

# WEITERE FREMDRASSENINFORMATIONEN ZU SPACE ERPS

## Allgemeine Bemerkungen

Da es bereits erste Vorschläge für neue Rassen von Spielerseite aus gibt, scheint es angebracht, gewisse Richtlinien für die vorgestellte Spielwelt zu definieren. Dies soll keinen Spieler daran hindern, diesen Richtlinien entgegenlaufende Rassen zu entwerfen oder bekannte Vorbilder aus Film, Fernsehen oder Literatur zu integrieren. Sie sind dann halt nicht für die Spielwelt verwendbar.

### Folgende Rassen werden nicht benötigt:

- Maschinenevolution (Nie, auf keinen Fall!)
- Kollektive Intelligenzen (Nur als NSC, existiert bereits!)
- Gestaltwandler
- Intelligente Parasiten und/oder Symbionten
- Galaktische Rambos/Spinner
- Rassen mit strikter Kasteneinteilung

### Es gelten folgende Richtlinien:

- Das Universum ist nicht dicht besiedelt. Es klaffen gewaltige Lücken zwischen den einzelnen Raumgebieten, was auch erklärt, warum nicht schon mehr Rassen entdeckt wurden. Außerdem erschwert dies intergalaktische Konflikte und bietet Verdienstmöglichkeiten für wagemutige Händler.
- Innerhalb einer Spezies gibt es eine ähnliche Bandbreite an politischen, gesellschaftlichen, kulturellen Variationen wie auf der Erde.
- Eine Rasse besitzt nicht nur eine, über das normale Maß hinaus gesteigerte, Eigenschaft der Menschen (wie Angst, Feigheit, Mißtrauen, Geschäftstüchtigkeit). Gewisse Eigenschaften können durchaus gesteigert (oder gemindert) sein, dürfen diese Rasse aber nicht beherrschen.
- Neue Rassen haben maximal einen ähnlichen technischen Stand wie die Menschheit erreicht (TL 10-10,5).
- Umfassende Regeländerungen und -anpassungen für die neue Rasse sind zu vermeiden. Bei komplexeren Fällen bitte Rücksprache halten. Die demnächst vorgestellten „Lianen“ sind gerade noch vertretbar.

### Ideen, die mich interessieren würden:

Eine Low-Tech-Welt (TL 2-5), also quasi Barbaren. Diese Rasse muß nicht huma-

noid sein und könnte in einem Raumgebiet einer anderen raumfahrenden Spezies liegen. Ob diese „Barbaren“ ausgebeutet, geschützt oder in Ruhe gelassen werden, ist letztendlich eine spannende Frage. Diese Rasse könnte Vorteile bei einigen Fertigkeiten besitzen (Wildnis, primitive Fortbewegung etc.).

## Rassenmodifikatoren

Ein Basis- oder Sinneswert darf durch Rassenmodifikatoren nicht unter den minimalen Wert von zwei sinken. Der Spieler muß also einen ausreichend hohen Wert auf das entsprechende Attribut legen, um nach Anwendung der Modifikatoren noch mindestens über den Wert zwei zu verfügen. Ausnahmen sind nur erlaubt, wenn der Spieler nicht über entsprechend hohe Werte verfügt. In diesem Fall muß der höchste Wert gestrichen und das Attribut auf zwei gesetzt werden.

## Tiroo

### Beschreibung

Die Tiroo sehen Menschen ähnlich, sind aber wesentlich kleiner und schwächer. Sie verfügen über nach außen gewölbte Augen, welche ihnen einen fast kompletten Rundumblick erlauben und ihnen eine hohe Sehkraft gewähren. Auch die restlichen Sinnesorgane (Ohren, Nase, Mund) sind im Vergleich zu Menschen größer und exponierter. Die Tiroo haben so gut wie keine Körperbehaarung (meistens nur wenige Kopfhare) und eine weiße bis hellbraune Hautfarbe. Farbige Tiroo gibt es nicht.

