



Era. Unsere Heimat.  
Wir. Die herrschende Rasse. Einzigartig.

Doch vor wenigen Jahren mussten wir erkennen, dass wir Unrecht hatten..  
Wir waren nicht allein...

Die Sphärenkonjunktion hatte alles verändert. Sonderbare und erschreckende Anomalien traten auf, Tore in eine weitere Welt öffneten sich. Willkürlich, ein Rätsel, das wir nicht lösen konnten.

Der erste Kontakt... Ein Desaster. Sie sahen beinahe aus wie wir. Doch sie dachten nicht wie wir.

Wir, die wir arrogant unseren Planeten ausbeuteten. Wir, die wir hemmungslos beseitigten, was uns im Wege war. Wir, die wir unsere Umwelt als untertan betrachteten, als Mittel, unsere Ziele zu verwirklichen.

Doch als sie kamen, gerieten wir ins Hintertreffen. Sie waren unser Exitus. Beinahe.

Era ist eine uns fremde Welt - unserer Erde nicht unähnlich und doch völlig anders.

Die Bewohner Eras wurden vor wenigen Jahrzehnten Zeugen eines ebenso mysteriösen wie erschreckenden Wandels - eine sog. Sphärenkonjunktion öffnete Schwellen zu einer anderen, fremdartigen Welt. Der erste Kontakt zwischen den Bewohnern beider Welten verlief trotz ihrer äußerlichen Ähnlichkeit in ein Desaster - an friedfertigen Verhandlungen waren die Besucher der anderen Sphäre nicht interessiert.

Binnen weniger Jahre löschten sie einen Großteil der Menschheit auf Era aus. Niemand wusste warum. Doch bald begannen die Menschen auf Era zu erkennen, dass nun ihnen widerfuhr, was sie ihrem Planeten all die Jahrtausende zuvor angetan hatten - sie waren nichts als ein Hindernis, das es zu beseitigen galt.

Dann, ohne erkennbaren Grund, hörten die Angriffe mit einem Mal auf und eine geisterhafte Stille kehrte ein. Die Sphärenschwellen bestanden weiterhin, ihren Standort wechselnd. Exkursionen wurden hindurch geschickt, doch diejenigen, die überhaupt zurückkehrten, hüllten sich in Schweigen darüber, was sie gesehen hatten oder starben nur wenige Tage nach ihrer Ankunft.

### **Die Geschichte Eras - ein Überblick**

Bis zur Sphäreneruption waren die Menschen Eras eine technologisch recht weit entwickelte Zivilisation (in etwa vergleichbar mit irdischen Verhältnissen), die Herrscherrasse ihres von vielerlei weniger intelligenten Kreaturen bevölkerten Planeten.

Hemmungsloser Raubbau und zahllose Kriege um Land und Rohstoffe führten zu weitestgehender Einigkeit unter den Bewohnern Eras - waren doch letztendlich sämtliche Hindernisse aus dem Weg geräumt worden. Viele schwache oder friedliche Nationen waren hinweggefegt worden von einigen wenigen invasiven Ländern. Den Menschen auf Era ging es gut. Weithin über das Land blühten großflächige Städte auf, die Bevölkerung wuchs fast exponentiell auf mehrere Milliarden an.

Bald jedoch entstand ein weiterer Konflikt zwischen den Bewohnern des großen nördlichen Kontinents und des etwa ein Viertel so großen südlichen Kontinents. Ein Atomkrieg besiegelte das Ende einer Vielzahl an Einwohnern des Südkontinents. Noch heute sind weitläufige Landstriche jenseits des Kliargrabens radioaktiv verseucht, die Überlebenden haben sich in einige eng eingegrenzte Gebiete zurück gezogen und fristen ein trauriges Dasein in den Trümmern ihrer einstigen Hochkultur.

Der Norden hingegen stand schon bald auf der Hochblüte seiner Herrschaft, obwohl der Nuklearkrieg seine südlichen Gefilde ebenfalls verheert hatte.

