

# CHARAKTERERSTELLUNG - BIOGRAPHIE

Inhalt	Seite
Talentpunkte	1
Spezies	2
Name	8
Geschlecht	8
Herkunft, Lebensraum und Zugehörigkeit	8
Geburtsdatum / Alter	13
Größe	13
Blutklasse und -gruppe	14
Aussehen	15
Familiäre Verhältnisse	16
Hobbys	16
Tiere	16
Sprachen	16
Bildung und Vermögen	17
Beruf	19
Finanzen (Einnahmen und Ausgaben)	20
Persönlichkeitsmerkmale (PM)	25
Psinetiken (PSI)	25
Budo	26
Scitech (ScT)	26
Erfahrungen	26
Status	26
Talente	27
Die Ausrichtung der Spieler-Gruppe	27

Die Charaktererstellung beginnt mit der Ermittlung der eigenen Biographie. Hier wird durch Würfel und eigenen Vorstellungen erstellt, welcher Spezies der Charakter angehört, wie er aussieht, ob er Familie hat, welcher Bildungsschicht er angehört usw.

- 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 benötigen Spieler und SM den 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.

- 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. 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, das 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 hergestellte Humanoiden, bzw. Roboter mit einer KI und beschränkter Willensfreiheit oder einem freien Willen. Da sie erstmals von der Firma Alpha-Tech im Miranda-Sektor hergestellt wurden, existieren sie auch meistens im Staatengebiet der Allianz. Sie haben darum 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 die Orks eingesetzt. Dort kam es zu einer Katastrophe, 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 übernommen. 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 aber 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 Unkenwesen, mit einem breiten Maul, aus dem eine Zunge herausschnellen 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 Mischwesen aus Spinne und Mensch. 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 Mischwesen aus Adler und Mensch. Sie 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 Rätzen in früheren Jahren von Kobolden kreiirt.

**Chelonianer:** Reptiloid und ein Mischwesen aus Schildkröte und Mensch. 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 äußerst wenig sprechen. Sie besitzen einen Panzer, in dem sie sich komplett hineinbegeben können. Sie sind außerdem gute Schwimmer und Taucher und haben ausgeprägte olfaktorische und visuelle Sinne.

**Dragoner:** Reptiloid und ein Mischwesen aus Drache und Mensch. Dragoner gehörten vor Jahrtausenden zu den ersten Spezies, die ins Weltall expandierten. Sie lösten die reptiloiden Kriege aus und annectierten 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.

**Dunkelelb:** Die Dunkelelben gehören der Klasse der Mammaloiden an. Dunkelelben leben vorrangig subplanetarisch, also meistens unter der Oberfläche eines Planeten, aber auch in düsteren Sumpfgenden. Dunkelelben stammen ursprünglich vom Planeten Smaragd im Miranda-Sektor. In der Interstellaren Epoche haben fast alle Dunkelelben unter ihrer staatlichen Führung den Planeten verlassen und das planetarische Trümmersystem Distrikt besiedelt. Hier leben die Dunkelelben in den Tiefen der Planetoiden ihr geheimes Dasein und distanzieren sich von allen anderen Völkern. In ihren ersten Jahren nach der Besiedlung hatten die Dunkelelben mit einer schweren Pandemie zu kämpfen, woraufhin sie stark dezimiert wurden. Dennoch konnten sich die Dunkelelben 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 Dunkelelben zu einer gefürchteten Spezies. Der Militärdiktator Nilats führt mit seinen jüngeren Brüdern ein tyrannisches und unterdrückendes System an. Es gibt unter den Dunkelelben psinetisch begabte Humanoiden, die vorrangig als Agenten eingesetzt werden, die für das Dunkelelbische Reich spionieren oder kleine Spezialeinheiten anführen. Von den Dunkelelben entkommen nur selten systemkritische Flüchtlinge, auf denen dann Jagd durch die Agenten gemacht wird. Wie ihre elbischen Verwandten können Dunkelelben 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 und sind mit der Natur stets sehr verbunden. 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 Eles 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 hingegen 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.

**Grauelb:** Mischwesen, das der Hälfte eines Elben und eines Dunkelelben entsprungen ist. Grauelben werden in der elbischen, vor allem aber in der dunkelelbischen Gesellschaft ungerne gesehen oder gar als Bastarde ausgegrenzt. Einige Grauelben können die Psinetik beherrschen.