Da der Heimatplanet der Tiroo („Kaii“) in einer perfekten Biosphärenbahn um den „ruhigen“ Stern CGG +8° 6542 („Uneda“) kreist, eine extreme Achsenneigung besitzt und über eine ausgleichende Atmosphäre verfügt, herrschen auf ganz Kaii relativ gleichbleibende und gemäßigte Bedingungen. Aus diesem Grund haben sich die körperlichen Fähigkeiten der Tiroo nie besonders gut entwickelt. Da die Urahnen der Tiroo kleine Fluchttiere waren, sind jedoch ihre Sinne gut ausgebildet.

### Gesellschaft und Politik

Es gibt etwa 3,5 Milliarden Tiroo, von denen ca. 20 Millionen in Tiroo-Kolonien oder Stützpunkten fremder Rassen leben. Die Tiroo sind neben den Menschen die einzige Rasse, die zahlreiche Kolonien ge-

gründet haben und zu allen anderen Rassen regen diplomatischen und wirtschaftlichen Kontakt pflegen. Gelegentlich gibt es Spannungen mit Mankas, da einige Staaten dieser Rasse immer noch Piraterie durch Ausgabe von Kaperbriefen unterstützen. In den letzten 10 Jahren haben die Übergriffe auf Schiffe der Tiroo jedoch abgenommen, was nicht zuletzt auf saftige Bestechungsgelder zurückzuführen sein dürfte.

Ähnlich wie auf der Erde ist das Zeitalter der internen Kriege für die Tiroo Vergangenheit, zumal sie nie besonders kriegslüstern waren. Trotzdem gibt es insgesamt 106 souveräne Staaten und Kolonien, welche einen gemeinsamen Rat als „Weltregierung“ ins Leben gerufen haben. Die einzelnen Staaten sind jedoch etwas unabhängiger als die Mitgliedsländer der VS, so ist es ihnen gestattet, über Militär zu verfügen und eigene Verträge mit Fremdrassen zu schließen. Faktisch gibt es aber gemeinsame Streitkräfte und globale Abmachungen mit allen bekannten Fremdrassen (vor allem Handel und Raumverkehr betreffend).

Die einzelnen Tiroo-Staaten sind entweder Demokratien oder repräsentative Monarchien. Die Lebensbedingungen der einfachen Tiroo gelten als gut, da es keine Überbevölkerung und auch ansonsten nur geringe soziale Spannungen gibt. Der TL liegt zwischen 9,5 und 10.

### Psi

Die Tiroo sind leicht überdurchschnittlich psi-begabt. Es gibt keine globale Psi-Überwachung oder Organisation (wie die menschliche Gilde der Psioniker), die einzelnen Staaten haben unterschiedliche Regelungen (welche aber nur geringfügige Abweichungen besitzen). Eine Psionikerverfolgung oder -ablehnung gibt es nicht, die meisten begabten Tiroo arbeiten für Großkonzerne oder Regierungen.

### Handel und Technik

Die Tiroo handeln mit allem und jedem. Die meisten Konzerne besitzen Außenstellen auf allen wichtigen Handelspunkten der Galaxis (z.B. Alpha Centauri). Vor allem Hochtechnologie ist ein großer Exportschlager. Die Tiroo sind außerdem für ihre industriellen Veredelungsverfahren bekannt. Ein Sprichwort unter Raumfahrern sagt „Die Tiroo können Scheiße in Gold verwandeln“.

Tiroo verfügen über die gleiche Cyberwaretechnologie wie Menschen und wenden sie auch intensiv an (obwohl sie eine geringe Cyberverträglichkeit haben). Sie sind auch die einzige Rasse (neben den Menschen), welche in der Lage sind, künstliche Wesen ihrer Form zu bauen (also

Tiroiden). Diese Technik hinkt der menschlichen aber noch etwas hinterher.

In der Raumfahrt haben sich die Tiroo auf kleine und mittlere Schiffe (bis GK 6) spezialisiert, wobei sie als Experten in Panzerungs- und Schildtechnologien gelten. Außerdem wird vermutet, daß die Tiroo kurz vor einem Durchbruch in der Überlichtkommunikation stehen (tatsächlich handelt es sich um eine zu herkömmlichen Theorien alternative Kommunikationstechnologie).