All das änderte sich schlagartig, als die Sphärenkonjunktion auftrat. Fremdartige Besucher aus einer anderen Sphäre brachten nach kurzem Kontakt mit den Bewohnern Eras Tod und Vernichtung. Der nördliche Kontinent erfuhr nun, was er seinerseits dem Südkontinent angetan hatte - ein Großteil der Bevölkerung wurde ausgelöscht. Die Kommunikation der Bewohner Eras wurde nach und nach abgeschnitten, Überwachungs- und Kommunikationssatelliten schickten keine Signale mehr und waren ihrerseits nicht mehr erreichbar, obwohl man sie lokalisieren konnte. Elektrische Gerätschaften funktionierten nur noch unzuverlässig oder gar nicht mehr.

Doch neben den feindseligen Besuchern traten im Zuge der Sphärenkonjunktion bis dato unbekannte Nebeneffekte auf - eine gewisse Anzahl der Bewohner Eras war plötzlich dazu in der Lage, fremdartige Dinge zu bewirken. Wundersame Heilungen, Manipulationen des Raum-Zeit-Gefüges, elementare Effekte. Anomalien verstreuten sich über das ganze Land, manche tödlich, andere nützlich. Fremde Wesenheiten krochen aus den Sphärentoren, einige todbringend, andere hingegen von großem Nutzen.

Bald schon zersplitterte die nördliche Nation jedoch in eine Vielzahl kleinerer autonomer Staaten. Der größte unter ihnen, der sich heute „Erranische Volksgemeinschaft“ nennt, verbot schon bald jegliche Form dieser „Magie“. Dieser oligarchisch geführte Staat entwickelte sich binnen weniger Jahre in die größte Militärmacht Eras. Einige Gebiete wurden der Volksgemeinschaft wieder einverleibt, Widerständler ohne zu Zögern niedergemacht. Eine Jagd auf die „Ausführer solch schändlicher Hexerei, die aus der fremden Sphäre stammt“ begann.

Ein Teil der magisch begabten Erraner wanderte daraufhin aus - ihrer neuen Fähigkeiten noch nicht voll bewusst und doch in höchster Gefahr vor der Volksgemeinschaft, die Stabilität und Ordnung in ihren Reihen anstrebte und dabei keine unkalkulierbaren Risiken eingehen wollte.

Die Magier suchten sich eine neue Heimat. Sie siedelten sich nördlich der nuklearen Sperrzone an und gründeten den Staat „Freies Era“, das Verfolgten aller Art eine Zuflucht anbot. Dennoch waren die Freien Erraner uneins, einige wenige strebten nach der Führung des neuen Staates, blutige Auseinandersetzungen mittels der neu erworbenen Kräfte und schierer Waffengewalt waren die Folge. Bald aber einten sich die Freien Erraner und bildeten einen Gegenpol zur Erranischen Volksgemeinschaft.

Die restlichen autonomen Gebiete hingegen verblieben als zersplitterte Gruppierungen, die um ihr bloßes Überleben kämpften und sich als autonome Ländereien oder Nationen betrachteten.

Die Bewohner des südlichen Kontinents blieben hingegen von nördlichen Festland abgeschnitten, obgleich sie von den Sphärentoren genauso betroffen waren, wie die Bewohner des Nordkontinents. Dennoch: Die Bewohner des Südens hatten sich schon zu Zeiten des Nuklearkriegs in labyrinthartige unterirdische Bunkerstädte zurückgezogen, waren also daher von den Besuchen der fremden Kreaturen weniger betroffen. Dennoch begannen sie, ihre neuen Fähigkeiten einzusetzen - einige wichtige und fruchtbare Gebiete des heißen Kontinentes konnten von Radioaktivität dekontaminiert werden, wenn auch nicht vollständig. Seither warten sie mit einem lodernenden Hass auf die Bewohner des Nordes darauf, ihre Heimstätten verlassen zu können und kollektiv Rache zu nehmen.

## Era - Topografie (von den nördlichen Inseln gegen den Uhrzeigersinn betrachtet)

Die beiden nördlichsten Inseln, Akatis und Esriat, sind in den Wintermonaten vollständig von Eis bedeckt, zwischen Akatis und dem Festland bilden sich dabei teilweise Landbrücken aus Eis, die die Insel Verweld gänzlich überziehen und anschließend einen Teil der Verweld-Küste vereinnahmen.

Westlich davon findet sich die Daranische Ebene, abgetrennt durch die Daran-Berge. Die Daranischen Ebenen bestehen hauptsächlich aus mäßig fruchtbarer Tundra, das Klima ist recht kühl, im Winter fällt viel Schnee.

