

Das Jahr 2247. Die Menschheit ist in den Weltraum vorgedrungen, hat Kontakte zu anderen intelligenten Lebensformen geknüpft und gründet Kolonien in geeigneten Sternensystemen in der Nähe des Sonnensystems. Die Erforschung des Weltalls ist mühsam und gefährlich, trotz modernster medizinischer und technischer Erkenntnisse wie der Möglichkeit, schneller als das Licht zu reisen. Es herrscht Aufbruchsstimmung und Pioniergeist wie zu Zeiten der Entdeckung der neuen Welt. Wagemutige Händler versorgen die Erde und Kolonien mit dringend benötigten Waren oder Luxusgütern fremder Kulturen; Großkonzerne beuten die Ressourcen verschiedenster Welten aus; Piraten und Schmuggler gefährden nicht nur einzelne Schiffe, sondern sind ein ständiges Ärgernis für die Verwaltung und die Streitkräfte der Erdregierung; Fanatische Fremdrassisten bedrohen die Beziehungen zu Außerirdischen und das Universum hält ständig neue Überraschungen und Gefahren parat.

In dieser Zeit müssen sich die Charaktere bewähren. Als Händler, Piloten, Schmuggler, Söldner, Wissenschaftler, Militärs, Psioniker, Diplomaten oder Kolonisten. Die Aufgaben sind zahlreich, die Gefahren groß, aber das Risiko wird gut belohnt, wer jetzt gute Geschäfte macht, kann sich eine goldene Nase verdienen.

## Die Geschichte der Menschheit

### Das neue Jahrtausend

Der Sprung ins dritte Jahrtausend bedeutete für die Erde einen Quantensprung, verbunden mit einem rasanten technischen Fortschritt, welcher keine Grenzen zu kennen schien. Es war das Zeitalter der Gentechnik und Informatik, beide bildeten gemeinsam ein unheilswangeres Paar mit dem Ziel der vollständigen DNA-Analyse (was sich glücklicherweise als schwerer als erwartet herausstellte).

Nicht nur aufgrund dieser besorgniserregenden Forschungen hatten zahlreiche Zeitgenossen erwartet, daß die Menschheit den Sprung ins neue Jahrtausend überhaupt nicht erleben würde und in vielen Bereichen waren ihre Ängste und Sorgen durchaus berechtigt. So konnte die politische und soziale Wirklichkeit nie mit dem technischen Fortschritt mithalten geschweige denn konkurrieren. Diktatoren besaßen Massenvernichtungswaffen, in vielen Entwicklungsländern herrschte Anarchie und Hungersnot und die Erdbevölkerung überstieg allen Warnungen zum Trotz die sechs Milliarden-grenze.

Es gab aber auch positive Entwicklungen. Der Umweltschutz gewann an Bedeutung und eine neue Generation setzte sich für Frieden, Gleichberechtigung und Toleranz gegenüber Anderen ein. Die weltweite Vernetzung ließ die Menschheit näher zusammenrücken, zahlreiche gemeinsame Projekte (z.B. in der Raumfahrt) ließen keinen Zweifel aufkommen, daß eine globale Zusammenarbeit auf Dauer unabdingbar war, um die Menschheit vor einer vorzeitigen Vernichtung zu bewahren.

Anfang des 21. Jahrhunderts bemühte sich die Wissenschaft verstärkt um saubere Energiequellen, neue Formen der Nahrungsgewinnung und den Kampf gegen tückische Erreger und den Krebs. Ihre Bemühungen zeigten Wirkung: Im Jahr 2012 wurde die tödliche Immunschwächekrankheit AIDS besiegt, 2018 wurden Gentherapien für Krebs im Anfangsstadium erfolgreich eingesetzt und 2025 gelang der Schmerzforschung der Sieg über die Migräne. Trotzdem ließen sich Krankheiten nicht völlig besiegen, neue Formen tauchten auf, wenn auch nicht so zahlreich und nicht die gesamte Menschheit gefährdend. Allergien und Umweltschädigungen wurden die neuen Volksseuchen.

Im Jahr 2008 gelangte die Kernfusion zur Serienreife, welche neben der Solarenergie stetig an Bedeutung gewann, was im Jahr 2039 zur Abschaltung des letzten Kernkraftwerkes der Welt führte (im Jahr 2017 kam es allerdings in Südamerika noch zu einem GAU).

Die Raumfahrt machte stetige Fortschritte, was im Jahr 2014 in der ersten bemannten Marslandung gipfelte, einem gemeinsamen Unternehmen der NASA, ESA und der Russen. Bereits vorher wurde 2007 die erste große gemeinsame Orbitalraumstation fertiggestellt. Zwischen 2020 und 2040 wurden drei Stationen auf dem Mond gebaut, hauptsächlich für medizinische und technische Forschungen, aber auch, um auf lange Sicht interplanetare Raumfahrt vom Mond aus betreiben zu können.

Auf der Erde führten gleichzeitig die sozialen Gegensätze zu immer wieder aufflammenden Konflikten, vor allem in den Entwicklungsländern und der ehemaligen UdSSR. Die Wirtschaftsmacht lag in Händen der USA und einigen asiatischen Ländern, gefolgt von der EU. Deren Gründung hatte nicht den erhofften wirtschaftlichen Bonus für Europa gebracht, was 2027 zum Austritt Großbritanniens führte.

In dieser Zeit schien es so, daß sich die Menschen unter großen Qualen eine bessere Zukunft erkämpften, jederzeit am Rande des Abgrunds balancierend. Nationen spalteten sich, kleine Regionen erkämpf-

ten sich die Unabhängigkeit, Diktatoren wurden gestürzt und durch neue Herrscher ersetzt, doch langsam und fast unmerklich setzten sich Konzepte wie Demokratie und Zusammenarbeit durch. Dies alles wurde unterstützt von aufgeklärten Politikern, Wissenschaftlern und großen Teilen der Wirtschaft (wenn auch nur aus reinem Eigennutz).

### Die Psioniker

Mitte des 21. Jahrhunderts wurde die Menschheit mit einem neuen Phänomen überrascht, der Entwicklung übersinnlicher Kräfte bei einigen wenigen Menschen. Gerade die Kinder von Raumfahrern oder umweltgeschädigten Menschen zeigten diese Mutation und konnten schwache psionische Kräfte vorweisen.

Schon sehr bald nach dem ersten Auftreten der Psioniker kümmerten sich die Wissenschaftler und das Militär um das Phänomen und versuchten, den Psionikern zu helfen bzw. sie für ihre Zwecke auszunutzen. Dies führte schließlich zur Gründung der weltweiten Gilde der Psioniker, einer politisch und wirtschaftlich unterstützten Organisation, welche die Rechte und Pflichten der Psioniker erstmals festschrieb. Viele Begabte schlossen sich der Gilde an, nur wenige hielten ihre Gabe geheim oder wurden von weniger aufgeklärten Menschen verfolgt. Einige wenige Psioniker begingen schwere Verbrechen und Untaten, wurden aber sowohl vom Gesetz als auch der Gilde gejagt und bestraft. Im Laufe der Jahrzehnte stieg der Anteil der Psioniker in der Gesellschaft ebenso wie ihre Kräfte deutlich an. Diese erreichten aber nie ein besonders hohes oder gefährliches Niveau. Im Jahr 2060 war ein Mensch unter zehn Millionen psionisch begabt, 2247 liegt der Anteil bei 1%, wobei davon nur jeder Zehnte über eine starke Begabung und grundlegende Ausbildung verfügt. Es gibt übrigens immer noch keinen zuverlässigen Test auf Psi-Begabung. Ein Psioniker kann nur bei der Anwendung seiner Kräfte entdeckt werden.

### Die interplanetare Raumfahrt

Ende des 21. Jahrhunderts konnte der Bevölkerungszuwachs zwar deutlich gesenkt werden, trotzdem bevölkerten über 10 Milliarden Menschen einen viel zu kleinen Globus. Im Jahr 2078 starben bei einer Hungersnot in Südostasien 2 Millionen Menschen, auch in Afrika gab es jährlich hunderttausende Opfer durch Hunger und Krankheiten. Die internationale Hilfe wurde zwar ständig verbessert, reichte aber immer noch nicht aus. Viele Nationen erklärten daraufhin ihre Bereitschaft, neue Möglichkeiten zur Besiedlung zu erforschen

bzw. zu begehen. Dabei gab es drei grundlegende Konzepte: Die Besiedelung des Meeresboden, die Besiedelung des Mondes und die Gründung von Stationen auf dem Mars mit dem Fernziel einer Kolonisierung.

In einer beispielhaften Sitzung der Vereinten Nationen wurde ein Vertrag aufgesetzt, den bis ins Jahr 2095 fast alle Mitgliedsländer unterschrieben hatten. In diesem Vertrag zur Nutzung unterseeischer und extraterrestrischer Regionen wurde der Verzicht auf alle nationalen Ansprüche auf diese Gebiete festgelegt. Mit der Ratifizierung dieses Vertrages wurden der Meeresboden, der Mond, alle Himmelskörper im Sonnensystem sowie alle möglichen Planeten in anderen Sternensystemen als neutrales Gebiet bezeichnet, also keiner Nation, sondern der gesamten Menschheit gehörend. Die Vereinten Nationen erhielten das alleinige Verfügungsrecht über diese Gebiete, welche auf Antrag zur Besiedelung freigegeben wurden.

Keine Kolonie war damit an Nationalitäten gebunden und so entwickelten sich bald wirtschaftlich eigenständige Gebiete unter der Führung der Vereinten Nationen. Eine internationale Friedenstruppe übernahm den militärischen Schutz dieser Kolonien.

Im Jahr 2090 gab es vier große Kolonien auf dem Mond, eine Kolonie auf dem Mars und 56 Unterwasserstädte von gigantischen Ausmaßen. Der Sitz der vereinten Nationen wurde in die Unterwasserstadt Atlantis verlegt, mitten im Atlantik gelegen.

2098 hatten Menschen ihren Fuß auf den äußersten Planeten des Sonnensystems, den Pluto, gesetzt und nahezu jeden betretbaren Himmelskörper besucht (z.B. zahlreiche Jupiter- und Saturnmonde). Auf einigen dieser Planeten oder Monden wurden permanente Forschungsstationen eingerichtet. Das Sonnensystem war weitestgehend erschlossen und das neue Jahrhundert begann mit der Frage nach interstellarer Raumfahrt.

### Generationen unterwegs

Das 22. Jahrhundert begann mit einigen Überraschungen. Die Vereinten Nationen benannten sich in Vereinte Staaten (VS) um, nicht etwa unter dem Druck der USA, sondern um dem Trend zu Kolonien und Unterwasserstaaten gerecht zu werden. Den älteren Kolonien wurde auf Wunsch die Souveränität eines Staates zugesprochen, verbunden mit der Aufnahme in die VS. Die VS bildeten ein neues Weltparlament und setzten einen (von allen Bürgern der Mitgliedsländern) gewählten Präsidenten an dessen Spitze. Die Mitgliedsstaaten behielten ihre innenpolitische Souveränität und ordneten sich außenpolitisch den VS unter, zahlreiche Streitkräfte der einzelnen Länder wurden aufgelöst oder zumindest deutlich reduziert, die Vereinten Streitkräfte der VS wachten über ihre Mitgliedsländer und die internationale Raumfahrt.

Parallel dazu wurde die Erforschung fremder Sternensysteme in Angriff genommen. Die Wissenschaft hatte bis zu diesem Zeitpunkt keine Möglichkeit gefunden, schneller als das Licht zu reisen, allerdings konnten mit den neuen Fusionsantrieben schnelle Geschwindigkeiten im Prozentbereich der Lichtgeschwindigkeit realisiert werden. Weitere Entwicklungen auf dem Gebiet der Raumfahrt wie Energieschirme und Kältekammern erhöhten nicht nur die Sicherheit der Raumfahrer sondern eröffneten auch neue Perspektiven für den Langzeitraumflug.

Bereits Jahrzehnte davor hatten schnelle Sonden das Sonnensystem in Richtung der nächsten Nachbarsysteme verlassen und nun erhielten die Wissenschaftler erste auswertbare Signale. So konnten Informationen über Alpha Centauri gesammelt werden, das nächste System, welches zwar keinen erdähnlichen Planeten enthielt, aber einige potentiell kolonisierbare Monde. Die Vorbereitungen für den ersten Langstreckenflug der Menschheit, geplant für das Jahr 2106, begannen.

