

Glossar

Chronik eines Grenzgängers Lucys Verwandlung

Darius Buechli

ARTEGENIUM

Copyright © 2014 by Artegenium Verlag, Linz, Österreich
www.artegenium.com

Linz, 18. April 2014

Glossar

ACI

Kurzform für →ACI-Blocker.

ACI-Blocker

Affective Cognitive Interference Blocker, manchmal auch nur Blocker oder ACI genannt. Eine auf psychischer Dämpfung basierende Konfliktkompensation zur Wahrung geistiger Integrität. Bestandteil des →*BioBounds-Extenders*. Der Blocker reduziert trieb- und aggressionsgeladene Einflussgrößen, die das Potenzial zu einer Eskalation in sich tragen, ohne das Gefühlsleben dabei komplett zu unterdrücken.

Action Spot

Inducer-Zentren für annexeanische Bürger (→Annexea), die über keinen hauseigenen *Inducer* (→*Inducer*) verfügen und dennoch in den Genuss virtueller Szenarien kommen möchten. Durch isolierte Kammern wird die Privatsphäre der Teilnehmer sichergestellt.

Adressschema

Adressierungssystem für Ringkernstädte (→Ringkernstadt), durch das in →Annexea die exakte Position einer Wohneinheit festgelegt wird. So bezeichnet beispielsweise A-R348-S12-U3 oder A-348-12-3 in →Anthrotopia die dritte Wohneinheit im 348. Ring des →Sektors 12 (was dem achten →Bezirksring im 34. →*Transit Ring* entspricht). Ungerade Hausnummern verweisen auf die zur Innenzone hin gelegene Seite einer Straße.

Advateres-Komplex

Advanced Technology Research. Anthrotopisches Zentrum (→Anthrotopia) für höhere Forschung, in dem sich unter anderem das →*Medical Research Center* befindet.

Aerochase-Simulator

Künstliche Umgebung der →MIETRA, in der zwei oder mehrere virtuelle →*Hyperceptors* (Kampffluggeräte) gegeneinander antreten. Wird auch oft als Training für →*Warrior Controllers* benutzt.

Airvario-Gewehr

Gewehr mit Projektilen, die ihren Kurs innerhalb eines gewissen Rahmens selbst den Erfordernissen anpassen und so etwa gekrümmte Flugbahnen zu ihren Zielobjekten beschreiben können. Technologie im →Rest der Welt (→*Force of Nature* und →*Tribes*).

Allianzarmband

Sicherheitssystem der →*Force of Nature* in externen Lagern. Solange es aktiv ist, wird der Träger als Verbündeter betrachtet und die patrouillierenden →*Force*-Züchtungen ignorieren ihn. Andernfalls fallen sie über ihn her. Wird oft zusätzlich zur →*Dotierung* angewandt.

Alt-Ultraismus

Hochkonservative Strömung des →Ultraismus, die in der Hightech die Krux des modernen Menschen sieht und die sich von fortschrittlichen Gesellschaften wie der Großen Stadt (→Anthrotopia) ideologisch distanziert. Der Alt-Ultraismus ist eine vernachlässigbar kleine Minderheit des ultraistischen Lagers.

Amber

Bezeichnung für die exekutiven Kräfte der →Systemüberwachung, sowohl innerhalb von →Annexea (→*Interna*) als auch außerhalb davon (→*Externa*).

Ambience System

Steuerungssystem einer Wohneinheit. Kontrolliert unter anderem die Lichtdurchlässigkeit von Wänden, ambientale Projektionen, Audiountermalungen, Farbvariationen, Lichteinstellungen, Wechselsprechanlagen und kann auch als Kommunikationshub fungieren.

Annexea

Ein Verbund von Ringkernstädten (→Ringkernstadt), der sich mit einem gemeinsamen Verteidigungssystem (→ARMOR) und einem effektiven Sicherheitsteam (→Systemüberwachung) gegen den kriegerischen →Rest der Welt schützt. Mit Ausnahme von →Anthrotopia befinden sich alle Städte auf dem Festland.

Annexeaner

Bewohner des Städtebundes →Annexea.

Anthrocom

Kommunikationssystem der Großen Stadt, auf das mittels →*Neurolink*, →*Inducer*, →*Interaktor* und ähnlichen Schnittstellen zugegriffen wird.

Anthrotopier

Bewohner der »Großen Stadt« →Anthrotopia.

Anthrotopia

Auch die »Große Stadt«, »Bollwerk Mensch« oder »Stadt auf dem Meer« genannt. Anthrotopia ist das Elitezentrum des Städtebundes →Annexea und Sitz der →LODZOEB. Mit seinem auf →Maschinenintelligenzen basierendem Verteidigungssystem und seiner isolierten Lage gilt die Stadt als praktisch uneinnehmbar. Geographisch befindet sie sich in der Nordsee. Durch ihre nanotechnologische Grundstruktur ist sie in der Lage, sich dem jeweiligen Platzbedarf automatisch anzupassen, indem sie Außenringe schrumpft oder neue entstehen lässt. Anthrotopia ist mit Abstand der modernste und sicherste Ort der Welt.

Anthrotopischer Stirnreif

Stirnreif für →Anthrotopier, der die Bürgerschaft symbolisiert und als externe Komponente des →*Neurolinks* dient. Stellt an der Vorderseite entweder das Emblem der Großen Stadt (→Die Große Stadt) oder das einer Gesinnungsrichtung dar.

ARMOR

Artificial Reasoning System for Military Operations and Retaliation. Das hauptsächlich auf →Maschinenintelligenzen beruhende Verteidigungssystem →Annexeas.

Aszendologie

Philosophische Ansicht, nach der Leben (und damit auch →Geist) das Bestreben hat, sich im →Geistraum durch Sublimierung nach »oben« zu entwickeln (der Terminus leitet sich aus dem lateinischen Wort »ascendere« ab, was so viel wie »emporsteigen« bedeutet). Die auf diese Weise heranreifenden Daseinsformen sind nicht auf die im hiesigen Universum zu beobachtenden Varianten beschränkt, sondern hängen vom jeweiligen Ideenkomplex eines →Fürstentums ab. Das Konzept der Aszendologie wird primär von →Ultraisten vertreten. Es gibt aber auch Menschen, die keiner ultraistischen Fraktion angehören und dennoch mit dieser Philosophie sympathisieren. Das formale Modell der Aszendologie nennt sich →Ideenmetrik.

Aszendologisches Gremium

Eine Arbeitsgruppe von ultraistischen Logikern, die das formaltheoretische Konstrukt der →Ideenmetrik auf dem neuesten Stand hält. Größtenteils handelt es sich dabei um Progressiv-Ultraisten (→Progressiver Ultraismus). Manche der Mitglieder sind aber auch fraktionsfrei.

BBX

Kurzform für →*BioBounds-Extender*.

Bezirksring

Siehe →*District Ring*.

Bio Extension System

Ein Subsystem des →*BioBounds-Extenders*, das den physischen Alterungsprozess stoppt.

