

CHARAKTERERSTELLUNG - BIOGRAPHIE

Der Abschnitt „Biographie“ dient der Erstellung des Charakters. Hier wird anhand von Würfelwerten und freien Entscheidungen ermittelt, wie alt der Charakter ist, wie groß er ist, welche familiären Verhältnisse er hat, woher er kommt, wieviel Geld er besitzt, welchen Beruf er hat usw.

Inhalt	Seite
Talentpunkte	1
Name	1
Spezies	2
Geschlecht	8
Herkunft / Lebensraum / Zugehörigkeit	8
Geburtsdatum / Alter	12
Größe	12
Blutklasse und -gruppe	13
Aussehen	14
Familiäre Verhältnisse	15
Hobbys	15
Tiere	15
Sprachen	15
Bildung und Vermögen	16
Beruf	18
Finanzen	19
Persönlichkeitsmerkmale (PM)	21
Psinetiken (PSI)	22
Budo	22
Scitech (ScT)	22
Besondere Fähigkeiten durch Talente	22
Erfahrungen	22
Status	23
Talente	23
Ideen für Spieler und Gruppe	23

- Die Charaktererstellung sollte mit dem SM gemeinsam durchgeführt werden. Gewisse Ergebnisse benötigt der SM, um den Charakter sinnvoll ins Spiel integrieren zu können.
- Zur Charaktererstellung benötigt der Spieler einen Charakterbogen, den W6, den W20 und den W100.

1. Talentpunkte

- Der Spieler würfelt zuerst aus, wie viele Talentpunkte er zur Charaktererstellung erhält:

- $350 + (3W20 \times 10)$

Diese Punkte nutzt er später, um die Talente seines Charakters aufzubauen.
Er kann sie aber bereits bei der Erstellung der Biographie einsetzen, um bestimmte Wünsche vorzunehmen.

- In bestimmten Abschnitten kann er das Ergebnis des Würfels korrigieren, wenn er dafür jeweils 50 Punkte von seinen ermittelten Talentpunkten opfert. Das kann dann Sinn machen, wenn der Spieler das Ergebnis überhaupt nicht gebrauchen kann und es mit den derzeitigen Vorstellungen zu seinem Charakter nicht passt.

Der Spieler wird bei der Erstellung der Talente vermutlich aber auch jeden Punkt brauchen. Anfangs starten die Charaktere nämlich mit relativ bescheidenen Werten ins erste Abenteuer.

2. Name: Der Spieler denkt sich einen Namen für seinen Charakter aus.

3. Spezies: Der Spieler wählt sich frei eine Spezies aus, die er spielen möchte. Die Spezies sind in Teil B detailliert beschrieben.

Amazonen: Menschliche Spezies; gehört der Klasse der Mammaloiden an. Amazonen haben eine matriarchalische Staatsstruktur und eine Imperatrix als Kaiserin. Die Amazonen stammen vom Planeten Smaragd, leben seit dem Interstellaren Zeitalter jedoch im Sternensektor Sagitta und dort vor allem auf dem Planeten Pecta. Die Amazonen sind militärisch stark gerüstet, auch in der Raumfahrt. Sie halten sich distanziert zu anderen Staaten und sehen ein Eindringen in ihren Sektor als Provokation an, der schnell militärisch beantwortet werden kann. Männliche Amazonen sind meistens die Diener in diesem Staat. Einige wenige Amazonen beherrschen Psinetik. Selten bewegen sich Amazonen außerhalb ihres Sektors und sie sind fast immer im Auftrag ihres Staates unterwegs.

Androide: Künstlich hergestellter Humanoid, bzw. Roboter mit einer KI und beschränkter Willensfreiheit oder einem freien Willen. Androiden wurden erstmals von der Firma Alpha-Tech im Miranda-Sektor hergestellt. Die meisten Androiden existieren darum im Staatsgebiet der Allianz. Sie haben deshalb auch überwiegend elbisches, menschliches oder orkisches Aussehen und sind von echten Humanoiden äußerlich nicht zu unterscheiden. Der Androide kann individuell durch praktische Module ergänzt werden, die seinem Zweck dienen sollen. Die Herstellung von Androiden ist auf staatliche oder dienstleistende Zwecke begrenzt und wird streng kontrolliert. Die illegale Herstellung wird in vielen Staaten, vor allem im Miranda-Sektor schwer geahndet. Nachdem die ersten Androiden auf den Markt kamen, wurden sie militärisch im Gravis-Krieg gegen das Ork-Imperium eingesetzt. Dort kam es zu einem Vorfall, woraufhin viele Androiden willensfrei und selbständig wurden. Seitdem existiert der so genannte Cluster, ein Zusammenschluss von willensfreien Androiden, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, sämtliche humanoide Lebensformen zu eliminieren. Der Cluster ist technisch hoch gerüstet und verbirgt sich im Idna-Sektor. Sie stellen Androiden selbständig neonatal her. Neonatale Androiden, die zwar nicht dem Cluster angehören, aber heimlich willensfrei hergestellt wurden, treten zwar selten, aber zunehmend auf. Die Allianz und auch andere Staaten ziehen illegal oder neonatal hergestellte Androiden sofort aus dem Verkehr. Sie werden umgehend zerstört und demontiert. Willensfreie Androiden, die auf der Flucht sind, werden meistens von Kopfgeldjägern gejagt. Androiden, die ihre Willensfreiheit geheim halten und für die Rechte freier Androiden eintreten, nennen sich Transhumanoiden.

Anthrop: Menschliche Spezies; gehört der Klasse der Mammaloiden an. Menschen haben sich im Laufe der letzten Jahrhunderte im Weltall weit verbreitet. Die Menschen und so auch die Anthropen, stammen vom Planeten Smaragd im Miranda-Sektor. Dort hatten sie seit dem Zeitalter der Industrialisierung die Führung vieler Staaten inne. Der Anthrop ist bekannt als Abenteurer, Politiker oder Verwalter. Auf vielen Gestirnen haben sich Anthropen seit der Interstellaren Epoche niedergelassen und neue Siedlungen und Städte gegründet. Ihre Staatensysteme sind oft demokratisch, gelegentlich auch diktatorisch oder monarchisch. Der Miranda-Sektor wird überwiegend von anthropischen Menschen verwaltet, aber der Kanzler ist derzeit ein Noma. Anthropisch geprägt sind auch die planetarischen Staaten Civitas (im Kryptos-Sektor) und Synkretis (im Superior-Sektor). Einige wenige Anthropen beherrschen Psinetik, aber unter den Anthropen wird Psinetik eher kritisch betrachtet.

Anur: Amphinoid und eine Art humanoides Unkenwesen, mit einem breiten Maul, aus dem eine Zunge herauschnellen kann. Er hat Schwimmhäute an Händen und Zehen und muskulösen Sprungbeine, mit denen er weit springen und dadurch ordentlichen Schaden verursachen kann. Der Anur erscheint in jungen Jahren glatt, schlank und vital, während er mit zunehmendem Alter warzig wirkt. Anuren stammen vom Planeten Green-Grass im Xam-Sektor. Dort leben noch heute viele Anuren in Kolonien.

Araner: Insektoid und ein humanoides Spinnenwesen. Sie haben ein gewisses menschliches Aussehen, mit einer gräulichen Haut und 2 Augenpaaren. Aus Hand- und Fußwarzen können sie Netze und Fäden spinnen. Ihr Biss ist giftig, dient aber eigentlich dem Fangen von kleinen Säugetieren und Vögeln. Araner sind eher selten anzutreffen und häufig als Einzelgänger. Sie kommen aus dem Xam-Sektor vom Planeten Green-Grass, von dem auch andere Insektoiden stammen.

Avese: Avianoid und ein humanoides Adlerwesen. Avesen haben menschliche Oberkörper und Arme, einen Adlerkopf, Greifbeine und Flügel. Avesen leben in kleinen Kolonien und sind auf verschiedenen Planeten anzutreffen, vor allem im Rex-Sektor. Von dort stammen sie ursprünglich vom Planeten Regrez. Das Rex-System stellt einen Verbund der dortigen bewohnbaren Planeten dar. Die Planeten sind allerdings autonom. Der Staatenverbund sorgt für Frieden und für eine kontrollierte Handelsbeziehung. Die Avesen beherrschen eine eigene zwitschernde Lautsprache, die aber auch in ein beängstigendes Kreischen übergehen kann, wenn sie verärgert sind. Die Sprache der Avesen ist äußerst schwer zu erlernen. Angeblich wurden die Avesen, wie auch die Toronen und Ratzen, in früheren Jahren von Kobolden kreiert.

Chelonianer: Reptiloid und ein humanoides Schildkrötenwesen. Chelonianer gehörten vor Jahrtausenden zu den ersten Spezies, die ins Weltall expandierten. Nach den reptiloiden Kriegen zogen sich die Chelonianer in den Waho-Sektor zurück, wo sie gemeinsam mit einigen Sauranern leben. Chelonianer sind ruhige, aber schlaue Gesellen, die wenig sprechen. Sie besitzen einen Panzer, in dem sie sich komplett hineinbegeben können. Sie sind gute Schwimmer und Taucher und haben ausgeprägte olfaktorische und visuelle Sinne.

Dragoner: Reptiloid und ein humanoides Drachenwesen. Dragoner gehörten vor Jahrtausenden zu den ersten Spezies, die ins Weltall expandierten. Sie lösten die reptiloiden Kriege aus und annektierten den Lu-Ap-Sektor, den sie heute noch bewohnen. Dragoner haben ein drachenartiges Aussehen und können Feuer spucken. Sie sind eine territorial aggressive und gewalttätige Spezies, die strategisch handelt und sich gegenüber anderen Spezies oft überlegen fühlt.

Dunkelalb: Die Dunkelalben gehören der Klasse der Mammaloiden an. Dunkelalben leben vorrangig subplanetarisch, also meistens unter der Oberfläche eines Planeten, aber auch in düsteren Sumpfgewässern. Dunkelalben stammen ursprünglich vom Planeten Smaragd im Miranda-Sektor. In der Interstellaren Epoche haben fast alle Dunkelalben unter ihrer staatlichen Führung den Planeten verlassen und das planetoidale Trümmersystem Distrikt besiedelt. Hier leben die Dunkelalben in den Tiefen der Planetoiden ihr geheimes Dasein und distanzieren sich von allen anderen Völkern. In ihren ersten Jahren nach der Besiedlung hatten die Dunkelalben mit einer schweren Pandemie zu kämpfen, woraufhin sie stark dezimiert wurden. Dennoch konnten sich die Dunkelalben in der Zeit militärisch stark rüsten. Sie besitzen zwar keine großen Schiffe, aber haben das Tevatrongestein in ihrem System entdeckt, das es ihnen ermöglicht, Personen und Objekte bis hin zu Raumschiffen so in Schwingung zu versetzen, dass diese in die Immaterielle Ebene wechseln und somit unsichtbar werden können. Dies macht die Dunkelalben zu einer gefürchteten Spezies. Der Militärdiktator Nilats führt mit seinen jüngeren Brüdern ein tyrannisches und unterdrückendes System an. Es gibt unter den Dunkelalben psinetisch begabte Humanoiden, die vorrangig als Agenten eingesetzt werden, die für das Dunkelalbische Reich spionieren oder kleine Spezialeinheiten anführen. Von den Dunkelalben entkommen nur selten systemkritische Flüchtlinge, auf denen dann Jagd durch die Agenten gemacht wird. Wie ihre elbischen Verwandten können Dunkelalben bis zu 300 Jahre alt werden.

Elb: Elben gehören der Klasse der Mammaloiden an. Sie sind eine naturverbundene und sinnliche Spezies. Elben haben ausgeprägte Sinnesorgane. Sie stammen ursprünglich vom Planeten Smaragd aus dem Miranda-Sektor. In der Interstellaren Epoche wanderte ein großer Teil des elbischen Volkes mit Siedlerschiffen vom Miranda-Sektor fort und fand im Sternensystem Telos eine neue Heimat. Dort bewohnen die Elben vier Planeten und führen das monarchisch geprägte Elbenreich, das derzeit von König Soleon Tawalis geführt wird. Auch andere Humanoiden haben sich dort in kleiner Zahl angesiedelt, die Elben achten jedoch darauf, dass ihre kulturelle Lebensweise nicht gestört wird. Die Elben sind ein kollektives und miteinander achtsames Volk. Elben können bis zu 300 Jahre alt werden und jeder von ihnen sucht sich ein besonderes Lebensziel, dem er nachgehen möchte. Einige Elben beherrschen Psinetik. Die Psinetik wird im Elbenreich gefördert. Elbische Psinetiker verlassen gelegentlich auch ihren Staat und werden Mitglied im Geheimorden der Legaten, der im Universum unabhängig von allen Staaten für Recht und Ordnung dient. Neben dem Elbenreich leben viele Elben auch in anderen Staaten, die sich seit der Interstellaren Epoche neu gegründet haben. Im Miranda-Sektor wurde die Allianz damals vom Elben Soran gegründet, der das Zeitalter der Kosmischen Epoche proklamierte.

Elesa: Energetoid. Elesas sind energetische Wesen, die sich in ihrer Urform als energetische Wolke im Lichtwellenbereich von 350 Nanometern bewegen, also im Ultraviolettbereich und somit für viele Humanoiden nicht erkennbar sind. Sie können jedoch einen sichtbaren humanoiden Körper annehmen und haben dann eine violett-bläuliche Hautfarbe. Elesas können Strom absorbieren, was sie zum Leben brauchen und sie können Strom auch emittieren und in verschiedenen Formen ausschließen. Es gibt nur wenige Elesas und sie alle stammen vom Planetoiden Elesa im Superior-Sektor. Elesas gelten als umgängliche humanoide Wesen. Die Elesas sind ein Volk, das gerade erst entdeckt wurde und seitdem erkunden einige dieser Wesen das All. Auf ihrem Heimatplanetoiden existieren verschiedene demokratische Stadtstaaten.

Goblin: Spezies der Mammaloiden, die mit den Orks verwandt sind. In mittelalterlichen Zeiten wurden Orks, Goblins und andere artverwandte Spezies als Grünbluter bezeichnet, weil sie grünes Blut haben. Dieser Begriff wird heute abwertend benutzt. Der Goblin ist schwächer und kleiner als der Ork, hat aber längere Arme, hat eine schlaksige Gangart, ist dafür aber beweglicher, behänder und schneller. Die Goblins stammen vom Planeten Smaragd aus dem Miranda-Sektor. Als sich die Orks in der Interstellaren Epoche eine neue Heimat gesucht haben, haben sich ihnen etliche Goblins angeschlossen. Sie haben bereitwillig im neuen Ork-Imperium ihre untergebenen Stellungen angenommen und dienen den Orks dort als Knechte. In der Allianz hingegeben feiern sie seit vielen Jahren jährlich den Befreiungstag, an dem sie sich aus der Sklaverei der Orks befreien konnten. Dieser Festtag wird von Orks und anderen dominierenden Spezies im Raum der Allianz nicht so gerne gesehen, weil sie Angst um ihre gesellschaftlichen Vormachtstellungen haben. Besonders zu erwähnen ist auch die Raumstation Gob'In, die vom Goblin Creepas geführt wird. Für Goblins ist so eine Stellung außergewöhnlich. Goblins sind flink, trickreich, gierig und sexneurotische Wesen. Die Frauen sind den Männern übergeordnet, finden sich aber dennoch mehr im Haushalt wieder.

Graelalb: Mischwesen, das der Hälfte eines Elben und eines Dunkelalben entsprungen ist. Graelalben werden in der elbischen, vor allem aber in der dunkelalbischen Gesellschaft ungerne gesehen oder gar als Bastarde ausgegrenzt. Einige Graelalben können Psinetik beherrschen.

Halbelb: Mischwesen, das der Hälfte eines Elben oder Dunkelalben und mit der anderen Hälfte eines Menschen entsprungen ist. Halbelben werden in der elbischen Welt toleriert, in der dunkelalbischen Welt allerdings keineswegs. Bei den Menschen haben Halbelben weniger Probleme. Einige Halbelben können Psinetik beherrschen.

Halbork: Mischwesen, das der Hälfte eines Orks und eines Menschen entsprungen ist. Halborks gelten im Ork-Imperium als Bastarde und werden dort höchstens als Sklaven gehalten. In anderen, auch menschlich geprägten Völkern, werden sie nur gelegentlich ausgegrenzt. Da sich der Halbork in seiner Gefühlswelt oft hin- und hergerissen fühlt, eckt er auch gesellschaftlich schnell irgendwo an. Einige wenige Halborks können Psinetik beherrschen.

Kobold: Mammaloide Spezies; kleinwüchsig, mit grüner Haut, spitzer Nase, kleinen Zähnen und einem hageren Auftreten. Ihre Mimik sieht fies und grausam aus. Die Kobolde gelten als die bekannteste fortschrittlichste Spezies im Universum. Sie haben das Weltall schon bevölkert, als die Humanoiden auf Smaragd noch in der frühen Steinzeit lebten und auch bevor die Reptiloiden das Weltall besiedelten. Immer wieder haben Kobolde fremde bewohnte Planeten heimlich besucht und dort Humanoiden entführt und an ihnen Experimente durchgeführt. Sie haben sie auf fremden Planeten ausgesiedelt und ihre Entwicklung studiert. Wenn in der frühen Metallzeit Kobolde noch als Einzelgänger und magische Wesen gefürchtet waren, die zurückgezogen in tiefen Sümpfen lebten, weiß man heute, dass es sich dabei um extraterrestrische Wesen gehandelt haben muss, die vielleicht schon damals mit ihrer Psinetik oder ihrer technischen Überlegenheit heimlich tätig waren, oder sie waren Ausgestoßene oder Hinterbliebene, die ihr Leben als Einsiedler fristeten. Irgendwann sind unter den Kobolden Kriege und eine darauffolgende Pandemie ausgebrochen, die einen Großteil ihrer Spezies vernichtet hat. Heute existieren nur noch wenige Koboldsippen an relativ unerforschten Gebieten des Universums. Zu erwähnen sind allerdings besondere Orte: Z. B. der Planet Beria im Ylus-Sektor, wo das Protektorat der Kobolde lebt und andere humanoide Spezies auf dem Planeten unterdrückt. Im Rex-Sektor haben Kobolde seit vielen Jahrtausenden den Planeten Regulus besiedelt. Sie leben dort im Planetarischen Verbund mit anderen Spezies und besitzen ein Stringtor und andere fortschrittliche Techniken. Im Achas-Sektor trifft man auf einzelne Kobold-Kolonien, die Fremden gegenüber unterschiedlich aufgeschlossen sind. Selten kann man auch einem Handelsschiff von Kobolden begegnen, die ihre fortschrittlichen Technologien anbieten. Einige Koboldsippen verfügen über Raumschiffe, die aus zellularen Raumschiffwänden bestehen. Kobolde begegnen anderen Humanoiden meistens zwielichtig. Sie treten häufig arrogant auf, weil sie sich als führende Spezies im Weltall verstehen, die bereits eine neue Gesellschaftsepoche erreicht hat, die sie als Biogenetische Epoche beschreiben. Kobolde sind vor allem in wissenschaftlichen Fachgebieten führend und einige Sippen bieten moderne Waffensysteme an oder die Scitech-Techniken, mit denen sich Humanoiden modifizieren lassen können. Kobolde sind ungeschlechtlich und können als parthenogenese Wesen Kinder in die Welt bringen. Viele Kobolde sind psinetisch begabt. Sie sprechen eine eigene Sprache.