Doch in der Öffentlichkeit regte sich Widerstand. Kein Mensch konnte sich vorstellen, was jahrzehntelanges Reisen zu anderen Sternen bringen sollte, da die Kolonisierung des Sonnensystems genügend Entspannung „auf dem Wohnungsmarkt“ gebracht hatte. Auch Politiker der VS erklärten derartige Projekte für Zeit- und Geldverschwendung und forderten die Wissenschaftler auf, endlich Einstein zu widerlegen, um interstellare Raumfahrt interessant zu machen. Die großen Weltreligionen forderten eine Rückbesinnung auf die Erde und die Mediziner warnten vor Gefahren der interstellaren Raumfahrt.

Dies alles führte dazu, daß sich das Projekt *Generations* bis ins Jahr 2109 verzögerte. In diesem Jahr startete ein riesiges Raumschiff mit einer überwiegend weiblichen Besatzung von 600 Männern und Frauen in Richtung Alpha Centauri, ein sogenanntes Generationenschiff. Das einen km lange Raumschiff war mit Kältekammern, einer Samenbank, einem eigenen Ökosystem und nahezu unbegrenzter Energie ausgestattet. Die Teilnehmer dieser Reise sollten im Alpha Centauri System auf dem Mond AC 307 eine Kolonie aufbauen oder im Zweifelsfall weiter fliegen, um das nächste Sternensystem CC 658 zu erreichen (4,9 Parsec entfernt). Leistungsstarke Sendeanlagen an Bord der *Generations* sollten regelmäßige Nachrichten an die Erde schicken, denn umgekehrt war eine Kontaktaufnahme nahezu unmöglich, sobald das Schiff das Sonnensystem verließ. Die gesamte Reisedauer bis Alpha Centauri wurde auf etwa 75 Jahre geschätzt.

In den ersten sechs Jahren präsentierten sich der Weltöffentlichkeit gute Nachrichten, die Ökosysteme schienen zu funkio-

nieren und die sozialen Probleme an Bord hielten sich in Grenzen. Die Wirklichkeit, von der Regierung der VS verschwiegen, war weit weniger rosig. Trotzdem war das Projekt noch nicht völlig zum Scheitern verurteilt. Am 29. Februar 2116 brach der Kontakt zu *Generations* ab, danach hat kein Mensch jemals wieder etwas von seiner Besatzung gesehen oder gehört. Die öffentlichen Vorwürfe führten zum Rücktritt des Präsidenten der VS und einer sofortigen Neuwahl. Die nachfolgenden Kampagnen der Raumfahrtgegner gipfelten in einer Forderung, Schaltjahre abzuschaffen, um diesen schwarzen Tag in der Raumfahrtgeschichte nicht zu wiederholen. Selbst heute haben die meisten Raumfahrer immer noch eine tiefe, aber gläubische Furcht vor dem 29. Februar.

Sämtliche Generationenschiffsprojekte wurden eingestellt, die Forschung konzentrierte sich verstärkt auf Hyperraum- und Psi-Theorien, um den Überlichtflug zu meistern, lange jedoch ohne Erfolg.

### Piraten

Auf der Erde des 22. Jahrhunderts herrschte weitestgehend Frieden. Bis auf einige Freihandelszonen gehörten fast alle Nationen (und alle Kolonien) den VS an. Die Wirtschaft florierte und selbst die ärmeren Länder konnten ihrer Bevölkerung einen gewissen Wohlstand bieten. Hungersnöte und Epidemien gehörten der Vergangenheit an. Trotz allem waren die Menschen im Laufe der Jahrzehnte kaum besser geworden, denn Verbrechen und Gewalt waren alltäglich. Und eine neue Form des Verbrechens entstand: Raumpiraterie! Raumschiffe waren im Laufe der Jahre immer besser und billiger geworden, so daß sie sogar für Privatleute erschwinglich wurden. Dies führte einerseits zu größerem Handels- und Reiseaufkommen, eröffnete aber andererseits zwielichtigen Subjekten neue Perspektiven. Die ersten Piraten überfielen unbemannte Großtransporte, schweißten sich durch die Außenwand und nahmen mit, was sie transportieren konnten. Es entstand wirtschaftlich nur geringfügiger Schaden, aber diese Aktionen waren nicht gut für das Prestige der Firmen und der Raumstreitkräfte. Als dann aber Passagierschiffe beraubt wurden und schließlich 2119 das Transportschiff *Default* mit acht Mann Besatzung durch einen Überfall zerstört wurde, reagierten die VS. Die Streitkräfte erhielten verbesserte Waffen, Sensoren und Schilde und flogen regelmäßige Begleitflüge und Patrouillen.

Diese Neubewaffnung des Militärs führte zu einem deutlichen Rückgang der Piraterie, stärkte aber urplötzlich auch die politische und soziale Macht der Armee. Viele Besonnene warnten vor der Bildung eines „Staates im Staate“ wie schon so oft in der menschlichen Geschichte. Die wenigen unabhängigen Staaten, aber auch einige Ko-

lonien, verstärkten ihre eigenen Streitkräfte und das Damoklesschwert der Aufrüstung schwebte erneut über der Menschheit.

Eilig wurden Verträge geschlossen und der Wettlauf vorerst gestoppt. Das Militär gab seine neu gewonnene Bedeutung jedoch nie wieder ganz auf, was später Vor- aber auch Nachteile mit sich brachte, über die noch zu berichten ist.

### Schneller als das Licht

Das Jahr 2138 erlebte eine wissenschaftliche Sternstunde, als der afrikanische Raumphysiker Ela Ngoan seine Sprungtheorien veröffentlichte, welche die Grundlage zur Entwicklung des ersten Sprungtriebwerkes im Jahr 2143 lieferten. Durch das Öffnen eines Hyperraumsprungtunnels sollte es möglich sein, mit Überlichtgeschwindigkeit zu reisen. Doch die ersten beiden Versuche mit Sonden schlugen fehl, die erste explodierte beim Eindringen in das Sprungloch, die zweite kam nie wieder zurück, was zu einer vorläufigen Einstellung des Projektes führte. Sieben Jahre später wurden die Sprungtheorien jedoch entscheidend erweitert und es wurde nachgewiesen, daß die Probleme durch Gravitationsverschiebungen im Sprungtunnel entstanden. Nach langwierigen Neuberechnungen wurde 2152 ein neuer Versuch gewagt. Die Sonde *Faster than light* sprang in die Nähe von Alpha Centauri, machte dort sensationelle Aufnahmen und sprang wieder in das Sonnensystem zurück. Der gesamte Flug dauerte gerade mal 22 Stunden, während Bergungsschiffe eine Woche benötigten, um die leicht beschädigte Sonde von ihrer Umlaufbahn in Plutonähe zu bergen und zur Erde zu bringen.

Die Sensation war perfekt, weitere Sonden wurden zu Alpha Centauri, Barnards Stern und anderen Nachbarn des Sonnensystems geschickt, alle kamen erfolgreich zurück. Allerdings hatte keine Sonde Lebenszeichen anderer Intelligenzen aufgespürt und die Menschheit sah sich bereits alleine im Universum.

Die Vorbereitungen für den ersten bemannten Überlichtflug liefen auf Hochtouren, die Welt vergaß für kurze Zeit alle Probleme und fieberte einer Landung auf fremden Planeten entgegen. Letztlich entschloß man sich für Alpha Centauri, erstens wegen der Nähe, zweitens wegen der umfassenden Informationen über das System und drittens wegen der immer noch möglichen Ankunft der *Generations*, einem Trauma der Menschheit bis zum heutigen Tage.

Am 20. Juli 2154, 185 Jahre nach der ersten Mondlandung, startete *Phobos I* mit je zwei Frauen und Männern an Bord in das bisher größte Abenteuer der Menschheit. Eine Landung war nicht unbedingt vorgesehen, diese Entscheidung mußte den Astronauten überlassen werden, da eine Kommunikation nicht möglich war. Die

Welt hielt den Atem an, bis sich am 2. August ein Sprungtunnel in der Nähe des Mars öffnete und *Phobos I* unbeschadet zurückkam. Die Reise bedeutete den Durchbruch. Die Astronauten brachten Gesteinsproben eines kleinen Mondes und hervorragende Filmaufnahmen und Analysen des Alpha Centauri Systems mit.

In den nächsten fünf Jahren wurden zahlreiche Sprungreisen zu den nächsten Nachbarn der Sonne durchgeführt, dabei kam es zu insgesamt zwei Fehlsprünge und einem Totalverlust. Das Risiko konnte jedoch aufgrund besserer Sternenkarten und leistungsfähigen Computern minimiert werden, was 2160 zur Gründung der ersten menschlichen Kolonie auf einem Mond im Centauri System führte, ihr Name *Mankind Hope*. In den nächsten zehn Jahren wurden zwei weitere interstellare Kolonien aufgebaut und die Erforschung der weiter weg liegenden Sterne begann.

### Neue Technik

Doch nicht nur die Raumfahrt konnte Mitte des 22. Jahrhunderts Erfolge erzielen. In der Medizin gelang es, sogenannte Cyberwareimplantate herzustellen, einem alten Begriff aus dem 20. Jahrhundert entliehen. Es war möglich geworden, Technik mit menschlichen Nerven zu koppeln, um den Menschen zu „verbessern“, ein Segen für Blinde oder Verkrüppelte, ein zweischneidiges Schwert für den Rest der Menschheit, denn nicht jedes Implantat wurde nur für hehre Ziele genutzt. Ebenfalls möglich wurde das Klonen von verlorengegangenen Gliedmaßen, und gewaltige Fortschritte in der Traumamedizin retteten viele Menschenleben.

Die Physik konnte 2166 mit den ersten Antischwerkraftgeneratoren aufwarten, was aber erst 2179 zur Entwicklung von Gleitern und dem Einsatz in Raumschiffen zum Ausgleich für Beschleunigungen führte. Mit Hilfe der Informatik und Robotertechnik konnten die ersten menschenähnlichen Roboter mit geringer künstlicher Intelligenz gebaut werden, sie wurden vor allem im Servicebereich und in Gefahrensituationen eingesetzt. Die Streitkräfte verwendeten allerdings erstmals „Kampfroboter“ als Begleiter unbemannter Transporter, denn die Entdeckung des Sprungtriebwerkes (welches recht billig herzustellen war) förderte erneut die Piraterie. Es gab sogar zwei Piratenflotten, welche sich nach gelungenen Überfällen in unerforschte Sternensysteme zurückzogen. Beide wurden 2167 von Raumstreitkräften der VS aufgespürt und vernichtet. Da eine Hyperraumkommunikation nicht machbar war und ist (Nachrichten bewegen sich nur mit den Sprungschiffen), wurde ein Postschiffsystem wie im guten alten Wilden Westen aufgebaut, was später weitestgehend durch automatische Sonden abgelöst wurde.

### Kontakt

Seit Beginn der Raumfahrt hatte sich die Menschheit die Frage gestellt, ob sie allein im All sei. Diese Frage wurde am 15. Januar 2176 beantwortet. Das VS-Schiff *Nelson Mandela* traf auf einer Erkundungsmission in einem 25 Parsec entfernten System auf ein Schiff der Ssisch, einer Reptilienrasse mit humanoidem Erscheinungsbild. Allerdings war dieser erste Kontakt nicht sehr vielversprechend, da die Ssisch sofort das Feuer auf die Menschen eröffneten, da sie sie für Piraten der Manka, einer weiteren fremden Rasse, hielten. Das Ssisch-Schiff bereitete sich gerade schwer beladen mit im System geförderten Edelmetallen auf den Rücksprung vor und beschloß also, zuerst zu schießen und dann zu fragen. Die *Nelson Mandela* wurde zwar beschädigt, doch die jahrzehntelangen Erfahrungen mit Piraten gepaart mit leicht überlegener Waffentechnik führte dazu, daß das Ssisch-Schiff kampffähig geschossen werden konnte. Zum Glück war der menschliche Kommandant kein „Hardliner“ des Militärs, und führte nach dem Gefecht eine mustergültige Demonstration in Kontaktaufnahme durch. Die Kommunikation gestaltete sich dank modernster Übersetzungsprogrammen zwar immer noch als schwierig, aber nicht als unmöglich. Die Ssisch erkannten ihren Fehler, Verluste hatte es auf beiden Seiten nicht gegeben und so wurde ein Treffen mit Regierungsvertretern in diesem System vereinbart. Nach tagelangen Vorbereitungen kam es am 28. Januar zum ersten offiziellen Kontakt zwischen Menschen und einer Fremdrasse. Das Treffen fand unter schwersten Sicherheitsmaßnahmen beider Seiten statt und wurde schließlich in Raumanzügen auf einem Mond durchgeführt (aus medizinischen Gründen kam es nicht zu direktem Kontakt).