BioBounds-Extender

Ein unter anderem auf →*Nascrozyten* beruhender Regulator, der ab dem Zeitpunkt der »Implantation« den physischen Alterungsprozess stoppt und bei höheren Spezies die geistige Integrität wahrt. Die »Einpflanzung« erfolgt nicht-invasiv in Form von selbstbildenden Strukturen (*Nascrozyten*), die über den Blutkreislauf zugeführt werden, sodass der in →Annexea übliche Terminus »Implantation« im Grunde irreführend ist (er hat historische Ursachen). Funktional wird der *BioBounds-Extender* in zwei Subkomponenten unterteilt, dem →*Bio Extension System* (biologischer Alterungsregulator) und dem →ACI-Blocker (psychischer Stabilisator).

BioBounds-suppressive Erkrankung

Erkrankung, die ab einem bestimmten Stadium dem →*BioBounds-Extender* entgegenwirkt und zu einem vorzeitigen →*Cellular Breakdown* führt.

Blocker

Kurzform für →ACI-Blocker.

Bollwerk

Präannexeanische Vorform einer →Ringkernstadt.

Cellular Breakdown

Phänomen bei Trägern von →*BioBounds-Extendern*, das üblicherweise in einem Alter zwischen einhundertfünf- und zwanzig und einhundertzweiunddreißig Jahren einsetzt und einen plötzlichen körperlichen Verfall auslöst. Trotz intensiver Forschungen ist kein Verfahren bekannt, mit dem der Prozess aufgehalten werden könnte. Die Folge des *Cellular Breakdowns* ist immer der Tod.

Ceptor

Kurzform für →*Hyperceptor*.

Class C Purifier

Spezielle Variante eines →*Nascrozyten*, der die Aufgabe der Reparatur von Zellschäden bei →*BioBounds-Extender*-Trägern übernimmt.

Cogito

Ein Partizipationsmechanismus für die Zuordnung von Aufgaben in →*Annexea* und →*Anthrotopia*. Anders als in früheren Gesellschaften sind Bürger nicht länger an bestimmte Unternehmen oder Berufsgruppen gebunden, sondern treten als Dienstleister in der *Cogito* auf. Grundlage hierfür sind unter anderem *Induca*-Kompetenzen (→*Induca*), bisherige Tätigkeiten, Interessensgebiete und persönliche Orientierung.

Connex

Radial verlaufende, meist mehrspurige Speiche in annexeanischen Ringkernstädten (→Ringkernstadt), die →*Transit Rings* miteinander verbindet.

Controller

Ein MIETRA-Soldat (→MIETRA), der Drohnen oder Kampfroboter fernsteuert. Siehe →*Warrior Controller* und →*Hyperceptor Controller*.

Controller-Implantat

Im rechten Unterarm eines →*Controllers* (→*Warrior Controller* und →*Hyperceptor Controller*) implantierte Identifikationseinheit, die berührungslos ausgelesen werden kann.

Cooking-Master

Ein auf nanotechnologischer Basis arbeitendes Gerät in annexeanischen (→*Annexea*) und anthrotopischen (→*Anthrotopia*) Haushalten, Restaurants sowie öffentlichen Einrichtungen, das auf Kommando ausgewählte Mahlzeiten und Getränke zubereitet.

Core Unit

Basiszelle oder auch kleinste strukturelle Einheit eines →*Hypertroopers*. Sie besteht aus einer konzentrierten Energieform, dem Gesamtbauplan und einer Replikationsmaschinerie.

Currusar

Ein mittels Kettenantrieb ausgestattetes Panzerfahrzeug (lat. *currus armatus*) der →*Force of Nature* mit *ThermoPulse*-Kompensationspanzerung (→*ThermoPulse*), *Nanodriller*- und Laser-Geschützen (→*Nanodriller*), sowie →*Airvario*-Gewehren.

Decoupler

Sicherheitsvorkehrung bei →*Hyperconnectors*, die den Hals und den oberen Bereich der Wirbelsäule von →*Controllers* umschließt, damit ungewollte, während der Kämpfe entstehende Nervenimpulse an Rumpf und Gliedmaßen abgedämpft werden und sich das Verletzungsrisiko auf ein Minimum reduziert.

Delta-Symbol

Kennzeichen für den →Strukturismus. Das Delta (Δ) steht für die Analyse der Weltstruktur bis in kleinste Dimensionen.

Die Große Stadt

Siehe →*Anthrotopia*.

District Ring

Auch →*Bezirksring* genannt. Der schmalste Verkehrsweg einer →*Ringkernstadt*. Auf jeden zehnten *District Ring* folgt ein →*Transit Ring*. Siehe auch →*Adressschema*.

Dotierung

Bezeichnung innerhalb der →*Force of Nature* für ein im Rahmen des →*Venom Treaty* angebrachtes Giftinjektor-system.

Driller

Siehe →*Nanodriller*.

Einreisesubstitution

Vorgehensweise der →*Systemüberwachung* in →*Security Hubs*, bei der sämtliche persönlichen Gegenstände und Kleidungsstücke ankommender Personen gegen sicherheitstechnisch unbedenkliche Pendants ersetzt und für die Dauer des Aufenthalts in externen Depots verwahrt werden. Ähnliche Bedingungen gelten bei der Einreise nach →*Anthrotopia* oder bei Betreten von kritischen Zonen in *Ringkernstädten* (→*Ringkernstadt*).

Enemy Assessment Program

Interne Datenbank der →*MIETRA*, die Aufschluss über Taktiken, Vorgehensweisen und Präferenzen feindlicher Kräfte gibt.

Extender

Kurzform für →*BioBounds-Extender*.

Externa

Sammelbezeichnung für die im →Rest der Welt agierenden Abteilungen der →Systemüberwachung (ohne das →*Hypercorps*).

Extremauslöser

Automatische Notabschaltung, die bei hohem psychischem oder körperlichem Stress in VINET-Szenarien (→VINET) aktiv wird.

Fertigungsfab

Vollautomatisierte Fabrik zur Herstellung von Gütern aller Art.

Field-Trooper

Ein hauptsächlich für Kämpfe auf weiträumigem Areal gedachter →*Hypertrooper*, der es auf eine Körpergröße von rund zwei Meter dreißig bringt.

Force of Nature

Kurzform: *Force*. Aus dem Verborgenen operierender Eliteverband aus dem →Rest der Welt. Benutzt moderne Waffen, verzichtet allerdings aus dogmatischen Gründen weitgehend auf →Maschinenintelligenzen und fortgeschrittene Nanotechnologie. Die *Force of Nature* lehnt hochtechnisierte Gesellschaften ab, wie sie etwa →*Annexa* und →*Anthrotopia* darstellen.

Force-Katze

Siehe →*War-Cat*.

Force-Tarnanzug

Militärische Kleidung der →*Force of Nature*, die hauptsächlich aus Textil- und Carbonfasern besteht und sowohl der leichten Panzerung als auch der Tarnung dient. Im Gegensatz zu *Smartex*-Anzügen (→*SmartExoSkin*-Anzug) vom *Camouflage*-Typ beschränkt sie sich auf eine farbliche Anpassung an das vorherrschende Umfeld.

Force-Züchtung

Speziell für den Nahkampf trainierte, genetisch perfektionierte und technisch aufgerüstete Tiere der →*Force of Nature*, die oftmals von →*Pack Leaders* angeführt werden. Am häufigsten kommen dabei Hunde, Großkatzen, Hyänen, aber auch Krähen zum Einsatz.

