

# TRAVELLER Weltensteckbrief

Name der Welt:	Sonares I									
Sektor:	Spinwärts-Marken			Subsektor:	Distrikt 268			Position:	0401	
Code:	B	9	6	4	A	A	C	-	9	F
GaDi										

## WELTPARAMETER

Parameter	Formel	WW	Eff.	Bemerkungen, Beschreibung, Ausprägung, Beispiele											
Weltgröße:	2W6-2	9	9	Durchmesser in km: 14.400			Beispiele (falls vorhanden):			Oberflächenschwerkraft in g: 1,25					
Atmosphären-Typ:	2W6-7 (+ Größe)	-3	6	Atmosphärentyp: Standard		Beispiele (falls vorhanden): Erde		Druck in Atm: 0,71 bis 1,49		Benötigt:					
Durchschnitts-temperatur:	2W6 (+Atmo-WM)	7	7	Temperaturtyp: Gemäßigt		Durschnittstemperatur in °C: 0° bis 30°		Gemäßigte Welt, erdähnlich, Flüssiges & gasförmiges Wasser kommen häufig vor, moderate Eiskappen							
Hydrographie-Prozentsatz:	2W6-7 (+Größe)	-5	4	Hydrographie-Prozentsatz: 36% bis 45%					Feuchte Welt						
Population:	2W6-2	10	A	Bevölkerung in Worten: Dreißigmilliarden		Bevölkerung in Zahlen: 30.000.000.000		Überbevölkert							
Regierungs-form:	2W6-7 (+Popul.)	0	A	Regierungstyp: Charismatischer Diktator	Herrschaftsfunktionen werden von Behörden ausgeübt, die von einem Führer gelenkt werden, der das überwältigende Vertrauen der Bürger genießt.				Beispiele: Revolutionärer Führer, Messias, Kaiser		Übliche Schmuggelware: Keine				
Gegnerische Fraktionen:	Anzahl 1W3	3	2	Stärke der einz. Fraktionen:		Je 2W6	5	Randgruppe - wenig Unterstützung							
							7	Kleine Gruppe - einige Unterstützung							
Justizgrad:	2W6-7 (+Reg.- Form)	0	9	Waffen  Alle Waffen		Drogen  Alle Drogen		Illegale Besitztümer Information / Technologie Jegliche Daten von anderen Welten, keine freie Presse; Obj. mit TL 3		Reisende  Besuche von Außenweltern sind nicht gestattet		Psionik  Jegliche Psionik			
Kultureller Unterschied:	W66	66	66	Ungewöhnlicher Brauch: Verschwörung - Etwas Merkwürdiges geht vor sich.											
Techlevel:	1W6 (+Mods)	3	9	Techstufe: Prä-Stellar			Manipulation der Gravitation, Kolonisation anderer Welten								
Raumhafen:	2W6	9	B	Qualität: Gut		Treibstoff:		Raffiniert		Reisezone:		--	Grün		
				Anlege- kosten: 1W6 x 500 Cr.		Einrichtung:		Werft (Raumschiffe), Reparaturmöglichkeiten		Keine Einschränkung					
Raumbasen:	Je 2W6	Imperiales Konsulat:					Marine:					Forschung:		X	F
		Piraten:					Scout:					TAS:			

### Handelscodes:

Handelscode - Index:	Ag	Agrarwelt	Li	Liquidwelt	Ei	Eiskappenwelt	Na	Nicht-Agrarwelt	Wa	Wasserwelt
	As	Asteroid	Ga	Gartenwelt	In	Industriewelt	Ni	Nicht-Industriewelt	Va	Vakuumwelt
	Öd	Ödwelt	Di	Dicht besiedelte Welt	Dü	Dünn besiedelte Welt	Ar	Arme Welt		
	Wü	Wüstenwelt	Hi	Hightech-Welt	Lo	Lowtech-Welt	Re	Reiche Welt		

## Weltenbeschreibung

Sonares I stellt die wichtigste bewohnbare Welt des Sonara-Systems dar. Sonares I, oder Sonares Prime wie er seitder Kolonisierung von Sonares II genannt wird, halt folgendes Weltprofil: B964AAC-9.

Sonares I wird durch 2 Fraktionen beherrscht: Die Sonares-Weltversammlung (SWV), die tatsächlich unter der Kontrolle von Asrofalk Murghen-Chaeseyn, einem charismatischen, aber wohlwollenden Diktator steht. Er ergriff die Kontrolle über die planetaren Angelegenheiten nach den veherenden Kriegen des Industriezeitalters, die zur Bildung der Industriekombinate geführt haben. Die Weltversammlung setzt sich aus handverlesenen Vertretern der 7 großen Nationen (eine Mischung aus Republiken und Monarchien) zusammen. Murghen-Chaeseyn ratifiziert alle Entscheidungen, wird aber über eine Reihe von Verhaltenskodizes und Verordnungen kontrolliert, an deren Einführung er maßgeblich beteiligt war. Die SWV kontrolliert die Streitkräfte von Sonares I und II, sowie einen Großteil der Industrie und des Handels.

Die Industriekombinate bestehen aus mächtigen Konzernen, die den zerstörerischsten Konzernkrieg, den die Monarchien und Republiken des Systems jemals sahen, überlebten. Am Ende des Krieges waren die Konzerne dicht davor, die Kontrolle alle Systemangelegenheiten zu übernehmen, bis General Asrofalk Murghen-Chaeseyn und seine Verbündeten eingriffen. Die beachtlichen militärischen Fähigkeiten des Generals waren der Grund für die Niederlage von 6 untereinander zerstrittenen Industriekonzerne, die den Krieg angezettelt hatten. Dies war eine klare Botschaft an die anderen Konzerne: Entweder sie akzeptierten eine zentrale Systemregierung oder sie waren dem Untergang geweiht. Jene, die die Legitimation des SWV anerkannten, erhielten die Erlaubnis, Industriekombinate zu bilden. Jene, die sie ablehnten, wurden mit Gewalt in die militärisch-industriellen Strukturen der SWV eingegliedert. Die Industriekombinate unter der Führung von Maas Industires sind gezwungen, auf Augenhöhe mit der SWV zu verhandeln.