Die staunenden Menschen erfuhren von den Ssisch, welche sich erstaunlich kooperativ zeigten, daß die Galaxis von mehreren Rassen bevölkert wurde, zwar nicht besonders dicht aneinander, aber immerhin erreichbar. Die ersten Verträge zur Anerkennung von Raumgebieten wurden sofort geschlossen, wirtschaftliche und kulturelle Austauschprogramme eingeleitet. Für die Ssisch ein fast alltägliches Verfahren, für die Menschheit ein Aufbruch zu neuen Ufern. In den nächsten fünf Jahren setzten sich die VS mit fast allen anderen bekannten Rassen zusammen und erreichte stets eine friedliche Koexistenz. Auch zu den Nomaden, einer Rasse von im Weltall lebenden Humanoiden, wurde ein Kontakt hergestellt. Überhaupt ließ die Entdeckung fremder Intelligenz die Menschen näher zusammenrücken und alle Staaten gehörten von da an den VS an oder unterstützten sie zumindest.

## Die Außerirdischen und die Religionen

Die Entdeckung fremder Rassen hatte aber nicht nur gravierende wirtschaftliche Auswirkungen, die sozialen und kulturellen Folgen zeigten sich besonders drastisch in der Reaktion der großen Weltreligionen. Die meisten Religionen lehnten Kontakt zu Außerirdischen ab, da sie gefährliche Einflüsse vermuteten. Die ersten Informationen über fremde Religionen zeigten auch ganz deutlich, daß es nirgendwo zwei identische oder auch nur annähernd gleiche Glaubensrichtungen gab, wenn auch der Glaube an einen Gott vorherrschend war. Die Kirchen erhielten in dieser Zeit Zulauf aus konservativen und radikalen Kreisen. Allerdings kam es auch zu zahlreichen Spaltungen und Neugründungen verschiedener Sekten und Außerirdischenreligionen. Der Begriff des Fremdassismus wurde in dieser Zeit geprägt, und seit dieser Zeit hat die Menschheit mit Anschlägen auf Außerirdische zu kämpfen. Aktionen kleiner Gruppen zwar, aber die Beziehungen zwischen den Völkern ständig gefährdend.

## Die Psyker-Krise

Bis ins Jahr 2190 hatte das Militär seine Aufgaben im interstellaren Raum gut erfüllt. Gefechte gab es nur gegen Piraten oder Fanatiker, zwischen den Rassen herrschte Frieden.

Am 9. September drang der Kreuzer *Li-Wan-Peng* in ein unbekanntes Sternensystem ein, weit entfernt von den übrigen Rassen und abseits jeglicher Sprungrouten. Es wurde der erste Kontakt der Menschen mit den Psykern, einer Rasse, die nicht über Sprungtechnik verfügte, nur wenig planetare Raumfahrt betrieb und somit offenbar weit unter dem sonstigen technischen Standard lag.

In einigen Kreisen des VS-Militärs herrschte schon lange Unzufriedenheit darüber, daß alle anderen bekannten Rassen eine ähnlichen technischen Standard aufwiesen und ein interstellarer Krieg auch aufgrund hoher Kosten und Risiken nahezu unführbar war. Der Kommandant der *Li-Wan-Peng* gehörte dieser Fraktion an und beschloß, eine sofortige Landung mit einer Machtdemonstration zu verbinden. Er wählte als Landepunkt einen riesigen zentralen Platz in einer großen Stadt. Bei diesem Landeversuch kamen Dutzende Psyker ums Leben, mehrere Gebäude wurden zerstört oder beschädigt. Als die Bodentruppen der *Li-Wan-Peng* einen militärischen Ausstieg zelebrierten, wurden sie von Sicherheitskräften der Psyker beschossen.

Obwohl die Psyker waffentechnisch weit unterlegen waren, gab der Kommandant den Befehl zur „Verteidigung“ seines Schiffes, was weitere Psykerleben kostete. Plötzlich jedoch änderte sich das Bild. Die menschlichen Soldaten begannen verrückt zu spielen und sich gegenseitig zu beschließen. Unter dem Druck gewaltiger, unbekann-

ter Kräfte bildeten sich Löcher im Rumpf der *Li-Wan-Peng* und ganze Sektionen wurden zerstört. Die Bordwaffen konnten nicht mehr eingesetzt werden und mit letzter Kraft gelang dem Schiff die Flucht von der Planetenoberfläche. Erste Vermutungen von an Bord befindlichen Psi-Gildenmitgliedern deuteten bereits auf Anwendung starker Psi-Kräfte hin.

Die Menschheit war verwirrt, als erste Berichte des Vorfalles die Öffentlichkeit erreichten. Allerdings gelang es den verantwortlichen Militärs geschickt, die wahren Hintergründe zu verbergen (sogar vor dem Präsidenten und der militärischen Führung). Eine Woche später drang die zweite VS-Flotte, bestehend aus einem Raumträger, einem Schlachtschiff, zwei Zerstörern und fünf leichten Kreuzern in das System der Psyker ein, an Bord eine Abteilung der Psi-Gilde. Der Vorfall schien ständig zu eskalieren, denn der Heimatplanet der Psyker antwortete nicht auf Kommunikationsanfragen. Eine militärische Invasion des Planeten wurde immer wahrscheinlicher. In wahrhaft letzter Sekunde rettete der Präsident der VS mit Hilfe loyaler Militärs die Situation. Da verstärkte Nachforschungen und Befragungen in der Zwischenzeit die wahren Hintergründe enthüllt hatten, sprang der Präsident mit *Space Ship One* und einer Begleitfregatte in das gefährdete Raumgebiet. Die VS-Schiffe wurde abgezogen, die Verantwortlichen unter Arrest gestellt und der Rest der Flotte aufgeklärt.

Dabei gelang es einem hochrangigen Admiral mit einem Zerstörer zu fliehen, er wurde erst acht Jahre später festgenommen und zu lebenslanger Haft verurteilt.

Die folgenden Verhandlungen mit den Psykern wurden direkt vom Präsidenten und einigen Gilden-Psionikern geführt. Es stellte sich heraus, daß die Psyker nicht nur die größte Ähnlichkeit mit Menschen hatten, sondern über eine gewaltige Psi-Gabe verfügten. Ihre Kultur war komplett auf Psi-Kräfte ausgerichtet, was zwangsläufig ihre technische Entwicklung gehemmt hatte. Trotzdem konnten sie bei genauer Betrachtung nicht als „rückständig“, sondern eben nur als „anders“ bezeichnet werden.

Die VS betrieben Wiedergutmachung und führten die Psyker in die Völkergemeinschaft ein. Was als große Krise begann, ist heute eine der engsten Verbindungen zweier Rassen, sowohl was wirtschaftliche als auch politische und militärische Zusammenarbeit angeht.

## Androiden

Anfang des 23. Jahrhunderts gelang es, künstliche Menschen zu bauen, die sogenannten Androiden. Zuerst nur eine Weiterentwicklung von halbwegs intelligenten Robotern, wurde ihr Aussehen und ihre Verhaltensweise später immer menschenähnlicher. Obwohl es seit 2229 immer wie-

der Versuche gegeben hatte, Androiden als lebendig zu deklarieren und mit Persönlichkeitsrechten auszustatten, konnte stets nachgewiesen werden, daß Androiden nur die Summe ihrer Programmierungen darstellten und über kein Bewußtsein verfügten. Zwar wurde ihre Lernfähigkeit stets verbessert, doch Neues konnten Androiden bis heute nicht erschaffen. Androiden bekamen einen rechtlichen Sonderstatus, sie galten als besonders wertvolle „Gegenstände“ mit eingeschränkten Rechten und ausgedehnten Pflichten. Bis jetzt wurde das Androidenproblem nicht zur vollständigen Zufriedenheit geklärt und da keine andere Rasse über vergleichbare Technik verfügte, bedeutete der Bau von Androiden einen galaxisweiten Präzedenzfall.

## Das Universum

### Übersicht

Im bisher erforschten Teil der Galaxis tummeln sich neben den Menschen noch sechs weitere Rassen. Es handelt sich dabei um die Psyker, die Ne, die Ssisch, die Tiroo, die Manka und die Nomaden. Die Menschen stellen dabei die bevölkerungsmäßig größte Gruppe und zeichnen sich darüber hinaus als die neugierigste Rasse aus.

Es herrscht Frieden bzw. Waffenstillstand zwischen den Rassen, und ein reger Wirtschafts- und Kulturaustausch findet statt. Probleme bei der Kolonisierung gibt es nicht. Zwar sind nur die wenigsten Planeten oder Monde zur Besiedelung geeignet, aber der Weltraum ist groß und fast jede Rasse bevorzugt andere planetare Eigenschaften (wobei es sich ausnahmslos um Sauerstoffatmer handelt). Interessant ist, daß jede Rasse grob humanoider Form ist, extrem abweichende Formen wurden bei intelligenten Spezies noch nicht festgestellt (also z.B. sechs Beine oder vier Augen).

### Fortpflanzung und Sexualität

Bisher wurden zwischen den einzelnen Rassen keine genetischen Kompatibilitäten entdeckt, eine Fortpflanzung ist also nicht möglich. Dies gilt jedoch nicht für die Paarung, denn Sex ist zwischen einigen Rassen möglich, was zu einem florierenden Geschäft im galaxisweiten Sexgewerbe geführt hat. Sex sells! Diese alte Weisheit bewahrt sich immer wieder und der Handel hat darauf reagiert. Die exotischen Wünsche der Kunden zu befriedigen, ist das oberste Ziel zahlreicher Händler und Konzerne.

Regeltechnisch ist es derzeit nicht möglich, einen Mischling zweier Rassen zu spielen. Das Universum ist jedoch groß und neue Rassen mit kompatiblen Genen könnten entdeckt werden. In diesem Fall gibt es zwei Mög-

lichkeiten. Entweder wird der Charakter aufgrund dominanter Gene exakt wie das Mitglied einer der beiden Rassen behandelt oder sämtliche rassenspezifische Boni- und Mali werden gemittelt. In diesem Fall hat ein neuer Charakter zwar Wahlrecht unter alle erlaubten angeborene Fertigkeiten beider Rassen, darf aber maximal eine automatische angeborene Fertigkeit und nicht mehr als sonst üblich haben. Außerdem hat der Charakter genau einen Fertigungsbereich mit einer Anfangspriorität von -1.

## Handel

Interstellärer Handel ist ein großes Geschäft. Es ist zwar aufgrund der hohen Transportkosten sinnlos, alltägliche Waren (z.B. Nahrung) zu handeln, aber exotische oder luxuriöse Güter stehen hoch im Kurs. Zwischen den Rassen werden vor allem Güter gehandelt, welche eine der beiden Seiten nicht besitzen (Tiere, besondere Pflanzen, Kulturgüter). Innerhalb einer Kultur sind es z.B. Erze, welche im Sternensystem abgebaut werden und an die Heimatplaneten geliefert werden.

Zölle gibt es aus den beschriebenen Gründen normalerweise nicht, dafür aber jede Menge illegale Güter. Schmuggel ist ein weitverbreitetes Vergehen. Drogen, Waffen, gestohlene Kulturgüter, illegale außerirdische Einwanderer sind die häufigsten Schmuggelgüter. Bei einigen wird generös darüber hinweggesehen, andere (wie Waffen) sind höchst illegal und der Schmuggel damit wird streng geahndet.

Galaxisweit gibt es eine einheitliche Handelssprache, das *Univers*. Es wird von allen Händlern und den meisten Raumfahrern verstanden und besteht aus der *englischen Sprache* (der Erdstandardsprache), erweitert um einige Begriffe aus außerirdischen Sprachen. Verträge werden entweder in den Standardsprachen der einzelnen Rassen oder in *Univers* aufgesetzt. Statt der offiziellen Bezeichnung *Univers* wird eigentlich nur von *Englisch* gesprochen.

## Sprungschiffe und Kommunikation

Die bisher einzige Möglichkeit, schneller als das Licht zu reisen, stellt die Anwendung eines Sprungtriebwerkes dar. Mit Hilfe dieses Triebwerkes und eingeschalteten Energieschilden ist das Schiff in der Lage durch einen sich aufbauenden Sprungtunnel sein Ziel anzufliegen. Es ist extrem wichtig, vorher genaue Berechnungen durchzuführen, da der Sprungeintrittsvektor (die Richtung), die Geschwindigkeit des Schiffes und die gewünschte Sprungentfernung den Zielpunkt des Schiffes bestimmen. Dazu kommen gravitative Veränderungen während des Sprunges. Springt ein Schiff nahe an großen Massen vorbei (Sterne, schwarze Löcher etc.) krümmt sich die Sprungbahn

und der Zielpunkt verändert sich. Aus diesem Grund ist es auch nicht möglich, zu nah an Planeten oder Sternen wegzuspringen oder anzukommen, derartige Versuche führen stets zu Fehlsprüngen oder Totalverlusten (detaillierte Sprungtheorien im Kapitel *Raumschiffe*).