Freier Ultraismus

Eine Strömung des →Ultraismus, deren Anhänger zwar technischen Errungenschaften gegenüber aufgeschlossen sind, eine starke Verflechtung mit dem menschlichen Organismus aber missbilligen. So distanzieren sie sich etwa vor der Implantation eines →*BioBounds-Extenders*. Nichtsdestoweniger benutzen sie – wie etwa die gemäßigt-

ten Ultraisten (→Gemäßigter Ultraismus) – das →VINET als virtuelle Trainings- und Forschungsplattform und leben zum Teil im Hightech-Umfeld der Großen Stadt. Da sie wegen ihrer Ablehnung des *Extenders* von konservativen Fraktionen respektiert werden, gleichzeitig aber auch Kontakte mit progressiven Strömungen pflegen, werden sie gern als Brückenglieder eingesetzt (etwa als Vorsitzende des ultraistischen Komitees).

Fürstentum

Ein Terminus der →Aszendologie, auch →Ideenkomplex genannt. Bezeichnet ein Areal innerhalb des geistigen →Weltenraums, das kompatible Ideenmodelle unterschiedlicher Realitäten zu einer Einheit zusammenfasst. Fürstentümer werden von Geistriesen (Fürsten) gelenkt, aus deren Kraft Welten als Substrukturen hervorgehen. Eine dieser Welten ist die irdische Wirklichkeit.

Geist

Körperloser, abstrakter Persönlichkeitskern außerhalb von Raum und Zeit, der nach Ansicht der →Ultraisten die Grundlage jeden Lebens darstellt, den irdischen Tod überdauert und wichtige Erinnerungen als bild- und wortlose Informationen in die nächste Seinsform mitnimmt.

Geistraum

Ein Terminus der →Aszendologie. Der mit dem →Weltenraum in Verbindung stehende Hyperraum, von dem aus Geistelemente (→Geist) ihre Wirkung entfalten. Über die Frage, welche Rückkopplungen zwischen Welten- und Geistraum genau existieren, besteht Uneinigkeit.

Gemäßigter Ultraismus

Eine Strömung des →Ultraismus, die sowohl technischen als auch konservativen Ausrichtungen Toleranz entgegenbringt. Angehörige dieser Fraktion sind gesellig, ehrgeizig, lassen sich gern mit →Virtufakten in künstliche Welten versetzen, verfügen in der Regel über →*BioBounds-Extender* und nutzen das →VINET als Trainings- und Forschungsplattform. Ideologisch stehen sie einem weniger formalen Modell der →Aszendologie näher als der →Ideenmetrik, ein Umstand, der oftmals zu Diskussionen mit den strengen Anhängern des progressiven Ultraismus (→Progressiver Ultraismus) führt.

Geo-Assistent

Ein in →Anthrotopia häufig verwendetes Werkzeug, das über *Augmented Reality* Lokationsdaten einblenden und Navigationshinweise geben kann. Das Pendant dazu in →Annexea nennt sich →Lokationsassistent.

Global Intelligence

Ein auf →Maschinenintelligenzen basiertes Kontroll- und Analysesystem für militärische Einsätze.

Größennormierung

Einheitliche Abbildung der Mitglieder des Rats von Anthrotopia (→Rat von Anthrotopia) bei virtuellen Zusammenkünften auf eine Körpergröße von eins fünfundsiebzig, um unbewusste Dominanzvorteile auszuschließen.

GT

Kurzform für →*Guided Taxi*.

Guided Taxi (GT)

Selbststeuerndes Transportmittel in Ringkernstädten (→Ringkernstadt), das – je nach Ausführung – zwischen zwei und sechs Passagieren Platz bietet.

Hierarchien von Fürstentümern

Ein Terminus der →Aszendologie. »Übereinander« gelagerte Metropolen von →Ideenkomplexen, die ihrerseits wieder aus →Weltenmodellen (Welten) bestehen. Je nach Position innerhalb der Fürstentümer (→Fürstentum) ergeben sich so unterschiedliche Wirklichkeitsformen.

Hirnstrom-Paraboloid

Eine den Schädel in Form eines Paraboloides einschließende Apparatur, die berührungslos das neuronale Gefüge eines Menschen überwacht, analysiert und zu einem gewissen Grad auch beeinflusst. Hirnstrom-Paraboloiden gehören zur Standardeinrichtung von →*Medical Centers*. Sie werden über Standardinterfaces (→*Neurolinks*, Gestensteuerung) bedient und verfügen über ein Display zur Anzeige von Status- und Diagnoseinformationen.

Homo verus

Mensch, der im Gegensatz zum *Homo sapiens* seine animalischen Anteile weitgehend hinter sich gelassen hat. Nach Auffassung der →Anthropier kann sich der *Homo verus* nur in einem Umfeld entwickeln, wie es in der Großen Stadt (→Die Große Stadt) geboten wird. Als Zeichen dieses Wandels tragen sie den anthropischen Stirnreif (→Anthropischer Stirnreif).

Hyperceptor

Kampffluggeräte (Drohnen) der →MIETRA, die wie →*Hypertroopers* auf speziellen Nanozellen basieren und von →*Hyperceptor Controllers* gesteuert werden.

Hyperceptor Controller

Soldaten der →MIETRA, die über →*Hyperconnectors* in Verbindung mit Kampffluggeräten (Drohnen) stehen (→*Hyperceptors*). Die dabei zum Einsatz kommende Technologie ähnelt der von →*Warrior Controllers*.

Hyperceptor-Pilot

Alternativbezeichnung für →*Hyperceptor Controller*.

Hyperconnector

Inducerartiger Aufbau (→*Inducer*) mit Kalotte für MIETRA-Soldaten (→MIETRA), welcher der Steuerung von Kampfrobotern (→*Hypertroopers*, →*Hyperceptors* etc.) dient. Siehe auch →*Controller*.

Hypercorps

Offizielle Bezeichnung jenes militärischen Verbandes der →Systemüberwachung, die Kampfroboter wie →*Hypertroopers* und →*Hyperceptors* zum Einsatz bringt. Er wird von einer geheimen Organisation, der →MIETRA, kommandiert.

Hypertrooper

Ein aus speziellen Nanozellen aufgebauter Kampfroboter, der sich aus →*Materia Constructa*-Schwaden aufbaut und teils autonom operiert, teils von →*Warrior Controllers* gesteuert wird. Seine robuste Konstruktion und das hochentwickelte Waffensystem (→*Schwärmerdrohnen*, →*MoldeGun*, →*NascroRip*, →*ThermoPulse*) machen ihn zu einem kaum bezwingbaren Gegner für Aggressoren aus dem →Rest der Welt. *Hypertroopers* (Kurzform: *Troopers*) existieren in unterschiedlichen Ausführungen, die je nach örtlicher Begebenheit zum Einsatz kommen: →*Field-Troopers*, →*Urban-Troopers*, →*LongDistance-Troopers*.

IDCOPA

Kurzform für *Identification, communication, and payment transponder*. Ein Implantat, das der Identifikation von annexianischen Bürgern (→*Annexea*) ohne →*BioBounds-Extendern* dient und unter anderem bei Bezahl- und Kommunikationsdiensten zur Anwendung kommt.