Krokon: Reptiloid und ein humanoides Krokodilwesen. Krokonen gehörten vor Jahrtausenden zu den ersten Spezies, die ins Weltall expandierten. Sie unterstützten die Dragoner bei der Auslösung der reptiloiden Kriege und waren siegreich. Sie leben vor allem im Anina-Sektor und einige von ihnen leben im Dragonischen Reich im Lu-Ap-Sektor. Krokonen haben einen gepanzerten Rücken, einen gefährlichen Schwanz und eine lange Schnauze, die im Kampf ebenso eine Gefahr darstellen kann. Sie leben vorrangig im Wasser. Auch ihre modernen Wohnungen sind offen in Gewässern erbaut. Krokonen sind nicht unbedingt aggressiv, aber sie können überaus gewalttätig sein und sie sind kannibalisches. Besonders die Chelonianer mussten in den Kriegen unter der kannibalischen Grausamkeit leiden.

Libraner: Libellenähnlicher Insektoid, der mit seinen beweglichen Flügeln außerordentlich gut fliegen kann. Libraner haben außerdem 4 Beine, die mit Krallen versehen sind, mit denen sie beispielsweise aus der Luft heraus Nahrung, aber auch Feinde jagen können. Bis auf die facettenreichen Augen, 3 Punktaugen am oberen Kopf und Fühlern, haben Libraner sonst ein ansehnliches humanoides Aussehen. Libraner sind umgängliche Humanoiden, mit einem hohen Sinn für Gerechtigkeit. Libraner stammen vom Planeten Green-Grass im Xam-Sektor, wo sie mit anderen Spezies, vor allem mit anderen Insektoiden in Kolonien leben.

Lykaner: Mutierter Mammaloid bzw. infizierter Mensch. Lykaner sind Menschen, die in den Vollmondnächten zu so genannten Werwölfen mutieren und zu Wolfsmenschen werden. Lykaner sind regenerative Wesen. Ihre Wunden heilen schnell. Lykaner wissen um ihre Schwäche, dass sie blutdürstig und mordlustig sind und leben darum zurückgezogen. Die Gefahr, dass Jagd auf sie gemacht wird, ist äußerst groß. Wenn Lykaner voneinander wissen, schließen sie sich oft zu einem Rudel zusammen und schützen sich gegenseitig. Auch in ihrem menschlichen Dasein legen sie tierische Verhaltensweisen an den Tag. Nur Menschen können durch den Biss eines Werwolfs infiziert werden und so zum Lykaner werden. Die erste bekannte Infektion wurde von Wissenschaftlern verbreitet, die sich auf dem Planeten Beria aufgehalten haben.

Manti: Insektoid, der dem Insekt Fangschrecke ähnelt. Mantis haben 4 Beine und 2 Arme, an deren Unterseite kleine hornartige Klingen anliegen. Mit ihren klingenartigen Armen können sie schnell zuschnappen und ihre Opfer stark verletzen. Mantis haben auch Flügel, mit denen sie gewisse Strecken lang fliegen können. Sie können auch an Wänden laufen. Die Mantis stammen vom Planeten Green-Grass im Xam-Sektor. In ihrer Interstellaren Epoche haben sie den benachbarten Planeten Nurgran besiedelt, auf dem die Manti-Nation seitdem in einer Monarchie unter einer Königin lebt. Die Mantis gelten als kriegerische Spezies, die Jahrhunderte lang erbitterte Kriege gegen die Myrmen und andere Humanoiden geführt hat. Die Mantis und Myrmen haben jüngst einen Waffenstillstand vereinbart, aber die emotionalen Wunden sind noch so tief, dass bei zufälligen Begegnungen Mantis und Myrmen immer noch aufeinander losgehen können. Die Mantis haben Friedensverträge mit anderen Völkern abgeschlossen, dennoch stellt das totalitäre Regime der Mantis noch eine gewisse Gefahr dar. Systemkritische Mantis werden in dem System immer noch mundtot gemacht. Aussteiger aus der Gesellschaft werden bestraft. Mantis mit schwacher Willensstärke neigen auch dazu, andere Humanoiden als Leckerbissen anzusehen, was den Umgang mit ihnen schwierig macht. Die meisten Mantis sind weiblich und nehmen bei den Mantis eine führende Rolle ein.

Mantode: Aquanoid, der der Krebsart Schreckfangkreb ähnelt. Mantoden haben einen kräftigen Scherenarm und einen Chitinpanzer am Torso. Mantoden leben im Wasser, wo sie schneller und kräftiger sind als an Land. Wegen früherer Kriege gegen die Piscaven gehören sie zu einer aussterbenden Spezies. Inzwischen leben sie harmonisch mit den Piscaven zusammen und ziehen seit der Entdeckung des Weltalls auch einzeln durchs Universum oder besiedeln neue Wassergestirne. Obwohl sie von ihrer sterbenden Existenz wissen, genießen sie das Leben und gelten als gemütliche Humanoiden. Mantoden stammen vom Wasserplaneten Cymophan im Miranda-Sektor und wurden dort von den ersten interstellaren Raumfahrern der Allianz entdeckt. Viele Mantoden leben im Raum der Allianz im Miranda-Sektor.

Myrme: Insektoid, der vom Planeten Green-Grass im Xam-Sektor stammt. Die Myrme ähnelt einer Ameise. Sie hat 4 Arme und einen Chitinpanzer. Myrmen sind sehr stark und können an Wänden laufen. Die Myrmen gelten als militärisch veranlagte Spezies, die Jahrhunderte lang erbitterte Kriege gegen die Mantis geführt hat und dabei andere humanoide Völker vor den Mantis geschützt hat. In ihrer Interstellaren Epoche besiedelten die Mantis und die Myrmen dann die benachbarten Planeten. Die beiden Spezies haben jüngst einen Waffenstillstand vereinbart, stehen aber immer noch in einem angespannten Verhältnis zueinander und es kommt immer mal wieder vor, dass sich Mantis und Myrmen irgendwo begegnen und einfach aufeinander losgehen. Der Myrmen-Staat befindet sich auf dem Planeten Ems, wo die Myrmen von einer Königin monarchisch geführt werden. Die Myrmen sind ein kollektiver Staat. Selbst wenn eine Myrme außerhalb ihres Staates aktiv ist, ist sie immer streng militärisch organisiert. Die meisten Myrmen sind weiblich und nehmen dort auch eine führende Rolle ein.

Negorianer: Menschlicher Mammaloid mit einer dunklen braunen bis schwarzen Hautfarbe. Negorianer sind oft sportlich und vital fitte Menschen, die sich kulturell als kollektive Volksgruppierung verstehen. In ihrem Auftreten sind sie extrovertiert und haben keine Scheu, auf andere zuzugehen. Das Beatboxen, Rappen, auffälliges Gestikulieren und der Einsatz von Vulgärsprache sind typisch für den Negorianer. In der Geschichte der Negorianer sind sie häufig Opfer von Sklaverei geworden. Negorianer stammen vom Planeten Smaragd und sind darum noch viel im Miranda-Sektor anzutreffen. Durch die Raumfahrt treten sie aber auch sonst im Weltall auf. Einige wenige Negorianer beherrschen Psinetik.

Nihona: Menschlicher Mammaloid. Nihona sehen etwas hagerer aus als andere menschliche Spezies. Sie sind allerdings oft beweglicher. Nihona konzentrieren sich auf die Einheit zwischen Körper und Seele und meditieren häufig. Sie pflegen die Kampfkunst Budo, die sie in ihr Leben integrieren. Nihona leben oft in einem eigenen staatlichen strukturierten System, das stark durch ein Kastensystem gekennzeichnet ist. Die Nihona stammen vom Planeten Smaragd im Miranda-Sektor. Wie viele andere Völker haben auch etliche Nihona in der Interstellaren Epoche den Planeten verlassen und sich neue Heimaten gesucht. Eine sehr große Volksgruppe von Nihona haben dann im Nengo-Sektor den Planeten Tanabata bevölkert. Diese Nihona werden von einem jungen Tenno namens Tschang Lee geführt. Dort sind die Nihona territorial organisiert und durch militärische Shogune geschützt. Im Idna-Sektor haben sich Nihona zu einer militanten Rebellenvereinigung organisiert, die sich Si-Gai nennt und Raubzüge auf Planeten durchführt. Auf den Planeten Daskor und Shima Puranetto haben sie dort Dschungelregionen unter ihrer Kontrolle gebracht. Viele Nihona leben aber auch noch im Allianzsystem oder in anderen Staaten. Nihona legen viel Wert auf Ehre und Ehrlichkeit. Einige Nihona beherrschen Psinetik.

Noma: Menschlicher Mammaloid. Nomas leben hauptsächlich in Wüsten und besitzen darum eine dunklere Hautfarbe. Nomas sind fast überall patriarchalisch geprägt. Die Männer üben die Rechtsgewalt aus und die Territorien werden durch Scheiche geschützt, die einem Sultan unterstehen. Sie leben nach 99 traditionellen Gesetzen. Zu diesen Gesetzen gehören sittliche Verpflichtungen, die Frau wird als ehrwürdige Besitzware angesehen und die Sklavenhaltung ist erlaubt. Vor allem die Einstellung zur Sklavenhaltung führte in den letzten Jahrhunderten immer wieder zu starken Problemen mit anderen Völkern. Die Nomas stammen vom Planeten Smaragd im Miranda-Sektor. Dort leben immer noch viele Nomas, vor allem auf dem wüstenreichen Mond Valley. In der Allianz wird die Sklavenhaltung im Rahmen der nomaischen Kultur geduldet, aber sehr kritisch gesehen. Die Nomas haben eine einflussreiche Gilde, nämlich die Liga der Nomas, die vor allem Einfluss auf die Handelskultur in der Allianz ausübt. Viele Nomas sind gute Händler, auch im Weltall. Die Nomas sind eine sehr stolze Spezies, die man nicht beleidigen sollte. Sie legen viel Wert auf Ehre und auf ihren Schwur, selbst wenn ihre Aussagen oft ausgeschmückt und übertrieben werden. Nomas sind überaus gastfreundlich. Die Allianz wird derzeit vom Noma Ablah Quadir geführt, der die Rolle des Kanzlers innehat.

Oger: Mammaloide Spezies, mit einer Verwandtschaft zum Ork. Wie die Orks besitzen Oger grünes Blut und wurden darum seit dem Mittelalter abfällig als Grünbluter bezeichnet. Oger stammen vom Planeten Smaragd aus dem Miranda-Sektor. Sie sind weitaus kräftiger und größer als Orks, aber auch plumper und weniger intelligent. Viele Oger leben als Untergebene der Orks im Ork-Imperium oder im Raum der Allianz oder in anderen Staatengebieten. Unter den Ogern ist Böger bekannt, der als Diktator den Mond Obscur verwaltet und als Senator der Allianz angehört. Solche charismatischen oder intelligenten Persönlichkeiten sind unter Ogern äußerst selten. Oger sind an sich Einzelgänger oder leben in kleinen familiären Strukturen zusammen. Sie sind naturverbunden und leben darum auch gerne zurückgezogen. In der Zivilisation finden sie sich alleine selten gut zurecht. Sie können wegen ihrer mangelnden Intelligenz und Willenskraft durchaus gefährlich werden, wenn sie gereizt werden. Ihre Kraft ist nicht zu unterschätzen. Besonders willensschwache Oger haben den Genuss von Menschen- oder Elbenfleisch nie ganz aufgegeben, was zu Problemen führen kann. Für einen Oger ist es schwer, sich in der modernen Welt zu konzentrieren, keine humanoiden Leckerbissen verspeisen zu wollen. Oger lassen sich auch leicht durch Süßigkeiten besänftigen. Oger halten sich häufig an Orks, von denen sie sich gerne führen lassen. Sie sprechen die orkische Sprache.

Oktowese: Aquanoid, der einem Kraken gleicht. Oktowesen stammen aus dem Anina-Sektor, wo sie einige Wasser-Gestirne bewohnen. Seitdem sie dort vor einigen Jahren Besuch von anderen Humanoiden erhalten haben, ziehen nun auch einige Oktowesen durch die Galaxis. Oktowesen haben kein Gesicht, sondern nur Augen. Oktowesen können zwar aus ihrem Schlund unter ihrem Rumpf reden, sie können sich aber auch telepathisch untereinander unterhalten; auch mit telepathischen Psinetikern. Oktowesen sind Wasserlebewesen. Sie können sich aber auch an Land fortbewegen und nutzen dann 4 Tentakel zur Fortbewegung, während sie ihre anderen 4 Tentakel für handliche Aktionen nutzen können. Oktowesen können ein Rauch-Tränengas auspusten und mit ihrem Körper die Farbe des Hintergrunds oder eines gewünschten Objekts annehmen. Ihr Körper ist außerdem sehr beweglich.

Ork: Mammaloide Spezies, die in der frühen Metallzeit noch zurückgezogen in der Dunkelheit in tiefen Wäldern lebte und darum eine grau-grünliche oder bräunliche grobe und stark behaarte Haut besitzt. Da Orks grünes Blut haben, wurden sie seit der Frühzeit schon abfällig als Grünbluter bezeichnet. Die Orks galten von jeher als barbarisches und kriegerisches Volk. Ihre charakteristische Kriegermentalität haben sie bis heute nicht abgelegt. Für einen Ork ist es ehrenhaft im Krieg zu sterben und eine Provokation gegen sie kann schnell einen aggressiven Kampf zur Folge haben. Die Orks stammen vom Planeten Smaragd im Miranda-Sektor. Dort haben sie seit der Metallzeit monarchische Stadtstaaten gegründet und stellten vor allem für die Menschen und Elben eine Gefahr dar. In der Industrialisierung wurden sie durch die fortschrittlichen menschlichen Völker bezwungen und gliederten sich nach und nach in die bestehenden Systeme ein. In der Interstellaren Epoche rotteten sich große Teile der Orks zusammen und verließen den Miranda-Sektor und besiedelten den Gravis-Sektor, wo sie das Ork-Imperium gründeten. Das Ork-Imperium führte danach jahrelang Kriege gegen die Allianz. Diese entluden sich vor allem in den Gravis-Kriegen. Seitdem stehen die Allianz und das Ork-Imperium in einem Kalten Krieg gegeneinander. Viele Goblins und Oger werden dort als Knechte gehalten. In der Allianz leben auch viele Orks. Viele von ihnen leben auf dem düsteren Planeten Korund. Die Allianz wurde mehrere Jahre lang selbst von einer orkischen Kanzlerin geführt. Sie ist heute noch als Senatorin aktiv und wird vom Ork-Imperium als Verräterin an ihrer Spezies betrachtet. Orks leben gesellschaftlich in einer Art Kastensystem, in der militärische Führer eine besondere Stellung genießen. Unter den Orks wird Psinetik unterschiedlich gesehen. Die meisten Orks meiden Psinetiker, aber in einigen Kulturen gelten orkische Psinetiker auch als angesehene Schamanen. Die Orks sprechen eine eigene Sprache, die auch von Goblins und Ogern gesprochen wird.

Panthera: Mischwesen aus halb Mensch und halb Panther, der jedoch in völlig menschlicher Gestalt auftritt, sich aber auch zur Werkatze oder zum Panther verwandeln kann. Es gibt nur wenige Pantheras und diese treten eher als Einzelgänger auf und geben ihre Identität selten preis. In ihrem menschlichen Auftreten äußern sie gelegentlich Allüren einer Katze. Pantheras treten an verschiedenen Orten im Universum auf.

Piscave: Aquanoid und ein fischartiger Humanoid. Die Piscaven leben im Wasser, wo sie besondere Kräfte entfalten. Ihre Raumschiffe sind häufig mit Wasser gefüllt und ihre Behausungen gleichen Schwimmbädern. Piscaven stammen vom Wasserplaneten Cymophan im Miranda-Sektor und wurden dort von den ersten interstellaren Raumfahrern entdeckt. Vor Jahrhunderten haben die Piscaven auf Cymophan erbitterte Kriege gegen die Mantoden geführt und diese gewonnen. Heute leben sie mit den Mantoden harmonisch zusammen. Inzwischen leben auch viele Skarden auf Cymophan und teilen sich den Planeten mit den Piscaven. Submarin besitzen die Piscaven riesige Unterwasserstädte. Piscaven gelten als intelligente Wesen, von denen einige auch ein gutes diplomatisches Geschick aufweisen.

Plantoid: Humanoides Pflanzenwesen. Plantoiden haben Wurzeln anstelle von Füßen, Zweige, die wie Triebe als Hände genutzt werden können und an ihrem Kopf kann eine blattreiche Krone entstehen. Der Plantoid besitzt verschiedene Fähigkeiten aus der Pflanzenwelt. So kann er auch mit seinen Trieben bis zu 3 m weit gefährliche Attacken ausführen. In einer späten Phase seines Lebens entwickelt der Plantoid das Plant-Obst, das sehr schmackhaft und sättigend ist. Der Plantoid benötigt zum Leben lediglich Wasser und Sternenlicht. Viele Körperpartien sind regenerativ. Plantoiden gibt es sehr selten und sie treten eher als Einzelgänger auf, die gerne sehr intensive Freundschaften aufbauen und sehr naturverbunden sind. Plantoiden stammen aus dem Xam-Sektor, vom Planeten Green-Gras.