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

**Kobold:** Mammaloide Spezies; kleinwüchsig, mit grüner Haut, spitzer Nase, kleinen Zähnchen 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 Eisenzeit 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 ihren technischen Überlegenheiten heimlich tätig waren, oder sie waren Ausgestoßene oder Hinterbliebene, die ihr Leben als Einsiedler fristeten. Irgendwann sind unter den Kobolden Kriege und eine darauf folgende 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 Achsa-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 oft arrogant auf, weil sie sich als führende Spezies im Weltall verstehen, die bereits eine neue Gesellschaftsepoche erreicht haben, 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 viele Humanoiden modifizieren lassen können. Kobolde sind ungeschlechtlich und können als parthenogenese Wesen Kinder in die Welt bringen. Viele Kobolde sind psinetische begabt. Sie sprechen eine eigene Sprache.



**Krokron:** Reptiloid und ein Mischwesen aus Krokodil und Mensch. Krokronen 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. Krokronen 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. Krokronen sind nicht unbedingt aggressiv, aber sie können überaus gewalttätig sein und sie sind kannibalisch. Besonders die Chelonianer mussten in den Kriegen unter der kanibalischen 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 menschliches 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 Klängen 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 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. Erst vor wenigen Jahren haben die Mantis 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 auch eine führende Rolle ein.

**Mantode:** Aquanoid, der der Krebsart Schreckfangkrebs 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 haben und dabei auch andere humanoide Völker vor den Mantis geschützt haben. 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 Zustand 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. Sie nennen sie Budo. 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 ehrvolle 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 gerne 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 Galaxie. Oktowesen haben kein Gesicht, sondern nur Augen. Oktowesen können zwar aus ihrem Schlund unter ihrem Rumpf heraus 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 Eisenzeit 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 Eisenzeit 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 gemeinsam 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 Werkkatze 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 Mischwesen aus Ratte und Mensch. Ratten 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. Ratten leben auf dem Planeten Antares auf verschiedenen Kontinenten, führen aber kein einheitliches Staatensystem. Viele der Ratten-Kolonien stehen miteinander im Verbund, können aber auch verfeindet sein. Während die Ratten in ihren Ländern in familiär geprägten Kolonien leben, treten sie im Weltall oft auch als Einzelgänger oder in kleinen Gruppen auf. Ratten haben starke Sinnesorgane. Sie können sich im Ultraschallbereich durch kaum hörbare Piepslaute miteinander verständigen und können Gefühle riechen. Sie sind trickreich, schlau und können ebenso kriegerisch, wie auch mystisch-weise sein. Einige wenige Ratten beherrschen Psinetik und werden in ihrem Volk dann als Schamanen eingesetzt. Angeblich wurden die Ratten, wie auch die Avesen und Toronen in früheren Zeiten von Kobolden kreierte.

**Sauraner:** Reptiloid und eine Art Echsen-Humanoid. 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.

**Skarde:** Menschliche Spezies, die der Klasse der Mammaloiden angehört. Skarden leben vor allem gerne an Küsten von Meeren und Seen. Sie stammen vom Planeten Smaragd im Miranda-Sektor, wo heute noch viele von ihnen leben. Sie reisen jedoch 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 Psinetik 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. 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 Mischwesen aus Stier, Pferd und Mensch. 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 kritisch. 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.

**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 Spielerguppe darf es immer nur einen Trafonen geben!* <

**Vampir:** Ehemaliger Mensch, der zu einer blutsüchtigen und bedrohlichen Nachtkeure 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 menschlichem 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 umher zu gehen 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-Planet 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 einer Zwergengilde, die starken Einfluss auf Wirtschaftssysteme ausüben. 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 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.

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

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



**5. Herkunft, Lebensraum und 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 verwarlost 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 der 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 Einstiegs-Lebensraum.

**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.

**Ärzte ohne Grenzen:** Es handelt sich um eine Hilfsorganisation, die sich in der Allianz gegründet hat und inzwischen weltweit tätig ist. Sie setzt sich für humanitäre Zwecke ein, vor allem um medizinische Güter und Hilfsgüter zu versenden und hilfsbedürftigen Siedlern medizinisch zur Seite zu stehen. Die Akteure sind Ärzte, Forscher und Katastrophenhelfer.

**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.

**Androiden-Cluster im Idna-Sektor:** Zusammenschluss von willensfreien Androiden, die hoch technisch entwickelt im Idna-Sektor existieren und feindlich gesonnen sind gegen alle „Soma-Humanoiden“, also gegen alle organisch lebende 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.