Ideenkomplex

Ein Terminus der →Aszendologie. Siehe →Fürstentum.

Ideenmetrik

Ein formales Modell der →Aszendologie, das vom aszendologischen Gremium (→Aszendologisches Gremium) gepflegt wird.

Ideenmodell

Ein Terminus der →Aszendologie. Siehe →Weltenmodell.

Ideenraum

Ein Terminus der →Aszendologie. Siehe →Weltenraum.

Induca

Eine Trainingseinrichtung für →Annexeaner und →Anthropier, die das Kompetenzlevel eines Teilnehmers auf der Grundlage seiner bisherigen Ausbildung, Fähigkeiten, derzeitigen Aufgaben und Interessen sukzessive steigert und die gesamte Lebensspanne abdeckt. Ziel ist nicht die Heranbildung von Spezialisten, sondern von Bürgern, die sich ihrer Persönlichkeit und ihren Begabungen entsprechend entwickeln können.

Inducer

Interface zum →VINET über berührungslose Neuroinduktionsfelder (→Neurokoppler).

Interaktor

Anthropisches Kommunikationssystem für Menschen ohne →*Neurolinks*. Wird auch oft synonym für einen Gästereif (einer Art anthropischer Reif (→Anthropischer Stirnreif) mit reduziertem Funktionsumfang) verwendet.

Interna

Sammelbezeichnung für die in →Annexea und →Anthrotopia operierenden Abteilungen der →Systemüberwachung.

Investigator

Offiziell eingesetzter Sicherheitsbeauftragter der →Systemüberwachung, der nach Zustimmung durch den Betroffenen einen abgegrenzten Datenbestand seiner Bewegungs- und Nutzdaten analysiert, um einem durch das maschinenintelligente Sicherheitssystem gemeldeten schwerwiegenden Verstoß gegen die geltende Ordnung nachzugehen (→Maschinenintelligenz).

L2-Physik

Kurzform für →Level-2-Physik.

Level-2-Physik

Eine durch die →LODZOEB vorgenommene Erweiterung der naturwissenschaftlichen Wissensbasis, mit der neue, im Wahrheitskontinuum der zweiten Ordnungsebene verifizierte Prinzipien in die anthropische Wissenschaft eingebracht werden.

Lingua

Sprache in →Annexea und →Anthrotopia. Kurz für *Lingua Annexeeae*. *Lingua* wurde aus dem Englischen abgeleitet.

LODZOEB

Logik der zweiten Ordnungsebene. Eine jenseits der menschlichen Logik operierende →Maschinenintelligenz in →Anthrotopia, die entwickelt wurde, um die Lösung hochkomplexer Probleme voranzutreiben. Die LODZOEB war unter anderem maßgeblich an der Entwicklung des →*BioBounds-Extenders*, der →*Hypertroopers* und des Nanokonvertierungsverfahrens (→Nanokonvertierung) beteiligt. Außerdem schufen Vorstufen davon die theoretischen und technischen Grundlagen für die Umsetzung der Stadt Anthrotopia.

Lokationsassistent

Eine in →Annexea häufig verwendete Funktion, die über *Augmented Reality* Lokationsdaten einblenden und Navigationshinweise geben kann. Das Pendant dazu in →Anthrotopia nennt sich →Geo-Assistent.

LongDistance-Trooper

Ein speziell für die Überwindung größerer Entfernungen optimierter →*Hypertrooper* mit stark reduziertem Gewicht.

Makka

Ein →*Tribes-Clan*, der unter anderem in Feindschaft mit den →*Nossa* lebt.

Maschinenintelligenz

Künstliche Logikform, die für gewöhnlich innerhalb der ersten Ordnungsebene (also auf der Ebene des Menschen) operiert. Die höchste in Anthrotopia zum Einsatz kommende Maschinenintelligenz ist die Logik der zweiten Ordnungsebene (→*LODZOEB*). Sie entsprang einem stufenweisen Entwicklungsprozess aus rekursiv verfeinerten Kalkülen der ersten Ebene.

Materia Constructa

Ein Gemisch aus Metallen, gebundenen Gasen und Nanostrukturelementen, das den →*Primen* als Baumaterial für die Herstellung von →*Hypertroopers* dient.

Mediator

Speziell ausgebildetes Vermittlungsglied zwischen →*Anthrotopia* und der →*LODZOEB*, das über eine neuronale Kopplung mit den peripheren Systemen der Logikzweischicht kommuniziert. Ein Teil dieser Kopplung ist in einem kronenähnlichen, an ägyptische Pharaonen erinnernden Aufsatz untergebracht. Der Mediatorprimus in Anthrotopia heißt Aleph.

Medical Center

Medizinische Station in Ringkernstädten (→*Ringkernstadt*).

Medical Research Center

Ein innerhalb des →*Advateres*-Komplexes untergebrachter Forschungsbereich für medizinische Spezialgebiete.

Mental Cleansing

Neuronale Löschung systemkritischer Informationen im Gedächtnis von Expatriierten.

MIETRA

Kurzform für *Military Elite Training Program*. Eine nach außen hin unter dem Namen →*Hypercorps* operierende militärische Spezialeinheit, die der Heranbildung von Soldaten (→*Warrior Controllers*, →*Hyperceptor Controllers*) mit besonderen Fähigkeiten zur neuronalen Steuerung von Kampfrobotern (→*Hypertroopers*, →*Hyperceptors*) dient und deren Einsätze koordiniert. Offiziell existiert die MIETRA nur in Form des *Hypercorps*. Sowohl die interne Bezeichnung der Organisation als auch die Existenz von *Controllers* und deren Involvierung bei Gefechten werden geheim gehalten.

Mingler

Ermöglicht eine exakt dosierbare Zufuhr von körperfremden Substanzen (zum Beispiel →*Nascrobs*) in den Blutkreislauf. *Mingler* kommen unter anderem in →*Medical Centers* zum Einsatz.

Mission Star

Missionspunkte, die MIETRA-Soldaten (→MIETRA) für besondere Leistungen bei Kampfeinsätzen verliehen werden.

Modus-D

Beginnende Desintegration sensorischer und kognitiver Verarbeitung bei neuronal überforderten →*Controllers*.

MoldeGun

Abkürzung für *Molecular Decomposition Gun*. Kanonen auf dieser Basis lösen im anvisierten Ziel mikroskopisch kleine raumgeometrische Verzerrungen aus, wodurch chemische Bindungskräfte im näheren Umfeld temporär überwunden und molekulare Verbände auseinandergerissen werden. Mit einem derart verlängerten »Schneidbrenner« können innerhalb kürzester Zeit massive neuronale Schäden verursacht werden, wenn damit auf den Kopf eines Gegners gezielt wird. Kommt in Verbänden der →Systemüberwachung zum Einsatz.

Morning Dew

Waisenprogramm des →*Natural Way of Life*, um *Sensitiven* (→*Sensitiva*) heranzubilden.

Nanodriller

Auch *Driller* genannt. Eine von der →*Force of Nature* eingesetzte Granate mit winzigen, wenige Atomlagen dicken Metallspindeln, die durch Hohlladungen getrieben werden und das Nanogefüge eines →*Hypertroopers* durchstoßen. Aufgrund der hohen Anzahl an Spindeln besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass sie eine kritische Menge an Antimaterie-Feldern perforieren und so eine Annihilation auslösen.