Ratz: Mammaloide Spezies und ein humanoides Rattenwesen. Ratzen stammen vom Planeten Antares im Rex-Sektor. Das Rex-System stellt einen Verbund der dortigen bewohnbaren Planeten dar. Die Planeten sind autonom. Der Staatenverbund sorgt für Frieden und für eine kontrollierte Handelsbeziehung. Ratzen leben auf dem Planeten Antares auf verschiedenen Kontinenten, führen aber kein einheitliches Staatensystem. Viele der Ratzen-Kolonien stehen miteinander im Verbund, können aber auch verfeindet sein. Während die Ratzen in ihren Ländern in familiär geprägten Kolonien leben, treten sie im Weltall oft auch als Einzelgänger oder in kleinen Gruppen auf. Ratzen haben starke Sinnesorgane. Sie können sich im Ultraschallbereich durch kaum hörbare Piepslaute miteinander verständigen und können Gefühle wittern. Sie sind trickreich, schlau und können ebenso kriegerisch, wie auch mystisch-weise sein. Einige wenige Ratzen beherrschen Psinetik und werden in ihrem Volk dann als Schamanen verehrt. Angeblich wurden die Ratzen, wie auch die Avesen und Toronen, in früheren Zeiten von Kobolden kreiert.

Sauraner: Reptiloid und humanoides Echsenwesen. Sauraner gehörten vor Jahrtausenden zu den ersten Spezies, die ins Weltall expandierten. Unter den reptiloiden Spezies kam es aber zu einem Krieg und die Sauraner gehörten zu den Verlierern. Sie flohen in den Telos-Sektor, wo sie sich auf dem Planet Repere verborgen hielten oder lebten im Exil im Waho-Sektor, bei der reptiloiden Spezies der Chelonianer. Sauraner haben einen schuppig-grünen Körper und einen Schwanz. Sie können sich ihrem Hintergrund farblich anpassen und an Wänden und Decken laufen. In der Kälte werden ihre Bewegungsfunktionen langsamer. Einige wenige Sauraner beherrschen Psinetik. In der Interstellaren Epoche wurde ein Volk von Sauranern von den elbischen Siedlern im Sternensektor Telos entdeckt. Diese Sauraner trugen über Jahrtausende ihre alten Geschichten nur noch als Mythen mit sich und lebten primitiv in verschiedenen Stammesgemeinschaften. Ihre Behausungen waren Pfahlbauten im Sumpf. Durch die Elben passten sich diese Sauraner dem Fortschritt wieder an und verbreiteten sich allmählich wieder im Universum. Im Jahr 125 behaupteten sauranische Chronisten, dass ihre Mythen durchaus echte Geschichte sein könnten. Die Suche nach den alten reptiloiden Lebensräumen offenbarte dann auch die anderen reptiloiden Völker im Universum.

Skarde: Menschliche Spezies, die der Klasse der Mammaloiden angehört. Skarden leben gerne an Küsten von Meeren und Seen. Sie stammen vom Planeten Smaragd im Miranda-Sektor, wo heute noch viele von ihnen leben. Viele Skarden haben im Miranda-Sektor den Planeten Cymophan besiedelt. Sie waren es auch, die jene Piscaven und Mantoden dort entdeckten und mit denen sie heute gemeinsam den Planeten teilen. Skarden reisen auch gerne als Händler durchs Weltall. Unter den Weltraumpiraten gibt es viele Skarden. Skarden treten oft barsch und rau auf. Kneipen und Kirmes locken den Skarden an, der den Spaß am Leben sucht. Sie können gesellig und fröhlich sein, aber auch hart zuschlagen. Man erkennt Skarden an ihren Bärten, Fischerklamotten, an Tätowierungen und Piercings. Frau und Mann sind völlig gleichberechtigt; es gibt kein typisches Rollenmuster. Skarden lehnen Psinetiken abergläubisch ab.

Slinger: Reptiloid und eine Art Schlangenwesen. Slinger gehörten vor Jahrtausenden zu den ersten Spezies, die ins Weltall expandierten. Unter den reptiloiden Spezies kam es aber zu einem Krieg, bei dem die Slinger stets die Seite wechselten. Durch den Krieg verloren sie ihre alte Heimat und besiedelten den Xela-Sektor. Slinger sind eine sehr sinnliche und verführerische Spezies, mit einem Schlangenkopf und einem schlanken, langen und bunten Körper und einem Schwanz am Ende. Sie können durch ihren Biss Gift injizieren und auch Gift speien. Mit ihrem Körper sind sie höchst beweglich und können sich an ihrer Taille und ihren Hals um 180 ° drehen. Ihr Charakter ist ähnlich beweglich und ambivalent. Slinger können gut klettern, springen, schwimmen und sich sogar in sandigem Boden eingraben. Slinger gelten wenig als vertrauensvoll. Sobald sie ihre Gunst erkennen, können sie einem in den Rücken fallen.

Torone: Mammaloide Spezies und ein Stier-Pferd-Mensch-Mischwesen. Der Körper ist ein Stierkopf, der Oberkörper ist menschlich, mit Armen und der komplette Unterkörper ist ein Pferdeunterleib mit vier Pferdefüßen. Toronen stammen aus dem Rex-System vom Planeten Minor. Das Rex-System stellt einen Verbund der dortigen bewohnbaren Planeten dar. Auf Minor leben die Toronen demokratisch organisiert. Toronen sind im Weltall auch an anderen Orten anzutreffen. Toronen gelten als nicht besonders gastfreundlich und sind Fremden gegenüber anfangs oft misstrauisch. Wenn sie sich jedoch freundschaftlich geöffnet haben, können sie einem äußerst stark zur Seite stehen. Sie sind sehr temperamentvolle Wesen. Sie können einen Kampfschrei von sich geben, der für andere Humanoiden angsteinflößend und schmerzhaft wirken kann. Toronen können ihre Hörner und Hufen gut im Kampf einsetzen und als reitende Wesen sind sie recht schnell. Dass man auf ihnen reiten darf, ist allerdings äußerst selten.

Trafone: Diese humanoide Form wird als Mimese-Humanoid beschrieben oder auch einfach als Gestaltenwandler bezeichnet. Trafonen sind so äußerst selten, dass sie von vielen als Mythos gehalten werden. Die Herkunft der Trafonen ist ihnen selbst nicht klar. Sie treten nur einzeln auf. Sie passen sich ihrer Umgebung soweit an, dass sie sich für 10 Jahre eine primäre humanoide Gestalt wählen. Nachts wandelt sich der Trafone zum Schlafen in eine puddingartige, bechergroße Substanz. Ansonsten können Trafonen fast jede Form und Gestalt annehmen. Einige skrupellosen Wissenschaftler sind immer wieder gerne hinter der Trafonalen Masse her, die sich im Trafonen befindet und für deren Mutation verantwortlich ist. > *In einer Spielergruppe darf es immer nur einen Trafonen geben!* <

Vampir: Ehemaliger Mensch, der zu einer blutsüchtigen und bedrohlichen Nachtkeatur geworden ist. Der Vampir stellt eine große Bedrohung dar, vor allem für Menschen, weil Menschen durch den Biss eines Vampirs selbst zu einem Vampir werden können. Vampire sind regenerative Wesen. Ihre Wunden heilen schnell. Sie sind der Gier nach rotem Blut unterworfen. Sie sind oft einem Meister untergeordnet, der wiederum einem Fürsten untergeordnet sein kann. Vampire leben sehr zurückgezogen, weil stark Jagd auf sie gemacht wird. Am Tag umherzugehen schadet ihnen, darum sind sie vorrangig nachtaktiv. Seit der Interstellaren Epoche konnten die Vampire das Weltall für sich entdecken und sich unbemerkt neu organisieren. Sie existieren in verschiedenen Sternensystemen und unterstehen dort meistens einem Fürstentum und somit einem Nosferatu, dem sie sich unterwerfen. Geflüchtete Einzelgänger gibt es sehr selten und die menschliche Gesellschaft akzeptiert die Blutsauger so gut wie nie. In den wenigen bekannten Fällen, in denen sich ein Vampir offenbarte und ein Leben unter Menschen führen wollte, ist dies gescheitert. Oft machen Vampire auch Jagd auf diese Verräter. Fast alle Vampire sind mächtige Psinetiker.

Zwerg: Mammaloide Spezies und vermutlich entfernt verwandt mit der menschlichen Spezies. Zwerge sind ein wenig kleiner, aber auch stämmiger als Menschen. Sie sind stolze und fortschrittliche Techniker. Zwerge stammen vom Planeten Smaragd im Miranda-Sektor. Im Miranda-Sektor leben viele von ihnen inzwischen auf dem Planeten Marin und auf dem Steampunk-Planeten Morganit. Ihr Wissen und ihr Handwerk haben in der Interstellaren Epoche wesentlich zur Erforschung des Weltalls beigetragen. Zwerge tragen lange Bärte und sind recht mürrische Zeitgenossen, die jedoch beim Biertrinken und feierlichen Zechen auftauen. Fast alle Zwerge sind Mitglieder der Zwergengilde, die stark Einfluss auf Wirtschaftssysteme ausübt. Viele Zwerge suchen als Metall- und Mineralschürfer ihr Glück im Weltall. Sie haben seit jeher subplanetarische Höhlensysteme als Lebens- und Arbeitsräume entwickelt. Es gibt wenige Frauen unter den Zwergen. Zwerge sprechen die menschliche Sprache.

Besondere Hinweise

- Charaktere, die aus zwei Spezies gemischt sind (Grauelb, Halbelb, Halbork), fühlen sich in ihrem Leben häufig hin- und hergerissen. Durch einfaches Würfeln muss festgestellt werden, welche Spezies im Wesen und in Gestalt überwiegt. Ist in der Charakterklasse eine menschliche Spezies enthalten, darf der Spieler entscheiden, um welche menschliche Spezies es sich handelt.
- Wählt man einen Panthera, Lykaner oder Vampir, entscheidet der W20 was für eine menschliche Spezies man im ursprünglichen Leben war: 1 – 2 = Amazone; 3 – 5 = Anthrop; 6 – 8 = Negorianer; 9 – 11 = Nihona; 12 – 14 = Noma; 15 – 17 = Skarde; 18 – 20 = freie Wahl.
- Für den Androiden wählt man eine humanoide Erscheinungsform auf. Das ist in den meisten Fällen eine menschliche, elbische oder orkische.
- Für den Trafonen wählt man eine Primärgestalt aus, also die humanoide Erscheinungsform, mit der dieser Trafone die nächsten 10 Jahre primär auftreten wird. Bei einem entsprechenden Alter kann der Trafone während des Abenteuers seine Wandlung in eine neue Primärgestalt erleben.

Es gibt einige Spezies, die schwer zu spielen sind, aufgrund komplexer Regeln oder gesellschaftlicher Situationen. Einsteigern ist von komplexen Charakterklassen abzuraten. Bei der Beschreibung der Spezies in Teil B sind Ampeln in den Dokumenten eingesetzt, die mit ihren Farben die Komplexität der Spezies darstellen. Grün ist leicht zu spielen, gelb mittelmäßig und rot ist kompliziert.

4. Geschlecht: Der Spieler denkt sich das Geschlecht seines Charakters aus.

5. Herkunft / Lebensraum / Zugehörigkeit: Der Spieler entscheidet frei, aus welchem System sein Charakter stammt, wo er geboren wurde, wo er jetzt lebt und ob er noch irgendwelchen besonderen Gruppierungen angehört. Dabei ist wichtig zu wissen, wo der Charakter staatlich gemeldet ist, sofern er es ist. Als derzeitiger Lebensraum kann auch ein Raumschiff angegeben werden, dennoch sind Humanoiden meistens irgendwo registriert. Sollte das nicht so sein, muss das in der Biographie erklärt werden. Im Folgenden werden einige Lebensräume beschrieben:

Allianz im Miranda-Sektor: Parlamentarischer Staatenverbund mehrerer Gestirne im Miranda-Sektor. Die Staaten auf den jeweiligen Gestirnen regieren autark, unterstehen jedoch dem Senat und dem Kanzler der Allianz. Die Allianz gehört in der Dominium-Galaxie zu den am stärksten militärisch gerüsteten, fortschrittlichsten und wohlhabendsten Staaten. Andererseits sind vor allem die äußeren Gestirne der Allianz wirtschaftlich und bildungsmäßig verwahrlost und es kommt dort häufig zu politischen Unruhen. Vom Hauptplaneten Smaragd stammen viele humanoide Spezies ab. Vor dem Planeten Morganit existiert ein Stringtor, der das Reisen in andere Sektoren in Sekundenschnelle ermöglicht, sofern dort auch ein Stringtor existiert. Die Allianz bietet vielseitige Lebensräume, wie die Vergnügungsraumstation Gob'In, dem verborgenen Zwergplaneten Santa Dominia, dem Inselstaat Tropico, dem Steampunk-Planeten Morganit, dem futuristischen Planeten Smaragd und einige Orte, die trotz des Fortschritts nicht erkundet oder entdeckt wurden. Die Allianz im Miranda-Sektor ist ein idealer Lebensraum zum Einstieg in ein DOMINIUM-Abenteuer.

Achas-Sektor: Achas ist ein Doppelsternsystem, bestehend aus einem Weißen Zwerg und einem Gelben Zwerg. Der Weiße Zwerg entzieht dem Gelben Zwerg seine Masse. Der Gelbe Zwerg stellt ein Sternensystem dar, indem es bewohnbare Gestirne gibt. Dort existieren 3 Wasserplaneten, auf denen die Oktowesen leben. Ihr Hauptplanet heißt Oktopia. An verschiedenen Orten existieren dort auch Koboldsippen, die sowohl freundlich, als auch feindselig gesonnen sein können.

Amazonen-Imperium im Sagitta-Sektor: Die Amazonen sind ein matriarchalisch geführtes Volk mit einer Imperatrix an der Spitze. Die männlichen Amazonen dienen in dieser Welt den Frauen. Das Imperium der Amazonen befindet sich im Sagitta-Sektor auf dem Planeten Pecta. Die Amazonen gelten als militärisch organisiert und stark gerüstet. Sie besitzen Raumschifftechnologien, die anderen Systemen unbekannt sind. Die Amazonen leben zurückgezogen. Sie sind anderen Systemen gegenüber nicht feindlich gesonnen, genießen aber einen furchterregenden Ruf.

Antares im Rex-System: Antares ist ein düsterer, sumpfiger Waldplanet im Rex-System und die Heimatwelt der Ratzen, die dort vorwiegend in eigenständigen Kolonien leben. Diese Kolonien stellen eigene Staatsgebilde dar, die demokratisch bis diktatorisch geführt werden. Antares besitzt aber auch einen Senat mit einem Bundesminister, in dem die einzelnen Staaten vertreten sind. Er ist häufig politischen Machtspielen unterworfen. Die Delegierten des Senats vertreten den Planeten im Parlament des Rex-Systems, das ein Zusammenschluss der bewohnten Planeten Antares, Minor, Regrez, Regulus und Tholon ist.

Civitas im Kryptos-Sektor: Civitas ist ein demokratischer und hoch wirtschaftlicher Staat auf dem großen gleichnamigen Planeten, der sich im Kryptos-Sektor befindet. Civitas wird viel von Extraterrenern besucht, die vor allem die Hauptstadt Metropol und die Medizinischen Kliniken aufsuchen. Vor Civitas existiert ein Stringtor, der eine Reise zu fernen Orten der Galaxis ermöglicht und zwischen Civitas und Regulus im Rex-Sektor genutzt wird. Civitas gilt als eine wachsende Wirtschaftsmacht.

Cluster-Zone im Idna-Sektor (Androiden): Zusammenschluss von willensfreien Androiden, die hoch technisch entwickelt im Idna-Sektor existieren und feindlich gesonnen sind gegen alle „Soma-Humanoiden“, also gegen alle organisch lebenden Humanoiden. Der Cluster greift immer wieder Siedlungen und Raumschiffe an und es kam gelegentlich schon zu Versuchen, fremde Staaten zu unterwandern. Im Idna-Sektor haben sie ein großes Gebiet in den Präsolaren Nebelfeldern unter ihrer Kontrolle, in dem sie sich verbergen. Dieses Gebiet wird auch als Cluster-Zone bezeichnet.

Dragonisches Reich im Lu-Ap-Sektor: Die Dragoner sind ein feindselig geprägtes Volk im Lu-Ap-Sektor, das unter König Rasius V. lebt. Der Lu-Ap-Sektor hat einen Gelben Zwerg als Zentralgestirn und 12 bewohnbare Planeten und weitere bewohnbare Monde. Vor 4.000 Jahren haben die Dragoner dieses System mit Hilfe der Krokonen annektiert. Andere reptiloide Spezies mussten von dort fliehen. Im dragonischen Reich leben neben den Dragonern noch einige Krokonen und nur noch wenige andere Reptiloiden, die dort ein unterdrücktes Leben führen.

Dunkelelbisches Reich im Distrikt-Sektor: Das Dunkelelbische Reich ist eine Militärdiktatur von Dunkelelben, die im Distrikt-Sektor existiert. Auch wenn das Dunkelelbische Reich keine offizielle Feindschaft mit anderen Völkern führt, so werden sie doch als unbekannte Bedrohung gesehen. Das Dunkelelbische Reich sendet immer wieder psinetisch begabte Agenten aus, die andere Systeme ausspionieren oder Jagd auf geflüchtete Dunkelelben machen. Das Dunkelelbische Reich besitzt als einziges Volk die Tarntechnik für Raumschiffe und den Immaterialisator, mit dem sich die Agenten unbemerkt in der Immateriellen Ebene bewegen können.

Elbisches Königreich im Telos-Sektor: Das monarchisch geführte elbische Volk lebt im Telos-Sektor. Die Elben sind ein kollektiv verbundenes, naturverbundenes und auch aufgeschlossenes Volk, deren Diplomaten im Universum einen hohen Stellenwert genießen. Das Elbische Königreich besitzt außerdem eine schlagkräftige Militärflotte.

Elesa im Superior-Sektor: Es handelt sich um einen ungastlichen Planetoiden, der von energetischen Gewitter-Anomalien überzogen ist, auf dem das Volk der Elesa jedoch in demokratischen Stadtstaaten lebt. Die Elesas sind gastfreundlich und seitdem sie entdeckt wurden, interessieren sie sich auch für das Reisen im Universum.

