

DAS ORK-IMPERIUM

Beschreibung: Inmitten eines gigantischen Planetarischen Nebels einer erstarrten Supernova haben sich im Gravis-Sektor verschiedene orkische Königshäuser niedergelassen, die gemeinsam dort das Ork-Imperium geschaffen haben. Sie stehen in Feindschaft zur Allianz.

Lokalität: Gravis-Sektor (H-2)

Sprachen: Die Amtssprache und die Sprache, die im Grunde von allen Spezies im Ork-Imperium gesprochen wird ist Orkisch. Daneben wird die orkische niedere Sprache gesprochen, vor allem auch von Ogern genutzt wird. Außerdem sprechen die Goblins noch das Goblinisch, das der orkischen Sprache sehr ähnlich ist.

Astronomische Geographie: Gravis ist ein System einer erstarrten Supernova. Vor vielen Millionen Jahren muss diese Supernova zum Stillstand gekommen sein. Hinter dem interstellarem Nebelfeld, das den äußeren Rand darstellt, existieren im Innern Präsolare Nebelfelder, die einen erneuten Kollaps des Systems vermieden und einen stabilen Neustart des Systems ermöglicht haben. Der Innenraum des Systems besteht aus fluktuativen Gas- und Nebelfeldern und viele Nischen, in denen sich Trümmer und Gaswolken zu neuen Planeten und Planetoiden gebildet haben. In der Mitte des Systems ist ein stabiler Weißer Zwerg entstanden.

Hinter dem Planetarischen Nebel erstreckt sich ein faszinierendes Bild farbiger Nebelfelder, in dessen Nischen sich neue Planetensysteme entwickeln und entwickelt haben. Hinter den komplizierten und gefährlichen Flugrouten durch den Nebel existieren 3 Nebelfelder, die um das Zentrum des Gravis-Sektors kreisen und inmitten dieser 3 Nebelfelder existiert eine Ansammlung von Planetoiden, die in diesem System eingebettet sind. 13 frei stehende Planeten und 10 kreisende Monde befinden sich in dem Cluster des Nebelfeldsystems. Das System ist vom Ork-Imperium besiedelt und wird als Krijowka bezeichnet, was auf orkisch so viel wie „Versteck“ bedeutet. Die bewohnten Gestirne tragen alle die Namen früherer Herrscher. Das ganze System umkreist das Zentrum des Sternensystems, aber die Planeten stehen in dem eingebetteten System still.

Hauptstadt: Mlaschtina auf dem Planeten Silex. Der Planet war der erste Planet, der angefliegen und betreten wurde und bis heute ist er der optimale Lebensraum für die Orks. Er ist überaus sumpfig und waldig und bietet eine feuchte, lebensfreundliche Atmosphäre.

Bevölkerung: Im Ork-Imperium leben vermutlich 2 Mrd. Humanoiden, davon sind 55 % Goblins, 40 % Orks und 5 % Oger.

Regierungssystem: Militärdiktatur; der Führer wählt seinen Nachfolger aus.

Staatsoberhaupt: Diktator Alvatron; seine Anrede lautet Imperator. Unter den Generälen wird er auch „Gebierter“ genannt.

Politik: Das Ork-Imperium ist ein nationalistischer Staat, der von einem Imperator als Diktatur geführt wird. Es grenzt sich nach außen von anderen Staaten ab und führt seit vielen Jahren mit der Allianz Kriege und Stellvertreterkriege. Im Idna-Sektor arbeitet das Imperium mit einigen Kolonien zusammen, um Ressourcen zu erhalten.

Währung: Imp-Münzen

Gesellschaftliches: Die Orks leben gesellschaftlich in einem Kastensystem, bei dem die militärische Führungsebene die oberste Stellung genießt. Für einen Ork gilt es als Ehre als Krieger seine Pflicht zu erfüllen. Sie würden es vorziehen im Kampf zu sterben, als einen Rückzug in Erwägung zu ziehen.