**Antares im Rex-System:** Antares ist ein düsterer, sumpfiger Waldplanet im Rex-System und die Heimatwelt der Ratzten, 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 Extraterranern besucht, die vor allem die Hauptstadt Metropol und die Medizinischen Kliniken aufsuchen. Vor Civitas existiert ein Stringtor, der eine Reise zu fernen Orten der Galaxie ermöglicht und zwischen Civitas und Regulus im Rex-Sektor genutzt wird. Civitas gilt als eine wachsende Wirtschaftsmacht.

**Cluster-Zone:** Dies ist ein Gebiet in präsolaren Nebelfeldern im Idna-Sektor, in dem willensfreie Androiden leben und die feindselig zu zu allen anderen Humanoiden stehen. Die Androiden greifen immer wieder fremde Raumschiffe und Siedler an und versuchen Systeme zu unterwandern. Ihrer Einstellung nach sehen sie den Sinn in ihrer Feindschaft darin, dass sie davon ausgehen, dass die „Soma-Humanoiden“ die Androiden eliminieren wollen, weil Androiden die Spezies der Zukunft sei. Die Androiden des Clusters kommen dieser Gefahr nun zuvor.

**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 leben. 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 Immaterialen 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, dessen 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 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 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 Jahrmillionen 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 Galaxie 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 Khalifen, 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 ist.

**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 lebten die Myrmen erbittert im Krieg 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 unbekanntem Monden und vor allem Asteroiden im Äußeren Asteroidengürtel. Ebenso bieten 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 vor allem 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 halbreligösen 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 näher zu bringen. 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 Koblode im Ylus-Sektor:** Das Protektorat hat seinen Sitz auf dem Planeten Beria im Ylus-Sektor. Sie empfinden sich als die Nachfahren der Ur-Koblode 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 nahe kommen. Es gibt Gerüchte, dass die Koblode von Beria in der Dekade der Katastrophe für die gleichzeitig entstandenen Couratello-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 ist.

**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 ist. Vor Regulus befindet sich ein Stringtor, der das Reisen durch die Galaxie sekundenschnell ermöglicht und damit Handelskontakte zum Planeten Civitas im Krytos-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 Galaxie 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 ist 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 ist.

**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 Inselkontinent 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 Nomas leben. Die politische Situation auf dem Inselkontinent ist äußerst angespannt, aber aufgrund wichtiger Rohstoffe, die dort existieren, sind die Völker auf Yumenoshima begehrte Handelspartner.

**Zwergen-Gilde 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 sein Alter 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.
- Wurde beim Alter eine 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss (auch bei Kampftalenten) 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 seine Größe 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 Spieler würfelt sich die Blutgruppe aus. 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 0, A, B und AB für Transfusionen entscheidend auf ihre Verträglichkeit sind.
  - o Siehe hierzu bei den Sonderregeln zur Blutübertragung.
- **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 Humanoiden spinnenartiger Ursprünge, 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 = 0; 91 - 97 = A; 98 - 99 = B; 100 = AB
Androide	/ (farblos)	/	/
Anthrop	Hämoglobin; rot	M	1 - 45 = A; 46 - 85 = 0; 86 - 95 = B; 96 - 100 = AB
Anur	Hämoglobin; rot	S	/
Araner	Hämocyanin; blau	A	/
Avese	Hämoglobin; rot	S	/
Chelonianer	Hämoglobin; rot	S	/
Dragoner	Hämoglobin; rot	S	/
Dunkelalb	Hämoglobin; rot	M	1 - 90 = 0; 91 - 97 = A; 98 - 99 = B; 100 = AB
Elb	Hämoglobin; rot	M	1 - 90 = 0; 91 - 95 = A; 96 - 99 = B; 100 = AB
Elesa	Hämocyanin; blau	A	/
Grauelb	Hämoglobin; rot	M	1 - 90 = 0; 91 - 97 = A; 98 - 99 = B; 100 = AB
Halbelb	Hämoglobin; rot	M	1 - 60 = 0; 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 AUSS muss bei der Talenterstellung dazu passen. Entsprechende PM, die noch ermittelt werden, können Einfluss auf das Aussehen ausüben.



**10. Familiäre Verhältnisse:** Der Spieler würfelt die familiären Verhältnisse für seinen Charakter aus, indem erst die eigentlichen Verwandtschaftsverhältnisse ermittelt werden, dann ob der Charakter einen Partner o. ä. hat und schließlich, ob er Kinder hat.

- Wenn der Spieler seine 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 den jeweiligen Rasse.
- 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 Abriechen muss dabei entsprechend angehoben werden.