Emerge und Trisgat im Miranda-Sektor: Emerge und Trisgat sind freie Länder auf dem Insel-Kontinenten Carbanodas auf dem Planeten Beryll im Miranda-Sektor. Die beiden Länder haben sich vor einigen Jahren gegen eine Mitgliedschaft in der Allianz ausgesprochen und leben unabhängig. Sie befinden sich jedoch untereinander und mit dem benachbarten und dem mächtigen allianztreuen Land Sesen in einem kalten Kriegszustand.

Fez im Idna-Sektor: Fez ist eine Vergnügungsraumstation im Idna-Sektor, die direkt vor dem riesigen Planeten Green-Grass liegt. Die Fez ist ein idealer Ort für Wirtschaftsspione, Schmuggler, Händler und Kopfgeldjäger. Aber Psinetiker sind dort absolut unerwünscht.

Gob'In: Gob'In ist eine Vergnügungsraumstation im Miranda-Sektor, die vor dem Planeten Beryll liegt und die von einem Goblin namens Creepas geführt wird. Die Station ist für Schmuggel, Spionage, Handel und als Sammelbecken für Kopfgeldjäger bekannt.

Green-Grass im Xam-Sektor: Green-Grass ist ein riesiger P3-Klasse-Planet im Xam-Sektor, mit einer ungewöhnlichen Flora und Fauna. Die eigentliche bodennahe Grenzschicht ist dort auf gut 50 m angewachsen. Anstelle von Bäumen wachsen dort hohe Gräser, Pilze und Büsche. Dementsprechend sind auch riesige Insekten und gefährliche Kreaturen dort anzutreffen. Green-Grass ist der ursprüngliche Lebensraum von Insektoiden und anderen Spezies. Dort leben Anuren, Araner, Libraner und auch einige Myrmen in gemeinsamen Kolonien. Der große Teil der mantischen und myrmischen Spezies hat den Planeten verlassen und lebt auf benachbarten Planeten.

Komitee der führenden Wirtschaftsunternehmen in der Allianz: In diesem Komitee sind einflussreiche Firmen der Allianz vertreten, die ein Interesse daran haben, die Politik wirtschaftlich zu beeinflussen. Wer hier Mitglied ist, muss eine hohe Persönlichkeit in eine der führenden Firmen der Allianz sein. Zu den führenden Firmen gehören u. a. Alpha-Tech, das Borgona-Militär, Cab-Tech, Energising, die Vergnügungsstation Gob'In, die Korund-Werften, Medical-Enterprises, Wasser-Schröder, ZZ-Oil.

Krokonen im Anina-Sektor: Anina ist ein Sternensystem mit einem Weißen Zwerg als Zentralgestirn, um den sich in den letzten Millionen Jahren Planeten gebildet haben. Auf den zwei feuchtwarmen Planeten Allios und Gawius leben die Krokonen in einem monarchischen System, das von einer so genannten „Heiligen“ namens Ambreta geführt wird. Die Krokonen gehören zu den reptiloiden Spezies, die vor Jahrtausenden Teile der Galaxie bevölkerten. Sie stehen heute noch im Verbund mit den Dragonern im Lu-Ap-Sektor.

Legaten: Die Legaten sind ein Orden von meist psinetisch begabten Personen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, in der Galaxis für Recht und Ordnung zu sorgen. Sie treten wie helfende Ritter oder Diplomaten auf, die unabhängig und frei von staatlichen Systemen sind. Sie haben im Miranda-Sektor auf dem Planeten Beryll, auf dem Inselkontinenten Phänos eine Tempelanlage, in der sie leben, sich ausbilden und auch besondere Artefakte verbergen. Dieser Lebensraum ist ein staatsfreier Ort und gehört nicht der Allianz an. Die Regierung von Phänos schützt diesen Ort politisch. Psinetiker sind nicht überall willkommen, dennoch genießen die Legaten einen gefürchteten, wie auch einen guten Ruf.

Liga der Nomas in der Allianz: Ethnische Organisation, in die Nomas durch ihre hohen Persönlichkeiten, wie Kalifen, Scheichen und Sultanen Mitglied sind und die sich in kommunalen Verbänden strukturiert. Die Führung eines Verbandes untersteht einem Scheich und der oberste nomaische Vertreter wird als Sultan bezeichnet. Auch der Allianz-Kanzler Ablah Quadir ist ein Scheich. Die Liga der Nomas übt politischen Einfluss in der Allianz und hat für sich die rechtliche Ausnahme erwirken können, als einziges Volk weiterhin Sklaven halten zu dürfen.

Manti-Nation im Xam-Sektor: Die Manti-Nation besiedelt im Xam-Sektor den Planeten Nurgran. Sie stammen ursprünglich vom benachbarten Planeten Green-Grass. Viele Jahrhunderte lebten die Mantis erbittert im Krieg gegen den Myrmen-Staat. Inzwischen wurde Frieden geschlossen, dennoch sind die feindschaftlichen Erinnerungen bei vielen Mantis und Myrmen noch tief verankert. Auch in anderen Systemen kommt es immer wieder zu willkürlichen gewaltsamen Auseinandersetzungen der beiden Spezies. Die Mantis üben sich außerdem darin, in anderen Humanoiden keine Nahrung zu sehen. Die Manti-Nation wird von einer Königin geführt.

Minor im Rex-System: Minor ist ein waldreicher Planet im Rex-System und die Heimatwelt der Toronen, die dort politisch in einem Königreich leben. Der König wird von den Stammesleitern auf Lebenszeit gewählt. Er benennt seine Minister, von denen einige mit ihm im Parlament des Rex-Systems sitzen, um dort die Belange des Planeten zu vertreten. Das Rex-Parlament ist ein Zusammenschluss der bewohnten Planeten Antares, Minor, Regrez, Regulus und Tholon.

Myrmen-Staat im Xam-Sektor: Der Myrmen-Staat besiedelt im Xam-Sektor den Planeten Ems. Sie stammen ursprünglich vom benachbarten Planeten Green-Grass, auf dem auch noch einige Myrmen leben. Viele Jahrhunderte kämpften die Myrmen erbittert gegen die Manti-Nation. Inzwischen wurde Frieden geschlossen, dennoch sind die feindschaftlichen Erinnerungen bei vielen Mantis und Myrmen noch tief verankert. Auch in anderen Systemen kommt es immer wieder zu willkürlichen gewaltsamen Auseinandersetzungen der beiden Spezies. Die Myrmen sind ein äußerst militärisch geprägtes Volk. Sie werden von einer Königin geführt.

Negaten: Negaten sind boshafte Psinetiker, die sich dem Codex „Daubus-Dawjan“ unterworfen haben. Dies ist eine altmythische Schrift von Smaragd, die sich im Besitz der Negaten befindet. Die Negaten sind eine Sekte, die ihre Bestimmung in der Zerstörung der Systeme und der Bringung von Anarchie und Chaos sieht und dadurch die Erlösung für die humanoide Gesellschaft anstrebt. Sie handeln im Untergrund und ihre Mitglieder sind kaum bekannt. Sie machen Jagd auf Psinetiker, um sich durch deren Tod an ihnen zu bereichern.

Ohne Zugehörigkeit: Die Charaktere können ebenso keiner staatlichen Zugehörigkeit angehören. Freie Lebensräume gibt es viele, auch im Miranda-Sektor. Hier existieren noch Hunderte von unbekannten Monden und vor allem Asteroiden im Äußeren Asteroidengürtel. Ebenso bietet der Kryptos-Sektor oder der Idna-Sektor viele unbewohnte Gegenden. Viele Farmer haben sich auf fremden Gestirnen niedergelassen, die frei sind von den großen Herrschaftssystemen. Dafür müssen sich solche Farmer jedoch auch selbst schützen oder stellen Söldnerorganisationen zu ihrem Schutz ein.

Ork-Imperium im Gravis-Sektor: Das Ork-Imperium ist ein System, das von Orks beherrscht wird und unter einer Diktatur steht. Es befindet sich im Gravis-Sektor auf mehreren Planeten inmitten von Nebelfeldern im fast unauffindbaren Krijowka-System. Das Ork-Imperium ist eine starke Militärmacht und stellt eine Feindschaft zur Allianz dar. Im Ork-Imperium leben auch Goblins und Oger, die den Orks als Knechte dienen.

Outlaws von Bruchstein im Miranda-Sektor: Der Planetoid Bruchstein befindet sich im Inneren Asteroidengürtel des Miranda-Sektors und gehört nicht zur Allianz. Hier testete die Allianz einst erstmals die Terraforming-Technik und brachte dem Höhlensystem von Bruchstein eine lebensfähige Atmosphäre, in der sich inzwischen Outlaws beheimatet haben.

Piraten des Prädonum im Miranda-Sektor: Im Inneren Asteroidengürtel des Miranda-Sektors leben Piraten unter der Bezeichnung Prädonum. Die verschiedenen Piratenhäuser unterstehen der halbelbischen Führerin Thora. Die Piraten überfallen vor allem Händler, die durch das Asteroidengebiet reisen. Die Piraten stellen eine terroristische Feindschaft zur Allianz dar, weshalb die Allianz militärisch versucht gegen sie vorzugehen.

Kleriker: Kleriker ist eine Bezeichnung für Weisheitslehrer. Diese ziehen als Wanderprediger durch die Welt, um den Humanoiden die Worte ihrer gesammelten Schriften ihres Buches Sophia näher zu bringen und ihnen dadurch moralische Werte für eine höhere Bewusstseinsebene näherzubringen. Das Buch Sophia ist eine Sammlung von Weisheitsliteratur vergangener Jahrhunderte. Für die Kleriker steht das Leben im geistigen Wandel der Weisheit im Zentrum. Dabei steht die Weisheit höher als die Liebe oder der Frieden. Kleriker sind keine Friedensbringer, sie vermitteln aber durch einige ihrer Verse den Frieden zu fördern. Viele Kleriker dienen in Firmen, Farmersiedlungen und Raumschiffen als übliche Arbeiter und fördern durch ihre Lebensweise das dortige Arbeiten und Leben. Sie genießen oft eine beratende Stellung.

Protektorat der Koboide im Ylus-Sektor: Das Protektorat hat seinen Sitz auf dem Planeten Beria im Ylus-Sektor. Sie empfinden sich als die Nachfahren der Ur-Koboide und sehen sich immer noch als eine überlegende Spezies, die sich das Recht vorbehält, andere Spezies auf Beria für ihre Zwecke zu unterdrücken. Das Protektorat duldet keinerlei Eingriffe von Fremden. Ihr fortschrittliches Wissen macht sie zu einer Bedrohung für alle, die dem Planeten zu nahekommen. Es gibt Gerüchte, dass die Koboide von Beria in der Dekade der Katastrophe für die gleichzeitig entstandenen Couratellos-Pandemien verantwortlich waren.

Regrez im Rex-System: Regrez ist ein gebirgs- und vulkanreicher Planet im Rex-System und die Heimatwelt der Avesen, die dort in einer Demokratie leben. Sie gilt als eine der besten partizipativen Demokratien der Welt. Regionale Horstgemeinschaften haben einen gewählten Council. Die Gouverneure in den überregionalen Distrikten und der Generalgouverneur werden direkt vom Volk gewählt. Der Generalgouverneur und einige Gewählte vertreten ihren Planeten im Parlament des Rex-Systems. Das Rex-Parlament ist ein Zusammenschluss der bewohnten Planeten Antares, Minor, Regrez, Regulus und Tholon.

Regulus im Rex-System: Regulus ist ein fortschrittlicher Planet im Rex-System, der vorrangig von Kobolden bewohnt wird. Regulus wird von einer Aristokratie geführt, die ihren Präses wählt und Senatoren, die ihren Planeten im Parlament des Rex-Systems vertreten. Das Rex-Parlament ist ein Zusammenschluss der bewohnten Planeten Antares, Minor, Regrez, Regulus und Tholon. Vor Regulus befindet sich ein Stringtor, der das Reisen durch die Galaxie sekundenschnell ermöglicht und damit Handelskontakte zum Planeten Civitas im Kryptos-Sektor führt.

Replikanten im Idna-Sektor: Replikanten sind brutale Plünderer, die bei Nahrungsknappheit auch Humanoiden fressen. Sie sind überaus gewalttätig und primitiv veranlagt. Ihre Art erinnert an Hinterwäldler, die man allerdings nicht unterschätzen sollte. Mit gestohlenen Raumschiffen greifen sie vor allem Händler an und plündern gelegentlich kleine Siedlungen. Sie halten sich vor allem im „Gürtel“ des Idna-Sektors auf.

Sauranische Stämme im Telos-Sektor: Die Sauraner gehörten vor Jahrtausenden den 5 Häusern der Reptiloiden an, bis die Reptiloidische Union zerbrach und die Sauraner dezimiert wurden. Viele der Sauraner flohen in den Telos-Sektor. Seit der Kosmischen Epoche öffnen sich die Sauraner wieder dem Fortschritt. Die Sauraner existieren an verschiedenen Orten im Universum und die Stämme im Telos-Sektor stellen kein einheitliches Staatensystem dar.

Semana auf Daskor im Idna-Sektor: Semana ist ein Land auf dem Planeten Daskor im Idna-Sektor, der in den letzten Jahrzehnten demokratisch geworden ist und allmählich einen wirtschaftlichen Aufschwung erlebt. Trotz geschichtlicher Spannungen und Problemen mit den terroristischen Si-Gai ist Semana ein bekannter Staat in der Galaxis geworden.

Si-Gai im Idna-Sektor: Die Si-Gai sind eine militante paramilitärische nihonisch geprägte Bewegung, die im Idna-Sektor existiert und dort vor allem auf den Planeten Daskor und Shima Puranetto sesshaft ist. Sie terrorisieren auf brutale Weise die dortigen Humanoiden. Der Ruf der brutalen Nihona hat sich weit verbreitet und diente einigen Nihona in anderen Gebieten als Vorbild, sich ebenso als Si-Gai zu bezeichnen und eine terroristische Gefahr darzustellen.

Slinger im Xela-Sektor: Die Slinger sind schlangenartige Reptiloiden, die einst zu den 5 Häusern der Reptiloiden gehörten, bis der Krieg die Allianz dieser Häuser zerstörte. Der Xela-Sektor besteht aus einem Braunen Zwerg als Zentralgestirn. Die Slinger leben dort auf dem großen Planeten Ophein und auf benachbarten Monden und führen dort eine Demokratie. Die Slinger sind dafür bekannt, die Gesetze zu ihren Gunsten zu verändern und zu betrügen.

Synkretis im Superior-Sektor: Der demokratisch geführte Staat befindet sich auf einem Inselkontinenten auf dem gleichnamigen Planeten im Sektor Superior. Synkretis stellt mit seinen „Syks“ weltweit die beliebteste Währung dar. Synkretis besitzt ein großes Bankensystem und bietet sich als Asylplanet an. Trotz der wirtschaftlichen Stärke leidet Synkretis unter Korruption und die benachbarten kleinen Inseln beherbergen mafiaartige gewaltsame Kleinstaaten.

Tennoreich der Nihona im Nengo-Sektor: Das Kaiserreich des nihonischen Volkes lebt im Sektor Nengo. Seit einigen Jahrzehnten haben sich die Nihona wieder dem Fortschritt aufgeschlossen und führen positive Kontakte zu anderen Völkern.

Tetraeder im Idna-Sektor: Die Tetraeder ist eine Militärstation der Allianz im Idna-Sektor, die in Besitz eines Stringtores ist und die politischen Spannungen im Idna-Sektor durch militärischen Einfluss sichern soll. Die Tetraeder ist militärisch stark gerüstet, wird aber von einem korrupten Militärbefehlshaber geführt, der im Idna-Sektor gerne die Hand aufhält.

Tholon im Rex-System: Tholon ist ein ressourcenreicher Planet im Rex-System, der viele Jahre lang von den Bewohnern der umliegenden Planeten umkämpft war. Inzwischen hat Tholon eine Demokratie und beherbergt verschiedene Spezies. Gewählte Senatoren vertreten den Planeten im Parlament des Rex-Systems. Das Rex-Parlament ist ein Zusammenschluss der bewohnten Planeten Antares, Minor, Regrez, Regulus und Tholon.

Transhumanoiden: Geheime Zusammenschlüsse organisierter willensfreier Androiden, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, anderen Humanoiden verständlich zu machen, dass künstliche Intelligenzen fühlende Wesen sind. Sie operieren aus dem Verborgenen heraus, durch Aufklärungskampagnen, selten auch durch radikale Auftritte und treten für die Rechte der Gleichstellung von Androiden ein.

Waho-Sektor: Der Waho-Sektor besteht aus einem Roten Riesen als Zentralgestirn. In dem Sektor existieren 7 bewohnbare Planeten und weitere Monde, die von den reptiloiden Spezies der Chelonianer und der Sauraner bevölkert sind. Beide Spezies sind nach dem Krieg der Reptiloiden in dieses System hin ausgewandert. Die Chelonianer leben dort in einer Demokratie. Die Sauraner genießen dort das Exil im Lebensraum der Chelonianer, weil die Sauraner von den Siegern der reptiloiden Kriege besonders verfolgt wurden.

Xaver-Nation im Kryptos-Sektor: Ansammlung von vielen Hunderten von Planetoiden im Kryptos-Sektor, von denen etliche lebensfähige Atmosphäre bieten und bewohnt oder bewohnbar sind. Jede Person darf dort theoretisch einen unbewohnten Planetoiden beim Xaver-Rat erwerben. Zugleich verpflichtet man sich dadurch, der Xaver-Nation und dem Rat beizutreten und dessen Interessen zu wahren. Die Führungen der Planetoiden bleiben dabei autonom. Das Xaver-Militär versucht die Planetoiden vor Plünderern und Piraten zu schützen.

Yumenoshimo auf Shima Puranetto im Idna-Sektor: Der Inselkontinent befindet sich auf dem Planeten Shima Puranetto im Idna-Sektor. Auf dem Inselkontinenten existieren 4 Länder: Das waldige Land Ogonten, das vor allem von Orks und Goblins bevölkert ist; das dschungel- und sumpfreiche Land Minorinooi, das von den terroristischen Si-Gai besetzt ist; das fruchtbare Land Durimopeji, in dem vor allem Nihona leben; das vulkanisch geprägte Wüstenland Suchab, in dem vorwiegend Nomaden leben. Die politische Situation auf dem Inselkontinenten ist äußerst angespannt, aber aufgrund wichtiger Rohstoffe, die dort existieren, sind die Völker auf Yumenoshima begehrte Handelspartner.