Nanoformer

Nanotechnologische Strukturelemente, aus denen sich die *Smartex*-Kampfanzüge (→*SmartExoSkin*-Anzug) der →Systemüberwachung zusammensetzen.

Nanokonvertierung

Transformation eines biologischen Organismus in ein aus →*Synthecells* bestehendes synthetisches Pendant mit Hilfe von →*Nascrobs*.

Nascrob

Abkürzung für *Nanoscale Robot*, einer Kleinstmaschine auf nanotechnologischer Basis. *Nascrobs* werden sowohl in zivilen Bereichen (Gebäudebau, Nahrungsaufbereitung, →*Proxybots*), als auch im medizinischen (→*Nascrozyten*) und militärischen Umfeld (→*Hypertroopers*, →*Hyperceptors*) genutzt.

NascroRip

Eine oft komplementär zu *ThermoPulse*-Kanonen (→*ThermoPulse*) eingesetzte Technologie, mit denen vor allem Geschosse ausgerüstet werden. Zwar kommen diese nicht an die physische Zerstörungskraft anderer annexen Waffen heran, doch dafür sind sie absolut tödlich, falls sie die Panzerung eines Kriegers durchdringen. Sie führen →*Nascrozyten* mit sich, die nach ihrer Aktivierung im Nervensystem und im Blutkreislauf des Fein-

des Schäden verheerenden Ausmaßes herbeiführen und binnen kurzer Zeit einen qualfreien Tod zur Folge haben. Zur Unterbindung von *Reverse-Engineering*-Versuchen und zur Vermeidung von unbeabsichtigten Ausbreitungseffekten lösen sie sich danach in ihre Einzelteile auf. Wird in Verbänden der →Systemüberwachung eingesetzt.

Nascrozyt

Ein in biologischen Systemen aktiver →*Nascrob*, wie er etwa in →*BioBounds-Extender*-Trägern zur Beseitigung von Zellschäden genutzt wird.

Natural Way of Life

Matriarchalische Vereinigung (auch →Schwesternschaft oder →*Sisterhood* genannt). Vertritt eine Lebensweise nach alten Werten, hält sich nach außen hin aber über ihre Philosophie bedeckt. Die nur aus Frauen bestehende Anhängerschaft setzt sich zu einem großen Teil aus *Sensitiven* (→*Sensitiva*) zusammen, die in *Sisteries* (→*Sistry*) aufwuchsen. Für leitende Funktionen sind Priesterinnen (→*Suprema*) zuständig. Verfechter des *Natural Way of Life* finden sich vor allem in den abgeschotteten Zonen der Schwesternschaft und in →*Annexea*.

Neurokoppler

Komponente, die das menschliche Neurosystem mit einer externen Struktur, etwa dem →VINET, verbindet. Beispiele dafür: →*Neurolink*, →*Inducer*.

Neurolink

Neuronale Ankopplung an das globale Kommunikationssystem (→*Anthrocom*). Ermöglicht die Ausführung von simplen Funktionen wie das Absetzen und Annehmen von Anrufen, das Verfassen von Nachrichten, das Abfragen von Wegbeschreibungen, die Steuerung des →*Ambience Systems* und Ähnliches.

Neurolinkon

Über neuronale Ankopplung (→*Neurolink*) mit dem globalen Kommunikationssystem (→*Anthrocom*) verbundener, permanent interagierende Bürger.

Nossa

Ein →*Tribes-Clan*, der unter anderem in Feindschaft mit den →*Makka* lebt.

NWoL

Kurzform für →*Natural Way of Life*.

Observer

Aufklärungsdrohne der →Systemüberwachung, die mit einem Flugkörper auf vordefinierte Höhe gebracht wird und von dort an einem lenkbaren Gleitschirm zu Boden schwebt, um das Terrain einem detaillierten Scan zu unterziehen.

Omega-Symbol

Kennzeichen für den →Ultraismus. Das Omega (Ω) symbolisiert die Sublimierung des aszendologischen Geistes (→Aszendologie, →Geist).

Overlay-Linsen

Kontaktlinsen zur Bedienung von Kommunikationsinterfaces (wie dem →VILINK in →Annexea oder den Gäste-Stirnreifen in →Anthrotopia).

Pack Leader

Ein über ein Funkinterface mit →Force-Züchtungen in Verbindung stehender Spezialkrieger der →Force of Nature. Pack Leaders nehmen meistens nicht aktiv an Kämpfen teil, sondern beschränken sich auf die Koordination und Zielfixierung ihrer Tiere.

Persönlicher Assistent

Siehe →Virtualbewusstsein.

Persönlichkeitsscan

Periodische Neurosimulationen in →Annexea und →Anthrotopia, um ein Mindestlevel an sozialen und ethischen Werten bei den Bürger zu garantieren. Mit ihnen werden humane Faktoren überprüft, Eigenschaften wie etwa Mitgefühl, Empathie, Altruismus und Fairness. So kann ein produktives, gewaltloses Umfeld sichergestellt werden, ohne das Recht auf freie Meinung einzuschränken.

Physical Hall

Reale (also nichtvirtuelle) Sportumgebung mit *Neurolink*-Anbindung (→*Neurolink*).

PlummetStrike

Angriffsdrohne des →*Hypercorps* mit kombiniertem Gefechtskopf (→*ThermoPulse* und panzerbrechende Fusionsladung), die mit einem Flugkörper auf vordefinierte Höhe gebracht wird, sich zunächst geräuschlos in die Tiefe fallen lässt, und dann ihr Triebwerk zündet, um auf Kollisionskurs mit einem markierten Bodenziel zu gehen. Wird in Verbänden der →Systemüberwachung eingesetzt.

Präannexeanische Zeit

Menschheitsgeschichte vor der Gründung des Städtebundes →Annexea.

Primen

Saatzellen, die bei ihrer Aktivierung eine sofortige Heranbildung von →*Hypertroopers* auslösen, falls sich in der Nähe ein ausreichendes Reservoir an →*Materia Constructa* vorfindet. Sie stellen im Grunde spezielle →*Core Units* dar.

Probing

Verfahren, bei dem das Umfeld mit einem breiten Spektrum gepulster, elektromagnetischer Wellen abgetastet wird, um getarnte Kräfte der →Systemüberwachung aufzuspüren. Wird vor allem von der →*Force of Nature* eingesetzt.

Progressiver

Als einen »Progressiven« bezeichnet man einen Anhänger des progressiven Ultraismus (→Progressiver Ultraismus).

Progressiver Ultraismus

Eine Strömung des →Ultraismus, die sich unter anderem mit Grenzen des Denk- und Erfassbaren auseinandersetzt und technischen Entwicklungen überaus aufgeschlossen begegnet. Angehörige dieser Fraktion zeichnen sich vor allem durch unermüdlichen Arbeitseifer und enorme Willenskraft aus, verfügen fast ausnahmslos über →*BioBounds-Extender* und nutzen das →VINET als Trainings- und Forschungsplattform. Durch ihre hohen Abstraktionsfähigkeiten sind sie die treibenden Kräfte im aszendologischen Gremium (→Aszendologisches Gremium). Oft werden sie aber als elitär und unnahbar eingestuft.

