzung	1
Rolle	Jäger / Bomber
Bewaffnung	3 Hauptgeschütze Kanonen, 2 Raketenstartröhren, Aufnahme für Bomben
Antrieb	3 Unterlichttriebwerke, 12 Manöverdüsen
Status	im aktiven Dienst
Maße	
Länge	9,8 Meter
Höhe	3,0 Meter
Breite	5,6 Meter

RAPTOR



Zugehörigkeit	Kolonial
Typ	ELOKA / Transporter
Überlichtfähig	Ja
Besatzung	2 -3
Rolle	Elektonische Kampfführung Tranporter
Kapazität	5-10 Personen
Bewaffnung	Raketen, ECM
Antrieb	1 FTL-Antrieb 2 Unterlichttriebwerke, 12 Manöverdüsen
Status	im aktiven Dienst
Maße	
Länge	8,6 Meter
Höhe	2,9 Meter
Breite	5,6 Meter

BEKANNTE EINHEITEN UND INSIGNIEN

STABSSTELLEN



Ministry of Defense
Verwendet von:
- HQ
- HQ Stabsstellen
- Verteidigungs-
  ministerium



Jugde Advocate General
Verwendet von:
- JAG

BATTLESTAR GROUPS



Battlestar Group 01
Homebase: Picon
Flagship: BS Atlantia
CO: ADM Nagala



Battlestar Group 05
Homebase: Virgon
Flagship: BS Mercury
CO:



Battlestar Group 06
Homebase: Scorpia
Flagship:BS Athena
CO:



Battlestar Group 14
Homebase: Picon
Flagship: BS Columbia
CO:



Battlestar Group 18
Homebase: Caprica
Flagship: BS Chimaera
CO:



Battlestar Group 21
Homebase: Caprica
Flagship: BS Universal
CO:



Battlestar Group 30
Homebase: Scorpia
Flagship: BS Acropolis
CO:



Battlestar Group 39
Homebase: Picon
Flagship: BS Triton
CO:



Battlestar Group 41
Homebase: Picon
Flagship: BS Valkyrie
CO:



Battlestar Group 43
Homebase: Scorpia
Flagship: BS Ajax
CO:



Battlestar Group 52
Homebase: Scorpia
Flagship: BS Solaria
CO:



Battlestar Group 62
Homebase: Picon
Flagship: BS Pegasus
CO: ADM H. Cain



Battlestar Group 64
Homebase: Picon
Flagship: BS Uned
CO:



Battlestar Group 68
Homebase: Scorpia
Flagship: BS Erasmus
CO:



Battlestar Group 70
Homebase: Picon
Flagship: BS Night Flight
CO:



Battlestar Group 75
Homebase: Caprica
Flagship: BS Galactica
CO:



Battlestar Group 91
Homebase: Caprica
Flagship: BS Yashuman
CO:

AUSBILDUNGSEINHEITEN



Colonial Forces Academy
Verwendet von:
- CFA Picon
- COMTECOM Picon



Viper Weapon School
Caprica



Carrier Air Wing 2
CFAS Oceana



Colonial Fleet Air Station
Oceana | Leonis



Carrier Air Wing 3
CFAS Queenstown



Colonial Fleet Air Station
Whitehall | Caprica



Carrier Air Wing 9
CFAS Miramar



Colonial Fleet Air Station
Sandy Point | Scorpia



Carrier Air Wing 11
CFAS Miramar



Colonial Fleet Air Station
Miramar | Picon



Carrier Air Wing 15
CFAS Lansworth



Colonial Fleet Air Station
Cold Lake | Aerilon



Carrier Air Wing 21
CFAS Miramar



Viper Squadron No 1
„Primus“
Battlestar Group 75
Battlestar Galactica



Viper Squadron No 3
„Vigilants“
Battlestar Group 75
Battlestar Galactica



Viper Squadron No 4
„Demons“
Battlestar Group 75
Battlestar Galactica



Viper Squadron No 5
„Prowlers“
Battlestar Group 75
Battlestar Galactica



Viper Squadron No 6
„Vampires“
Battlestar Group 75
Battlestar Galactica



Viper Squadron No 8
„Red Aces“
Battlestar Group 75
Battlestar Galactica



Viper Squadron No 9
„Headhunters“
Battlestar Group 75
Battlestar Galactica



Raptor Squadron No 2
„Strike Fighters“
Battlestar Group 75
Battlestar Galactica



Raptor Squadron No 7
„Battleaxe“
Battlestar Group 75
Battlestar Galactica



Raptor Squadron No 10
„Raptors“
Battlestar Group 75
Battlestar Galactica



Viper Squadron No 1
„Vanguards“
Battlestar Group 01
Battlestar Atlantia



Viper Squadron No 2
„Sundancers“
Battlestar Group 01
Battlestar Atlantia



Viper Squadron No 1
„Predators“
Battlestar Group 62
Battlestar Pegasus



Viper Squadron No 2
„Thunderbirds“
Battlestar Group 62
Battlestar Pegasus



Viper Squadron No 3
„Reapers“
Battlestar Group 62
Battlestar Pegasus



Viper Squadron No 4
„Avengers“
Battlestar Group 62
Battlestar Pegasus



Viper Squadron No 2
„Diamondbacks“
Battlestar Group 14
Battlestar Columbia

Authorization code BSG 0190 GS385 V0X 389 1 96629 MLM 1743 PW0 191

DIENSTABLÄUFE COLONIAL FORCES (AUSZUG)

1. Funktion und Aufgaben

CIC:
CO (Commanding Officer): Führung des Schiffes

XO (Executing Officer): Dienstpläne, Crewführung, CIC Führung, Führung des Offizierscorps

Taktischer Offizier: CIC Führung, Navigation, Taktische Planung, Führung des FTL Schlüsseln, Planung eines FTL Sprunges, Alarm durchsagen
(Anm.: Mittlere Routinebelastung, Hohe Gefechtsbelastung)

Helm (Steuerung): Überwachung des Kurses, Bereitschaft, Überwachung des FTL Rechners
(Anm.: Niedrige Routinebelastung, Mittlere Gefechtsbelastung,

Waffen/Schaden: Überwachung und Scallierung Dradis, Zielaufschaltungen für das Helm, Schadenskontrolle
(Anm.: Niedrige Routinebelastung, Hohe Gefechtsbelastung)

Comm (Kommunikation): Koordinierung Interner Funk, Koordinierung S2S Funk, Routine durchsagen
(Anm.: Mittlere Routinebelastung)

LSO (Landing Signals Officer): Start und Landung -, Checklisten-, Flugbetriebskoordination des -Defender Air Group
(Anm.: Niedrige Routinebelastung, Hohe Gefechtsbelastung)

Stab:
Stabsoffiziere S1-S6: Administrative Unterstützung

Legal Offizier: JAG des Schiffes

Seelsorge: Göttlicher Beistand, Seelensorge, Colonial Chaplan Corps

2. Alarmzustände

Durchsage für den Beginn: „An Alle Gefechtsstationen, im gesamten Schiff gilt Alarmstufe 1/2/3/4/5“

Stufe 1: Höchste Alarmstufe, unmittelbare Bedrohung, die Crew bezieht ihre Stellung, Schleusen werden verriegelt. Alle Abteilungen melden Bereitschaft ans CIC wenn hergestellt.

- CIC Personal meldet sich an seinen Arbeitsplätzen
- Deckhands melden sich im Hangar oder ihren Technikabteilungen
- Medical Personal meldet sich in der Krankenstation
- alle Piloten besetzen ihre Viper, Raptor auf Abruf(Bereitschaft CSAR/SAR)
- Marines übernehmen Sicherung der vitalen Bereiche(CIC, Brig, gemäß Befehl)

Stufe 2: Mittlere Alarmstufe, Gefahr möglich aber nicht akut. Crew soll sich innerhalb der nächsten Minuten auf ihren Stationen melden oder in Bereitschaft bleiben. Alarmviper sind besetzt und 100 % startklar, restlichen Piloten machen sich Startklar, Viper und Raptor werden vorbereitet. Stufe 2 wird unter anderem befohlen nach einer Kampfhandlung; vor einen Sprung oder vor einer Lage mit geringer möglichen Kampfhandlung.

Stufe 3: Niedrige Alarmstufe (Standard im Kriegsfall), die Crew arbeitet im Routine dienst, eine Eskalation auf Stufe 1 und 2 ist jederzeit möglich. CAP ist unterwegs, die Schiffswaffen sind teilweise einsatzbereit, die Alarmviper sind einsatzbereit, Alarmviperpiloten in Bereitschaft.