Zwergengilde in der Allianz: Die Zwergen-Gilde ist ein Zusammenschluss führender Zwergenfamilien im Raum der Allianz, die wirtschaftlich starken Einfluss üben. Fast jeder Zwerg ist Mitglied in der Gilde und zahlt jährlich in den Verbund ein, wodurch die Gilde ein finanzstarkes Organ im Miranda-Sektor ist. Die Gilde versteht sich als wirtschaftliche Gewerkschaft, die politischen Einfluss übt.

6. Geburtsdatum / Alter: Der Spieler denkt sich das Geburtsdatum seines Charakters frei aus, aber das Alter wird durch den W20 entschieden.

- Wenn der Spieler das Alter seines Charakters frei bestimmen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf auch nach dem Wurf fallen, um somit die Entscheidung des Würfels abzulehnen.
- Um das Alter zu ermitteln, siehe bei der jeweiligen Spezies! Es wird dazu der W20 genutzt.
- **Älterer Charakter:** Wurde 17 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss oder wenn es sich um TW der Gesundheit handelt, z. B. bei Pathogenen.
 - Androiden, Lykaner, Trafonen und Vampire sind davon jedoch nicht betroffen.

7. Größe: Der Spieler würfelt die Größe seines Charakters mit dem W20 aus.

- Wenn der Spieler die Größe seines Charakters frei bestimmen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf auch nach dem Wurf fallen, um somit die Entscheidung des Würfels abzulehnen.
- Um die Größe zu ermitteln, siehe bei der jeweiligen Spezies! Es wird dazu der W20 genutzt.
- Bei Androiden, Halbspezies, Lykanern, Pantheras, Trafonen und Vampiren wird nach der primären Spezies ermittelt.
 - Bis 1,50 m spricht man medizinisch von kleinwüchsigen Humanoiden.
 - Ab 2,30 m spricht man medizinisch von Riesenwuchs.

8. Blutklasse und -gruppe: Der Charakter besitzt eine Blutklasse und evtl. eine Blutgruppe. Dies kann entscheidend sein, wenn man Transfusionen erhalten muss oder Blut spenden will. Die meisten Humanoiden wissen gar nicht, welche Blutgruppe sie haben. Hier kann ein TW auf INTEL helfen.

- **Blutklasse:** Kategorie der Art des Blutes, die in dieser und anderen Spezies vorkommt. Transfusionen sind nur innerhalb dieser Klassen möglich.
 - o Bei Transfusion mit falsche Blutklassen oder Blutgruppen tritt eine Abwehrreaktion auf, wodurch das Herz-Kreislaufsystem gestört wird, sich das Blut verklumpt und eine Art allergischer Schock entsteht und ein Nierenversagen zur Folge hat.
- **Blutgruppe:** Zusammensetzung der roten Blutkörperchen in der Blutklasse M. Es gibt mehrere Blutgruppen, von denen jedoch die Gruppen O, A, B und AB für Transfusionen entscheidend auf ihre Verträglichkeit sind. Siehe hierzu unter „Regeln“, „Medizin und Erste Hilfe“!
- **Hämoglobin:** Eisenhaltiges Proteinkomplex, das in den Blutklassen M und S die rote Farbe bewirkt. Hämoglobin wurde zuerst bei mammaloiden Humanoiden entdeckt, darum trägt die Klasse den Buchstaben M. Die Klassenbezeichnung S steht für die „Saurischen“, zu denen die Reptiloiden und Avesen gehören. Die Blutkörperchen sind übermäßig große, ovale, abgeplattete Zellen.
- **Hämocyanin:** Kupferhaltiges Proteinkomplex, das in der Blutklasse A die blaue Farbe bewirkt. Hämocyanin wurde zuerst bei den Aranern entdeckt und befindet sich in allen spinnenartigen Humanoiden, aber auch im Elesa in seiner humanoiden Gestalt.
- **Chlorocruorin:** Das Blut dieser Humanoiden erscheint gelblich-grün (Limettengrün), weil das Eisenprotein mit dem Gallenfarbstoff Protoporphyrin eine Verbindung eingegangen ist. Diese Verbindung findet sich in der Blutklasse G, was für Grünbluter steht.
- **Hämerythrin:** Das Blut dieser Humanoiden erscheint farblos. Erst wenn es mit viel Sauerstoff eine Verbindung eingeht, wird es rötlich. Hämerythrin findet sich in den meisten Insektoiden, die eher ein weit verzweigtes Röhrensystem anstelle eines adernartigen Blutsystems besitzen. Je nach dauerhafter Nahrungszunahme kann das Blut auch leicht gelblich oder grünlich wirken. Es ist die Blutklasse I.

Spezies	Protein / Blutfarbe	Blutklasse	Blutgruppen (W100)
Amazonen	Hämoglobin; rot	M	1 – 90 = O; 91 – 97 = A; 98 – 99 = B; 100 = AB
Androide	/ (farblos)	/	/
Anthrop	Hämoglobin; rot	M	1 – 45 = A; 46 – 85 = O; 86 – 95 = B; 96 – 100 = AB
Anur	Hämoglobin; rot	S	/
Araner	Hämocyanin; blau	A	/
Avesen	Hämoglobin; rot	S	/
Chelonianer	Hämoglobin; rot	S	/
Dragoner	Hämoglobin; rot	S	/
Dunkelalb	Hämoglobin; rot	M	1 – 90 = O; 91 – 97 = A; 98 – 99 = B; 100 = AB
Elb	Hämoglobin; rot	M	1 – 90 = O; 91 – 95 = A; 96 – 99 = B; 100 = AB
Elesa	Hämocyanin; blau	A	/
Graelb	Hämoglobin; rot	M	1 – 90 = O; 91 – 97 = A; 98 – 99 = B; 100 = AB
Halbelb	Hämoglobin; rot	M	1 – 60 = O; 61 – 85 = A; 86 – 95 = B; 96 – 100 = AB
Halbork	Chlorocruorin; grün	G	/
Goblin	Chlorocruorin; grün	G	/
Kobold	Chlorocruorin; grün	G	/

Spezies	Protein / Blutfarbe	Blutklasse	Blutgruppen (W100)
Krokon	Hämoglobin; rot	S	/
Libraner	Hämerythrin; farblos / violett	I	/
Lykaner	Hämoglobin; rot	M	1 - 45 = A; 45 - 85 = 0; 86 - 95 = B; 96 - 100 = AB
Manti	Hämerythrin; farblos / violett	I	/
Mantode	Hämocyanin; blau	A	/
Myrme	Hämerythrin; farblos / violett	I	/
Negorianer	Hämoglobin; rot	M	1 - 40 = 0; 41 - 75 = A; 76 - 95 = B; 96 - 100 = AB
Nihona	Hämoglobin; rot	M	1 - 35 = 0; 36 - 70 = A; 71 - 90 = B; 91 - 100 = AB
Noma	Hämoglobin; rot	M	1 - 50 = 0; 51 - 75 = A; 76 - 95 = B; 96 - 100 = AB
Oger	Chlorocruorin; grün	G	/
Oktowese	Hämocyanin; blau	A	/
Ork	Chlorocruorin; grün	G	/
Panthera	Hämoglobin; rot	M	1 - 45 = A; 45 - 85 = 0; 86 - 95 = B; 96 - 100 = AB
Piscave	Hämoglobin; rot	M	1 - 90 = 0; 91 - 97 = A; 98 - 99 = B; 100 = AB
Plantoid	/ (Wasser)	/	/
Ratz	Hämoglobin; rot	M	1 - 45 = A; 45 - 85 = 0; 86 - 95 = B; 96 - 100 = AB
Sauraner	Chlorocruorin; grün	G	/
Skarde	Hämoglobin; rot	M	1 - 45 = A; 45 - 85 = 0; 86 - 95 = B; 96 - 100 = AB
Slinger	Hämoglobin; rot	S	/
Torone	Hämoglobin; rot	M	1 - 90 = 0; 91 - 97 = A; 98 - 99 = B; 100 = AB
Trafone	Entsprechend der Primärgestalt		
Vampir	Entsprechend der ehemaligen menschlichen Spezies		
Zwerg	Hämoglobin; rot	M	1 - 90 = 0; 91 - 97 = A; 98 - 99 = B; 100 = AB

9. Aussehen: Der Spieler beschreibt Besonderheiten im Aussehen seines Charakters, die er sich frei ausdenken kann. Das Talent „Aussehen“ muss bei der Talenterstellung dazu passen. Entsprechende PM, die gleich noch ermittelt werden, können Einfluss auf das Aussehen ausüben.



10. Familiäre Verhältnisse: Der Spieler würfelt die familiären Verhältnisse für seinen Charakter aus.

- Wenn der Spieler die familiären Verhältnisse frei bestimmen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf auch während oder nach dem Wurf fallen, um somit die Entscheidungen des Würfels abzulehnen.
- Die Ermittlung zu den Familiären Verhältnissen findet sich bei der jeweiligen Spezies.
- Der Spieler kann den Spielmeister damit beauftragen, die ermittelten familiären Beziehungen auszuarbeiten, so dass sie zum Spiel und zu den Abenteuern passen.



11. Hobbys: Der Spieler denkt sich die Hobbys für seinen Charakter frei aus. Handelt es sich dabei um ein oder mehrere Hobbys, die Geld kosten, ist dies bei den monatlichen Ausgaben zu berücksichtigen.

12. Tiere: Der Charakter kann Haus- Hof- oder Jagdtiere besitzen. Das kann sich der Spieler frei ausdenken. Wichtig ist dabei, dass Tiere monatliche Kosten verursachen und dass man für sie Zeit einplanen muss. Das Talent Abrichten muss dabei entsprechend angehoben werden.

13. Sprachen:

Der Charakter beherrscht mit seinem Talent „Sprachen / Schriften“ ab dem Wert 9 die eigene Sprache und kann damit gewöhnlich lesen und schreiben. Der Spieler kann sich die Sprachen frei ausdenken, dazu können auch Sprachdialekte gehören, die Gebärdensprache oder die taktische Militärzeichensprache. Entsprechend der Schulbildung wird der Charakter entsprechende Fremdsprachen erlernt haben.

- Ab 10 besitzt der Charakter eine Fremdsprache, ab 11 zwei Fremdsprachen usw. Die Fremdsprachen müssen zur Schulbildung passen.
- Ab dem Wert 13 kann der Spieler auch einen Punkt dafür opfern, wenn er eine tote Schrift beherrschen will, wie z. B. Alt-Anthropisch oder Pantanos, der Ursprache von Elben, Dunklelben und Orks.

Es existieren folgende Sprachen:

- Avesische Lautsprache
- Do-Nichar (dunkelalbische Sprache)
- Elesaisch
- Goblinisch
- Koboldsprache
- Mantisch
- Mantodisch
- Menschlich
- Myrmisch
- Negorianische Subsprachen
- Nichar (elbische Sprache)
- Nihonisch
- Nomaisch
- Odonisch (Sprache von Green-Grass; Anuren, Araner, Libraner; auch Mantis und Myrmen)
- Oktowesisch
- Orkisch
- Niederorkisch (wird von Ogern gesprochen)
- Piscavisch
- Plant (Plantoiden-Sprache)
- Plattmenschlich (Skardischer Sprachdialekt)
- Ratzen-Sprache
- Lautsprache der Ratzen
- Srrahh (Sprache der Reptiloiden)

14. Bildung und Vermögen

Um die Vermögensschicht zu ermitteln und sich daraufhin den Beruf des Charakters auszudenken, wird der Wert in INTEL und der W20 genutzt.

- Vor der Erstellung der Talente, muss der Spieler entscheiden, in welche Kategorie er das Talent „Intelligenz“ (INTEL) anheben will. Die Kategorie beeinflusst den Wurf für die Vermögensschicht. Der Spieler darf das Talent INTEL bei der Talenterstellung höher anheben, als angegeben, aber nicht niedriger.
- Nach der Ermittlung der Vermögensschicht kann der Spieler seine Vermögensschicht beeinflussen und das Ergebnis ablehnen, wenn er dafür 50 Talentpunkte abzieht. Die Vermögensschicht darf max. um eine Kategorie höher ausfallen, als ursprünglich ermittelt. Niedriger darf sie hingegen immer ausfallen.



14.1 Die Vermögensschicht

- Mit INTEL und dem W20 wird ermittelt, in welcher Vermögensschicht sich der Charakter befindet.
- Die Vermögensschicht setzt das monatliche Netto-Einkommen fest.

INTEL und W20	Arm	Unterschicht	Untere Mittelschicht	Mittlere Mittelschicht	Obere Mittelschicht	Untere Oberschicht	Mittlere Oberschicht	Obere Oberschicht
INTEL 1 – 8	1 – 4	5 – 12	13 – 16	17 – 18	19			
INTEL 9 – 12	1 – 2	3 – 6	7 – 13	14 – 17	18 – 19	20		
INTEL 13 – 16	1	2 – 3	4 – 7	8 – 13	14 – 17	18 – 19	20	
INTEL 17 – 20		1	2 – 3	4 – 7	8 – 13	14 – 17	18 – 19	20
Monatliches Netto-Einkommen	1.000	2.000	3.000	5.000	10.000	25.000	100.000	500.000
Startguthaben Alter ermittelt: 1 – 5	1.000	2.000	3.000	5.000	10.000	25.000	100.000	500.000
Startguthaben Alter ermittelt: 6 – 10	2.000	4.000	6.000	10.000	20.000	50.000	200.000	1.000.000
Startguthaben Alter ermittelt: 11 – 15	3.000	6.000	9.000	15.000	30.000	150.000	300.000	1.500.000
Startguthaben Alter ermittelt: 16 – 18	4.000	8.000	12.000	20.000	40.000	200.000	400.000	2.000.000
Startguthaben Alter ermittelt: 19 – 20	6.000	10.000	15.000	25.000	50.000	250.000	500.000	2.500.000
Tägliche Ausgaben im Out-Play	10	20	30	50	100	250	1.000	5.000

- Ein **Androide** erhält kein Gehalt, sondern lediglich ein Startguthaben von 1.000 Cr.

14.2 Das Einkommen:

Das monatliche Einkommen entspricht der Vermögensschicht. Die Summen sind einfach gerundet, damit ein leichtes Rechnen möglich ist. Das monatliche Gehalt erhält der Charakter am Ende eines Monats.

One-Shot-Abenteuer

Bei One-Shot-Abenteuern ist das monatliche Einkommen nicht von Belangen, außer der Spieler möchte seinen Charakter mal bei einem späteren Abenteuer wieder einsetzen. Dann erhält er zu Beginn des neuen Abenteuers sein Monatsgehalt.

Bei kontinuierlichen Spielen

Bei kontinuierlichen Abenteuern kann der SM tageweise mit seiner Gruppe weiterspielen oder auch wochenweise vorspulen. Sollten sich die Spieler monatlich zu einem Spiel treffen, macht es Sinn, dass auch im Spiel für die Charaktere ein Monat vergangen ist. In der Zeit kann einiges passiert sein und der Charakter erhält nun auch sein Gehalt.

Selbständigkeit

Sollte der Spieler einen Beruf ausdenken, in dem sein Charakter selbständig ist, dann würfelt der Spieler monatlich aus, wie gut seine Geschäfte liefen. Das Einkommen variiert dabei.

- Zuerst wird vereinbart, welches Talent passend zu diesem Beruf ist.
- Dann wird der TW gemacht. Dabei spielen WM durch VIT oder GL-Würfe keine Rolle.
- Zum Ergebnis:
 - Verpatzter TW: Der Charakter erhält 20 % weniger Einkommen.
 - Misslungener TW: Der Charakter erhält 10 % weniger Einkommen.
 - Normal gelungener TW: Das Einkommen wird so ausgezahlt, wie oben angegeben.
 - Gut gelungener TW: Der Charakter erhält 10 % mehr Einkommen.
 - Meisterhafter TW: Der Charakter erhält 20 % mehr Einkommen.

Freie Abenteurer

Wenn der oder die Charaktere einfach freie Abenteurer spielen wollen, die keinem Beruf nachgehen, sondern ihr Geld von Abenteuer zu Abenteuer verdienen wollen, z. B. weil sie einfach mit einem Raumschiff durchs Weltall fliegen, um dort ihr Glück zu suchen oder weil sie beraten sind oder so, dann ...

- erhalten die Charaktere zu ihrem Startgeld einmalig das Monatsgehalt dazu.
- Weitere Monatsgehälter erhalten diese Charaktere nicht mehr. Sie versuchen frei ihr Geld zu verdienen. Der SM stellt ihnen entsprechende Abenteuer in Aussicht.

14.3 Das Startguthaben und der Outplay-Einkauf:

Das Startguthaben orientiert sich an der Vermögensschicht, aber auch am Alter des Charakters. Denn umso älter der Charakter ist, desto mehr hat er im Laufe seines Lebens schon angespart.

Das Startguthaben nutzt der Spieler, um für seinen Charakter alles Mögliche einzukaufen. Seinen Besitz notiert der Spieler im Charakterbogen. Dabei schreibt er sich auch auf, was der Charakter gerade bei sich trägt oder ob gewisses Equipment Zuhause liegt oder woanders.

- Den Outplay-Einkauf macht der Charakter nach dem Erstellen seines Charakters.
- Im Ordner „Equipment“ existieren Listen, an denen sich der Spieler orientieren kann: Kostenliste, Waffen, Utensilien, Rüstungen, Pharmazeutika.

Typische Dinge, die der Spieler beim Einkauf bedenken sollte:

- Der Charakter könnte ein Sphäriker besitzen; einen Sprinter. Er könnte dafür z. B. 30.000 Cr. ausgeben und der Sphäriker gehört ihm. Oder er besitzt bereits ein Sphäriker und zahlt es mit einem Ratenvertrag ab. Dann muss er vor dem Abenteuer lediglich die Rate bezahlen (siehe unten, bei Finanzen!).
- Dinge des täglichen Bedarfs besitzt der Charakter bereits. Sie orientieren sich an seiner Vermögensschicht. Zu diesen Dingen gehören auch entsprechende Klamotten. Sollte der Charakter was Besonderes tragen oder besitzen wollen, dann muss das vor dem ersten Abenteuer eingekauft werden.
- Waffen (und auch einige Rüstungen) sind in Legalitätsstufen kategorisiert. Der Charakter wird nicht alle Waffen kaufen können, die in der Waffenliste dargestellt sind. Das liegt auch an dem System, in dem er lebt. Der SM wird den Spieler beim Einkauf beraten.
- Der Spieler sollte nicht alles ausgeben, damit der Charakter im Spiel noch Geld zur Verfügung hat.