Im Süden der Daranischen Ebene grenzt das Fen-Hochland an, sowie die Shaldir-Steppe, die einen Übergang in die Tal' Ar-Wüste auszeichnet.

Das Fen-Hochland zieht sich nach Südosten in das Mhuet-Gebirgsmassiv hinein, ein schier unüberwindbares Hochgebirge - das einzige, das auf Era existiert. Dieses Massiv teilt die lebensfeindliche Tal' Ar - Wüste von der fruchtbaren Mhuet-Ebene ab.

Westlich der Tal' Ar-Wüste befindet sich das Shat-Mittelgebirge, das den fruchtbaren Küstenstreifen der Shatebene von der Wüste abtrennt. Südlich des Shat-Gebirges befindet sich der riesige Teria-See, südlich davon das Tiefland von Feriad.

Durchbrochen von einem Teil der Nuklearen Sperrzone (die sich südlich an der Küste entlangzieht), grenzt östlich daran die Riberische Ebene an, ein fruchtbarer Streifen land mit gemäßigttem Klima.

Nördlich davon befindet sich die Mhuet-Ebene, die von den Massiven des bereits erwähnten Mhuet-Gebirgsmassivs überschattet wird.

Östlich der Riberischen Ebene schließt das Thelakische Binnenmeer an, einzig unterbrochen durch die Insel Thelak selbst.

Folgt man der Küste weiterhin nach Nordosten, findet man die Krad-Ebene, Nordwestlich davon die Thelak-Berge, die das Binnenmeer teilweise von den Fenland-Hochebenen abtrennen. Erwähnenswert ist hier noch die Bretonische Kaltwüste.



Der Südkontinent hingegen beginnt im Norden mit einer radioaktiv verheerten Sperrzone, die beinahe die gesamte Nordküste einnimmt. Der Kontinent an sich beherbergt ein heißes Klima, deswegen besteht ein Großteil dessen aus wenig fruchtbaren Steppen und Halbwüstengebieten. Einzig der Süden des Kontinents beherbergt fruchtbare Landstreifen, das Meranische Tiefland, ebenso wie die vorgelagerte Insel Meran, die relativ bergig ist.

## **Die Erranische Volksgemeinschaft**

Die Erranische Volksgemeinschaft gilt heute als größte stabile Nation Eras. Sie entstand aus den nördlichsten und östlichsten Gebieten der ehemaligen Großnation des Nordkontinents. Die Einwohnerzahl der Erranischen Volksgemeinschaft liegt heute wieder bei ca. 54 Millionen Menschen, die sich vor allem in städtischen Ballungszentren zusammenfindet.

Umgeben von fruchtbaren Ländereien und vom Nuklearkrieg vor der Sphärenkonjunktion gänzlich unbeeinträchtigt, hatte die Volksgemeinschaft die besten Bedingungen, sich zur stärksten Macht des Kontinents zu entwickeln.

Heute wird die Erranische Volksgemeinschaft von einem aristokratischen (in mancherlei Augen jedoch eher oligarchischen) Zehnerrat angeführt, der die Bevölkerung zunehmend militarisiert und straff organisiert. Die Staatsmacht geht dabei restriktiv gegen „Aufrührer“ und „Unruhestifter“ vor. Der Großteil der Bevölkerung unterstützt dies und wird von diesen Maßnahmen kaum tangiert.

Wenige Jahre nach der Entdeckung sogenannter „magischer Effekte“, erließ der Zehnerrat eine Anordnung, die jegliche Ausübung von Magie verbot. Schon bald entstand unter Bevölkerung und Staatsmacht eine regelrechte Hexenjagd nach magiebegabten Menschen, die der Zehnerrat wohlwollend betrachtete und durch die Vergabe von Prämien an Denunzianten förderte.

Es gab nicht wenige, die daraufhin ihr angestammtes Heimatland verließen und fortan den größten Konkurrenten der Erranischen Volksgemeinschaft bildeten - das „Freie Era“ (siehe unten).