In den Anfangszeiten mußte jedes Raumschiff sich selbst einen Sprungtunnel öffnen. Inzwischen ist es möglich, durch Ausdehnung der Energieschilde kleinere Schiffe „mitzunehmen“ oder an fest installierten Sprungpunkten bestimmte Ziele anzuspringen. So existieren sowohl im Sonnen- als auch im Alpha Centauri System „Sprungbatterien“, welche bis zu zehn Tunnel in die Gegenrichtung aufbauen können. Derartige Routen werden vor allem von Riesenschiffen oder VS-Schiffen benutzt.

Das größte Problem aller Rassen ist die Kommunikation. Funkwellen bewegen sich maximal mit Lichtgeschwindigkeit und können definitiv nicht durch Sprungtunnel geschickt werden (es ist nicht möglich, Schilde um Funkwellen aufzubauen). Selbst wenn es irgendwann gelingen sollte, ist die Trefferquote sehr gering, da ein Sprungtunnel niemals hundertprozentig vorherberechenbar ist (Krümmung). Ein Funkstrahl von Alpha Centauri in Richtung Erde würde bereits bei einer Fehlabweichung im Promillebereich einer Bogensekunde (1 Winkelgrad sind 3.600 Bogensekunden) die Erde und damit entsprechende Empfangsanlagen kilometerweit verfehlen.

Das hat zur Folge, daß sich Nachrichten mit den Schiffen bewegen bzw. an bestimmten Sprungpunkten regelmäßige Postsonden abgeschickt und empfangen werden. Militärisch ist die fehlende Kommunikation ein Ärgernis, da Piraterie und Schmuggel davon profitieren. Umgekehrt ist dieser Umstand das große Plus für die kleinen Händler und mittelständischen Raumunternehmen. Die Existenz von Überlichtkommunikation würde letztlich nur den Großkonzernen nützen, da es dann so etwas wie variable Preise und selten angesprungene Systeme nicht geben würde. Viele kleine VS-Kolonien werden regelmäßig von wagemutigen Händlern und Piloten angesprungen und bringen Waren und Nachrichten (so eine Art Raumfahrt-Tante-Emma-Laden).

Selbstverständlich ist Überlichtkommunikation das Forschungsprojekt für das nächste Jahrhundert. Die Chancen stehen allerdings, zumindest was die jetzigen Theorien angeht, schlecht.

Ein Universum, in dem sich Nachrichten langsamer oder maximal so schnell wie Raumschiffe bewegen, ist wesentlich interessanter. Es gibt gerade den kleinen Leuten (also u.a. den Abenteurern) die Chance, abzuhaufen oder mit Neuigkeiten und Handel Geld zu verdienen. Außerdem ist es für den

Spielleiter praktisch, wenn Raumschiffe im Notfall nicht einfach SOS ins nächste Sternensystem funken können. Es steht Ihnen natürlich frei, Überlichtkommunikation im Universum einzuführen, ich rate aber vorerst davon ab.

## Regeln der Raumfahrt

Im Laufe der Jahrzehnte haben sich bestimmte Konventionen und Gesetze herauskristallisiert, welche alle Raumfahrer beachten sollten. Der folgende Abschnitt führt nur die wichtigsten Vorschriften auf, zahlreiche interstellare und lokale Gesetze regeln weit mehr als hier angegeben. Viele Raumpiloten und Händler sind deshalb wahre Experten im juristischen Bereich und kennen sich hervorragend in Gebräuchen und Sitten fremder Rassen aus.

- Einem offensichtlichen Notsignal muß nachgegangen werden.
- Eine Rettungs- oder Bergungsaktion muß durchgeführt werden, soweit der Pilot und sein Schiff dazu in der Lage sind. In jedem Fall muß ein Notfall so schnell wie möglich offiziellen Stellen mitgeteilt werden.
- (Konvention) Ungewöhnlichen Signalen oder Energiemustern sollte nachgegangen werden, da es sich möglicherweise um Notfälle handelt.
- Eine Kontaktaufnahme zu neuentdeckten Rassen ist zu vermeiden. Es muß sofort eine Benachrichtigung offizieller Stellen erfolgen.
- Das Blockieren, Entfernen oder Fälschen einer Raumschiffkennung gilt als „Fall leichter Piraterie“ und kann mit drei Jahren Haft und hohen Geldstrafen (Ersttäter) geahndet werden.
- Der Kapitän eines Schiffes trifft alle Entscheidungen im Raum, Raumdock oder auf abgeschlossenen Raumbasen, die Schiff, Ladung und Besatzung betreffen. Er muß sich dabei an die jeweiligen lokalen Gesetze halten.
- Unwissenheit schützt vor Strafe nicht.
- Auf zivilen Raumschiffen darf kein Urteilsspruch verhängt oder vollstreckt werden. Auf Militärschiffen gilt dies nur für zivile Personen.
- Die Unschuld eines Angeklagten wird angenommen (gilt nicht für alle Rassen).
- Die Todesstrafe ist in den VS abgeschafft.
- An Bord eines Raumschiffes müssen Rettungsmöglichkeiten in Höhe der Anzahl der Besatzung und Passagiere vorhanden sein. Diese Vorschrift gilt nicht in Not- bzw. Bergungssituationen.
- (Konvention) Bei einer Evakuierung des Schiffes gilt stets die Reihenfolge Kinder, Frauen, Männer, Androiden und Roboter. Fremdrassen werden innerhalb dieser Einteilung zuerst evakuiert (also außerirdische Kinder vor menschlichen Kindern).
- (Konvention) Der Kapitän verläßt zuletzt sein Schiff.

# Menschen

## Politik

Politisch wird die Menschheit galaxisweit durch die Vereinten Staaten (VS) vertreten. Früher noch die Vereinten Nationen (UN), wurde die Umbenennung durch die Gründung und Selbständigkeit national unabhängiger Kolonien notwendig.

Die VS verfügen über wesentlich größere Machtbefugnisse als die UN. Kein Mitgliedsland der VS darf eigene Streitkräfte unterhalten. Die VS-Streitkräfte werden aus allen Ländern gebildet und unterstehen direkt dem Präsidenten der VS.

Der Präsident wird alle zehn Jahre per Weltdirektwahl von allen wahlberechtigten Bürgern der VS bestimmt, wobei normalerweise eine Stichwahl zwischen den beiden erfolgreichsten Kandidaten des ersten Wahlganges stattfindet. Wahlberechtigt sind alle Männer und Frauen über 16 Jahre. Die Direktwahl des Präsidenten darf per Gesetz nicht als Fernabstimmung (über Computer) durchgeführt werden, sondern muß durch persönliches Erscheinen in Wahlbezirken erfolgen (Ausnahmen sind bei Krankheiten und Raumfahrern möglich).

Der Präsident der VS ist an das Staatenparlament gebunden, welches sich aus Abgeordneten aller Mitgliedsstaaten zusammensetzt. Dieses „Weltparlament“ wird stets am Ende des Jahres aufgrund nationaler Wahlentscheidungen aktualisiert, da die einzelnen Mitgliedsstaaten unterschiedlich über die Entsendung Abgeordneter des eigenen Landes entscheiden. Aus diesem Grund finden Staatswahlen, welche im Gegensatz zur Präsidentenwahl auch elektronische Abstimmungen sein können, immer Ende des Jahres statt.

Die einzelnen Länder oder Kolonien der VS sind innenpolitisch und wirtschaftlich weitestgehend autonom, es existieren Freihandelszonen, nationale Zollgesetze, Wirtschaftsbeziehungen und Kulturaustausch zu anderen Nationen und sogar Fremdrassen.

Es gibt derzeit vier Staaten, welche nicht Mitglied der VS sind, zwei davon haben aus diplomatischen Gründen ihre Mitgliedschaft „ruhen“ lassen, sind de facto aber immer noch inoffizielle VS-Mitgliedsländer (Frankreich und Neuseeland). Der Iran und die Marskolonie Neutopia sind die anderen beiden Staaten.

Mitglieder der VS dürfen nur Staaten mit einer demokratischen Grundordnung und einer Mehrheit an menschlicher Bevölkerung werden. Dieser Umstand hat allerdings keinen rassistischen Hintergrund, sondern ist rein diplomatischer Natur. Die Aufnahme außerirdischer Staaten in die VS könnte zu größten Spannungen zwischen Menschen und Fremdrassen führen. Mit außerirdischen Regierungen schließen die VS Allianzen und Verträge ab, was im Fall der

Psyker fast schon einer Mitgliedschaft in den VS gleichkommt.

Jeder Staat der VS entsendet Abgeordnete an das Staatenparlament je nach Höhe der Einwohnerzahl. Die Sitze in den einzelnen Staaten werden nach lokalen Gesetzen verteilt (Direktwahl, Mehrheitswahlrecht, Verhältniswahlrecht usw.).

Die Mindestbevölkerungszahl für einen stimmberechtigten Sitz im Parlament liegt bei 100.000 Menschen. Staaten ab 5 Millionen Einwohnern verfügen über zwei, ab 20 Millionen über drei Sitze. Ab 50 Millionen Einwohnern stehen einem Staat vier, ab 200 Millionen Einwohnern fünf Sitze zu.

Die Bedingung für eine Sitzsteigerung sind fünf Jahre über der nächsten Bevölkerungsgrenze bei gleichbleibendem Regierungssystem. Die Bedingung für einen Sitzverlust sind zwei Jahre unter der nächsten Bevölkerungsgrenze oder die Änderung des Regierungssystems. Bei einer Neuaufnahme erhält ein Staat einen Sitz, dieses Kontingent wird jedes Jahr um einen Sitz erhöht, bis der Maximalwert erreicht wird. Derzeit besteht das Weltparlament aus 564 stimmberechtigten Abgeordneten, es kann jede Entscheidung des Präsidenten mit einfacher Mehrheit abblocken oder bei eigenen Gesetzesentwürfen mit einer Zweidrittelmehrheit ein Veto des Präsidenten überstimmen.

- 5 Sitze: China, Indien, Indonesien, Rußland, USA
- 4 Sitze: Ägypten, Bangladesch, Brasilien, Deutschland, England, (Frankreich), Italien, Japan, Vereintes Korea, Mexiko, Nigeria, Pakistan, Philippinen, Thailand, Türkei, Ukraine, Vietnam
- 3 Sitze: Afghanistan, Algerien, Argentinien, Birma, Kanada, Kaua, Kenia, Kolumbien, Marokko, Neufrankreich, Peru, Polen, Rumänien, Spanien, Südafrika, Sudan, Sumatra, Taiwan, Tansania, Utopia, Zaire

Die VS sind außenpolitisch mit den Psykern verbündet, es findet sogar Militäraustausch statt. Ansonsten gibt es gute Beziehungen zu allen Rassen, gelegentlich sind die Beziehungen zu den Manka etwas gespannt, da ihnen vorgeworfen wird, Piraterie zu betreiben. Auch die Riesenschiffe der Nomaden haben Sonnensystemverbot, offiziell wegen der Gefahren für die Raumfahrt, inoffiziell wegen der ungewöhnlichen Ansichten der Nomaden, fremden Besitz betreffend.

## Militär

Oberster Befehlshaber der VS-Streitkräfte ist der Präsident. Ein größerer Kampfeinsatz muß allerdings durch eine Zweidrittelmehrheit im Weltparlament genehmigt werden.

Trotzdem verfügt das Militär über große Autonomie, geht ohne direkte Befehle gegen Piraten vor und mischt sich auch mal massiv in die Belange kleinerer oder neuer Kolonien ein.

Das Militär besteht aus sieben Abteilungen, welche wiederum in kleinere Unterabteilungen aufgespalten werden.

Dies sind im einzelnen die Raumflotte, das Heer, Abteilung Kampfanflug, Militärpolizei, Abwehrdienst, Abteilung Psi und Forschung & Entwicklung.

Die Raumflotte wird in „Space Force“ (Raumjäger), Kommando (Offiziere, Großraumschiffe) und Truppe (Kampfseinheiten an Bord von Schiffen) unterteilt, während das Heer aus Marine (Seestreitkräfte), „Air Force“ (Luftstreitkräfte) und Bodentruppen (Infanterie) besteht.