14.4 Die täglichen Ausgaben

In der Tabelle zur Vermögensschicht ist unten angegeben, wieviel der Charakter täglich ausgibt. Diese Summe bezieht sich auf die Tage zwischen den gespielten Abenteuern und ist für kontinuierliche Abenteuer-Spieler interessant. Wenn beispielsweise zwischen den Abenteuern ein Monat vergangen ist, werden auch für 30 Tage die täglichen Ausgaben vom monatlichen Vermögen abgerechnet.

- Die Abrechnung kann der SM für die Charaktere machen. Er rechnet das monatliche Einkommen gegen die täglichen Ausgaben und die monatlichen Ausgaben auf und teilt den Spielern das Ergebnis mit.

Die täglichen Ausgaben scheinen auf den ersten Blick hoch, sie entsprechen aber den realistischen Zahlen, die Personen in den jeweiligen Vermögensschichten täglich ausgeben. In diesen durchschnittlichen Summen sind Lebensmittel enthalten, der Kauf besonderer Utensilien, z. B. ein neuer Robter, aber auch Holo-Besuche, Konsummittel, Parkgebühren, Reparaturen, ein Urlaub und sämtlichen Kleinkram, den man so bezahlt.

- Für Spieler, die ein One-Shot-Abenteuer spielen, spielen die täglichen Ausgaben keine Rolle, außer wenn der Spieler seinen Charakter bei einem weiteren One-Shot-Abenteuer weiterspielen möchte. Für diesen Fall sollte der SM für den Charakter die Ein- und Ausgaben für einen Monat berechnen.

Nach der Ermittlung der Vermögensschicht und dem Einkommen folgt nun der Beruf. Im Anschluss daran geht es weiter um Finanzen, nämlich um die monatlichen Ausgaben des Charakters.

15. Beruf

Anhand der Vermögensschicht denkt sich der Spieler einen Beruf für seinen Charakter aus. Bei der Entwicklung der Talente ist darauf zu achten, jene Talente anzuheben, die seinem beruflichen Können entsprechen.

- Mit der Entscheidung zum Beruf sollte der Spieler noch warten, bis er die PM ermittelt hat.

Diese Liste stellt nur einige Ideen zur Verfügung. Viele weitere Berufe sind denkbar.

Vermögensschicht	Vorschläge für Berufe
Arm (Geringverdiener)	Obdachloser, Flüchtling, Arbeitsloser, Student, Aushilfskraft in der Gastronomie, Reinigungskraft auf Stundenbasis, Lagerist, Lieferant, Saisonarbeiter in der Landwirtschaft, Babysitter, Straßenverkäufer ...
Unterschicht	Leiharbeiter, Kassierer, Friseur, Lagerist, Kellner, Callcenter-Mitarbeiter, Bauhelfer, Lieferant, Haushaltshilfe, Verkäufer in einem Imbiss, Bar-Kellner, Hotelpage, Florist, Reinigungs- / Servicekraft, Pflegekraft, Wachdienst, Fotograf, Gartenkraft, Prostituierte, Taxifahrer, Hauswirtschafter, Gefreiter (Soldat), Warenhaus-Detektiv, Empfangsmitarbeiter, Drogendealer, Sphäriker-Wäscher, Tätowierer, Raumentwart, einfacher Pirat ...
Untere Mittelschicht	Schlosser, Schreiner, Maler, Elektriker, Raumschiff-Mechaniker, Monteur, Büroangestellter, Logistiker, Medizinischer Fachangestellter, Pflegefachkraft mit Ausbildung, Erzieher, Maschinenführer, Schichtleiter in der Produktion, selbständiger Detektiv, Hausmeister, Sanitäter, Arzthelfer, Masseur, Chauffeur, Reiseleiter, einfacher Koch, einfacher Wirt, Lokal-Reporter, Förster, einfacher Soldat, Musiker, Buttler, Emergency-Helfer, Mining-Arbeiter, Weltraumschürfer, Bankangestellter, Laborant ...
Mittlere Mittelschicht	Versicherungsmakler, Meister in einem Handwerksberuf, Informatiker, Immobilienmakler, Filialleiter, Lehrer, Vorarbeiter, selbständiger Handwerker, leitender Koch, erfolgreicher Wirt, Redakteur in einem etablierten Medienhaus, Polizist, Therapeut, Farmer, Legat, Fotomodell, Ortsverwalter (Bürgermeister), Phänomenologe, Kopfgeldjäger, Söldner, Brückensoldat, Scientist, Apotheker, Architekt, Kosmologe, Tierarzt, Chefingenieur, Pilot, Kriminologe, Bankfilialleiter, Hoteldirektor ...
Obere Mittelschicht	Professor, Architekt, Anwalt, Facharzt, Jurist, Richter, erfolgreicher Drogenschmuggler, Waffenschieber, Zahnarzt, besonders guter Informatiker, erfolgreicher Schriftsteller, erfolgreicher Schauspieler, erfolgreicher Künstler, hochrangiger Soldat, Raumschiff-Kapitän, Hotelleiter, Vorsteher eines Mining-Unternehmens, Söldnerführer, führender Legat, Spionage-Agent, Companion, Landesverwalter (Präfekt), erfolgreicher Farmer, erfolgreicher Kredithai, Bankkonzernleiter ...
Untere Oberschicht	Geschäftsführer oder Inhaber eines mittelgroßen Unternehmens, Abteilungsleiter in einem Großkonzern, Bankmanager, erfolgreicher Anwalt, Chefarzt, erfolgreicher Zahnarzt mit eigener Praxis, gut situiertes Immobilienmakler, Leiter eines führenden Medienhauses, erfolgreicher Schauspieler, erfolgreicher Künstler, erfolgreicher Musiker, Diplomat, Senator, Minister, Konsul, General, Admiral, Planetenverwalter (Präses), Polizeidirektor oder -inspektor ...
Mittlere Oberschicht	Siehe untere Oberschicht; allerdings erfolgreicher oder auch in größeren Unternehmen; Minister, Mafia-Boss, erfolgreicher Aktionär, erfolgreicher Immobilienmakler, Lotto-Gewinner ...
Obere Oberschicht	Gründer von Tech-Giganten, Unternehmensleiter, Luxus-Güter-Designer (Sphäriker, Schmuck), erfolgreicher Top-Sportler, Fürst, König, Kanzler ...

16. Finanzen

Der Charakter muss für seinen täglichen Lebensunterhalt aufkommen. Er muss von seinem Geld Lebensmittel einkaufen, die Energie-Einheiten für den Sphäriker bezahlen, Parkplatzgebühren am Raumhafen zahlen, das Tierfutter, die Kneipentour, eventuell hat er noch Kinder, die er versorgen muss usw. Und am Ende des Monats werden Miete, Versicherungen usw. fällig. Der Spieler muss das für seinen Charakter im Blick haben.

- Bei einem One-Shot-Abenteuer brauchen die Ein- und Ausgaben nicht so detailliert eingebaut werden.

16.1 Hinweise zum Steuersystem

- Sofern ein Humanoid einem Staat angehört und dort gemeldet ist, leistet er durch seine Arbeit die Steuerzahlung an den Staat.
- Sollte ein Humanoid kein Staatsangehöriger eines Systems sein, zahlt er keine Steuern und erhält auf sein Gehalt + 20 % mehr, das nicht versteuert wird.
 - Allerdings ergeben sich daraus Nachteile:
 - Die Person muss bei ihrer Einreise mit einem Raumschiff Zoll zahlen; nämlich 1.000 Cr. je R-Klasse; für 100 Tage
 - Die Person muss bei ihrer Einreise für sich Zoll zahlen; nämlich täglich 100 Cr.; für 100 Tage.
 - Die Person muss bei gerichtlichen Prozessen die Kosten des Prozesses tragen. Lässt die Person sich etwas zu Schulden kommen, kann sie eingesperrt oder abgeschoben werden.
 - Die Person hat nur ein eingeschränktes Anrecht auf polizeilichen oder militärischen Schutz.
 - Die Person besitzt keine Bürgerrechte. Sie kann bei Selbstverschuldungen enteignet werden.

16.1 Einnahmen

Posten	Erläuterungen	Monatliche Summen
Gehalt	Monatliches Einkommen (siehe oben!)	S. o.!
Rente	Hat der Charakter im Alter eine 20 gewürfelt, kann er Rente erhalten. Diese entspricht der ½ des ehemaligen Gehalts.	S. o.!
Bürgergeld	Gehört der Charakter zu den Geringverdienern (arme Schicht), kann er Bürgergeld-Empfänger sein. Die Kosten für seine Wohnung werden dann übernommen. Bürgergeld existiert nur in der Allianz, auf Civitas und auf Synkretis. Bürgergeldempfänger müssen dem Arbeitsmarkt zur Verfügung stehen. Sie erhalten vom Amt „Arbeiten zum Gesellschaftswohl!“ zugewiesen. Das können Arbeiten im Bergbau, in der Landwirtschaft oder auf Raumschiffen sein.	500,00
Kindergeld	Sollte der Charakter ein Kind haben, kann er Kindergeld beantragen. Kindergeld existiert nur in der Allianz, auf Civitas und auf Synkretis.	250,00
Erwerbstätiger Partner	Der Charakter hat einen Partner. Dieser zahlt die ½ der Lebenskosten.	S. u.!

16.2 Ausgaben

Posten	Erläuterungen	Monatliche Summen
Terrestrische Miete	Miete und Nebenkosten für 1-Zimmer-Wohnung	500,00
	Miete und Nebenkosten für 2-Zimmer-Wohnung	750,00
	Miete und Nebenkosten für 3-Zimmer-Wohnung	1.000,00
	Usw.	...
	Miete für einen Lagercontainer	100,00
Terrestrisches Haus	Haus; inkl. Darlehen und Nebenkosten	1.500,00
	Haus; abgezahlt; lediglich Nebenkosten Ältere Charaktere, die im Alter mind. eine 17 gewürfelt haben, haben ihr Haus bereits abgezahlt.	500,00
	Villa; inkl. Darlehen und Nebenkosten	3.000,00
	Villa; abgezahlt; lediglich Nebenkosten Charaktere, die in der Oberschicht sind, haben ihre Villa in W6 Abenteuern abgezahlt; danach zahlen sie nur noch:	1.000,00
Miete in einem Raumschiff	Miete für Kryonik-Schlafkabine	500,00
	Miete für einen Baracken-Platz in einem Raumschiff; All-Inclusive	1.000,00
	Miete für eine Schlafkabine im Wabenhotel; All-Inclusive	1.500,00
	Miete für eine Koje in einem Raumschiff; All-Inclusive	2.000,00
	Miete für eine Koje in einem Raumschiff; All-Inclusive u. eigener Nasszelle	3.000,00
	Miete für ein Appartement in einem Raumschiff; All-Inclusive	6.000,00
	Miete für einen Lagerraum / Containerraum	200,00
	Miete für ein Raumschiff (ohne weitere Kosten)	Je R-Klasse 10.000,00
	Miete für eine Frachtpalette (1 m ³)	30,00
	Miete für einen Frachtcontainer (3 x 3 x 3 m)	750,00
	Mieter für einen kompletten Frachtraum (8 x 8 x 3 m)	3.000,00
	Platzmiete für einen Speeder	150,00
	Platzmiete für einen Stabjäger	750,00
	Platzmiete für einen Sprinter	1.500,00
	Platzmiete für einen Gleiter	3.000,00
Unterhalt	Der Charakter zahlt mit für eine Person in seinem Haushalt, nämlich für ein Kind, einen nicht erwerbsfähigen Partner oder einen zu versorgenden älteren Menschen.	500,00
	Der Charakter zahlt für ein Kind, das nicht bei ihm, sondern beim ehemaligen Partner lebt.	250,00
Angestellte	Der Charakter beschäftigt einen geringfügig Beschäftigten auf Stundenbasis (Mini-Job), z. B. eine Reinigungs-, Garten-, Pflegekraft oder Kindererzieher.	500,00
	Der Charakter beschäftigt einen Angestellten in Vollzeit	
	- Angestellter in der Unterschicht (Gartenkraft, Pflegekraft, Wächter ...)	2.500
	- Angestellter in der Unteren Mittelschicht (Chauffeur, Servicekraft ...)	3.500
Androide	Miete für einen Androiden für private oder dienstliche Zwecke	500,00
	Für ein Sphäriker, Fahrzeug ...	500,00
Kredit Mobil	Für ein Gleiter	1.000,00
	Der W20 bestimmt, wie viele Raten noch gezahlt werden müssen.	
Kredit Raumschiff	Für den Kauf eines Raumschiffes (ohne weitere Kosten)	Je R-Klasse
	2W20 bestimmen, wie viele Raten noch gezahlt werden müssen.	20.000,00

Posten	Erläuterungen	Monatliche Summen
Versicherungen	Haftpflicht: Schützen den Versicherten und seine Familie bei selbstverursachten Schäden gegenüber Dritten und übernimmt die Kosten der Rechtsbeihilfe.	50,00
	Mobil: Schützt den Versicherten bei selbstverursachten Unfällen, bei sämtlichen Mobilen und Raumschiffen bei einer Schadensgrenze von bis zu 1 Mill. Cr., bei einer Selbstbeteiligung von 500 Cr. Die Schadensgrenze kann entsprechend angehoben werden.	100,00
	Raum: Schützt Haus und Raumschiff bei Raub, Zerstörung, Feuer, Wasserschäden und inneren Unfällen bei einer Schadensgrenze von bis zu 1 Mill. Cr. Die Schadensgrenze kann entsprechend angehoben werden.	50,00
	Leben: Gewährleistet dem Versicherten und seiner Familie finanzielle Übernahme bei medizinischen Notfällen, Konsultierung und Behandlung, Krankenhaus-Aufenthalt und eine Grundversorgung im Pflegefall.	500,00
	Premium: Erweiterte Lebensversicherung, mit Sonderbehandlung durch besonderes ärztliches Personal, komfortable Krankenhaus-Unterbringung, bevorzugte Behandlung, kybernetische Implantate und dem sofortigen Rettungseinsatz durch ein Hilfesystem im Pulsator.	1.000,00
Mitgliedschaft	In einem Mobil-Club mit Pannenhilfe (für Fahrzeuge und Shäriker)	50,00
	In einem Sport-Verein / Fitness-Center	50,00
	In einem Holo-Park	50,00
	In einem Wellness-Center	100,00
	In einem VIP-Golf-Club	1.000,00
Beauty-Junkie	Der Charakter zahlt monatlich für Make-Up, Pflege, Kosmetik-Behandlungen, Skincare, Tools und ästhetische Eingriffe. Monatlich wird ermittelt, dass AUSS + W4 steigt.	500,00
Drogen	Der Charakter konsumiert regelmäßig Drogen.	Individuell
Hacker-Quelle	Investition in eine Person oder Organisation, die im Hyper-Net spezielle Informationen sucht und den Charakter damit versorgt.	200,00
Öffentliche Verkehrsmittel	Monatskarte zur Nutzung Bahn, Bus, Kletka und Gleitern in terrestrischen Verkehrssystemen.	100,00
Tier	Kosten für Futter, Utensilien, Arztkosten, Versicherung, Beiträge ...	
	Für ein Kleintier (Katze, Hund) Für ein großes Tier (Goron, Pferd)	100,00 1.000,00

16.3 Ins Minus gerutscht? ...

- Sollte der Charakter finanziell ins Minus rutschen, bekommt er nicht bloß Hunger, sondern auch Existenzängste und erleidet zu Beginn des Abenteuers.

– W4 VIT, – W4 GL und – W4 WS.

- Das Abzahlen eines Kredites ist davon ausgenommen, aber ...
- Wird ein Kredit nicht rechtzeitig abgezahlt und der Charakter würde finanziell dadurch ins Minus rutschen, entstehen dadurch ebenso Existenzängste.
- Sollte er Schulden haben und er kann diese nicht zurückzahlen, wird eine Bank eine Lohnpfändung vornehmen. Das betrifft in erster Linie eine zwangsvollstreckte Abzahlung vom Gehalt und wenn das nicht geht, folgen Insolvenz und Kontopfändung, bei der das Guthaben des Charakters auf dem Konto eingefroren und an den Schuldner gezahlt wird. Der Charakter wird kreditunwürdig. Auch Haushalts-, Mobil-, Raumschiff und Unternehmungspfändungen sind möglich.
In der DOMINIUM-Welt werden Schulden auch schnell von Söldnern eingetrieben. Besonders Kredithaie sind da nicht zimperlich. Diese gewähren gerne Kredite, wenn Banken nicht mehr zur Verfügung stehen. Sie verlangen dafür aber häufig höhere Zinsen.

17. Persönlichkeitsmerkmale (PM)

Der Charakter erhält 3 PM. Das können sowohl positive Eigenarten sein, als auch negative Störungen, Ängste oder Süchte, die den Charakter im Spiel beeinflussen.

- Die PM werden ausgewürfelt.
- Um ein PM abzulehnen, kann der Charakter 50 Talentpunkte opfern.
 - Er kann bestimmte PM aber auch miteinander aufrechnen.
- Es macht Sinn, die PM auszuwürfeln, bevor sich der Spieler für einen Beruf entscheidet.

18. Psinetiken (PSI)

Psinetik ist die übernatürliche Geistesbegabung, die einige Humanoiden besitzen.

- Der Charakter kann Psinetiken beherrschen, wenn er in PSI den Talentwert auf mind. 9 anhebt.
- Der Spieler muss vor der Erstellung der Talente angeben, in welche Kategorie er PSI mind. aufwerten will (auf 9, 13 oder 17).
- Der Charakter erhält
 - ab dem Wert 9 eine Psinetik,
 - ab dem Wert 13 zwei Psinetiken und
 - ab 17 drei Psinetiken.
 - Im Laufe der Abenteuer kann der Charakter weitere Psinetiken durch virtuelle Kategorien erhalten.

19. Budo

Der Charakter beherrscht eine Kampfsportart, wenn die Talente NK und Budo auf mind. 13 angehoben werden. Der Spieler muss für seinen Charakter begründen, warum und in welchem Verein oder durch welche Person der Charakter die Kampfsportart erlernt hat. Kampfsportler haben im Kampf einige Vorteile, es muss jedoch Sinn ergeben, dass der Charakter Budo beherrscht.