Die Erranische Volksgemeinschaft verfügt letztendlich nach wie vor über einen recht stattlichen Fuhrpark militärischer Fahrzeuge und technischer Ressourcen, versucht aber verzweifelt, die verlorenen Satelliten wieder zu reaktivieren, um sich einen Vorteil gegen verfeindete Nationen zu sichern. Dazu schickt das Militär regelmäßig bewaffnete Exkursionen in das Gebiet anderer Nationen und provoziert damit blutige Scharmützel. Die Gesamtzahl der Armeeangehörigen beläuft sich auf stolze 800.000.

Wirtschaftlich florieren die großen Städte, die meisten Bewohner finden in vielerlei großen - oft stattlichen oder teilstaatlichen - Konzernen Arbeit. Die Stimmung ist daher recht gut, auch wenn nicht alle Einwohner die alltäglichen Verfolgungen gutheißen können.

Die Landesflagge der Erranischen Volksgemeinschaft zeigt eine in goldenen Strahlen aufgehende Sonne hinter grünem Horizont auf einem weißen Himmel.

## **Das Freie Era**

Das Freie Era bildete sich aus einem Zusammenschluss magiebegabter und anderweitig verfolgter Personen. Nach anfänglichen Machtkämpfen vereinten sich die Überlebenden der Völkermorde seitens der Erranischen Volksgemeinschaft und bildeten eine autonome Gesellschaft, die heute der größte Feind der Erranischen Volksgemeinschaft darstellt. Von diesen als „Spinner, Kriminelle und Terroristen“ deklariert, begannen die neuen Einwohner Frei-Eras mit der Erforschung der neuartigen Fähigkeiten, die ihnen zuteil worden waren, sowie der fremden Kreaturen, die ihren Weg aus den Sphärentoren gefunden hatten.

Die Besonderheit des Freien Eras ist das Fehlen einer Staatsmacht. Die Gebiete der jungen Nation werden egalitär und ohne übergeordnete Führungsmacht verwaltet, es existiert kein Währungssystem, stattdessen werden Waren getauscht oder aber das Geld wurde durch Gutscheine ersetzt. So senkten sich die Kosten

vieler Waren auf beinahe ein Viertel - verglichen mit den ökonomischen Verhältnissen der vorherigen nördlichen Großnation.

Eine formale Rechtsprechung existiert nicht, wenngleich Verstöße gegen die Menschlichkeit von lokalen Gruppen geahndet werden können, im schlimmsten Fall droht der Ausschluss aus der Gemeinschaft und die Verbannung. Entscheidungen werden unbürokratisch von Räten und Versammlungen getroffen, stets jedoch mit dem Ziel, das Wohl der ganzen Nation voranzutreiben.

Im Freien Era gilt also der absolute der Grundsatz der Gleichheit und Brüderlichkeit, die sich in der gemeinsamen Vergangenheit als Verfolgte begründet. Die neu erlangte Freiheit des einzelnen soll durch die allgemeine Freiheit gewahrt bleiben. Trotz der teilweise weiten Distanzen zwischen einzelnen Dorfgemeinschaften, verstehen sich die Bewohner Frei-Eras als eine zusammengehörige Nation.

Um Spannungen zwischen den Bevölkerungsgruppen zu vermeiden, finden sich eher kleine Gemeinschaften in Gruppen von wenigen Dutzend bis Hunderten Individuen zusammen, die vor allem Dörfer und Kleinstädte bewohnen. Diese Gruppierungen finden sich frei zusammen. Daneben existieren zahlreiche Nomadengruppen, die Waren zwischen den Dörfern und Kleinstädten austauschen, sowie Neuigkeiten überbringen. Die gesamte Einwohnerzahl des Freien Era beläuft sich auf geschätzte 9 Mio. Menschen.

Als Schutz gegen die Erranische Volksgemeinschaft und weitere autonome Gebiete rekrutieren sich aus den Reihen der Bevölkerung ungefähr 50.000 freiwillige Partisanen. Daneben existieren bewaffnete Forschungskorps, die sich auf ca. 2000 weitere Menschen beläuft und vor allem die Aufgabe haben, das Umland nach fremden Kreaturen aus den Sphärentoren zu untersuchen.

Die Landesflagge des Freien Era ist vollflächig schwarz, entbehrt also bewusst jedweder Standessymbole.