### 13. Sprachen:

Der Charakter beherrscht mit seinem Talent „Sprachen / Schriften“ ab dem Wert 10 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 11 besitzt der Charakter eine Fremdsprache, ab 12 zwei Fremdsprachen usw.

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, muss zuvor der Bildungsabschluss ermittelt werden.

- Vor der Erstellung der Talente, muss der Spieler überlegen, auf welche Kategorie er das Talent „Intelligenz“ (INTEL) anheben wird. Dabei ist nur wichtig auszusagen, in welcher Kategorie sich die INTEL befinden wird. Wie hoch und ob INTEL später noch höher angehoben wird, als ursprünglich angesagt wurde, ist dabei nicht wichtig. Sie darf bei der Talenterstellung aber nicht unter dem angekündigten Wert liegen.
- Wenn der Spieler seine Bildung und seine Vermögensschicht beeinflussen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf nur nach dem Wurf fallen, aber der Charakter darf max. eine Bildungsschicht oder eine Vermögensschicht höher ausfallen, als ursprünglich ermittelt. Niedriger darf sie immer ausfallen.



### 14.1. Bildungsabschluss

- Anhand des Wertes in INTEL wird der Bildungsabschluss ermittelt:

Wert in INTEL	W20		
	Primärabschluss	Sekundärabschluss	Akademischer Abschluss
1 – 9	1 – 15	16 – 20	/
10 – 11	1 – 10	11 – 20	/
12 – 14	1 – 5	6 – 15	16 – 20
15 – 17	/	1 – 15	16 – 20
18 – 20	/	1 – 10	11 – 20

- Der Primärabschluss bewirkt die Grundkenntnisse des Bildungswesens.
- Der Sekundärabschluss führt in handwerkliche und assistierende Berufe.
- Der Akademische Abschluss führt zu Diplomen, hochrangigen und leitenden Berufen.

### 14.2. Vermögensschicht

Der ermittelte Bildungsabschluss ist die Grundlage zur Ermittlung der Vermögensschicht.

- Mit dem W20 wird ermittelt, in welcher Vermögensschicht sich der Charakter befindet.
- Die Vermögensschicht setzt das monatliche Einkommen fest.
- Das Startguthaben orientiert sich an der Vermögensschicht, aber auch am Alter. Je nachdem, was der Spieler beim Alter gewürfelt hat, besitzt der Charakter bereits mehr Startkapital. Vom Startkapital kann sich der Spieler den Besitz für seinen Charakter kaufen, den er zu Beginn des Spiels hat.
  - Ein **Androide** erhält kein Gehalt, sondern lediglich ein Startguthaben von 1.500 Cr.

...

Bildungsabschluss + W20 ergeben ...	Arm	Unterschicht	Untere Mittelschicht	Mittlere Mittelschicht	Obere Mittelschicht	Oberschicht	Reich
Primär-Abschluss	1 – 2	3 – 6	7 – 13	14 – 17	18 – 19	20	
Sekundär-Abschluss	1	2 – 3	4 – 7	8 – 13	14 – 17	18 – 19	20
Akademischer Abschluss		1	2 – 3	4 – 7	8 – 14	15 – 18	19 – 20
Monatliches Einkommen	500 Cr	1.500 Cr	2.500 Cr	4.000 Cr	7.000 Cr	10.000 Cr	100.000 Cr
Startguthaben Alter ermittelt: 1 – 5	500 Cr	1.500 Cr	2.500 Cr	4.000 Cr	7.000 Cr	10.000 Cr	100.000 Cr
Startguthaben Alter ermittelt: 6 – 10	1.000 Cr	3.000 Cr	5.000 Cr	8.000 Cr	14.000 Cr	20.000 Cr	200.000 Cr
Startguthaben Alter ermittelt: 11 – 15	1.500 Cr	4.500 Cr	7.500 Cr	12.000 Cr	21.000 Cr	30.000 Cr	300.000 Cr
Startguthaben Alter ermittelt: 16 – 18	2.000 Cr	6.000 Cr	10.000 Cr	16.000 Cr	28.000 Cr	40.000 Cr	400.000 Cr
Startguthaben Alter ermittelt: 19 – 18	2.500 Cr	7.500 Cr	12.500 Cr	20.000 Cr	35.000 Cr	50.000 Cr	500.000 Cr
Tägliche Ausgaben im Out-Play	10 Cr	30 Cr	50 Cr	80 Cr	140 Cr	200 Cr	500 Cr