### Regeln

STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
-5	+1	-3	-3	-5	+1	+1	+1
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		
+6	+4	+1	+1	-3	0		

- Bei Treffern auf Kopf, Mitte (1;1) oder Ohr (1;6,7) erhalten Tiroo-Charaktere einen Würfel Schaden mehr.
- Bei einem unmodifizierten Wurf von 20 auf angeborene Fertigkeiten muß die Fertigkeit *Unsterbliche Seele* gewählt werden. Der Wurf einer 2 wird ignoriert und neu gewürfelt, eine erneute 2 gilt aber.
- Ein Tiroo-Charakter darf sich zwei weitere *Sonderfertigkeiten* aus den Bereichen *Fahrzeug*, *Geistig*, *Sozial* und *Psi* wählen. Bedingung: Er muß in der Fertigkeit über einen doppelten Bonus verfügen (sofern vorhanden).
- Die angeborenen Fertigkeiten *Keine Blutung*, *Schmerzunempfindlichkeit*, *Natürliche Rüstung*, *Natürliche Waffen* und *Explosive Schnelligkeit* dürfen nicht gewählt werden.
- Tiroo werden ca. 70 Jahre alt. Es gibt zwei Geschlechter, welche sich in ihren Werten kaum unterscheiden. Die durchschnittliche Körpergröße liegt bei 140 cm, das Gewicht bei 45 kg.

## Manka

### Beschreibung

Mankas haben das Aussehen eines aufrechtgehenden Archaeopterix, der seine Flügel eingebüßt hat. Tatsächlich stammen die Mankas von ähnlichen (ebenfalls ausgestorbenen) Gleitflüglern ihrer Heimatwelt ab. Ihr länglicher Kopf und ausgeprägter Schnabel sowie ihre kompakte, leicht gebeugte Körperhaltung lassen sie viel eher wie einen Dinosaurier der Uerde aussehen als beispielsweise einen Ssisch. Mankas gelten allgemein als aggressiv und leicht reizbar, es gibt jedoch auch genügend umgängliche Vertreter ihrer Spezies. Da der Heimatplanet der Mankas („Gran“) der anerkannt lebensfeindlichste aller bewohnten Planeten war bzw. noch ist, haben die Mankas frühzeitig ihre Tüchtigkeit auf dem

Überlebenssektor beweisen müssen. Die Gesellschaftsformen der frühen TL basierten fast ausnahmslos auf Kampf, List und Tücke. Heutzutage findet ein gewaltiger gesellschaftlicher Umbruch statt, da immer mehr Mankas in den Bereichen Wissenschaft, Technik und Wirtschaft drängen.

### Geschichte

Die Mankas sind die einzige Rasse, welche von einer anderen raumfahrenden Spezies „gefunden“ wurden, bevor sie ihre eigene interstellare Raumfahrt entwickeln konnten. Die Tiroo entdeckten im Jahr 2139 die Heimatwelt der Manka, die sich zu diesem Zeitpunkt auf einem TL-7-Niveau befand. Die Schilderungen der folgenden Jahre gehen etwas auseinander: Während die Mankas behaupten, die Tiroo hätten ihren Planeten jahrzehntelang ausgebeutet, verweisen die Tiroo auf den in dieser Zeit erzielten technischen Fortschritt der Mankas. Die Wahrheit liegt wahrscheinlich irgendwo in der Mitte. Auf jeden Fall zogen sich die Tiroo nach 30 Jahren freiwillig zurück und ließen die Manka allein weiterwukeln. Diese dankten dem Universum im allgemeinen und den Tiroo im besonderen lange Zeit für ihre Eingliederung in die galaktische Gesellschaft damit, daß sie immer wieder Schiffe Außerirdischer angriffen und aufbrachten. Dieses Verhalten ist im Nachhinein nicht unbedingt als fremdenfeindlich oder provokativ anzusehen, da die Mankas auch bzw. gerade untereinander diese Vorgehensweise bevorzugten. Die Hyperraum-sprungtechnik und die fehlende Kommunikation erleichterten auch nicht unwesentlich dieses aus Mankasicht listige und tapfere Verhalten. Heute gibt es nur noch wenige Staaten auf Gran, welche Kaperbriefe ausstellen und diese gelten normalerweise nur für Schiffe anderer Mankastaaten. Trotzdem sind „Versehen“ oder unabhängige Piraten niemals auszuschließen.