## **Weitere Splittergebiete und Nationen**

Neben der Erranischen Volksgemeinschaft und dem Freien Era sind zahlreiche weitere Splitternationen und autonome Gebiete vertreten. Diese Gruppierungen sind höchst unterschiedlich organisiert.

Die Staatsgrenzen führen dabei häufig an natürlichen Grenzen wie Flüssen entlang, sind aber wenig stabil. Bewaffnete Konflikte ändern die „offiziellen“ Grenzlinien beständig.

**Daranische Republik:** Eine von einem Volksrat geführte, recht friedliche Nation, die sich schwerlich gegen die Erranische Volksgemeinschaft im Osten und die Tal'Ar - Union im Süden wehren kann. Die kriegsmüde Bevölkerung möchte eigentlich nur in Frieden gelassen werden, dennoch herrscht das allgemeine Recht, Waffen tragen zu dürfen. Paramilitärische Einzelgruppen versuchen das Nötigste, um eine Einnahme weiterer Landstriche durch die Tal'Ar-Union zu verhindern, mit mäßigem Erfolg. Der Erranischen Volksgemeinschaft hingegen ist die Daranische Republik tributpflichtig, wird daher also wenig behelligt. Die Bevölkerungszahl der Daranischen Republik liegt bei etwa 5 Mio. Einwohnern.

**Tal'Ar-Union:** Ein Zusammenschluss vormals loser Ländereien in einem weitläufigen Wüstengebiet. Die wenigen fruchtbaren Gebiete befinden sich stets in der Nähe um Oasen. In mühevoller Arbeit werden der Wüste und Steppe Gebiete abgetrotzt, die durch künstliche Bewässerung bewirtschaftet werden.

Trotz dieses Überlebenskampfes (oder gerade deshalb) versucht die Tal'Ar-Union wieder und wieder, der Daranischen Republik Gebiete streitig zu machen und verzeichnet dabei zunehmend Erfolge. Daher grenzt das Staatsgebiet der Tal'Ar-Union mittlerweile unmittelbar an dem der Erranischen Volksgemeinschaft an, was zukünftig vermutlich zu Spannungen zwischen beiden Länder führen wird.

Die kargen Gebirgsgebiete südlich der Gebiete Tal'Ar sind hingegen für Expansionen uninteressant. Alles in allem ist die Tal'Ar-Union also eine aggressive und auf die Eroberung fruchtbarer Gebiete ausgelegte Nation.

Die Union beherbergt geschätzte 5 Mio. Einwohner, davon ca. 70.000 angehöriger sogenannter „Expansiv-Truppen“, deren Name Programm ist.

**Bruderschaft der Verständigung:** Ein wild zusammen gewürfelter Haufen aus mehr oder weniger religiösen Eiferern, die in der Öffnung der Sphärentore eine Strafe der Götter sehen (oder Gottes, denn die Bevölkerung ist sich uneins, ob es nur einen oder gleich mehrere Götter gibt). Die Bruderschaft verhält sich weitestgehend pazifistisch und kann mit diesem Kurs nur deshalb überleben, da die kargen Gebirgszüge, die sie bewohnen für die umliegenden Staaten beinahe uninteressant sind. Eine Bevölkerungszahl der Bruderschaft-Gebiete liegt nicht vor, wird aber auf lediglich 100.000 Menschen geschätzt.

**Westliche Allianz:** Eigentlich besteht die Westliche Allianz aus zwei unabhängigen Staaten, Feriad im Süden (vormals ein Bezirk der Nördlichen Großnation) und der Telonischen Republik im Norden (konform: ehem. Bezirk Telon) die sich jedoch durch ein starkes Bündnis zusammengeschlossen haben und eine gemeinsame Hauptstadt am riesigen Teria-See aufweisen. Die Westliche Allianz schloss im Jahre 23SK einen Nicht-Angriffs-Pakt mit der Tal'Ar-Union, dennoch kommt es an den Grenzen beider Staaten ab und an zu Reibereien (insbesondere seitens der Tal'Ar-Union). Die Gesamtbevölkerung auf Allianz-Gebiet beläuft sich auf geschätzte 25 Mio., davon gehören etwa 300.000 dem Militär an.

**Staatenlose Gebiete:** Nur wenige Gebiete Eras werden nicht von einer Nation beansprucht. So verhält es sich allerdings mit einem Teil des massiven Mhuet-Gebirges, das nur spärlich besiedelt ist.