- Die täglichen Ausgaben beziehen sich auf die Zeit zwischen den gespielten Abenteuern. Das sind die Ausgaben, die der Charakter für Essen, Trinken, Ausgehen usw. ausgibt. Sie werden mit den Einnahmen aufgerechnet.
- Das monatliche Einkommen erhält der Charakter dann, wenn er in einer Festeinstellung steht, jeweils zum 27. eines Monats. Aber auch wenn der Charakter selbständig ist, kann er mit dem SM vereinbaren, dass monatlich der Erlös zustande kommt, den er laut seiner Vermögensschicht erhalten würde.
- Weitere Ausgaben, die noch dazu gerechnet werden müssen, sind beispielsweise Miete, Unkosten für Tiere, evtl. Steuern oder Kredite usw. Diese Angaben sind unten unter den Finanzen beschrieben.
- Weitere Einnahmen, die der Charakter im Abenteuer macht, wenn er z. B. ein außerordentliches Geschäft abwickelt, Geld findet o. ä., gehen direkt in den Gewinn des Charakters.

### 14.3. Zu den Währungen:

(gelistet nach Anerkennung und Bekanntheitsgrad)

- **Syk** = Platizide Schein- und E-Währung, die auf Synkretis im Superior-Sektor entwickelt wurde und in vielen Systemen genutzt und anerkannt wird. Sie wird vor allem auch im Kryptos-Sektor und in Teilen des Idna-Sektors genutzt.
- **Credits** = Bargeldloses Zahlungsmittel, eine E-Währung, die vor allem in der Allianz genutzt wird, aber auch in anderen benachbarten Systemen verwendet wird.
- **Imp** = Münzwährung, die im Ork-Imperium im Gravis-Sektor genutzt wird, aber auch in einigen Teilen des Idna-Sektors.
- **Telosen** = Platizide Schein- und E-Währung, die von den Elben im Telos-Sektor eingesetzt wurde.
- **Coin** = Münzwährung, die im Tennereich der Nihona im Nengo-Sektor verwendet wird.
- **Rep** = Kreditwährung, die auf einem runden Chip aufgeladen wird und in den reptiloiden Staaten verwendet wird.
- **Mark** = Papierscheinwährung, die auf dem Planeten Shima Puranetto im Idna-Sektor verwendet wird.
- **Zyklon** = Münzwährung, die auf dem Planeten Pretec im Idna-Sektor verwendet wird.
- **Pesos** = Münzwährung, die von den Piraten des Prädonums im Asteroidengürtel des Miranda-Sektors genutzt wird.

## 15. Beruf

Anhand seiner 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.

Vermögensschicht	Vorschläge für Berufe
Arm	Obdachloser, Flüchtling, Sozialhilfeempfänger, Gelegenheitsarbeiter ...
Unterschicht	Imbissverkäufer, Friseur, Bar-Kellner, Hotelpage, Sphäriker-Wäscher, Blumenverkäufer, Kassierer, Lagerarbeiter, Call-Center-Agent, Fotograf, Reinigungskraft, Pfleger, einfacher Koch, Arzthelfer, Erzieher im Kindergarten, Hauswirtschaftler, Florist, Gärtner, Kellner, Lieferant, Büroassistent, Masseur, Wachdienst, Tätowierer, Pirat, Raumtankwart, Prostituiertes ...
Untere Mittelschicht	Mechaniker, Förster, Elektriker, Sanitäter, Verwaltungsangestellter, Hausmeister, Laborant, Redakteur, Buttler, Schreiner, Sekretär, Detektiv, Taxiflieger, Maler, Sanitäter, Emergency-Helfer, Musiker, Wirt, Tierarzt, Reiseleiter, Koch, Mining-Arbeiter, Bankangestellter, Versicherungsmakler, Informatiker, Weltraumschürfer, einfacher Pilot, Chauffeur, kleiner Drogendealer, Reporter, Mechaniker, Elektriker, Bodyguard, Söldner, Farmer (Siedler), Sphäriker-Lehrer, Polizist (Officer, Korporal, Sergeant), Soldat (Fähnrich, Korporal; Sergeant)
Mittlere Mittelschicht	Pharmazeut, Kommunikationstechniker, Polizist, Physiker, Architekt, Legat, Therapeut, einfacher Raumfahrtkapitän, Chefredakteur, Anwalt, Kriminologe (Profiler), Apotheker, Hotelmanager, Fotomodell, Tierarzt, Lehrer, Jurist, Anwalt, Händler, Ortsverwalter (Bürgermeister), Administrator, Bankfilialeleiter, Farmer (mittlererfolgreich) Kredithai, Bestattungsunternehmer, Companion, Phänomenologe, Biologe, Geologe, Kosmologe, Kopfgeldjäger, Vorsteher (Mining-Unternehmen), Söldnerführer, Piloten-Staffelführer, Heerleiter, Brückenoffizier, Offizier (Leutnant; Oberleutnant, Deputy)
Obere Mittelschicht	Richter, Facharzt, Hoteldirektor, Chefingenieur, Handelsmeister, Spionage-Agent, Landesverwalter (Präfekt), Richter, Farmer (erfolgreich), Waffenschieber, Drogenschmuggler, Forschungsleiter, Neurologe, Militärraumschiff-Kommandeur, Bankzentralleiter, Offizier (Kapitän, Kommodore, Major), hochrangiger Polizist (Captain, Inspektor, Sheriff)
Oberschicht	Chefarzt, erfolgreicher Anwalt, Diplomat, Firmenleiter, Bankvorstand, kleiner Mafia-Boss, Planetenverwalter (Präses), Senator, Minister, Konsul, hochrangiger Offizier (Oberst, General, Admiral, Marschall), Polizei-Direktor oder -Inspektor
Reich	Fürst, König, Kanzler, Konzernleiter, großer Mafia-Boss, Wirtschaftsmanager, Top-Sportler, erfolgreicher Aktionär, Lotto-Gewinner