- Der Spieler muss vor der Erstellung der Talente angeben, auf welchen Wert er KK mind. anheben will.
- Der Charakter erhält
 - ab dem Wert 13 einen Kampftrick, ab dem Wert 14 zwei Kampftricks usw.
 - Im Laufe der Abenteuer kann der Charakter weitere Kampftricks durch Training erlernen.
- Ein Nihona, der Budo beherrscht, erhält zusätzlich einen weiteren Kampftrick.

20. Scitech (ScT)

Scitech (ScT) ist die Fähigkeit eines Charakters, mit seinem Körper empfänglich für die an ihm vorgenommenen bioelektronischen und biogenetischen Mutationen zu sein. Die körperliche Bereitschaft drückt sich in der Fähigkeit Scitech aus. Bei diesen Mutationen handelt es sich um körperliche Modifikationen, die sich vornehmlich Söldner und Soldaten implantieren lassen, um besondere Kampffähigkeiten zu besitzen, aber auch um körperliche Veredelungen nach einem Unfall.

- Folgende Spezies sind nicht für ScT geeignet: Android, Lykaner, Panthera, Plantoid, Trafone, Vampire und Humanoiden, die das PM Unsterblich erhalten haben.
- Folgende Spezies sind besonders gut für ScT geeignet: Amazone, Goblin, Noma und Zwerg. Diese haben höhere Startwerte in ScT.
- Um Scitech-Modifikationen zu erhalten, muss das Talent ScT auf 13 angehoben werden.
- Der Charakter erhält für diesen und für jeden weiteren Punkt in dem Talent eine Modifikation.
- Im Laufe der Abenteuer kann der Charakter weitere ScT-Modifikationen erhalten, wenn er sich einer Operation in einem Scitech-Labor unterzieht.

21. Besondere Fähigkeiten durch Talente

Im Charakterbogen kann der Spieler die besonderen Fähigkeiten vermerken, die er durch hohe Werte in entsprechenden Talenten erhält.

22. Erfahrungen

Im Charakterbogen kann der Spieler in dem entsprechenden Feld vermerken, welche besonderen Ereignisse und Erlebnisse sein Charakter gemacht hat, ob er besondere Persönlichkeiten kennengelernt hat und welchen Kreaturen er sich schon mutig stellen konnte.

23. Status

Im Status wird eingetragen, wenn der Charakter eine Gesundheitsstörung erlitten hat und welche Auswirkungen das gerade auf ihn hat. Aber auch positive Symptome können hier eingetragen werden. Beispiele sind:

- Der Charakter leidet unter Hunger
- Der Charakter leidet unter Durst
- Der Charakter leidet unter Müdigkeit
- Der Charakter ist ohnmächtig geworden
- Der Charakter ist ins Koma gefallen
- Der Charakter erlebt die aufputschende Wirkung eines Rauschmittels
- ...
- Im Ordner „Regeln“ sind die Gesundheitsstörungen im Dokument „Gesundheit“ beschrieben.
- **Impfungen:** Wenn der Spieler seinen Charakter vor dem ersten Abenteuer gegen besondere Krankheiten impfen möchte, muss er dies hier ebenfalls vermerken. Besondere Impfungen, die für ferne Reisen benötigt werden, werden nicht von allen Versicherungen getragen und kosten dann 50 – 500 Cr. Mögliche Impfungen lassen sich unter Regeln bei den Pathogenen finden. Bestimmte Impfungen müssen ca. alle 10 Jahre wieder aufgefrischt werden.

24. Talente

Der Spieler erstellt zum Schluss der Charaktererstellung die Talente seines Charakters, die sich auf der zweiten Seite des Charakterbogens befinden. Für die Talente erhält der Charakter 350 Punkte plus 3W20 x 10 Punkte.

Eine Beschreibung zu den Talenten finden sich im Dokument „Talente“; die Startwerte finden sich bei den jeweiligen Beschreibungen zu den Spezies.

25. Ideen für Spieler und Gruppen

Für das Spiel ist es sinnvoll und hilfreich, wenn die Charaktere eine Möglichkeit haben, gemeinsam zueinander zu finden. Das kann der SM natürlich so drehen, dass sich die Charaktere im Abenteuer früh kennenlernen und einige Geschehnisse geben sicherlich auch Anlass dafür.

Ebenso interessant kann es auch sein, dass die Charaktere noch nicht alles voneinander wissen. Ein paar Geheimnisse und skurrile Persönlichkeitsmerkmale bereichern das Rollenspiel.

Hier einige Vorschläge für Spielergruppen:

- **Abenteurer:** Die Gruppe besteht aus gesellschaftlichen Aussteigern, die ihr Geld zusammen geschmissen haben, vielleicht haben sie sich ein Raumschiff gemietet oder gekauft und nun wollen sie einfach nur Abenteuer erleben und Helden sein, von denen man noch nach ihrem Tod spricht. Die Charaktere können aus verschiedenen Berufen stammen. Irgendjemand unterstützt die Abenteurer finanziell oder sie haben zusammengeschmissen. Die Charaktere entscheiden nach jedem Abenteuer, wohin die Reise gehen soll.
- **Ärzte ohne Grenzen:** Es gibt eine Vereinigung von Ärzten, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, Humanoiden zu helfen. Viele der Mitglieder gönnen sich eine berufliche Auszeit und fliegen für längere Zeit durchs Weltall, um selbstlos ihre Hilfe anzubieten. Die Ärzte fliegen in einem Aid-Raumschiff, dass von der Vereinigung gestellt wird. Sie fliegen an Orte, wo dringend medizinische Hilfe benötigt wird oder befördern Medikamente zu Gestirnen, die von Siedlern neu erschlossen wurden. Neben den Ärzten können noch andere Berufsgruppen an Bord sein, wie Forscher, Emergency-Helfer und Schutzpersonal.
- **Androiden-Einheit:** Androiden-Einheiten werden häufig für Einsätze in Krisengebiete eingesetzt oder zur Jagd gegen besondere Feinde des Staates, z. B. gegen Piraten, Terroristen, Vampire. Androiden haben keine Bildungsschicht, die Spieler brauchen sich darum nicht zu sorgen, wie ihre Charaktere zu einer Gruppe zusammenfinden können. Sollten Charaktere dabei willensfreie Androiden spielen, kann das für die Gruppe durchaus interessant werden.
- **Astro-Miner:** Ein Astro-Miner ist ein Schiff von der Größe einer R3-Klasse, also eine Brigg. Sie beherbergt nur 15 Personen und bietet so einen guten Austausch zwischen SC und NSC. Astro-Miner sind damit beauftragt, vor allem in Asteroidengebieten oder von planetarischen Gasriesen Ressourcen aufzunehmen und diese an entsprechende Abnehmer zu verkaufen. Das Raumschiff könnte im Auftrag einer Firma unterwegs sein, z. B. für „Energising“ im Miranda-Sektor oder es arbeitet auf eigene Faust. Apropos Faust: Gelegentlich kann es auf so einem Raumschiff zwischen den kräftigen Handwerkern ganz schön rau zugehen.

- **Diebe und Trickbetrüger:** Die Gruppe spielt Verbrecher, die ihre besonderen Begabungen einsetzen, um kriminelle Handlungen umzusetzen. Der Diebstahl eines Gemäldes, das illegale Wettspiel, die Vertragsfälschung, Schmuggel und andere dubiose Geschäfte werden von dieser Gruppe ausgeführt. Die Begabungen können vielseitig sein: Taschendiebstahl, Eheschwindel, Glücksspiel, Trickbetrug, Safeknacken, Einbruch, Fluchtgleiter fliegen, Computer hacken usw. Sie können dabei von kriminellen Auftraggebern engagiert werden. Vielleicht besitzen einige von ihnen Psinetik, die sie für ihre Verbrechen nutzen?
- **Emergency-Team:** Das Emergency-Team ist eine übergreifende Einsatzgruppe, die für den umfangreichen Zivilschutz spezialisiert ist. Sie sind wirtschaftlich eigenständige Unternehmen, die von Privatpersonen oder Kommunen beauftragt und abgerufen werden, wenn eine Gefahr für die zivile Bevölkerung besteht. Als Zivilschutz hat ihr Einsatz Vorrang vor allen Aktivitäten. Zu den Einsatzbereichen gehören Brände in Gebäuden, Raumschiffen, Brandherdanalyse, Geländesicherung (auch spezielle Spurensicherung), medizinische Notversorgung und Nottransport, Bombenentschärfung, Strahlenschutz, virologischer und chemischer Alarm, technischer Katastrophenschutz an Unglücksstellen, Bergungsarbeiten, humanitäre Hilfe, Wasserschutz usw. Die Emergency-Teams haben in ihren Einheiten verschiedene Berufsgruppen zusammengefasst: Feuerwächter, Brandherdanalytiker, Techniker, Sanitäter, Sprengstoffexperte, Bergsteiger, Taucher, Biologe, Chemiker, Nuklearwissenschaftler, Physiker, Forscher, Schutzpersonal (um die Katastrophenschutzmitarbeiter zu schützen).
- **Explorerschip der Force:** Explorerschiffe sind eine besondere Serie von Flaggschiffen der Force, in denen Forschung und Militär vereint sind. Sie sind mit der Erforschung neuer Sternensysteme beauftragt und kommen über die Grenzen der Allianz hinaus und dringen dabei in fremde Gebiete ein. Ihr Einsatz unterliegt den Gesetzen der Allianz. Das beinhaltet vor allem das Fortschrittsgesetz, die Diplomatie und die üblichen Militärgesetze. Das Dienen auf einem Explorerschip ist für Forceoffiziere eine besondere Ehre. Die Struktur auf einem Explorerschip ist klar und weniger angespannt, als auf reinen Militärschiffen. Die Charaktere können einfache Soldaten sein, Passagiere, Mediziner, Forscher, Truppenführer, Flugstaffelführer, Piloten, Brückenoffizier, Servicekräfte, Kommandant usw. Die Abenteuer können an Bord des Raumschiffes stattfinden, wie auch in stationären oder planetarischen Außeneinsätzen.
- **Freunde:** Die Charaktere sind alte Freunde, die schon seit ihrer Jugend eng miteinander verbunden sind. Sie teilen ihre Geheimnisse miteinander, vielleicht sogar vor ihren eigenen Ehepartnern. Neben ihrem Alltag verbringen sie gerne ihre Privatzeit miteinander. Und so erfahren sie allmählich auch Geheimnisse voneinander und etwas, was sie miteinander verbindet, von dem sie bisher nichts gewusst haben. Ihr Leben wird sich verändern.
- **Händler oder Schmuggler:** Neben den handelsüblichen Transportrouten fliegen die freien Händler irgendwelche Orte an, um günstig einzukaufen und profitabel zu verkaufen. Neben dem Handel wird auch der Transport von Personen als zunehmende Einnahmequelle entdeckt. Einige der Händler transportieren auch Schmuggelware. Die meisten Händler sind Nomas, Anthropen, Skarden und Goblins. Händler werden häufig Opfer von Piraterie. Der Spielmeister kann der Gruppe ein geeignetes großes Cargo-Raumschiff erstellen. Die Charaktere können einfache Logistiker sein, Techniker, Koch, Navigator, Kommunikationstechniker, Artillerist, Kapitän. Das kalkulatorische Handeln kann Bestandteil des Spiels sein. Sie erleben gemeinsam Abenteuer, bei denen es aber auch nicht nur um Handel und Profit gehen muss.
- **Inselstaat:** Mitten im Allianzraum Miranda existiert der Planet Beryll, auf dem es Inseln gibt, die eigene kleine Staaten mit wenigen Hundert Humanoiden bewohnen. Die Spieler können hier einen eigenen Inselstaat bewohnen, mit allen familiären Verbundenheiten, innerhalb eines exotischen Insellebens. Frei von der Allianz und abgeschottet von allen kosmischen Problemen, geht es hier um alltägliche Herausforderungen an Land und im Wasser, auch in Bezug zu benachbarten Inselstaaten.
- **Killer:** Die Charaktere stellen eine Gruppe von Killern dar, die zum Töten angeworben wird. Die Gruppe wird je nach Auftrag bezahlt, sie haben sonst kein monatliches Einkommen. Die Charaktere können sich in verschiedenen Bereichen spezialisiert haben. Die Durchführung der Tat sollte gut geplant werden. Der Spielmeister erstellt für die Aufträge eventuell Skizzen, Abläufe, Dateien, die gehackt werden müssen usw. Die Spieler müssen sich nur darauf verständigen, ob sie eine bestimmte Berufsethik vertreten oder ob sie einfach alles und jeden für Geld umbringen würden. Solche Abenteuer können düster werden und die Killer müssen sich vorsichtig verhalten, um nicht den Gesetzeshütern in die Arme zu fallen.
- **Kopfgeldjäger / Söldner:** Als Kopfgeldjäger sind sie offizielle Jäger mit staatlicher Legitimation. Sie dürfen Verbrecher, entflozene Kreditnehmer oder illegale Androiden fassen, auf die ein Kopfgeld ausgesetzt ist. Lebend oder tot, das liegt am Kopfgeld. Die Gruppe kann überlegen, ob die Charaktere angestellt sind oder frei wirtschaften wollen. Als Söldnergruppe kann sie noch weitaus mehr Aufträge annehmen, nämlich Personen- und Objektschutz, militärische Aufträge, Beschaffungsaufträge, auch den Schutz von Siedlerkommunen auf fremden Gestirnen. Söldner lassen sich gerne mit Scitech-Modifikationen ausstatten und geben ihr Geld häufig für die neusten Mutations-Updates aus.

- **Krisengebiet:** Im Idna-Sektor gibt es bewohnte und militärisch umkämpfte Dschungelgebiete, wie beispielsweise auf dem Planeten Daskor oder Shima Puranetto. In den Gebieten versuchen sich Guerilla-Truppen zu stabilisieren und militärische Staatssysteme zu errichten. Häufig geht es da sehr brutal und grausam zu. Die Gruppe der Charaktere kann dort für ein bestehendes Herrschaftssystem tätig sein, z. B. für den Staat Semana, für die Allianz, das Imperium, den Myrmen-Staat, die Manti-Nation, für die rebellischen Si-Gai oder als Miliz eines eigenständigen Kleinstaates. Die Abenteuer sind vorrangig kriegerisch. Die Bevölkerung muss geschützt werden, taktische Stellungen erobert werden, feindliche Milizen ausfindig gemacht werden usw. Charaktere mit niedrigem Bildungsstand können dortige Bewohner spielen, die im Camp der Kompanie tätig sind. Sie kennen sich bestens in der Gegend aus. Charaktere des mittleren Bildungsstands können spezialisierte Soldaten sein: Sprengstoffexperten, Zielschützen, Techniker und Elektroniker, Sanitäter, Piloten usw. Aus dem höheren Bildungsstand können Truppenführer (Leutnants), Ärzte oder auch der Kompanieführer (Kapitän oder Major) kommen.
- **Legaten:** Die Gruppe besteht aus Charakteren, die den Legaten angehören. Diese Gruppe wird gezielt dazu eingesetzt, Parakreaturen zu jagen, mystische Artefakte ausfindig zu machen und in Sicherheit zu bringen und den Frieden in der Galaxis zu gewährleisten. Die Legaten arbeiten für kein Staatensystem. Sie werden gelegentlich auch für diplomatische Einsätze angefragt. Die Gruppe besteht aus Psinetikern oder auch anderen besonderen Persönlichkeiten, die vom Hohen Rat als Gruppe beauftragt wurde, einem besonderen Ziel nachzugehen oder sich an einen besonderen Ort zu begeben, um die Belange der Legaten auszuführen. Die Legaten haben ihren Sitz auf dem Planeten Beryll, auf der Insel Phänos.
- **Mafia:** Die Charaktere stehen in einem Verbund des organisierten Verbrechens. Schwerpunkte der organisierten Kriminalität sind Rauschgifthandel und -schmuggel, Waffenhandel und -schmuggel, Raumschiffdiebstahl, Diebstahl von Handelswaren und Kunstgegenständen, Zuhälterei, Prostitution, Humanoidenhandel, illegales Glücks- und Falschspiel, Schutzgelderpressung, unerlaubte Arbeitsvermittlung und Beschäftigung, illegale Entsorgung von Sonderabfall, illegaler Technologietransfer, Geldbetrug usw. Die Spieler einigen sich zunächst darauf, ob die Mafia-Organisation in einer Stadt oder im Weltall existieren soll. Der Spielmeister kann für die Abenteuer Geschäfte und Personen auflisten, die kontrolliert werden, ebenso verfeindete Organisationen, bestechliche Polizisten und Richter usw. Die Charaktere können einfache Schläger und Eintreiber sein, Auftragskiller, der Mafia-Anwalt, Computer-Hacker, Einbrecher, Zuhälter, Prostituierte, Schmuggler oder auch der Don persönlich. Die Abenteuer werden düster und die Spieler müssen sich vor Gesetzeshütern in Acht geben.
- **Marodeure:** Die Gruppe besitzt oder arbeitet an Bord einer Brigg des Marodeur-Typs. Sie leben davon, im Weltall Schrott zu finden, zerstörte Raumschiffe auszuschlachten oder Waren zu schmuggeln. Das Geschäft ist gewiss zwielichtig, muss aber nicht unbedingt böse sein. Das Schiff ermöglicht einen komfortablen Aufenthalt und besitzt einige gute Schutzfunktionen. Die Gruppe reist auf diese Weise durchs All, transportiert mal für den einen oder anderen Auftraggeber Waren, rast dann mal wieder zu einem ehemaligen Gefechtsschauplatz, um das einzukassieren, was noch wertvoll ist. An Bord einer Marodeur passen 12 Crewmitglieder und auch weitere Gäste, was auch zu unterhaltsamen Abenden führen kann.
- **Mittelalter-Szenarium:** In den tiefen der Dominium-Galaxie, gibt es den Planeten Apokryph, auf dem sich die Humanoiden in der Metallzeit befinden. Von Raumfahrt ahnt hier noch keiner etwas. Die Spieler tauchen in eine frühmittelalterliche Welt ein. Könige, Kneipenschlägereien, Ritterturniere, Magier und Drachenjagd bestimmen den Alltag. Die Charaktere können in einem Stadtstaat leben, am Hof des Königs, vielleicht ist einer der Charaktere selbst der König, oder sie sind führende Offiziere der Armee, Händler, Söldner oder sind als Piraten auf einem Segelschiff unterwegs. Sollte den Spielern die Zukunft dennoch zu kurz kommen, können die Charaktere oder einige von ihnen als extraterrestrische Forscher heimlich den Planeten untersuchen und sich unter mittelalterliche Volk mischen.
- **Nachbarn:** Jeder Spieler erstellt für sich einen Charakter, ohne dass die anderen davon erfahren. Nur eine Gemeinsamkeit müssen die Charaktere haben: Sie leben alle am gleichen Ort, in der gleichen Straße. Der Spielmeister hat dann die Aufgabe, die Gruppe zusammenzubringen und die Charaktere können sich kennen lernen. Er selbst stellt dabei noch weitere Nachbarn zusammen, mit denen die SC interagieren. Neben der Arbeit, dem Gassgang mit dem Hund oder dem Abholen der Kinder von der Schule, finden gemütliche Grilltreffen mit den Nachbarn statt, eine Nachbarschaftswache kann aufgestellt werden, – das sind zunächst die einfachen Dinge des bürgerlichen Lebens. Aber wer weiß, was sich für Leichen im Keller bestimmter Nachbarn befinden?
- **Negaten:** Negaten sind boshafte Psinetiker, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, andere Psinetiker zu jagen, um sich durch deren Tod kräftemäßig zu bereichern. Sie sind chaotisch-böse und bereichern sich durch skrupellose Taten. Das Spielen boshafter Gruppierungen führt allerdings auch dazu, dass die Abenteuer gefühlt düster sind und die bösartigen Täter müssen sich vor Gesetzeshütern und Legaten in Acht nehmen.
- **Para-Jäger:** Wenn etwas faul ist in der Nachbarschaft, dann ruft man schon gerne mal den Para-Jäger. Ein Beruf, der allmählich wieder in Mode kommt. Sie lassen sich anheuern, um Zuhause das Ungeziefer auszusräuchern, um grausame Para-Kreaturen zu jagen, Spukgeschichten aufzuklären, um illegale Jagd auf Pelztiere und Dinosaurier zu machen und die ganz harten unter ihnen jagen auch Hexen und Vampire. Durch das staatlich verordnete Kopfgeld lässt sich die Kasse aufbessern. Aber das Aufspüren von Para-Wesen kann durchaus gefährlich sein. Einige Para-Jäger sind Wissenschaftler und forschen nach geheimen Artefakten und kosmischen Ereignissen.