Zudem staatenlos und kaum bewohnt sind die Inseln Akatis und Esriat, sowie die Inselgruppe rund um Koutas westlich des Südkontinents.

## Die Überlebenden des Südkontinents

Da der südliche Kontinent in großen Teilbereichen stark verstrahlt ist, gruppieren sich die meisten der rund 15 Mio. Überlebenden auf der Südseite des Kontinents. Es existieren vier große Ballungszentren, die im Südwesten (Meranisches Tiefland) und Osten (Hquat-Ebene) des Kontinents liegen, sowie auf der Inselgruppe um Meran südlich des Kontinents - dem fruchtbarsten Bereich. Auf der Insel Quadsald westlich des Kontinents existiert zudem eine Art Außenposten des alten Südstaats, der jedoch im Vergleich spärlich besiedelt zu sein scheint, dennoch als Ballungsbiet bezeichnet werden kann.

Eine Kommunikation zwischen den beiden kontinentalen Gebieten ist schwierig und wird letztendlich von Freiwilligen aufrecht erhalten, die in der nuklearen Sperrzone Funkstationen betreiben und aufrecht erhalten.

All die Menschen, die den Nuklearkrieg mit der nördlichen Großnation überlebten, zogen sich weitestgehend in weit verzweigte unterirdische Bunkerstädte zurück. Dort kämpfen sie verzweifelt um ihr Überleben, das in der klaustrophobischen Enge der unterirdischen Städte nicht immer einfach ist. Es herrscht eine angespannte Grundstimmung, eine starke Polizeimacht sorgt für Ordnung und Ruhe, dennoch ist die Kriminalitätsrate sehr hoch, insbesondere Kapitaldelikte sind alltäglich, wenngleich dabei selten Personen zu Schaden kommen oder gar umgebracht werden. Eine Besonderheit der Bunkerstädte ist, dass sie stundenweise UV-bestrahlt werden, um lebenswichtige Körperfunktionen der Bewohner aufrecht zu erhalten. Die nötige Energie für dies und die alltäglichen Geschäfte liefern paradoxerweise überirdische und unterirdische Atomreaktoren.

Auf dem Südkontinent existieren zur Verwaltung der Gebiete und Bevölkerung vier relativ autonome Parlamente, die in losem Kontakt zueinander stehen und jeweils für eines der vier Ballungszentren verantwortlich sind.

Die Abgeordneten des Parlaments werden alle zwei Jahre neu gewählt und sind untereinander gleichgestellt. Entscheidungen werden nach dem Mehrheitsprinzip gefällt, es müssen mindestens 51% der Abgeordneten einig sein, um beispielweise neue Gesetze durchzusetzen.

Die Bewohner des Südens hegen einen immensen Hass auf die Einwohner des Nordkontinents - und das völlig unabhängig von deren jetzigen Gesinnung. Schließlich teilen alle Nationen des Nordens eine gemeinsame Vergangenheit.

Eine Besonderheit des Südens ist, dass Polizei und Militär nicht strikt getrennt sind. So können Polizeikräfte bei Bedarf auch an Kampfhandlungen teilnehmen, da sie als paramilitärische Truppen organisiert sind.



## Der technische Stand auf Era - zivil und militärisch

Die Bewohner Eras befinden sich verglichen mit irdischen Verhältnissen auf einem ähnlichen technischen Stand.

Prinzipiell ist die Technik auf Era etwas weiter entwickelt als die unsere, mit einigen Ausnahmen.

In Sachen Raumfahrt hinkt Era deutlich zurück. So existieren zwar zahlreiche Kommunikations- und Spionagesatelliten (die momentan jedoch allesamt nicht erreichbar sind), doch bemannte Missionen wurden nach einem bedauerlichen Unfall beim Start einer Rakete der nördlichen Großnation eingestellt. Das Raumfahrtprogramm des Südkontinents hingegen wurde durch den Nuklearkrieg unterbrochen und musste letztendlich eingestellt werden, da die Gelder auf das Militär umverteilt wurden.

Auch Luftfahrzeuge sind bei weitem nicht so weit verbreitet wie auf der Erde.