Stufe 4: Keine Alarmstufe, normaler Dienst, keine CAP, keine Waffen bemannt, keine Alarmviper

Stufe 5: Schiff ist angedockt, nur Mindestbesatzung, keine Startbereitschaft von Jägern, keine Waffen, evt. abgeschaltete Systeme.

Durchsage zum beenden: „Gefechtsstationen beenden (Optionaler Ansage der gewünschten Alarmstufe)“
Die Crew geht zurück zu Alarmstufe 3.

3. Flugbetrieb und Begriffe

CAP (Combat Air Patrol): Die Cap besteht in der Regel aus zwei Viper, die um das Schiff/den Verband Patrollieren. Sie übernehmen den ersten Kontakt mit unbekannten Kontakten und Feindlichen Verbänden.

Verstärkte CAP: Wie CAP aber mit Raptor Support.

Alarmviper: Viper die voll Bewaffnet und mit aktiven Maschinen in den (noch unter Druck stehenden) Startröhren stehen. Die PreFlight Checkliste ist soweit wie möglich vorbereitet und die Piloten sind in ihren Anzügen startklar und warten im Bereitschaftsraum.

SAR: Search and Rescue , Such und Rettungsmission, vermutlich ohne Kampfhandlung

CSAR: Combat SAR, Such und Rettungsmission mit sicherer Kampfhandlung

Cryptor Cryptor Cryptor: Notruf bei Unfällen, Treffern, (Mayday Version der Kolonien)

Combat Jump: Der Kampfsprung ist ein FTL-Sprung bei dem es eine hohe Wahrscheinlichkeit gibt, dass es am Sprungziel unmittelbar oder mittelbar zu Kampfhandlung kommen wird. Vorbereitungen für den Combat Jump umfassen zusätzlich zu den Standardsprungvorbereitungen zum Beispiel:
- vollständige Bewaffnung und Einsatzbereitschaft aller Marines um evtl. Enterkommandos zu bekämpfen
- vollständige Gefechtsbereitschaft aller Viper
- das Schiff wird auf Alarmstufe 1 gesetzt

FTL SPRUNG: Der FTL Sprung hat eine Maximale sichere Reichweite (Rote Linie) von 15,812 Lichtjahren (999.999 Koloniale AE (Astronomische Einheiten)) alles darüber hinaus wird vom Sprungcomputer nicht (oder nur eingeschränkt) unterstützt und muss sehr umständlich berechnet werden. Der Energieverbrauch ist da allerdings sehr hoch, die Ideale Sprungentfernung beträgt 5 Lichtjahre.
Sprungvorbereitungen sind bei der Iason nur wenige nötig. Der Kurs wird im CIC Berechnet und eingegeben, der Countdown wird eingegeben und die Sprungvorbereitungen sind abgeschlossen sobald alle Fluggeräte an Board, sowie alle Kritischen Abteilungen und eventuelle andere Schiffe Bereitschaft melden.

Auf Befehl des Commanders wird der Sprungschlüssel gedreht der Countdown beginnt zu zählen und wird per Schiffsinternen Funk durchgesagt.
Nach dem Sprung wird eine Peilung durchgeführt um die Position zu bestimmen, diese kann Computergestützt oder per Hand erfolgen.

Nach dem Sprung werden im CIC folgende Aufgaben durchgeführt:

- Meldungen nach Sprung und Peilung: CO und XO beobachten Dradis
- Helm testen alle Steuertriebwerke und meldet Bereitschaft
- Waffen meldet Bereitschaft der Waffensysteme
- LSO meldet Bereitschaft und Status der Defender Air Group
- TO Meldet dem CO und dem XO die Einsatzbereitschaft des CIC
- XO und TO erneuern die Lagekarten

Parallel treffen folgenden Meldungen im CIC sein:

- der Crew Chief meldet Einsatzbereitschaft der Hangar Crew und Lage
- der CAG meldet Status der Viper an LSO und evt. Ausfälle
- Medical meldet Einsatzbereischaft und Lage
- Marines melden Einsatzbereitschaft und Lage
- Schadensberichts und sonstige Nachrichten gehen ans CIC

Carom und Bearing: Positionen von Kontakten auf dem Dradis werden in „Carom“ und „Bearing“ angegeben. Carom ist dabei der Wert auf der Z-Achse, Baering der auf der Y-Achse. Zum Beispiel:

„DRADIS Kontakt! Cylon Basestar, Bearing 187, Carom 221!“