### Gesellschaft und Politik

Die Mankas haben bisher keine Kolonien in anderen Systemen gegründet. Lediglich ihr eigenes Sternensystem beherrscht eine Handvoll Stützpunkte, meistens militärischer Natur. Auf Gran gibt es 155 Staaten, in denen zwei Milliarden Mankas leben. Vier der Staaten gelten als Großmächte, da sie insgesamt 21% der Landmasse, 14% des Bruttosozialproduktes und 8% der Bevölkerung Mankas ausmachen. Es gibt kaum staatsübergreifende Projekte oder gar planetare Gremien und Verbände, lokal begrenzte Kriege sind an der Tagesordnung. Bisher konnten nicht konventionelle Kriege vermieden werden, unabhängige Beobachter fürchten jedoch, daß es innerhalb der nächsten 10 Jahre zu einem größeren Konflikt kommen könnte.

Die einzelnen Staaten bieten von Demokratie bis zu Diktatur und Anarchie eine

gewaltige politische Bandbreite. Auch der TL variiert von Staat zu Staat. Während der TTL sich zwischen 8 und 9 bewegt, haben der soziale und wirtschaftliche TL in den seltensten Fällen eine sieben erreicht.

Auch die Behandlung psionischer begabter Mankas unterscheidet sich je nach Regierungs- und Gesellschaftssystem. Die meisten Staaten verfolgen Psioniker, lassen sie töten oder versuchen, ihre Fähigkeiten unbrauchbar zu machen. Nur in den größten und fortgeschritteneren Ländern werden Psioniker benötigt, wenn auch streng überwacht und nur in Regierungsdiensten. Viele Psioniker verlassen Gran und bieten sich außerirdischen Staaten an. Da Mankas insgesamt zwar leicht unterdurchschnittlich begabt sind, die wenigen einzelnen Psioniker jedoch zu den Stärkeren gezählt werden, ist dies relativ einfach.

### Handel und Technik

Die mankaischen Händler sind für ihren Wagemut bekannt. Sie scheuen sich nicht, Kriegsgebiete anzufliegen oder Blockaden zu durchbrechen.. Außerdem handeln sie vorzugsweise mit illegalen Gütern, da diese den größten Profit versprechen. Es gibt nur wenige Handelskonzerne, so daß ein beachtlicher Prozentsatz aller Geschäfte auf Kleinhändler entfällt. Diese sehen außerirdische Konkurrenz übrigens nicht besonders gerne.

Die Technik der Mankas ist veraltet und zusammengeschustert aber zweckmäßig. Es gibt keinen technischen Bereich, in dem sie eine führende Rolle spielen würden. Allerdings haben sie ein unglaubliches Geschick darin, Technologien anderer Völker zu stehlen und zu verstehen.

### Regeln

STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+4	0	-1	+4	0	-3	0	-1
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		
0	+4	+4	+1	-4	0		

- Neu erschaffene Charaktere müssen für Cyberware den anderthalbfachen Preis bezahlen.
- Es gibt so gut wie keine Mankas mit Psi-Priorität 0. Am häufigsten ist eine Priorität von 2.
- Mankas erhalten einen Bonus in Höhe der entsprechenden Priorität auf die Fertigkeit *Wildnis*.
- Die angeborene Fertigkeit *Unsterbliche Seele* darf nicht gewählt werden.
- Mankas werden über 2 Meter groß und wiegen knapp 100 kg. Sie könnten ein Alter von 90 Jahren erreichen, wenn sie nicht vorher meistens eines unnatürlichen Todes sterben würden. Es gibt zwei Geschlechter. Eine Paarung mit anderen Rassen ist nicht möglich.