Die Abteilung Kampfanflug ist eine Infanterieelitetruppe, welche in speziell verstärkten und mit Waffen ausgestatteten Raumanzügen manövriert.

Die Abteilung Psi untersteht zwar offiziell der Gilde der Psioniker, ist aber fest in die Streitkräfte eingebunden und wird oft mißtrauisch beäugt.

Die Streitkräfte unterhalten zahlreiche Forschungsstationen und Militärbasen im Sonnen- und anderen Sternensysteme. Viele davon sind streng geheim und gut bewacht.

## Kultur und Sprache

In all den Jahrhunderten haben es die Menschen geschafft, ihre vielfältigen Kulturen größtenteils zu erhalten. Die Nationen der Erde sind meistens keine Kunstprodukte, sondern in langen Jahren „gewachsen“. Auch heute findet man auf der Erde eine ungeheure Vielfalt an kulturellen, sozialen und religiösen Errungenschaften. Dazugekommen sind die Einflüsse aus der Raumfahrt und den Kolonien. Hier ist ein neuer Menschenschlag entstanden, der eine eigene Sprache spricht, eine rauhe Schale besitzt und darunter jede Menge Hilfsbereitschaft für die in Not geratenen zeigt.

Während sich die meisten Landessprachen gehalten haben, sind nur die Dialekte zum Teil verschwunden. Als Weltstandardsprache wurde Mitte des 21. Jahrhunderts *Englisch* definiert, welche fast jeder Mensch versteht, da sie als erste Fremdsprache Pflicht in allen VS-Staaten ist. Dabei wurde Englisch um einige Begriffe hauptsächlich aus der französischen, portugiesischen, deutschen, japanischen und chinesischen Sprache erweitert. Die Schrift besteht aus lateinischen Buchstaben (AB...) und arabischen Ziffern (01...).

## Das Sonnensystem und die Kolonien

Eine geschickte Politik von Seiten der VS hat verhindert, daß Befürchtungen wahr werden, es könne irgendwann zu Kriegen oder Kämpfen zwischen der Erde und Kolonien kommen. Jede Kolonie darf „gehen“, wenn sie will. Dies kommt allerdings nur selten in Frage, sind doch die wirtschaftlichen Knebel fest verschnürt. Außerdem erhält jede Kolonie ab einer gewissen Größe den Vollmitgliedstatus in

den VS, verbunden mit wirtschaftlichen Vorteilen und militärischem Schutz.

Viel subtiler sind allerdings die sentimentalen Bindungen an die Erde, welchen sich Kolonisten ausgesetzt sehen. In all den Reisen durch das All wurde eben bisher keine zweite Erde gefunden. Die meisten Planeten und Monde sind entweder kahle Felsbrocken oder mit einer lebensfeindlichen Umgebung ausgestattet oder, sofern einigermaßen erträglich, die Heimatplaneten anderer Rassen. Die Erde ist aus dem Weltall hingegen ein wundervoller Anblick.

Aus diesem Grund hat die Regierung der VS das Projekt *Homewards* ins Leben gerufen. Jeder Kolonist darf einmal in seinem Leben einen kostenlosen dreiwöchigen Urlaub auf der Erde machen (Flug, Hotel, Sehenswürdigkeiten). Für Kinder bis zehn Jahre gilt dies übrigens generell. Diese Strategie hat dazu geführt, daß sich junge Paare mit Kindern ihren „Freiflug“ nehmen, den normalen Aufenthalt aber auf sechs bis zehn Wochen ausdehnen, um ihren Kinder ausgiebig den schönen Planeten Erde zu zeigen. Das führt einerseits zu einer starken Erdbindung der Kolonisten, andererseits wird auch noch der Tourismus und die Wirtschaft angekurbelt.

#### *Die Erde*

Auf der Erde leben derzeit 12 Milliarden Menschen, davon immerhin eine ganze Milliarde in 108 Unterseestaaten. Die Größten sind Kaua (in der Nähe von Hawaii, 32 Millionen Einwohner), Neufrankreich (Atlantik, 29 Millionen) und Utopia (Atlantik, 27 Millionen). Der Regierungssitz Atlantis (Atlantik) ist ein reiner Verwaltungsbezirk mit einer angeschlossenen militärischen Basis, es leben ca. 300.000 Menschen in dieser Unterwassermetropole.

Auf der Erde dürfen keine zivilen interstellaren Schiffe ab einer gewissen Größe landen. Der gesamte Raumverkehr wird über den Mond abgewickelt, welcher sich aufgrund der niedrigen Gravitation und der dünnen Besiedelung besonders gut als Start- und Landeplatz der Großraumschiffe eignet. Einige besonders fette Brocken landen sogar nie, sondern werden im Raum be- und entladen. Der Transit von Erde zu Mond wird mit Shuttles oder kleinen Frachtern abgewickelt. Die alte (und einzige) Raumstation im Orbit der Erde ist schon lange nicht mehr im Betrieb und dient heute als Raumfahrtmuseum und wichtiger Punkt im Tourismusgewerbe.

#### *Der Mond*

Das Sprungbrett zu den Sternen. Hier werden die ankommenden Schiffe entladen, gewartet und betankt. Hier warten Reisende auf ihren interstellaren Flug, Händler auf gute Geschäfte und Abenteurer und Glücksritter auf einen lohnenswerten Auftrag. Von hier aus starten die Riesenfrachter zu ih-

rem langen Weg zu den Sprungpunkten zwischen der Mars- und Jupiterumlaufbahn.

Auf dem Mond gibt es acht Kolonien und zwei Basen der VS-Streitkräfte. Sechs der Kolonien sind eigenständige Mitgliedsstaaten der VS, die größte Kolonie ist *Armstrongville* mit immerhin 3 Millionen Bewohnern. Die restlichen beiden Kolonien sind Neugründungen des afrikanischen Konsortiums (die erste Kolonie afrikanischer Staaten außerhalb der Erde) und Australiens. Beide Kolonien umfassen nur etwa 25.000 Menschen und werden hauptsächlich zur Forschung genutzt. Insgesamt leben auf dem Mond ca. 9,4 Millionen Menschen. Wie alle menschlichen Kolonien wurden auch die Mondkolonien im Laufe der Jahrzehnte mit künstlicher Schwerkraft versehen.

Auf dem Mond gibt es Bestrebungen der VS, ein Terraformingprojekt ins Leben zu rufen, um den Mond in eine zweite Erde zu verwandeln. Ein nahezu utopisches Vorhaben für die nächsten hundert Jahre, aber nicht ohne Reiz. Viele Kolonisten würden sich wünschen, nicht immer unter Kuppeln zu leben.

#### *Der Mars*

Von allen Planeten im Sonnensystem der erdähnlichste, war es schon immer ein Traum, ihn zu besiedeln. Derzeit gibt es drei autonome Kolonien und eine VS-Raumbasis auf dem roten Planeten, insgesamt leben hier 2 Millionen Menschen. Die „Marsianer“, wie sie sich selbst stolz nennen, sind von allen Kolonisten die eigentümlichsten. Die Marskolonien waren immerhin die ältesten Besiedlungen der Menschheit (den Mond ausgenommen). Da sie noch in einer Zeit vor der Erfindung des Sprungtriebwerkes, der Schwerkraftgeneratoren und der Energieschilde erbaut wurden, hatten die ersten Marskolonisten mit großen Problemen zu kämpfen und hohe Verluste zu beklagen. Im Gegensatz zu den Mondbewohnern waren sie aber ewig weit von der Erde entfernt, weswegen sie sich immer für die „besseren“ Kolonisten gehalten haben. Diese Einstellung hat sich weitervererbt und heute noch behaupten die Marsianer der härteste Menschen-schlag zu sein. Außerdem ist der Anteil der Psioniker unter den Marskolonisten am höchsten, er liegt etwa bei 3%, also dreimal so hoch wie beim Rest der Menschheit. Das hat dazu geführt, daß auf dem Mars die einzige Außenstelle der Psi-Gilde existiert, eine nicht allgemein bekannte Tatsache.

#### *Sonstige Kolonien im Sonnensystem*

Im Sonnensystem gibt es weitere Kolonien auf den Jupitermonden Europa und Ganymed und dem Saturnmond Rhea. Zahlreiche Forschungsstationen, u.a. auf Io (Jupitermond) und Titan (Saturnmond), und Militärbasen (Pluto, Uranusmond Oberon) runden die menschliche Erschließung des Sonnensystems ab.

#### *Alpha Centauri*

Im ganzen System befinden sich drei eigenständige Kolonien auf größeren Monden sowie die größte Militärbasis der VS außerhalb des Sonnensystems. Insgesamt leben etwa 700.000 Menschen im Centauri-System, davon 400.000 in der größten und ersten Kolonie *Mankind Hope*.

Alpha Centauri ist strategisch gesehen ein wichtiges Sternensystem. Es bildet einen Puffer zu allen anderen Rassen außer den Psykern. Fast alle großen Schiffe müssen über Alpha Centauri springen, um das Sonnensystem zu erreichen. Dies hat dazu geführt, daß Alpha Centauri ein bedeutendes Handelszentrum und Umschlagplatz wichtiger Güter wurde. Auch zahlreiche außerirdische Händler und Piloten führen ihre Geschäfte über Niederlassungen auf Alpha Centauri. Es versteht sich von selbst, daß alle großen Erdfirmen über Centauri-Außenstellen verfügen.

#### *Weitere Kolonien*

Insgesamt gibt es 86 offiziell bekannte Kolonien der Menschheit, ihre Größe reicht jedoch in fast allen Fällen noch nicht für eine Unabhängigkeit aus. Meistens handelt es sich um Forschungsstationen, Firmenkolonien, Prospektoren, Farmer oder Terraformer, welche nur gelegentlich Besuch erhalten. Viele dieser Kolonisten verbringen auch nicht ihr ganzes Leben an einem Ort, sondern reisen von Kolonie zu Kolonie. Auf einigen Planeten haben sich sogar Kolonien mit Fremdrassenbeteiligung gebildet.

Neben den offiziellen Kolonien gibt es wahrscheinlich hunderte geheimer und illegaler Stütz- und Treffpunkte von Schmugglern, Piraten oder Terroristen. Auch der Geheimdienst und das Militär unterhalten versteckte Kolonien und Raumstationen, teilweise gibt es sogar ganze Sternensysteme, welche für den normalen Verkehr gesperrt sind.

#### **Psi**

In den VS gibt es zahlreiche Gesetze über den Einsatz von Psi-Kräften, den Schutz von und vor Psionikern und die Rechtmäßigkeit psionischer Ermittlungen. Über allem wacht die Gilde der Psioniker, welche regelmäßig Tests an Kindern und Jugendlichen vornimmt, Ausbildungsplätze bereitstellt und gefährliche Psioniker jagt.

Nicht jeder Psioniker muß Mitglied der Gilde sein, er muß jedoch seine Fähigkeiten, seinen Aufenthaltsort und weitere persönliche Daten der Gilde mitteilen. Ein Psioniker hat in allen VS-Staaten gleiche Rechte und Pflichten. Auf der Erde gilt nur im Iran die Todesstrafe für überführte Psioniker, ein Grund, weshalb der Iran nicht Mitglied der VS ist.

Gildenpsioniker arbeiten in allen Bereichen der VS, vor allem für die Polizei, den Geheimdienst und das Militär. Andere Psioniker haben es hingegen schwer, in diesen

Bereichen zu arbeiten, sie werden eher von Firmen oder Privatleuten angeheuert. Außerdem gibt es viele Psibegabte, welche in ganz normalen Berufen tätig sind und ihre Fähigkeit (die meistens gering ausgebildet ist) geheim halten (oft auch gegenüber der Gilde).

### Projekt Hellsicht

Psi-Forschung ist ein faszinierendes Gebiet. Mit der Hilfe von Psionikern hofft das Militär, das Kommunikationsproblem im All zu lösen.

Es ist eine nicht allgemein bekannte Tatsache, daß Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit einen „Blick in die Vergangenheit“ erlauben. Technisch wird dieser Umstand durch riesige Teleskope im Weltall ausgenutzt, welche weit genug vom Sonnensystem entfernt, einen Blick auf die Sonne in der Vergangenheit erlauben. Eines der größten Weltraumteleskope der VS wurde ca. 450 Lichtjahre entfernt installiert, auf die Sonne ausgerichtet und empfängt jetzt Bilder und Werte aus dem Jahr 1800. In dieser Zeit gab es noch keine detaillierte Sonnenbeobachtung auf allen Spektren. Mit dem Blick in die Vergangenheit werden die Sonnendaten sinnvoll ergänzt.