Zivile Nutzung von Flugzeugen und Helikoptern ist nahezu unbekannt, da die Transportkapazitäten stark eingeschränkt sind.

Ein Flug ist daher sehr kostspielig und bleibt vor allem reichen oder einflussreichen Personen, sowie dem Militär, vorbehalten.

Nach dem Zerfall der Großnation wurde denn auch der allgemeine Luftverkehr noch weiter eingeschränkt - das Risiko, Ziel eines Boden-Luft-Abwehrsystems zu werden war den Meisten zu hoch, als dass sich ein Flug rentieren würde.

Era ist in Sachen Brennstoffnutzung noch weniger fortgeschritten als die Erde. Fossile Brennstoffe spielen beim Antrieb diverser Fahrzeuge die Hauptrolle, wengleich die Stromversorgung hauptsächlich Atomkraftwerken oder Geothermiekraftwerken obliegt. Auch Photovoltaik und Solarstromerzeugung sind auf dem Vormarsch. Der Umwelt hilft dies wenig - zwei Jahrhunderte lang wurden fossile Brennstoffe genutzt, ehemalige Fördergebiete zeugen mit ihrem traurigen und lebensfeindlichen Anblick von jahrzehntelanger Ausbeutung der Ressourcen Eras.

Auf Era findet sich folglich ein stattlicher Fuhrpark, sowohl zur zivilen Nutzung, als auch für militärische Zwecke. Da weitläufige Teile Eras mittlerweile schwer zu erreichen scheinen, sind die meisten Fahrzeuge geländegängig und entsprechend dimensioniert. Zuletzt wurden auch zahlreiche vormals zivile Fahrzeuge für militärische Zwecke umfunktioniert - beispielsweise um die Grenzen zu sichern. Gepanzerte Fahrzeuge finden sich auf Era ebenfalls in vielerlei Ausführungen.

Nach der Sphärenkonjunktion blieben jedoch zahlreiche Fahrzeuge liegen - insbesondere solche, die mit viel Elektronik ausgestattet waren. Die Reparaturen der Fahrzeuge nehmen einen großen Zeitraum in Anspruch, gerade da es bei weitem nicht mehr die große Anzahl fähiger und auf Fahrzeugtechnik spezialisierte Konstrukteure und Techniker gibt, die ehemals - vor dem Beinahe-Exitus - vorherrschte.

Das Selbe gilt im Übrigen auch für zahlreiche weitere elektronische Gegenstände - diverse Experten vermuten, dass mit der Sphärenkonjunktion eine zufällige (oder aber bewusste, durch die „Besucher“ verursachte) elektromagnetische Schockwelle ausgelöst wurde, die einen großen Teil der betriebenen elektrischen Gerätschaften schädigte oder gar vollständig zerstörte.

Medizinisch sind die Bewohner Eras gut ausgestattet. Große Städte beherbergen im Normalfall gleich mehrere Kliniken und Krankenhäuser, Kleinstädte wenigstens eine entsprechend kleine Klinik, Dörfer hingegen haben zumeist nur einen Arzt mit Hilfskräften oder aber müssen auf das medizinische Fachpersonal aus Nachbarorten zurückgreifen.

Die Analysetechniken sind dabei ungleich besser als die irdischen - Körper können regelrecht durchleuchtet werden, auf Wunsch können so Abbilder von Skelett und Muskulatur, sowie Organen zur selben Zeit erstellt werden - und das nicht nur als Standbilder, sondern auch live mit minimalen Übertragungsverzögerungen. Die chirurgischen Möglichkeiten sind auf diese Weise oft sehr effizient.

Eine neue Entwicklung und noch in einem Teststatus sind sogenannte Bioregeneratoren. Diese menschen-großen Gefäße können je einen Patienten aufnehmen, der in einer speziellen Nährlösung schwimmt. Diese Nährlösung ist für die eingesetzten Nano-Reparatureinheiten überlebenswichtig, zudem enthalten sie wichtige Aminosäuren und Stammzellen, aus denen die Nano-Einheiten nach Bedarf auch schwere Verwundungen und Organschäden wenigstens verbessern, wenn nicht sogar vollständig regenerieren können.