Proxybot

Ferngesteuerte Androiden, die es →Annexeanern erlauben, an entfernten Orten in physischer Form aufzutreten. Aufgrund ihres täuschend echt an die Originalpersonen angepassten Aussehens (Körper, Gesicht, Bekleidung) und den weitgehend authentischen Bewegungen werden sie vor allem dort benutzt, wo Holografien unzureichend wären. Den höchsten Grad an Perfektion erreichen anthrotopische *Proxybots*: Bei ihnen kommt ein Teil jener Technologie zum Einsatz, die ursprünglich für →*Hypertroopers* entwickelt wurde.

Prüfungsrat von Anthrotopia

Eine aus der integersten Bürgerschaft von →Anthrotopia jedes Mal neu zusammengestellte Instanz (ein Kontrollgremium), die sicherstellt, dass der →Rat von Anthrotopia keine Entscheidungen trifft, die moralisch fragwürdig sind.

Psychic Storms

Wellenartige Erregungspotenziale bei ACI-Geblockten, die sich langsam bis zu einem psychischen Ausnahmezustand aufschaukeln und dann einen Großteil der zerebralen Strukturen lahmlegen. *Psychic Storms* (manchmal auch schlicht *Storms* genannt) wurden erstmalig bei der nanokonvertierten Lucy Hawling beobachtet (→Nanokonvertierung).

Psychodämpfung

Siehe →ACI-Blocker.

Rat von Anthrotopia

Ein aus neun Mitgliedern (acht regulären Vertretern und einem →Mediator) bestehendes Gremium, das die Lenkung und strategische Ausrichtung der Stadt →Anthrotopia innehat. Voraussetzung für die Aufnahme im Rat

sind besondere Verdienste um die Gesellschaft sowie ein vorbildliches Ergebnis bei regelmäßig durchgeführten →Persönlichkeitsscans. Um sicherzustellen, dass Entscheidungen nicht aus eigennützigen oder kontraproduktiven Beweggründen getroffen werden, müssen sämtliche Beschlüsse durch einen Prüfungsrat (→Prüfungsrat von Anthrotopia) genehmigt werden. Zu Beginn der Handlung setzt sich der Rat von Anthrotopia aus folgenden Personen zusammen: Will de Soto (Vorsitzender), Ted Hawling, Thomas Kaler, Greg Nilsson, Esther Diederich, Athena, Matt Lexem, Angela McLean, Aleph (Mediator).

Relaxing Lounge

Ein abgetrennter Bereich mit →*Relaxiseats*, vor allem in öffentlichen Einrichtungen und Bars, der einer unge störten Interaktion mit dem →*Neurolink* dient.

Relaxiseat

Bequemer, selbstkalibrierender Sitz, der über →*Neurolink*-Rückmeldungen eine perfekte Ausrichtung und Passform gewährleistet.

Rest der Welt

Der überwiegend von →*Tribes-Clans* und der →*Force of Nature* beherrschte unkultivierte und kriegerische Teil der Menschheit außerhalb des annexeanischen Territoriums (→*Annexea*).

Rhenium

Interner Abteilungsname für das Projekt →*Telos* im →*Medical Research Center*.

RILA

Abkürzung für *Raw Interaction Layer*. Ein in einem isolierten anthrotopischen Komplex (→*Anthrotopia*) verfügbares maschinell generiertes Vermittlungsinterface zwischen Menschen und den peripheren Subsystemen der →*LODZOEB*, eine Art Simultaninterpret, der verbale Eingaben in ein für die zweite Ordnungsebene kompatibles Muster überträgt und Reaktionen darauf wieder in die menschliche Sprache zurückführt. Aufgrund der fundamentalen Unterschiede zwischen den Ordnungsebenen liefert dieses Interface allerdings meistens derart rätselhafte Antworten, dass es so gut wie nie zum Einsatz kommt.

Ringkernstadt

Eine sich von innen nach außen vergrößernde Stadt in →*Annexea*, die in ringförmige Bereiche unterteilt und von einem Verteidigungsgürtel umgeben ist. Die Bezeichnung geht auf das konzentrische Wachstum an den Außen zonen und auf den von einem Abwehrring beschirmten Kern zurück. Ursprünglich »Bollwerk« genannt.

Schwärmerdrohne

Fingernagel- bis handtellergröße Aufklärungs- und Angriffsdrohne, die weitgehend autonom ein selektiertes Ziel ansteuert. Ihr häufigster Einsatzzweck ist die Aktualisierung von taktischen MIETRA-Karten (→*MIETRA*), meistens gemeinsam mit anderen Schwärmerdrohnen. Technologie der →*Systemüberwachung*.

Schwesterschaft

Alternative Bezeichnung für →*Natural Way of Life*.

Security Hub

Isoliertes Sicherheitszentrum der →Systemüberwachung, in denen in denen gefährdete, aber auch verdächtige Personen untergebracht werden.

Sektor

Ein zuordenbarer Kreisabschnitt, der in Kombination mit dem →*District Ring* die grobe Position einer annexeanischen Wohneinheit (→*Annexea*) ergibt. Siehe auch →Adressschema.

Sensitiva

Angehörige des →*Natural Way of Life*, die nach dem Kodex der Schwesterschaft erzogen wurde.

Silver Jack

Ehrenabzeichen für MIETRA-Soldaten (→MIETRA), wenn sie eine bestimmte Anzahl an →*Mission Stars* gesammelt haben.

Sisterhood

Alternative Bezeichnung für →*Natural Way of Life*.

Sistry

Abgeschiedene Gemeinschaft des →*Natural Way of Life*, in dem unter anderem *Sensitiven* (→*Sensitiva*) herangebildet werden.

Smartex-Anzug

Siehe →*SmartExoSkin*-Anzug.

SmartExoSkin-Anzug

Kurzform *Smartex*-Anzug. Ein Kampfanzug der →Systemüberwachung, der durch nanotechnologische Strukturelemente hohen Schutz vor Verletzungen durch konventionelle Waffen bietet und in Kombination mit Neuroimplantaten die wichtigsten menschlichen Sinne verstärkt. Er wird wie ein Volllatexanzug über den gesamten Körper gezogen, einschließlich des Kopfes. Durch die →*Nanoformers* bilden sich sofort an Nase, Mund und Ohren Öffnungen sowie über den Augen ein transparenter Sichtbereich aus. *Smartex*-Anzüge vom *Camouflage*-Typ bieten Tarnkappen-Funktionalität.

Storms

Kurzform für →*Psychic Storms*.

Strategiefechten

Eine hauptsächlich in →*Physical Halls* praktizierte Sportart in →*Annexea* und →*Anthrotopia*. Dabei kommt ein Griffstück ohne Klinge zum Einsatz, das mithilfe eines →*Neurolinks* (oder eines anderen Interaktionsgeräts) zu einer virtuellen Waffe vervollständigt wird. Ziel ist es, durch Treffen von eingeblendeten Feldern möglichst viele Punkte anzusammeln und den Gegner am Sammeln eigener Punkte zu hindern, indem er mit der virtuellen Klinge getroffen wird. Je nach Zugfolge (Bauernlauf, Kavallerreigen, Rittermarsch, Läufersprint, Kardinalschritt, Königsgang) unterscheiden sich die erreichbaren Punkte.