Die Auflösung derartiger Teleskope ist natürlich gering, so daß ein „Wunschtraum“ der Polizei nicht in Erfüllung geht: Ein Verbrechen nach Stunden oder Tagen durch geeignete Apparate sichtbar zu machen. Was mit der Technik nicht funktioniert, könnte mit Psi jedoch klappen. Es ist einigen Psionikern möglich, Hellsicht zu betreiben. Wenn sie einen Ort besucht haben, können sie diesen Ort auch aus der Entfernung sehen. Die effektive Entfernung ist jedoch noch recht gering, die Forschung versucht also, diesen Blickradius zu erhöhen. Es gibt drei Theorien. Erstens: Ein Psioniker sieht das Bild je nach Entfernung zeitlich versetzt, d.h. würde er ein Lichtjahr entfernt einen Ort sehen, dann sieht er auch ein Jahr in die Vergangenheit. Dies könnte Verbrechen aufklären. Zweitens: Ein Psioniker sieht stets das aktuelle Bild eines Ortes. Sollte dies zutreffen, könnte man das Problem der Überlichtkommunikation psionisch lösen. Die dritte Theorie besagt, daß mit steigender Entfernung die Schärfe bzw. Genauigkeit der Informationen nachlassen wird (Fei-Wu-Unschärferelation). Bisher konnte nicht geklärt werden, welche Theorie stimmt, da die noch geringen Abstände keine exakten Zeitmessungen zulassen.

### Psi-Schutz

Besonders aktive Forschung wird im Bereich des Psi-Schutzes betrieben. Hier dreht sich alles um die Frage, wie psionisch unbegabte Lebewesen, Objekte oder sogar ganze Gebiete vor Psi-Einsatz geschützt werden können. Der beste Schutz gegen einen Psioniker ist bisher immer noch ein stärkerer Psioniker.

Man fand jedoch schnell heraus, das Psi-Anwendungen in der Nähe einer Seismann-Strahlungsquelle schwer bis unmöglich werden. Einige Geräte erzeugen leichte Seismannfelder (Computer, Hologramme), während Raumschiffreaktoren, -schilde und Sprungtriebwerke mittlere bis schwere Felder bewirken. Die stärksten Seismannfelder können bei Sonneneruptionen nachgewiesen werden. Künstliche Schutzfelder sind derzeit nur unter großem Geld- und Materialaufwand mit geringer Wirkung herstellbar. Trotzdem werden wichtige Konferenzräume bereits dadurch abgeschirmt und reiche Leute, die es sich leisten können, schützen auch ihren privaten Besitz mit Seismannfeldern.

### Regeln

- Die Regeln des Kapitels *Charaktererschaffung* gelten grundsätzlich für Menschen.
- Die angeborenen Fertigkeiten *Chamäleon*, *Natürliche Rüstung*, *Natürliche Waffen*, *Unsterbliche Seele* und *Tageszyklus* können von Menschen nicht gewählt werden.
- Frauen werden durchschnittlich 95 Jahre alt, haben eine mittlere Körpergröße von 178 cm und wiegen ca. 70 kg. Männer erreichen ein Durchschnittsalter von 90 Jahren, werden im Schnitt 186 cm groß und wiegen 84 kg. Diese Werte gelten für das Jahr 2247.

## Psyker

### Beschreibung

Die Rasse der Psyker hat die bisher größte festgestellte Ähnlichkeit zu den Menschen im Vergleich zu anderen Fremdrassen. Tatsächlich könnten Psyker für den unvoreingenommenen Beobachter gut als Menschen erscheinen. Der Körperaufbau ist bis auf Details und ein größeres Gehirn identisch, wenn auch ein Psyker im Durchschnitt kleiner und schwächer als ein Mensch ist. Da der Heimatplanet der Psyker eine geringe Schwerkraft aufweist, ist ihr Knochenbau wesentlich weniger belastbar als bei anderen Rassen. Dies macht Psyker sowohl auf größeren Planeten als auch an Bord von Raumschiffen schwer zu schaffen.

Es gibt unter den Psykern den Menschen ähnliche Varietäten was Haut-, Haar- und Augenfarbe angeht. Auch die Psyker haben zwei Geschlechter, wobei eine Paarung mit Menschen möglich ist.

### Heimatsystem

Die Heimatwelt der Psyker liegt 33,2 Parsec (ca. 108 Lichtjahre) weit spinwärts (= „vom Kern der Milchstraße nach außen“) von der Erde entfernt. Sie wird von den Psykern *Zeiv* genannt und umkreist den Stern

*Varlor* (a Ceti). Die Psyker nennen sich selbst *Varour*. *Zeiv* hat einen Radius von 5.900 km und umläuft *Varlor* innerhalb von 297 Tagen (= 309 Erdentage), wobei ein *Zeiv*-Tag knapp 25 Erdenstunden entspricht.

Auf *Zeiv* gibt es keine zyklischen Jahreszeiten, da der Planet gegenüber seiner Bahnebene nicht geneigt ist. Am Äquator ist es permanent Sommer, während die Pole einen immerwährenden Winter zu bieten haben. Die Temperaturen sind mit der Erde vergleichbar. Der Großteil der Bevölkerung konzentriert sich deshalb auf die gemäßigten Gebiete nördlich und südlich des Äquators.

Die Psyker verfügen vor der Kontaktaufnahme mit den Menschen nicht über Sprungtechnik und haben deshalb fast nur planetare Raumfahrt entwickelt. Einige Planeten und Monde ihres Systems verfügen über größere Stationen, meistens rein wissenschaftlicher Natur. Da es insgesamt nur ca. 400 Millionen Psyker gibt, haben sie keinerlei Kolonien im Weltraum erschlossen. Die wenigen Psyker, die außerhalb ihres Heimatsystems leben, haben sich meistens auf der Erde oder den anderen menschlichen Kolonien niedergelassen. Natürlich gibt es diplomatische und wirtschaftliche Außenstellen bei anderen Rassen.

### Gesellschaft und Kultur

Da es insgesamt nur sehr wenige Psyker gibt, hat sich schon vor Jahrhunderten eine Weltregierung gebildet, welche von allen Psykern demokratisch gewählt wird. Auch ihre besondere Fähigkeit, die Anwendung starker Psi-Kräfte, hat schnell zu einheitlichen Strukturen innerhalb der Gesellschaft und Kultur geführt. Jeder Psyker ist in der Lage, Psi anzuwenden, wobei es natürlich stärkere und schwächere Psioniker gibt.

Die Psyker wenden ihre Kräfte sowohl effektiv als auch verschwenderisch an. Effektiv bedeutet, daß viele Geräte auf Psi basieren (womit sie für Nicht-Psioniker unbrauchbar sind), aber trotzdem einen relativ hohen Technikanteil haben. Es gibt daneben natürlich auch genügend Dinge, welche rein technischer Natur sind. Verschwenderisch sind Psyker was Spiel, Sport, Kunst und Unterhaltung angeht. Fast alle ihre Vergnügungen werden durch Psi unterstützt. Psionische Wettkämpfe sind an der Tagesordnung und die stärksten Psioniker ihres Volkes genießen Heldenverehrung.

### Sicherheit und Militär

Auf *Zeiv* gibt es Polizei und Sicherheitskräfte, sowie die sogenannte Gedankenpolizei. Sie ist etwa mit der menschlichen Gilde der Psioniker zu vergleichen, kümmert sich aber nur um die schlimmsten Vergehen. Für normale Straftaten reicht die Polizei (die ja stets psionisch begabt ist) meistens aus.

Es gibt wenig Militär, erst nach dem Zwischenfall von 2190 wurden eine planetare Verteidigung und eine kleine Raumflotte ge-

baut. Da die Psyker mit den VS eine Militäralianz gebildet haben, ist die Erde vertraglich verpflichtet, den Psykern in einem Krieg beizustehen. Umgekehrt unterstützen die Psyker die Psi-Forschung der Menschen.

Ihre beste Waffe ist ihr Psi-Potential. Damit würden sie einen Konflikt mit hoher Wahrscheinlichkeit siegreich beenden, sofern sich die Psyker nur verteidigen. Da Psyker aber selten aggressiv sind und auch nicht über Massenvernichtungs- oder Angriffswaffen verfügen, sehen andere Rassen durch sie keine Bedrohung.

Da die Psyker über schwere Verteidigungswaffen und Schutzschilde verfügen, welche Technik und Psi koppeln, sind sie allerdings ein beliebtes Spionageziel. Bisher haben andere Rassen (die Menschen eingeschlossen) aber keine Fortschritte in dieser Richtung erzielen können.

### Regeln

- Ein Psyker bekommt körperliche Schwierigkeiten, wenn er seine Heimatwelt verläßt, da er auf höhere Schwerkraft nicht eingestellt ist. Um diese Probleme zu umgehen, muß der Charakter über Kunstmuskeln verfügen (Stufe unerheblich) oder permanent -1 auf jeden körperlichen FW in Kauf nehmen.
- Darüber hinaus erhalten Psyker -1 auf ihren Wurf, wenn sie ermitteln, ob sie einen Knochenbruch erleiden.
- Psyker sind extrem empfindlich gegenüber Sprüngen. Bei einem Raumsprung müssen sie meditieren oder starke Beruhigungsmittel (medizinisches Risiko) nehmen, um keine bleibenden Schäden davonzutragen. Sie regenerieren während eines Sprunges keine PP. Meditierende Psyker sind erst [2w] Minuten nach Eintauchen in den Normalraum wieder aktionsfähig.
- Die Basis- und Sinneswerte eines Psykers werden modifiziert:

STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
-2	0	-2	-4	-4	0	0	+5
		SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT
		0	0	0	0	0	-4

- Psyker haben eine Anfangspriorität von 0 auf *Psi*, dafür aber -1 auf *Waffen*.
- Die Sonderfertigkeit eines Psykers liegt normalerweise im Psi-Bereich. PSE, PSW und PST dürfen allerdings nicht gewählt werden.
- Psyker dürfen zu Beginn ihrer Laufbahn für je einen ALP Psi-Sprüche auf 90% erlernen, dies gilt für maximal fünf ALP. Danach können sie, wenn gewünscht, nach normalen Regeln Sprüche lernen.
- Ein Psyker verfügt automatisch entweder über *Psi-Widerstand* oder *Psi-Überladungsschutz*. Er hat die Möglichkeit, auf diese Fertigkeiten zu verzichten und zu würfeln.

- Die angeborenen Fertigkeiten *Schmerz-unempfindlichkeit*, *Natürliche Rüstung*, *Natürliche Waffen*, *Überladungsanfälligkeit* und *Psi-Anfälligkeit* dürfen nicht gewählt werden.
- Psykercharaktere haben Zugriff auf die Fertigkeit *Laserschwert*, können aber keine Fertigkeit erlernen, welche die Bedienung oder Fertigung schwerer Psi-Waffen umfaßt.
- Es gibt keine Psyker-Androiden.
- Frauen werden durchschnittlich 70 Jahre alt, haben eine mittlere Körpergröße von 156 cm und wiegen ca. 50 kg. Männer erreichen ein Durchschnittsalter von 68 Jahren, werden im Schnitt 168 cm groß und wiegen 60 kg.

## Ne

### Beschreibung

Bei den Ne handelt es sich um aufrecht gehende Katzenwesen mit vage humanoider Form. Die Ne werden je nach Aussehen in vier Rassen unterteilt, welche Ähnlichkeiten mit Großkatzen der Erde haben.

Die vorherrschende Rasse sind die Ne'toh (Ne'leo) oder auch Löwen. Sie stellen 75-80% der Gesamtbevölkerung. Die weiteren Rassen sind etwa gleich verteilt und werden Ne'bakh (Ne'tigris, Tiger), Ne'sima (Ne'onca, Jaguar) und Ne'kesche (Ne'jubatus, Gepard) genannt.

Alle Ne besitzen ein Ganzkörperfell, welches aber nicht so dicht ist wie bei den vergleichbaren Tieren. Sie können bis auf die Geparde ihre Krallen einziehen, besitzen aber deswegen kein drittes Fingerglied. Ihre Finger sind dicker als bei Menschen, deren Waffen oder Werkzeuge sie gar nicht oder nur unter Schwierigkeiten benutzen können.

Der Katzenschwanz ist nur noch rudimentär vorhanden, bei jedem 1.000. Kind ist er ausgebildet und wird normalerweise kurz nach der Geburt chirurgisch entfernt.