Diese Technik ist jedoch nicht immer zuverlässig und benötigt die Betreuung durch speziell geschultes Fachpersonal - will man nicht riskieren, dass die Nano-Einheiten Verwundungen noch verschlimmern, indem sie sinnlos Zellen zusammensetzen und so eine Art Krebsgeschwürbildung künstlich bewirken.

Waffentechnisch ist Era mit irdischen Verhältnissen verglichen ungefähr gleich auf. Die verbreitetsten Waffen sind ballistischer Natur, es werden also ballistische Festkörper (Teil- und Vollmantelgeschosse) verschossen. Dies findet sich in Form von Handfeuerwaffen und größeren Waffensystemen auf Fahrzeugen wieder.

Erste Lasersysteme befinden sich im Teststatus, finden aber nur fest montiert auf Fahrzeugen ihre Nutzung und sind lediglich für den Gebrauch gegen unbelebte Objekte gedacht - dort aber sehr effektiv. Sie können gezielt eingesetzt leicht Objekte in Brand setzen oder Löcher in Wände brennen und das aus einer Entfernung von mehreren Kilometern, sofern der Weg frei ist.

Die Erranische Volksgemeinschaft setzt in letzter Zeit vermehrt auf den Einsatz von äußerst kurzweiliger Mikrowellenstrahlung, um effektiv unerwünschte Versammlungen aufzulösen. Diese im Prinzip harmlose Methode führt bei betroffenen Personen zu einem starken Brennen auf der Haut, der eine Abwehrreaktion des Körpers auslöst und ihn zur Flucht veranlasst.

Unbemannte Drohnen und kleine, ferngesteuerte Fahrzeuge für Erkundungs- und Kampfmissionen sind ein recht alltägliches Bild.

Sämtliche Staaten verfügen nach wie vor über ein mehr oder weniger großes Arsenal an nuklearen Sprengköpfen, jedoch sind die Zielleitsysteme für satellitengestützte Lang- und Mittelstreckenraketen nach wie vor nicht verfügbar (was selbstverständlich auch für konventionelle Sprengköpfe gilt).

## **Die „Besucher“ - Versuch einer Analyse**

Als sich die ersten Sphärentore öffneten, traten die Bewohner Eras ungewollt in Kontakt mit einer fremden Spezies, die sie „Besucher“ nannten. Schon bald mussten sie jedoch erkennen, dass dieser Begriff zu friedfertig gewählt war.

Zwar ähnelten die „Besucher“ in vielerlei Hinsicht den Bewohnern Eras. Prinzipiell sahen sie aus wie Menschen, ihre Haut war jedoch vollständig von einem schwärzlichen, leicht glänzenden Ton, ebenso wie ihre Augen. Zudem besaßen die Besucher keinen Mund. Dieser unheimliche Eindruck wurde dadurch verstärkt, dass diese fremden Wesen mit den Einheimischen nicht kommunizieren konnten - wie sollten sie auch Sprache ausformen, ohne dafür geeignete Sprechwerkzeuge? Abgesehen davon verfielen nicht wenige Menschen dem Wahnsinn, sofern sie auf die anfangs noch friedfertig erscheinenden „Besucher“ stießen.

Wie sich die „Besucher“ ernährten blieb dahingehend ebenso schleierhaft, wie der Grund, wieso sie nach wenigen Tagen seit Öffnung der ersten Tore eine Großoffensive gegen die Bevölkerung Eras starteten und dabei binnen weniger Jahre einen großen Teil dieser auslöschten oder aber in ihre Heimatwelt verschleppten.

Zwar wehrten sich die Bewohner Eras als aggressive Rasse wo sie konnten, den unerklärlichen Mächten der „Besucher“ waren sie jedoch mehr oder weniger schutzlos ausgeliefert, allen Waffensystemen zum Trotz.

Als der Exitus beinahe vollzogen war, verschwanden die „Besucher“ schlagartig von der Bildfläche und kehrten nicht zurück. Die Sphärentore hingegen blieben bestehen, wenngleich ihre Positionen sich ständig veränderten.

Auch verbliebene Leichen der „Besucher“ konnten nicht eingehend analysiert werden, da sich ihre Substanz schon nach wenigen Tagen vollständig und rückstandsfrei auflöste. Zudem wurden die meisten mehr oder weniger handfesten Ergebnisse verheimlicht oder aber gingen in den Wirren der späteren Jahre verloren.