Strukturismus

In →*Annexea* und →*Anthrotopia* verbreitete Weltanschauung, die nur das mit den Sinnen Fassbare als wissenschaftliche Basis akzeptiert und die menschliches Bewusstsein ausschließlich auf die »Verschaltung« von neuronalen Zellen zurückführt. Das Zeichen der Strukturisten ist das griechische Delta, ein Symbol für die Zerlegung der Materie bis in kleinste Dimensionen. Vertreter dieses Lagers betrachten die Hightech als die *Via Regia*, mit der früher oder später auch die Überwindung des Todes gelingen soll.

Strukturisten sind eifrige Nutznießer technischer Hilfsmittel (wie etwa von →*BioBounds-Extendern*, →*Neurolinks* und →*Inducern*), verstehen *Anthrotopia* als den Zenit menschlicher Entwicklung und erachten die →*Nanokonvertierung* als annehmbaren Kompromiss, um die Probleme des zellularen *Breakdowns* (→*Cellular Breakdown*) zu umgehen. Philosophien, die sich mit transzendenten Aspekten auseinandersetzen, halten sie für obsolet und irreführend. Ihrer Meinung nach haben sie sich im Laufe der Menschengeschichte ergeben, um die Angst vor einer unweigerlichen Auslöschung durch den Tod besser verkraften zu können. Der Strukturismus missbilligt daher die →*Ideenmetrik* und die →*Aszendologie*.

Strukturist

Vertreter des →*Strukturismus*.

Suprima

Priesterin des →*Natural Way of Life*.

Synthecell

Synthetisches Pendant zu einer organischen Körperzelle, die von *Telos-Nascrobs* (→*Nascrob*) im Rahmen der →*Nanokonvertierung* transformiert wurde.

Systemüberwachung

Eine eng mit →*Maschinenintelligenzen* zusammenarbeitende Kontrollinstanz →*Annexeas*, die effektiven Schutz vor inneren und äußeren Gefahren bietet und dabei dennoch die Privatsphäre der Bürger wahrt. Sie umfasst die interne Überwachung (→*Interna*), die externe Überwachung (→*Externa*), das ARMOR-System (→*ARMOR*) und das →*Hypercorps*.

Telos

Internes Forschungsprojekt in →Anthrotopia, das sich mit der Überwindung des →*Cellular Breakdowns* auseinandersetzt und nach Fehlschlägen bei der Weiterentwicklung des →*BioBounds-Extenders* das Verfahren der →Nanokonvertierung hervorbringt.

ThermoPulse

Abkürzung für *Thermo Transfer Tunnel for Highly Energetic Pulses*. Waffen von dieser Machart bauen Mikrotunnel zum Transfer von hochenergetischen Thermopulsen auf, die so gut wie jedes materielle Konstrukt durchschmelzen. Dadurch erhitzen sich punktförmige Areale auf der Oberfläche von Zielobjekten innerhalb von Sekundenbruchteilen um mehrere Tausend Grad. Wird in Verbänden der →Systemüberwachung eingesetzt.

Throttled-ACI-Virtufaktserie

Ein früher Virtufaktzyklus (→Virtufakt) von Lucy Hawling, der sich mit reduzierter →Psychodämpfung auseinandersetzt.

Transit Ring

Ein oder mehrspurig angelegte Fahrbahnen für →*Guided Taxis* und andere Transportmittel in annexeanischen Ringkernstädten (→Ringkernstadt). Siehe auch →Adressschema.

Transitschlaf

Künstlich herbeigeführte Bewusstlosigkeit, die im annexeanischen Teil der Welt (→Annexea) der Verschleierung geografischer und militärischer Details von Hochsicherheitszonen dient. Da man die gesamte Große Stadt als eine derartige Zone betrachtet, ist jede Zu- oder Abreise in →Anthrotopia mit einem Transitschlaf verbunden.

Triangulum-Serie

Virtuelle Konferenzräume (→VINET), die das Dreieck als Grundelement thematisieren. Es wird unterschieden zwischen *Triangulum Convexum*, *Triangulum Concavum* und *Triangulum Verum*.

Tribes

In Clans unterteilte kriegerische Siedler im →Rest der Welt. Da sie weitgehend primitiv bewaffnet sind, kaum über fortgeschrittene Infrastruktur verfügen und nur wenig Koordinationsvermögen besitzen, ist ihnen die →*Force of Nature* an Effizienz und Schlagkraft weit überlegen.

Trooper

Kurzform für →*Hypertrooper*.

Ultra Nova Group

Lose Interessensgemeinschaft von Ultraisten verschiedener Strömungen, durch die oftmals unkonventionelle Perspektiven eingebracht werden.

Ultraismus

Eine auf der →Aszendologie (und der →Ideenmetrik) basierende Denkart, die das biologische Leben als ein Resultat höherer Prozesse betrachten, in deren Folge sich →Geist (Persönlichkeitskerne) sukzessiv nach oben entwickelt und verfeinert. Geburt und Tod sind keine singulären Ereignisse, sondern dienen einer losen Kopplung zwischen der biologischen Existenz und dem geistigen Konnex.

Für Ultraisten ist das irdische Umfeld ein Aspekt des abstrakten →Ideenmodells, das seinerseits wiederum eine konkrete Ausprägung des übergeordneten →Ideenkomplexes (auch →Fürstentum genannt) repräsentiert. Eine permanente Bindung des Menschen an die Materie liegt nicht in ihrem Sinn, da dies einer effektiven Weiterentwicklung des Geists im Wege stünde. Daraus ergibt sich die konsequente Ablehnung der →Nanokonvertierung.

In der Frage, ob die »Implantation« eines →*BioBounds-Extenders* kontraproduktiv für die überzeitliche Entwicklung eines Persönlichkeitskerns ist, sind sich die Ultraisten uneinig. Einige Strömungen (zum Beispiel die gemäßigten und die progressiven Ultraisten (siehe →Gemäßigter Ultraismus und →Progressiver Ultraismus)) sehen darin keine Probleme, da sich der biologische Tod damit nur hinauszögert. Konservativere Strömungen hingegen, wie etwa der freie Ultraismus (→Freier Ultraismus), lehnen den *Extender* ab.

Die Hightech der Großen Stadt (→Anthrotopia) wird nur von wenigen Anhängern missbilligt (→Alt-Ultraismus). Der Rest steht technischen Innovationen aufgeschlossen gegenüber. Manche Ultraisten (insbesondere progressive Vertreter) zählen sogar zu den führenden Wissenschaftlern des Städtebundes (→Annexea).

Ultraist

Vertreter des →Ultraismus.

Ultraistisches Komitee

Ein Ausschuss, der den gemeinsamen Nenner aller Ultraisten (→Ultraismus) definiert. Von zentraler Bedeutung sind dabei die grundsätzlichen Ansichten der Gruppe nach außen hin, losgelöst von ideenmetrischen Details (→Ideenmetrik). Formell wird das Komitee unter dem Vorsitz eines gewählten Mitglieds geführt. Häufig handelt es sich dabei um einen freien Ultraisten (→Freier Ultraismus).