Der Staat ist nationalistisch geprägt und wird durch Propaganda und dem Militärapparat gestützt. Das allgemeine Volk wird im Glauben gelassen, dass die Politik des Imperiums die einzig wahre ist und dass es dem Imperium gut geht. Umso höher jemand gesellschaftliche Ämter bekleidet, desto mehr weiß er von der wahren Situation des Imperiums.

Die Orks verstehen sich als eine herrschende Klasse, denen Goblins und Oger untergeordnet sind. Die Goblins und Oger führen selbstverständlich ihre Arbeit als Knechte der orkischen Gesellschaft aus.

Das Ork-Imperium feiert einen Nationalfeiertag, bei dem auch an frühere besondere Krieger gedacht wird.

Wirtschaft: Der Gravis-Sektor ist kein sehr starker Ressourcen-Sektor, darum bezieht das Imperium wichtige Rohstoffe aus dem Idna-Sektor. Die dortigen Handelspartner werden oft mit dem beängstigenden Auftreten des Imperiums beeinflusst. Dem Imperium ist es außerdem gelungen, im Idna-Sektor die Imp-Münze weit zu verbreiten, wodurch die dortigen Handelspartner in imperiale Verpflichtungen geraten.

Militär: Das Ork-Imperium fördert seinen Militärapparat und nimmt dafür in Kauf, dass das Volk arm und bildungsschwach ist. Das Imperium besitzt zwar nicht über so große Militärschiffe wie die Allianz, es hat dafür aber eine große Flotte an Kriegsschiffen. Den Kampf mit einem imperialen Raumschiff aufzunehmen ist zumindest ein gefährliches Unterfangen.

Geschichte:

- Mit dem Start der Kosmischen Epoche haben sich viele orkische Königshäuser zusammengeschlossen und gemeinsam mit Siedlerschiffen den Planeten Smaragd im Miranda-Sektor verlassen, um eine neue Heimat zu finden. Goblins und Oger wurden von den Orks mitgenommen, die ihnen weiterhin als Untergebene dienen.
- Jahr 15 = Die orkischen Siedler erreichen den Gravis-Sektor. Es dauert mehrere Monate und kostet einigen Scout-Raumschiffen das Leben, bis ein geeigneter Zugang in das nebulöse System entdeckt und schließlich ein geeigneter Lebensraum im Krijowka-System gefunden wird. Der erste Planet der betreten wird und der ideale Lebensbedingungen bietet, wird nach dem früheren großen Orkkönig Silex benannt. In den Folgejahren werden weitere 12 Planeten und 10 Monde besiedelt.
- 16 = Die orkischen Königshäuser vereinen sich zu einer gemeinsamen Macht, die von einem Gebieter, einem Diktator geführt werden soll. Der erste Gebieter des entstandenen Ork-Imperiums ist der Ork Kalius Dusterkeit, dessen Haus eine lange geschichtliche Dynastie aufweist. Er ändert seinen Namen fortan in Imperator Primus.
- 25 = Es kommt zu Konflikten zwischen orkischen Kriegsschiffen und Handels- und Siedlerschiffen am Rande des Gravis-Sektors und im Idna-Sektor.
- 28 = Es kommt zu kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen Allianz- und Imperiums-Kriegsschiffen im Idna-Sektor. Das Imperium spricht seine Feindschaft gegenüber der Allianz aus.
- 31 = Die 1. Gravis-Kriege finden statt. Allianz-Kriegsschiffe greifen imperiale Stationen und Schiffe am Rande des Gravis-Sektors an. Der Lebensraum im Krijowka-System wird von den Allianzschiffen nicht entdeckt. Die Kriege finden lediglich an den äußeren Passagen zum Gravis-Sektor statt.
- 59 = Es gelingt der Allianz durch Spionageaktivitäten und Verhören, das Krijowka-System ausfindig zu machen. Sie können jedoch nicht in das System vordringen, da das Imperium die Routen dorthin schützt.
- 60 = Die Allianz setzt eine riesige Androidenarmee ein, um das Krijowka-System anzugreifen. Durch einen vorherigen Spionageakt der Ork-Imperiums können diese Androiden jedoch manipuliert werden. Es kommt dadurch zu einer Fehlfunktion vieler Androiden, die sich verselbständigen. Die Androiden greifen daraufhin Allianzschiffe an, aber auch imperiale Stationen. Sie dringen bis ins Krijowka-System vor, können dort aber eliminiert werden. Dieser Einsatz ist in die Geschichte als „Androiden-Angriff“ eingegangen. Die überlebenden willensfreien Androiden fliehen von dort in den Idna-Sektor und organisieren sich zum Cluster. In den späteren Jahren stoßen Raumschiffe des Ork-Imperiums im Idna-Sektor gelegentlich auf androide Truppen des Clusters.
- 60 = Nach den Folgen des Androiden-Angriffs handeln die Allianz und das Ork-Imperium auf einem Diplomatschiff der Allianz einen Waffenstillstand aus.
- 88 = Das Ork-Imperium setzt Spionage ein, die in der Allianz Attentate durchführen sollen. Sie eliminieren den Altkanzler Soran, können ansonsten aber gestoppt werden.
- 91 = Nach weiteren kriegerischen Auseinandersetzungen im Idna-Sektor findet der 2. Gravis-Krieg statt. Erneut greifen Allianzschiffe den Gravis-Sektor an. Das Imperium kämpft an den Passagen gegen die Allianz. Die Allianz setzt erneut Androiden ein, was das Ork-Imperium inzwischen auch tut.
- 93 = Die Allianz setzt am Gravis-Sektor das große Kriegsschiff Thanatos ein. Es ist das größte Kriegsschiff der Galaxie, das dem Ork-Imperium viele Verluste kostet.
- 101 = Die Allianz sendet weitere Kriegsschiffe in das Gebiet, die aufgrund der neuen Technologie des Tachyonensprungs schneller den Sektor erreichen können. Das Ork-Imperium ist darum gefordert, sein Vermögen in die militärische Verteidigung zu investieren, was zu einer Unterversorgung und damit einhergehenden Unruhen in der Gesellschaft führt.
- 102 = Der Ork Sajus Helus wird neuer Gebieter des Imperiums. Er gibt sich den Namen Imperator Alvatron. Alvatron führt eine harte Militärpolitik und geht hart gegen Systemkritiker vor.
- 103 = Es gelingt imperialen Spionen, die Tachyonentechnik zu erlangen. In den folgenden Monaten greifen imperiale Raumschiffe Handels- und Versorgungsschiffe der Allianz an, vor allem im Idna-Sektor. Der Krieg gegen die Allianz wird also nicht mehr nur am eigenen Sektor geführt.
- 104 = Das Allianz-Kriegsschiff Eschetemo wird von Imperialisten eingenommen. Das mächtige Kriegsschiff wird nun für die eigenen Belange eingesetzt. Viele militärische Informationen, die sich auf der Eschetemo befanden, können vom Imperium genutzt werden, um der Allianz zu schaden.
- 105 = Es gelingt imperialen Spione erneut in das Allianzsystem einzudringen, wo sie kleine Sabottageakte ausführen und politische Unruhen verursachen. Das Kriegsschiff Thanatos wird aus dem Gravis-Sektor abgezogen.

- 107 = Das Kriegsschiff Eschetemo wird vom Oger Bashan entwendet. Bashan war Allianz-Spion, der sich jedoch von der Allianz, wie auch vom Imperium lossagte und sich mit der Eschetemo eigenständig aufmacht und in den Idna-Sektor reist. Einige Jahre später, nach Bashans Tod, nimmt die Vampirfürstin Sarana das Raumschiff in ihren Besitz.
- 113 = Die Allianz zieht weitere Kriegsschiffe vom Gravis-Sektor ab. Der 2. Gravis-Krieg wird somit durch die Entmilitarisierung aufgelöst. Gründe dafür sind innere Probleme im Raum der Allianz. Seit dieser Zeit finden lediglich Stellvertreterkriege im Idna-Sektor statt.
- 114 = Die kosmischen Kreaturen Leviathane greifen die Planeten im Krijowka-System an. Die Leviathane werden vernichtet, verursachen aber große Schäden und Todesopfer.