Es gibt zwei Geschlechter, eine Paarung ist mit Menschen und Psykern möglich. Die Geschlechtsorgane der Ne sind im Gegensatz zu Erdenkatzen nicht im Fell verborgen.

Die Ne sind Fleischfresser, haben aber aus kulturellen und geschmacklichen Gründen die Aufnahme jeder Nahrung „erlernt“. Sie müssen allerdings regelmäßig Fleisch essen, welches sie gebraten oder gekocht, aber auch gefahrlos roh zu sich nehmen. Die Ne nehmen keine lebende Nahrung mehr zu sich.

### Politik

Vorherrschende Regierungsform auf *Missk* (Heimatplanet) ist die (repräsentative) Monarchie. Vereinzelt gibt es Demokratien oder religiöse Diktaturen. Eine welt-

umfassende Ne-Regierung gibt es nicht, allerdings wurde im Zuge der Entdeckung fremder Rassen eine internationale Behörde gebildet, welche sich mit außerweltlichen Problemen beschäftigt und an der etwa 80% aller Staaten beteiligt sind.

Im Jahr 2247 gibt es auf *Missk* 623 Staaten, dazu ca. 100 Gebiete, die einen autonomen Status haben oder erlangen wollen. Kriege sind an der Tagesordnung, werden aber mit konventionellen Waffen geführt. Insgesamt soll es etwa 4 Milliarden Ne geben.

Nahezu alle Monarchien sind erbgebundene Löwen-Patriarchate. Die Löwen dominieren sämtliche anderen Rassen, da sie in ihrer Evolution zuerst Rudel, Stammesstrukturen und Städte entwickelten. Alle anderen Ne sind klassische Einzelgänger.

Die weiblichen Ne sind mit ihrer Rolle zufrieden, was nach anerkannten Forschungen genetischen Ursprungs ist. Ihre Nichtbeteiligung an politischen Ämtern gleichen sie durch das allgemein übliche Haus- und Hofrecht, sowie durch die Wahl des Ehepartners aus.

Einige Staaten werden von Tigern regiert, kein Land jedoch von Jaguaren oder Geparde. Tigermonarchen werden allgemein mit Mißtrauen beobachtet, seit vor 94 Jahren ein Tiger versuchte, alle Staaten des Hauptkontinents zu „vereinen“. Dies führte zum bisher einzigen Weltkrieg, welcher vier Jahre andauerte und erst mit einem erfolgreichen Attentat auf das Leben des Diktators beendet wurde.

### Gesellschaft

Löwen dominieren weite Teile der Gesellschaft. Sie bilden den Adel und besetzen alle wichtigen Posten in Verwaltung, Polizei und Militär. Offiziell stehen Nichtlöwen alle Wege offen und eine offensichtliche Diskriminierung findet nicht statt. Viele Tiger, Jaguare und Geparde sind jedoch Einzelgänger (auch eine genetische Ursache). Sie widmen sich hauptsächlich dem Handel, Handwerk, Sport, Unterhaltung, Kunst und der Raumfahrt.

Unter Raumfahrern liegt der Anteil an Löwen mit knapp 45% extrem niedrig. Raumfahrende Ne sind fast immer Kleinhändler, andere Rassen würden sie manchmal eher Piraten nennen. Trotzdem sind Ne umgängliche und gern gesehene Besatzungsmitglieder, auch auf Nicht-Ne-Schiffen.

Weibliche Ne sind hochangesehene Mitglieder der Gesellschaft und stehen in ihren Fähigkeiten den Männern in nichts nach. Frauen sind für Grundbesitz und Kinder verantwortlich und haben das alleinige Recht, einen Ehemann zu erwählen. Die Einehe herrscht inzwischen vor, in einigen Löwenkulturen ist eine Mehrehe für männliche Ne erlaubt (wenn die Frauen dies wollen).

Eine kulturelle Besonderheit ist die Begrüßung. Diese uralte Katzensitte hat sich

bis heute gehalten. Zur Begrüßung stupsen sich zwei Ne gegenseitig mit der Nase (formell). Freunde lecken sich sogar die Backe oder die Nase ab. Dies ist etwa mit menschlichen Küssen vergleichbar, es gibt zahlreiche Varianten, auch im familiären oder intimen Bereich.

### Psi

Der Anteil an Psibegabten entspricht dem galaxisweiten Durchschnitt, wobei Frauen öfter als Männer und Nichtlöwen öfter als Löwen betroffen sind. Es gibt keine einheitlichen Psi-Gesetze, einige Ne-Staaten haben Psi-Kräfte verboten und bestrafen Psioniker sogar mit der Todesstrafe.

### Handel

Ne tragen hauptsächlich aus sittlichen und kulturellen Gründen Kleidung, da sie über ein normalerweise ausreichendes Fell verfügen. Durch den Kontakt mit fremden Rassen hat sich ein neuer Importschlager auf Missk entwickelt: Mode. Viele außerirdische Händler bieten speziell für Ne geschneiderte Mode an.

Auf Missk gibt es drei nicht intelligente Großkatzenarten, allerdings keine Kleinkatzen. Für die Menschen hat sich dieser Umstand zu einem echten Exportschlager entwickelt, da die Ne Interesse an allen Arten von Haus- und Rassekatzen haben. Da Züchtungen auf Missk bisher weitestgehend erfolglos geblieben sind (man munkelt, die Menschen haben ihre Katzen genetisch manipuliert), werden immer noch Katzen von der Erde importiert. Dieser Katzenhandel ist ein Ärgernis für Tiereschützer beider Seiten, da immer wieder Katzen illegal gehandelt werden und zahlreiche Tiere während des langen Raumfluges qualvoll verenden.

### Politik und Militär

Die politischen Beziehungen zur Erde und den Psykern sind weitestgehend gut. Die Nomaden sind gern gesehene Gäste vieler Ne. Zu anderen Rassen gibt es nur sporadischen Kontakt.

Eine Ne-Raumflotte könnte der menschlichen Flotte locker Konkurrenz machen. Da Missk aber in so viele Einzelstaaten zersplittert ist, gibt es keine Flotte von interstellarer Bedeutung. Trotzdem steht es außer Frage, daß die Ne auf eine außerirdische Bedrohung geschlossen reagieren würden.

Die Ne haben einige kleinere Kolonien in ihrem Heimatsystem aufgebaut, und expandieren erst jetzt interstellar. Ihre wenigen Kolonien sind größtmäßig bedeutungslos, da sie stets von einzelnen Staaten oder Splittergruppen betrieben werden. Viele Ne-Kolonien, gerade von religiösen Gruppen, sind auch nicht lebensfähig und gehen nach wenigen Jahren unter.

### Einige ausgewählte Staaten

#### Kobaje

Eine repräsentative Monarchie in der südlichen Hemisphäre von Missk. Auf einer Fläche von 3 Millionen qkm leben ca. 112 Millionen Ne, 70% davon sind Löwen, jeweils 10% gehören zu den anderen Rassen.

Unter König *Ne'toh Schis Ferat* (Name: Rasse, Clan, Vorname) hat sich ein bedeutendes Kultur- und Handelszentrum entwickelt.

Kobaje dürfte die größte Militärmacht Missks sein, verfügt über demokratische Wahlen, Pressefreiheit, Psi-Überwachung durch eine Gilde und ist technisch auf einem hohen Stand (TL 10). Kobaje ist größter Handelspartner mit den VS und führt den Vorsitz der internationalen Außerirdischenbehörde. Die südliche Hemisphäre um Kobaje ist seit vier Jahrzehnten kriegsfrei.

#### Mitu

Eine religiöse Diktatur. Mitu ist 250.000 qkm groß und beherbergt 12 Millionen Einwohner. Offiziell leben nur Löwen in Mitu. Tatsächlich werden die wenigen Nichtlöwenclans im Süden des Landes unterdrückt und brutal verfolgt.

Die Mitaner leben spartanisch und werden von den *Zat'ne*, den obersten Priestern ihrer Götter, geführt. Jeder der zahlreichen Götter wird durch einen *Zat'ne* vertreten, die Priester der wichtigsten Götter sind die geistigen und politischen Führer des Landes.

Die Hauptgötter sind Pak, die Göttin der Sonne; Stigga, der Gott der Nacht; Tokhata, die Göttin der Jagd und des Kampfes; Molo, der Gott der Frucht- und Mannbarkeit; Uluba, die Göttin des Todes und Bisu, der finstere Gott, der einst über alle herrschen wollte.

Gläubige müssen stets den „zuständigen“ Gott um Wohlgefallen bitten, wenn sie etwas unternehmen wollen. Ansonsten gibt es zahlreiche strenge Vorschriften:

Zauberei ist als Werk Bisus verboten, Psioniker werden verbrannt oder gesteinigt.

Raumfahrt sowie Kontakt zu Fremdrassen oder Nichtlöwen sind verboten.

Fleisch darf nur roh verzehrt werden, einmal pro Jahr gibt es eine rituelle Jagd auf Beutetiere.

Katzen aller Art sind heilige Tiere, sie dürfen nicht berührt oder gar verletzt werden. Kinder mit angeborenem Katzenschwanz gelten als heilig.

Dieser Glaube existiert in gemäßigter Form in vielen Ländern Missks. Vielgötterei ist sowieso weit verbreitet, nur vereinzelt glauben Ne an einen Gott oder eine Wesenheit (meistens eine große, männliche Katze). In heutiger Zeit haben die meisten entwickelten Länder eine Trennung zwischen Kirche und Staat vollzogen, auch der Anteil an Atheisten ist extrem angestiegen.

### Regeln

- Bei der Charaktererschaffung wird zwischen den einzelnen Ne-Rassen unterschieden.
- Basis- und Sinneswerte werden modifiziert:

STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
Tiger							
+4	-2	+2	+2	-4	0	-1	0
Löwe							
+3	-2	+4	0	-3	0	-1	0
Jaguar							
+2	-2	+5	0	-3	0	-1	0
Gepard							
+1	-1	+5	0	-3	0	-1	0
SEH HRV GER GSM TST INT							
	+1	+6	+3	-3	-2	0	

- Löwen, Tiger und Jaguare haben automatisch ausfahrbare Krallen (*Natürliche Waffen*). Geparde verfügen über *Explosive Schnelligkeit* und erhalten einen Zusatzbonus von +5 auf ihre Maximalschnelligkeit. Geparde dürfen *Natürliche Waffen* nicht auswählen.
- Alle Ne außer den Geparden erhalten einen Bonus von +1 auf *Akrobatik (Klettern)*. Ne haben für *Ausdauer* doppelte LP-Kosten,
- Ne werden durchschnittlich 60 Jahre alt. Tiger haben eine mittlere Körpergröße von 200 cm und wiegen ca. 120 kg. Löwen erreichen eine Größe von 190 cm und ein Gewicht von 100 kg, während Jaguare und Geparde 180 cm groß und 80 kg schwer werden können. Weibliche Ne sind durchschnittlich etwa 10% kleiner und leichter.

## Nomaden

### Beschreibung

Die *Shinlei paru* (Kinder der Sterne), wie sie sich selbst nennen, sind humanoide Wesen, welche in riesigen Raumschiffen leben. Die Nomaden nehmen aber auch Menschen oder Mitglieder anderer Rassen auf, wenn diese bedingungslos bereit sind, ihren Lebensstil anzunehmen.

Ihre Großschiffe, deren Anzahl auf 60 bis 100 geschätzt wird, sind sprunghaft, gut bewaffnet und ein höchst ungewöhnlicher Anblick. Es handelt sich zum Großteil um Flickwerk unterschiedlichster Technik, erworben oder getauscht in den entferntesten Winkeln der Galaxie (böse Zungen sprechen von gestohlen).

Die folgenden Informationen enthalten Daten, welche nicht „allgemein“ bekannt sind, im Spiel also (ohne Grund) nicht verwendet werden sollten.

## Gesellschaft

Es gibt schätzungsweise zwei Millionen Shinlei in der bekannten Galaxis. Ihre Herkunft ist unbekannt, es wird aber vermutet, daß sie die Reste einer alten, fortgeschrittenen Kultur sind.

Ihre Schiffe beherbergen zwischen mehreren Tausend und einer Viertelmillion Nomaden. Jedes Schiff wird von einer autarken Gemeinschaft bewohnt, welche selbst verantwortlich für ihr Handeln und Überleben ist. Shinlei betreiben zwar höchst selten Piraterie, haben aber ein seltsames Verständnis von Besitz, weswegen sie „Hausverbot“ im VS-Raum haben. Dieses Verbot stört die Shinlei wenig, allerdings betreten sie VS-Systeme nur noch mit kleineren, unauffälligeren Schiffen.

