

TERRANAUTEN

AUS DER WELT DER

ERLÄUTERUNGEN – GEHEIMNISSE – HINTERGRÜNDE

Die Grauen Garden

Die Grauen Garden sind Polizeitruppe und Armee des Konzils. (Sie werden meist nur als »die Grauen«, Ez. »der Graue« bezeichnet.) Zur Zeit des Großen Exodus im 23. Jahrhundert wurden die Grauen als unabhängige Söldnertruppe von der Familie Arda gegründet. Ihre erste Chefin war die mysteriöse Graue Arda, bei der die Gardisten noch heute schwören: »bei der Grauen Arda«. Die Ardas vermieteten ihre Truppe an einzelne Konzerne, die gegeneinander Krieg führten. Die Grauen erwiesen sich im Laufe der Zeit allen anderen Armeen der damaligen Zeit überlegen. Bei der Gründung des Konzils war die Familie Arda maßgeblich beteiligt und unterstellte ihre Truppen der Konzilsversammlung. In den nächsten Jahren trug die Garde dann erheblich dazu bei, die Konzernkriege zu beenden. Eigentümerin blieb weiterhin die sogenannte »Große Graue«, die jeweilige Erbin der Familie Arda. Zur Zeit der Handlung ist dies die exzentrische Chan de Nouille. Die Kommandogewalt über die Grauen erhielt jedoch ein vom Konzil bestimmter »Lordoberst«. Diese Funktion wurde später beim interstellaren Krieg mit der des Konzilsvorsitzenden zusammengelegt – eine Machtfülle, von der als erster Max von Valdec vollen Gebrauch macht. Die Grauen sind auf der Erde und auf allen Kolonien stationiert. Außerdem besitzt jeder Konzern als Privatarmee ein Kontingent Grauer Garden. Diese Grauen stehen loyal zu ihrem jeweiligen Konzern, völlig aber im äußersten Notfall durch einen Konzilsbefehl dem Lordoberst unterstellt werden.

Die Stärke der Garde beträgt 1,5 Millionen Männer und Frauen. Jeder Terraner und Kolonist (gleichgültig, aus welcher Kaste, solange er kein Noman ist) kann Grauer werden. Er muß sich dazu einem ungeheueren harten Training unterziehen (vergleichbar etwa dem der amerikanischen Ledermaken) und sich freiwillig der Justiz der Grauen Garden unterstellen. Wer im Training versagt, überlebt nicht. Die Ausbildung der Grauen ist daher sehr geheimnisumwollt. Sie unterliegt strengster Geheimhaltung. Zum Abschluß der Ausbildung muß sich der Anwärter einer Gehirnopration unterziehen, mit der er zu einem blind gehorchenden Befehlsempfänger gemacht wird. Ein Grauer muß einem Befehl folgen, auch wenn er mit Sicherheit dabei sein Leben verliert. Das macht die Grauen zu einer brutalen und kaum schlagbaren Kampftruppe. Wegen dieser Gehirnopration reagieren die Grauen sehr empfindlich auf alle diesbezüglichen Anspielungen (»Idiot-« oder »Schwachkopf-« sind für einen Grauen tödliche Beleidigungen).

Ränge und Kommandostruktur

Jeder Graue ist so ausgebildet, daß er möglichst selbständig der Ausführung eines Befehls nachkommt. Die Grauen sind daher in erster Linie Einzelkämpfer (bei kleineren Einsätzen arbeiten sie in »Team-« genannten Einheiten von 3, 6, 12 oder 15 Kämpfern zusammen).

Die Grauen (daher der Name) tragen einheitlich graue Uniformen ohne Rangabzeichen. Auch alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände bis zu den Raumschiffen sind von einheitlichem Grau. Die höheren Ränge tragen Uniformen in hellerem Grau, die

höchsten in Silbergrau, so daß der Graue mit der hellsten Uniform einer Einheit jeweils der Kommandierende ist. Kommandant einer größeren Einheit von Grauen ist immer eine Queen (eine weibliche Graue). Die Queens sind in allen Waffen und Kampfsarten ausgebildete Frauen, denen ihre Gehirnopration mehr Spielraum zu Eigeninitiative läßt als den gewöhnlichen Grauen. Die Grauen verehren ihre Queens abgöttisch und gehen für sie durchs Feuer.

Ränge:

Hauptmann

Kommandoführer kleiner Einheiten, 3–15 Kämpfer

Centurio

Queen, befehligt eine Garde = 100 Graue; aus diesen Garden bestehen die Legionen

Kommandant

immer eine Queen, befehligt eine Legion = 10 Garden

Cosmoral

höchster Rang, hier gibt es auch wieder einige Männer. Cosmorale sind Flottenkommandeure, Militärgouverneure der Kolonie und Chefs der Verwaltungsabteilungen der Grauen Garden

Offizieren in erster Linie weibliche Graue zu bestimmen. Die Grauen wurden in ihrer Söldnerzeit über drei Generationen von Frauen als oberstem Befehlshaber geführt. Die Raumschiffe der Grauen werden von einem Captain geführt, der bei kleineren Schiffen ein Centurio, sonst ein Kommandant ist. Die Treiberloggen von Schiffen der Grauen sind die einzigen, die nicht von Summacums geführt werden. Ihr Loggenmeister ist immer eine Queen mit dem Titel Mater. Die Mater ist dem Captain bei der Führung des Schiffes gleichgestellt, greift aber selten ein.

Die Bewaffnung der Gardisten besteht aus Energiestrahlern verschiedenster Größen und Wirkungsweisen. Die Schiffe verfügen als stärkste Waffen über Atomraketen, die nur geringe Radioaktivität freisetzen (den heutigen Neutronenbomben vergleichbar). Die Waffentechnik der Grauen ist im Verhältnis zu den sonstigen technischen Möglichkeiten des 25. Jahrhunderts zurückgeblieben. Das liegt daran, daß es für die Grauen seit Jahrhunderten keinen ernstzunehmenden Gegner gibt. Die aufständischen Kolonien waren im interstellaren Krieg mit den herkömmlichen Waffen zu besiegen, und eine fremde raumfahrende Rasse, die die Menschheit bedrohen könnte, wurde bisher nicht entdeckt.

Die eigenartigen Ränge der Grauen haben ihren Ursprung in der Zeit, als die Grauen Garden noch eine unabhängige Söldnertruppe waren. Aus der Söldnerzeit stammt auch die Eigenart, zu kommandierenden

DIE TERRANAUTEN