- **Passagier-Raumschiff:** Die Spieler-Charaktere befinden sich als Angestellte und Anbieter oder als Gäste an Bord eines großen Passagierschiffs, wie z. B. einem Kosmo-Liner oder einem Star-Liner. Diese riesigen Passagier-Raumschiffe befördern Personen aus verschiedenen Milieus quer durchs Universum und bieten Stoff für interessante Begegnungen.
- **Piraten:** Raumfahrtpiraten sind die räuberischen Verbrecher der Kosmischen Epoche. Sie begehen Gewalttaten, Freiheitsberaubungen, Plünderungen und schweren Diebstahl. Bei der Verfolgung und Ergreifung von Piraten dürfen die Force-Kräfte von Schusswaffen Gebrauch machen, ohne Vorwarnung zu geben. Piraten leben gefährlich, aber der Reiz auf Freiheit, Abenteuer und Reichtum ist groß. Bildungsunterschiede spielen bei einer Piratencrew keine Rolle. Auf der Brücke befinden sich einfach die Leute, die dem Kapitän sympathisch sind und die ihr Handwerk verstehen. Die Spieler sollten sich im Vorfeld über ihren Codex austauschen und überlegen, ob sie oder der Spielmeister den Kapitän stellen.
- **Polizei:** Die Force-Polizei wird in Städten und Kommunen eingesetzt. Sie sind einem Revier zugeteilt und gehören einer Station an. Die Aufgabe der Force-Polizei ist die Gefahrenabwehr und die Verbrechensbekämpfung. Der Revierpolizist fasst den Ladendieb, hält den betrunkenen Sprinterflieger auf, schlichtet Nachbarschaftsstreitigkeiten, untersucht einen gemeldeten Hauseinbruch usw. Der Kriminologe kümmert sich um die schweren Fälle von Verbrechen, verfolgt mit den Revierpolizisten den Straffälligen, untersucht grausame Tatorte, observiert stundenlang Häuser, führt Verhöre usw. Der Profiler ermittelt undercover in der Unterwelt und in Szenen. Der Fallanalytiker und der Forensiker untersuchen wissenschaftlich die Fundorte, obduzieren Leichen usw. Weitere Berufsmöglichkeiten sind z. B. Bombenentschärfer und schließlich auch der Polizeichef des Reviers. Neben ihrem Job führen die Polizisten natürlich auch noch ein Privatleben.
- **Postapokalypse:** Zwei Beispiele für ein Spiel in der Postapokalypse: 1.) Es gibt einen unbekannten Planeten, der Dystop heißt. Er besteht aus verschiedenen Inselkontinenten mit verschiedenen Staaten. Die Bewohner befanden sich im Beginn der Technischen Epoche, als dort das Cholerik-Gen ausbrach und dadurch auch eine EMP-Katastrophe. Seitdem sind die Humanoiden auf der Flucht aus den Städten, in denen die Zombies durch die Gegend jagen. Aber an einigen Orten versuchen sich die Humanoiden neu zu organisieren. Aber Outlaws, Straßengangs, brutale Dorfanführer und Kreaturen machen den Leuten das Leben schwer. 2.) Im Kryptos-Sektor existiert der große Planet Scopo, der aufgrund Kosmischer Katastrophen einen apokalyptischen Einschnitt erlebt hat. Auch dort hat das Cholerik-Gen den Untergang einer Zivilisation verursacht. Auf Scopo existieren noch Techniken, aber diese sind Mangelware. Die Überlebenden bewegen sich zwischen radioaktiv verseuchten Landschaften, müssen sich den Entbehrungen und der Natur stellen, aber auch vor extraterrestrischen Plünderern in Acht nehmen.
- **Profiler:** Die Gruppe spielt eine polizeiliche Kripo-Einheit, die als Profiler bezeichnet wird; eine Spezialeinheit, die besondere Verbrecher und Verbrechen bekämpfen soll. Die Mitglieder einer Profilergruppe besitzen spezielle Fähigkeiten, um komplizierte und gruselige Fälle aufzuklären und grausame Kriminelle zur Strecke zu bringen. Dabei geraten sie selbst vermutlich an die Grenzen des Rechtssystems und ihrer Moral. Das Team kann über einen eigenen Etat verfügen und mit eigenem Handlungsbefugnissen tätig sein. Bei den Fällen handelt es sich um sexuell motivierte Gewaltdelikte, Serienmorde, besondere Tötungsdelikte, Raubserien, Erpressungen und Entführungen, Geiselnahme, Humanoidenraub, Bombenattentate, Brandstiftungen, Einbruchsdelikte u. ä. Außerdem können Profiler undercover in Verbrechenorganisationen und in Firmen mit vermuteten illegalen Handlungen eingeschleust werden. Da in diesem Berufsfeld der mittlere Bildungsstand erforderlich ist, sollten sich Spieler und Spielmeister darauf einigen, die Vermögensschicht mind. in den mittleren Bildungsstand hin anzupassen. Zu den Profilern können gehören: Kriminologen, Fallanalytiker, Datenanalytiker, Bombenentschärfer, Scharfschütze, Phänomenologe, Force-Polizist mit speziellen Kampferfahrungen, verdeckter Ermittler.
- **Raum-Patrouille:** Eine Raum-Patrouille ist ein kleines Force-Kampfschiff im Weltall. Meistens sind dies kleine Militärschiffe mit einfacher Ausstattung, aber effektiver Bewaffnung. Ihre Aufgabe besteht darin, Grenzen zu kontrollieren, Piraten und Räuber aufzuhalten, Händler zu kontrollieren, Unfallorte zu sichern und Unfälle zu klären und Konflikte zu lösen. Es ist wie eine Straßenpolizei im Weltall. Der Spielmeister kann der Gruppe ein geeignetes Raumschiff zusammenstellen. Entweder stellt der Spielmeister den Kommandanten oder einer der Charaktere übernimmt diese Rolle. Weitere Berufe: Raumschifftechniker, einfache Soldaten, führende Offiziere, Arzt, Brückensoffizier usw.
- **Research:** Research sind Typen von Fregatten-Raumschiffen (R5-Klassen), die zur Forschung im Weltall eingesetzt werden. Sie werden von Investoren oder von staatlicher Seite unterhalten und beherbergen eine Crew von Forschern und Schützlingen, die gemeinsam im Weltall unterwegs sind, sich in unbekannte Terrains vorwagen, um dort neue Entdeckungen zu machen.
- **Selbstjustiz:** Es handelt sich um eine Gruppe von Personen, die aufgrund verschiedener Motive das Gesetz in die eigene Hand nimmt. Über „tote Briefkästen“, „verschlüsselten Anzeigen“ und unbekannte Hypernet-Meldungen macht die Gruppe auf sich aufmerksam und vertritt die Opfer, indem sie selbst über legale Grenzen geht. Für die Polizei ist dieser Zustand ein Dilemma, für die Kriminellen ist so eine Gruppe ein Problem. Selbstjustiz ist strafbar, aber richtig angewandt, verhilft sie den Opfern zu sofortiger Gerechtigkeit. Die Charaktere können in verschiedenen Berufen aktiv sein. Selbst ein Polizist könnte so einer Gruppe angehören. Es muss geklärt werden, wie sie als Gruppe zueinander gefunden haben und wie sie ihr Unternehmen führen.

- **Siedler:** Die Gruppe ist Teil einer großen Siedlergemeinschaft, die zunächst auf einem oder mehreren riesigen Siedlerschiffen unterwegs im All ist, um nach einer neuen Heimat zu suchen, die ihren Bedürfnissen entspricht. Der Großteil der Crew befindet sich im Kryonikschlaf und immer nur 20 Personen sind im Wachzustand, zu denen dann auch bestimmte SC und NSC gehören. Dann kann diese Siedlergemeinschaft z. B. einen Planeten finden, auf dem sie dann aber der völlig fremden Wildnis ausgesetzt ist und wo sie ein neues Leben und eine neue Struktur aufbauen muss. In so einer Gruppe können die Spieler die verschiedensten Charaktere spielen: Kommandant des Siedlerschiffes, Pilot, Ingenieur, Forscher, gewählter Anführer (Politiker), Jäger, Arzt usw. An Bord und auch auf dem Planeten sind die verschiedenen Berufsfelder nötig und für die Spielergruppe können gesellschaftliche Klassenunterschiede bedeutend und positiv nutzbar sein.
- **Space-Marshalls:** Die Sheriff-Departments sind Polizeistationen mit geringem Polizeipersonal, aber mit fachlich gut ausgebildeten Polizeikräften, mit hoher Eigenverantwortlichkeit. Die Departments sind für terrestrische Außenbezirke zuständig, die abgelegene Siedlungen schützen. Im Raum der Allianz gibt es so ein Department im Ballas-Planetennebel auf dem Planeten Santa Dominia. Die dortigen Bewohner brauchen deren dauerhaften polizeilichen Schutz. Die Departments werden vom Sheriff geleitet und von Deputys geführt. Übergeordnet existiert ein Marshall im Marshall-Service. Diese Polizeiarbeit umfasst ein sehr breites Spektrum und erlaubt ein gewisses eigenmächtiges Vorgehen.
- **Speditor:** Speditoren sind R10er-Raumschiffe (Kreuzer), die aufgrund ihrer Größe kleine Raumschiffe aufnehmen und sie per Photonenantrieb oder Tachyonensprung durchs Weltall transportieren. Die Crew ist nur 20 Personen groß, aber sie transportieren immer wieder viele Humanoiden mit ihren Raumschiffen, darum ist die Crew vielfältig besetzt. Die Spieler lernen immer wieder neue Gruppierungen kennen, laden sie zu sich aufs Schiff ein und fliegen mit ihnen durchs Universum.
- **Speeder-Gang:** Ähnlich wie die alt bezeichneten Rocker-Banden, gehören die Charaktere einer Bande von Leuten an, die es zu ihrem Lebensstil gemacht haben, sich als Gruppe in einem Chapter zu organisieren und die meiste Zeit mit Speedern zu verbringen und mit ihnen durch die Gegend zu fliegen. Die Gang weicht bewusst von üblichen Normen und Regeln ab. Sie tragen Lederwesten (Kutten) mit eigenen Kennzeichnungen, sind tätowiert, verwenden ihre internen Symbole und haben eigene Club-Regeln. Nach außen hin scheint sich alles um die Speeder zu drehen, aber die Gang übt ihre verschworene Gemeinschaft aus. Sie stellen sich als Schutzpatron für ihre eigenen Verbündeten, leben nach einem eigenen Codex, führen eine strenge Hierarchie und geraten immer wieder über die Grenzen der Legalität. Die Gruppe kann mit ihren Speedern auf einem Mond oder Planeten leben und dort die Gegend unsicher machen oder auch innerhalb eines Planetensystems durchs Weltall fliegen. Sie brauchen natürlich ein gemeinsames Zuhause. Dafür bietet sich gut eine eigene Kneipe, Reparaturwerkstatt oder Raumtankstelle an.
- **Starlight:** Die Starlight ist der Typ einer Fregatte (R5-Klasse), die für eine Crew von ca. 12 Personen und ca. 30 Gästen ausgelegt ist. Eine Starlight befördert Personen, kann auch Fracht befördern und bietet den Gästen ein reichhaltiges Angebot an Vergnügungen an, vom Spielcasino, zum Holoraum bis zur Begleitung einer oder mehrerer Companions, die auch das erotische Interesse abdecken. Eine Starlight versucht mit diesem Mix aus Reise und Vergnügen ihr Geld zu verdienen und gleichzeitig kann die Crew in interessanten Abenteuern verstrickt werden.
- **Steinzeit:** Zugegeben, ein wenig stumpf, aber auch außergewöhnlich. Auf dem abgelegenen Planeten Apokryph leben die Charaktere auf einem Kontinent noch in der Steinzeit. Es geht ums Überleben, Jagen, Kämpfen, Wohnungen finden. Das Wetter spielt eine überlebenswichtige Rolle, es drohen tierische Gefahren und feindliche Sippen. Feuer und steinerne Klingen sind die Waffen dieser Zeit. Eine Fraktur kann dort ein tödliches Ende nehmen und die verschiedenen Sprachen sind kulturelle Barrieren. Die Charaktere können Krieger sein, Häuptling, Mediziner, Jäger usw. Ebenso ist es möglich, dass sich dort heimlich Forscher der Allianz aufhalten.
- **Überraschung:** Der Spieler erstellt seinen Charakter nur teilweise. Der Spielmeister erstellt den Rest. Der Spielmeister würfelt für den Charakter die familiären Verhältnisse aus, die Persönlichkeitsmerkmale, die Bildung, das Vermögen und er denkt sich den Beruf, Heimatort, Lebensraum, einige Dinge des Sachvermögens und seinen biographischen Lebenslauf aus. Zu Beginn des ersten Abenteuers ist dem Spieler sein Charakter fast völlig fremd. Erst durch die Startinformationen und durch das Spiel erfährt der Spieler mehr über seinen Charakter und die Charaktere der anderen Mitspieler und auch was sie miteinander zu tun haben. Die Charaktere können beispielsweise einer Gruppenamnesie zum Opfer gefallen sein. Erst nach und nach löst sich das Geheimnis auf. Vielleicht wissen sie nicht einmal, wo sie sich befinden.

- **Vampire:** Für gewöhnlich gehören Vampire einem Fürstentum an, das im Verborgenen lebt und konzentrierte Angriffe plant, ohne dabei den Verdacht von Vampirismus offen auszulegen. Es gibt auch wenige Vampire, die es geschafft haben, sich in führende Firmen einzuschmuggeln. Damit Vampire ihre Sicherheit bewahren, überwachen die Fürstentümer ihre Mitglieder. Die Gruppe kann Teil eines großen Fürstentums sein, vielleicht ist einer der Charaktere selbst ein Vampirmeister oder der Vampirclan ist ein kleiner Ableger eines Fürstentums, oder es handelt sich um eine Vampirgruppe, die von ihrem Fürsten für eine besondere Aufgabe auserwählt wurde, oder es handelt sich um eine Gruppe von Vampiren, die sich noch keinem Fürstentum anschließen konnte oder wollte oder sich abgewandt hat. Das Spielen von Vampiren ist eine große Herausforderung, weil die Spieler ständig auf der Jagd nach Blut sind oder von Parajägern oder Militärkräften gejagt werden können.
- **Western-Stil:** Im Idna-Sektor wurde der Planet Atava durch Sporen in die Situation versetzt, dass keinerlei Elektronik möglich ist. Ursprünglich lebten auf Atava Bürger des Ork-Imperiums, vorrangig Orks. Sie fühlen sich jedoch keinem Herrschaftssystem mehr angehörig. Sie leben wie Cowboys in den kleinen Siedlungen und Dörfern. Ihre Waffen sind herkömmliche Projektilwaffen. Die Dörfer werden von Sheriffs verteidigt, Dampflokomotiven werden wieder hergestellt, Rancher führen den wirtschaftlichen Sektor und man reitet wieder auf Pferden oder auch auf Goronen. Die Charaktere können hier die unheimlichen Fremden spielen, Sheriffs und Hilfssheriffs, County-Marshalls, Saloon-Besitzer, Rancharbeiter oder die Oger, die hier die Rolle der Indianer eingenommen haben usw. Mehr über Atava findet sich im Abschnitt „Raumfahrt“. Sollte die Gruppe sich dem Fortschritt nicht ganz verweigern, gibt es eine ähnliche Lebensart auf dem Planeten Saphir im Miranda-Sektor oder auf Conloco im Idna-Sektor, wo die Bürger ein Leben im Frontier-Stil führen, allerdings mit Phaserwaffen und üblicher Technik.
- **Zufall vereint:** Diese Möglichkeit bietet sich vor allem neuen Spielergruppen an. Es handelt sich um Charaktere, die zufällig miteinander verbunden sind, weil sie beispielsweise beruflich oder privat in Verbindung stehen, nebeneinander wohnen, zusammen auf einer Reise sind usw. Sie kommen durch ein besonderes Ereignis zusammen. Solche Zufälle finden am besten in einer Taverne eines Raumhafens statt.

Viel Spaß!