Vor vielen Jahrzehnten haben sich einige menschliche Sinti und Roma, die das Auftauchen von galaktischen Nomaden als göttliche Vorsehung gedeutet haben, den Shinlei angeschlossen. Passenderweise sind die Shinlei sehr religiös. Sie glauben an eine gottähnliche Entität, welche das komplette Universum umfaßt. Da der gesamte Kosmos zusammenhängt, beeinflußt das Handeln des Einzelnen stets die Gesamtheit.

Das Alter eines Nomaden, nicht seine Fähigkeiten, bestimmt seinen Stand in der Gesellschaft. Die Anführer ihres Volkes sind die Ältesten, welche in Form eines Rates jedem Schiff vorstehen. Aus den Schiffsräten werden regelmäßig Mitglieder zum sogenannten Großrat entsandt, welcher Entscheidungen für alle Shinlei trifft. Innerhalb eines Schiffes sind die Entscheidungen des Rates jedoch absolut bindend. Der Rat, dessen Vorsitz die älteste Frau führt, kümmert sich um Politik, Recht, Gesellschaft und Soziales. Der Kommandant eines Schiffes, der immer ein Mann ist, trifft alle Entscheidungen, Schiff und Einsätze betreffend.

Junge Shinlei verlassen oft ihre Heimat-schiffe und streunen jahrelang durch die Galaxis. Sie sind als Navigatoren beliebt, da sie fast alle Sternkarten auswendig kennen. Gelegentlich sind sie auch im Auftrag der Ältesten unterwegs.

Eine besondere Eigenart sind die „geschmückten“ Wunden. Shinlei sind stolz auf jede Wunde und schmücken sie nach dem Heilungsprozeß durch goldene oder silberne Ringe. Dabei ist es völlig unerheblich, wo sich die Wunde befunden hat, viele Shinlei tragen Ringe im Gesicht, an den Fingern oder auf dem Schädel.

## Besitz

Die Shinlei unterteilen Besitz in drei Kategorien, ein Umstand, der öfter zu Schwierigkeiten mit Mitgliedern anderer Rassen führt.

**Persönlicher Besitz:** Dabei handelt es sich um alles, was eine Person am Körper trägt, eindeutig ihr gehört (Ausweis, Familien-

schmuck) oder in einen Rucksack normaler Größe paßt. Jeder Shinlei besitzt nur einen Rucksack, welcher seinen kompletten Besitz enthält.

**Anspruchsbesitz:** Es handelt sich um Besitz, auf den eine Person Anspruch erhebt, den aber alle benutzen dürfen. Beispielsweise ein Rasierapparat, der in der Duschkabine des Raumschiffs liegt. Eine Person hat ihn gekauft (=Anspruch), aber jeder darf ihn unentgeltlich benutzen.

**Allgemeiner Besitz:** Sonstige Güter gehören der Allgemeinheit. Hierbei wird unterschieden: Hat das Gut für die Gesellschaft eine wichtige Bedeutung (Sprungantrieb, Beiboot eines Schiffes etc.), so hat die Gesellschaft einen Anspruch darauf (s.o.). Im anderen Fall kann der allgemeine Besitz beliebig entfernt, mitgenommen und sogar veräußert werden.

## Technik und Raumschiffe

Die technischen Möglichkeiten der Shinlei liegen offiziell bei TL 9,5 bis 10. In Wahrheit haben die Nomaden in einigen Bereichen (Raumfahrt, Medizin) bereits TL 11 erreicht. Dieses Wissen wird eifersüchtig gehütet und tatsächlich gibt es kaum Nicht-Shinlei, denen die Wahrheit bekannt ist.

Die Shinlei können hervorragend klonen und sind in der Lage Bioimplantate herzustellen. Diese Technik steht natürlich nur Mitgliedern ihrer Gemeinschaft offen. Ein Shinlei wird sich in keinem Fall fremde Cyberware einbauen lassen, dazu ist er viel zu stolz.

Die Schiffe der Shinlei bewegen sich zwischen Größenklasse 6 und 10 (= bis zu  $10^{10} \text{ m}^3$ ), ihr größtes Schiff ist die *Tuma-Hu* (ehrevoller Stolz), zugleich Sitz des Großrates.

Jedes Schiff wurde aus unterschiedlichsten Technologien zusammengebastelt und umfaßt technische Sektoren, Wohn- und Freizeitsektionen und Biosphären. Fast alle Systeme sind doppelt oder sogar dreifach vorhanden, um Ausfällen vorzubeugen. Die Raumschiffpanzerung ist dem TL entsprechend maximal, die Defensivbewaffnung auf höchstem Standard. Shinlei-Schiffe verfügen nur über geringe Offensivkapazitäten, da sie als Wanderer zwischen den Sternsystemen ihre „Gastgeber“ nicht verschrecken wollen. Nur die größten Schiffe verfügen beispielsweise über Raumjäger. Ansonsten gibt es zahlreiche Beiboote, Shuttles oder Frachter bis Größenklasse 5 an Bord.

Die Schiffe sind teilweise so groß, daß sie im Raumsprung gravitationelle Veränderungen hervorrufen. Aus diesem Grund parken die Shinlei ihre Großschiffe im Leerraum zwischen den Sternen und springen dann mit kleinen Schiffen in bewohnte Gegenden.

Es gibt Gerüchte, welche besagen, die Shinlei verfügten über eine Überlichtkom-

munikation. Dies entspricht nicht der Wahrheit. Sie verfügen über ein eigenes Postsondensystem und feste Sprungpunkte, welche sie regelmäßig als Treffpunkte nutzen, um auf dem neuesten Stand zu bleiben. Durch ihre Technik der Sprungunterbrechung (s.u.) und verbesserte Gravitationssensoren sind sie in der Lage, ungenaue Koordinaten in letzter Sekunde auszugleichen. Außerdem mischen sich die Shinlei ständig unter Raumfahrer, um auf dem neuesten Stand zu bleiben.

## Sprungunterbrechung

Die Shinlei verfügen über die besten Computerkarten in der Galaxis, selbst Meteore und sonstige Störfaktoren (dunkle Materie etc.) sind eingezeichnet. Es wird gesagt, daß noch nie eins ihrer Schiffe im Sprung verloren gegangen ist.

Ihre überlegenen Kenntnisse erhalten sie durch die Möglichkeit, Sprünge zu unterbrechen (was dem Rest der Galaxis nicht bekannt ist). Bei der Unterbrechung kann der Sprungtunnel für kurze Zeit aufgelöst werden (das Schiff bleibt aber auf Kurs). In dieser Zeit können die Shinlei kurze Scans zwischen den Systemen durchführen und sogar geringfügige Korrekturen vornehmen. Die Anzahl der Unterbrechungen ist allerdings begrenzt und hängt von der Stufe des Sprungtriebwerkes ab (halbe Stufe).

## Regeln

STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+1	+1	0	+2	-4	0	0	0
SEH		HRV	GER	GSM	TST	INT	
+2	-1	-1	-1	-1	+5		

- Die Shinlei haben eine durchschnittliche Psi-Begabung, die, wenn vorhanden, eher stark ist. Eine Psi-Priorität von 0 ist selten.
- Kein Shinleicharakter startet mit Cyberware, da die Shinlei der Meinung sind, künstliche Verbesserungen sind wider die Natur. Sollte allerdings ein Shinlei ein Körperteil verlieren, wird er kostenlosen Ersatz erhalten, entweder in Form geklonter Gliedmaße oder als Bioware. Der Einbau von Zielerfassern, internen Waffen, Reflexverstärkern, Kunstmuskeln oder ähnlichem Schnickschnack scheidet von vornherein aus.
- Alle Shinlei erhalten einen Bonus von +1 auf die Fertigkeiten *Null-g-Bewegung* und *Raumnavigation*.
- Körpergröße und -gewicht unterscheiden sich nur geringfügig von den menschlichen Daten.
- Jede Wunde von Größe 3 aufwärts oder mit Blutung von 3 aufwärts wird von einem Shinleicharakter nach dem Abheilen gepierced (diese Fähigkeit beherrschen sie automatisch).

# Ssisch

## Beschreibung

Es handelt sich bei den Ssisch um eine bipedale Echsenrasse, ca. 2 Meter groß und stämmig. Sie wirken plump und behäbig, sind aber nicht unbeweglich und vor allem sehr geschickt. Ihre Finger sind nicht größer als bei Menschen und genauso gelenkig. Ihre Schuppenhaut bietet ihnen einen natürlichen Rüstungsschutz.

Ssisch haben kräftige Oberschenkel, aber keinen Schwanz wie ein Tyrannus Saurus. Ihr Kopf ist extrem langgezogen und abgeflacht, wodurch ihre Augen seitlich oben liegen, was den Ssisch einen toten Punkt im vorderen Blickfeld beschert. Trotzdem sind ihre Sinne hervorragend ausgebildet.

## Die Begabung

Es gibt Ssisch, welche die Begabung haben, die Begabung eines anderen Ssischs zu erkennen. Es handelt sich dabei um ein kaum erforschtes Phänomen, welches nichts mit Psi zu tun hat.

Ein *Gabenkennner* könnte z.B. feststellen: „Du verfügst über einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn, deine Bestimmung ist es, Richter zu werden.“

In vielen Staaten gibt es Gesetze, die eine Prüfung jedes Ssisch-Kindes vorschreiben, in anderen Ländern wird es freiwillig angeboten.

Die Vorhersage ist sehr genau und sollte etwa im Alter von 10 Jahren stattfinden, wenn junge Ssisch ihre endgültige Schuppenhaut bekommen und damit geschlechtsreif werden.

Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Untersuchungen und Projekte, die belegen, daß die Gabenkennner eine über 90%ige Erfolgchance haben.

Ein Spieler, der einen Ssisch spielen möchte, muß festlegen, ob dieser geprüft

wurde oder nicht. Wurde er nicht geprüft, erstellt der Spieler ganz normal einen Charakter. Im anderen Fall wird mit w%(90) gewürfelt, ob die Vorhersage des Gabenkennners korrekt war. In diesem Fall sucht sich der Spieler einen Beruf aus und erhält automatisch eine angeborene Fertigkeit, die zu diesem Beruf paßt (kein Wurf oder Auswahl). Dabei können auch Fertigkeiten abstrakter Natur (wie Gerechtigkeitssinn) gewählt werden, sie müssen nicht in der Liste vorkommen. Der Spieler muß außerdem seine Sonderfertigkeit passend zu seiner Begabung wählen (also im Beispiel *Rechtswissenschaften*).

War die Vorhersage nicht korrekt, darf der Charakter weder eine angeborene Fertigkeit noch eine Sonderfertigkeit wählen.

## Regeln

STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+5	0	-2	+3	0	0	-2	-2
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		
*	0	+2	+2	-5	0		

- \*Die Sehkraft wird mit 15+[1w] ausgewürfelt. Jede 10 bei einem PW: SEH ist automatisch ein Mißerfolg. Dies simuliert den toten Punkt im Blickfeld.
- Es gibt unter den Ssisch deutlich weniger Psioniker als unter den anderen Rassen. Eine Priorität von 3 ist extrem selten.
- Sie verfügen automatisch über die angeborene Fertigkeit *Natürliche Rüstung*. Begabung s.o.
- Ssisch werden bis zu 150 Jahre alt, ihre durchschnittliche Lebenserwartung liegt bei 120 Jahren. Ihre Körpergröße beträgt ca. 2 Meter, ihr Gewicht um die 150 kg.
- Es gibt zwei Geschlechter, die sich vom Aussehen her kaum unterscheiden. Da es sich um Reptilien handelt, schlüpfen Ssisch aus Eiern. Eine Paarung mit anderen Rassen ist nicht möglich.

# Tiroo (Kurzvorstellung)

Eine Rasse kleiner Humanoider (ca. 140 cm, 45 kg). Ihre körperlichen Attribute sind bescheiden und zwei von ihnen sind kein angemessener Gegner für einen normalen Menschen. Technisch sind sie allerdings sehr versiert. Tiroo sind geborene Händler und Diplomaten.

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		

- 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.

# Manka (Kurzvorstellung)

Eine Mischung aus Raubvögeln und Reptilien (keine Flügel). Nicht besonders intelligent, aber als Piraten gefürchtet. Kampf scheint ihre genetische Bestimmung zu sein.

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		

- 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.
- Die angeborene Fertigkeit *Unsterbliche Seele* darf nicht gewählt werden.