Unit

Alternative Bezeichnung für Wohneinheit.

Urban-Trooper

Ein hauptsächlich für Kämpfe in Ballungszentren konstruierter →*Hypertrooper*, der kleiner als ein →*Field-Trooper* und deshalb wendiger ist (Körpergröße von über einhundertneunzig Zentimetern).

V-Space

Kurzform für *Visualization Space*. Holografische Anzeigeeinheit, die oft in Tischen und Pulten verbaut ist. Virtuelle Pendants dazu finden sich in VINET-generierten Konferenzräumen (→VINET).

Veloseat

Ein speziell für Reisen konstruierter, autonom seine Form anpassender Komfortsitz (\rightarrow *Relaxiseat*) in Transportmitteln wie \rightarrow *Guided Taxis*.

Venom Treaty

Formales Abkommen zwischen der \rightarrow *Force of Nature* und Kräften des Rests der Welt (\rightarrow Rest der Welt), durch das kurzzeitige Verbündete an Stillschweigen gebunden werden. Um das zu garantieren, wird den Betroffenen ein Dosierungssystem (Injektor) mit kompliziertem Innenleben angelegt, welches laufend neues Gift produziert, es dem Körper zuführt und später durch das Verabreichen von Gegenmitteln in feinen Dosen wieder neutralisiert (\rightarrow *Dotierung*). Wird der Injektor gewaltsam entfernt, ohne die Wirkung der aktiven Toxika aufzuheben, so stirbt der Träger.

VILINK

Ein auf Sensoren basierendes annexeanisches Kommunikationsinterface (\rightarrow *Annexea*) zur externen Anbindung an die Basisfunktionen des \rightarrow VINETs, das keinen \rightarrow *Neurolink* erfordert.

VILINK-Stirnreif

Stirnreif für \rightarrow Annexeaner, mit dem die Basisfunktionen des \rightarrow VINETs abgerufen werden können. Anders als beim anthropischen Stirnreif (\rightarrow Anthropischer Stirnreif) erfolgt die Ansteuerung nicht über einen \rightarrow *Neurolink*, sondern über Sensoren (\rightarrow VILINK).

VINET

Kurz für *Virtual Interaction Environment*. Eine künstliche Interaktionsumgebung für \rightarrow Annexeaner und \rightarrow Anthropier, die sowohl der Unterhaltung (\rightarrow Virtufakte) als auch der produktiven Zusammenarbeit (VINET-Konferenzen, \rightarrow *Cogito*) und der Fortbildung (\rightarrow *Induca*) dient. Wird bevorzugt mittels \rightarrow *Inducer* angesteuert. Falls ein solcher gerade nicht verfügbar ist, weicht man auf \rightarrow *Neurolinks* oder holografische Systeme aus.

Virtual Herold

Mediengesellschaft in \rightarrow Annexea.

Virtualbewusstsein

\rightarrow Maschinenintelligenz für persönliche Interaktionen, wissenschaftliche Analysen, Forschungsarbeiten und ähnliche Aufgaben. Alternative Bezeichnung: persönlicher Assistent. Jedem anthropischen Bürger steht ab einem bestimmten *Cogito*-Level (\rightarrow *Cogito*) ein solcher Assistent zur Verfügung.

Virtufakt

Ein im Rahmen des \rightarrow VINETs erlebbares, oftmals die eigene Person einbindendes Szenario, das idealerweise über einen \rightarrow *Inducer* abgespielt wird und aktiv auf neuronale Reaktionen des Partizipanten reagiert. Dadurch entstehen ganzheitliche, emotionale, auf allen Sinnen basierende Schauspiele mit höchst individuellen Verläufen. Virtufakte werden üblicherweise von Virtufaktkünstlern gestaltet.

Vortexpunkt

Ein Terminus der →Aszendologie. Treibende Kraft eines →Fürstentums, die der ideenkonformen Ausrichtung von Welten und Geistelementen (→Geist) sowie der Bündelung von Wirkprozessen dient. Vortexpunkte existieren an räumlich gestreuten Positionen eines Fürstentums und decken seinen gesamten Einflussbereich ab. Wie sie entstehen – ob sie sich aus hochentwickelten Wesen oder durch spontane Dynamikprozesse bilden – ist unklar. Die →Ideenmetrik arbeitet in dieser Hinsicht mit mehreren Modellen.

War-Cat

Eine von der →*Force of Nature* für Kampfeinsätze gezüchtete Großkatzenart (→*Force*-Züchtungen). Umgangssprachlich auch →*Force*-Katze genannt.

War-Crow

Eine von der →*Force of Nature* für Kampfeinsätze gezüchtete Krähenart (→*Force*-Züchtungen).

War-Dog

Eine von der →*Force of Nature* für Kampfeinsätze gezüchtete Hundart (→*Force*-Züchtungen).

Warrior Controller

Soldaten der →MIETRA, die über →*Hyperconnectors* in Verbindung mit Kampfrobotern stehen (→*Hyper-troopers*). Dabei projiziert das ARMOR-System (→ARMOR) die Statusimpulse der Maschinen auf die haptische Sensorik bestimmter Körperregionen. Auf diese Weise kann ein *Controller* den Aktivitätsgrad von theoretisch bis zu fünfzehn Kampfrobotern verarbeiten, ohne dabei sein virtuelles Sichtfeld zu reduzieren.

Weltenmodell

Ein Terminus der →Aszendologie. Auch →Ideenmodell genannt. Das Weltenmodell stellt eine konkrete Ausprägung des übergeordneten →Ideenkomplexes dar, die eine Welt oder Realität ausmacht (zum Beispiel die irdische Umgebung). Ein Großteil der dabei ablaufenden Vorgänge findet seinen Niederschlag im →Wirkungsraum. Hierarchisch betrachtet ist das Weltenmodell die kleinste Struktur des allumspannenden →Weltenraums (→Ideenraum).

Weltenraum

Ein Terminus der →Aszendologie. Auch →Ideenraum genannt. Hyperraum mit hoher Dimensionalität, in dem abstrakte Grundkonzepte auf eine Art umgesetzt werden, dass Distanzfunktionen ein Maß für die Vereinbarkeit von Weltenmodellen definieren. Jeder Punkt des Raumes entspricht dabei einem →Weltenmodell (auch →Ideenmodell genannt).

Wirkungsraum

Ein Terminus der →Aszendologie. Jener dem →Weltenmodell (also einer Welt) zugeordneter Hyperraum, in dem die Wirkprozesse einer Realität ihren Niederschlag finden. Die genaue Abbildung zwischen Welten und Wirkungsräumen ist unklar. So könnte jeder besetzte Punkt im →Weltenraum mit einem eigenständigen Wir-

kungsraum verbunden sein oder auch nur jedes →Fürstentum. Sogar der Konnex zu noch größeren Regionen ist denkbar. Einige sehen in der wahrgenommenen Realität eine ideenabhängige Projektion des →Wirkungsraums.

World Mirror

Mediengesellschaft in →Annexea, der unter anderem die Journalistin Helen Fawkes angehört. Zu Beginn der Handlung ist Joe Gärtner Chefredakteur des *World Mirror*.