## 16. Finanzen (Einnahmen und Ausgaben)

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.

### 16.1. Hinweise zum Steuersystem

- Sofern ein Humanoid einem Staat angehört und dort gemeldet ist, entleistet 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 er nicht für Steuern ausgibt.
  - Allerdings hat das auch massive Nachteile:
    - Die Person muss bei seiner Einreise mit einem Raumschiff Zoll zahlen.
    - Die Person muss für sich Zoll zahlen, nämlich täglich 10 Cr.
    - 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.

### 16.2. Einnahmen und Ausgaben

Die folgende Liste ermöglicht einen Überblick über die möglichen Einnahmen und Ausgaben. Der Spieler wählt aus diesen Angeboten einige Möglichkeiten, muss für seinen Charakter aber auch bestimmte Ausgaben zahlen.

Einkünfte				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in Cr	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
Gehalt		Der Charakter erhält sein Gehalt. Bei Raumflügen, die Lichtjahre entfernt sind, kann es dabei zu Verzögerungen kommen. Sollte jemand staatlich nicht gemeldet sein, ist er nicht steuerpflichtig, wodurch aber auch sämtliche Staatsvorteile hinfällig sind. Der Charakter erhält dann 20 % zu seinem Gehalt zusätzlich ausgezahlt (siehe unten unter Ausgaben Steuer!)	Siehe oben!	
Rente		Wenn der Charakter im Alter eine 20 gewürfelt hat, darf er in Ruhestand sein und muss nicht mehr arbeiten. Voraussetzung ist, dass er in eine System gemeldet ist. Er erhält monatlich ...	$\frac{3}{4}$ des ehem. Gehaltes	
Sozialhilfe		Der Charakter befindet sich in der armen Vermögensschicht und sofern er in eine System gemeldet ist, erhält er monatlich Sozialhilfe. Der Sozialhilfeempfänger muss dem Arbeitsmarkt zur Verfügung stehen. Er muss die vom Amt zugewiesenen „Arbeiten zum Gesellschaftswohl“ ausführen. Diese Arbeiten werden auch auf einigen dafür gemeldeten Raumschiffen angeboten. Dort grenzt es jedoch oft an Sklavenarbeit. Sobald der Charakter wieder eigenständig arbeitet, entfällt die Sozialhilfe.	500	

...

Mieten				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in Cr	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Miete (terrestrisch)	Miete und Nebenkosten für 1-Zimmer-Whg. (Küche, Bad, Wohn- und Schlafzimmer)		500
	Miete (terrestrisch)	Miete und Nebenkosten für 2-Zimmer-Whg. (Küche, Bad, Wohnzimmer, Schlafzimmer)		700
	Miete (terrestrisch)	Miete und Nebenkosten für 3-Zimmer-Whg. (Küche, Bad, Wohnzimmer, Schlafzimmer, weiteres Zimmer)		1.000
	Miete (terrestrisch)	Miete und Nebenkosten für ein kleines Haus (Küche, Bad, Wohnzimmer, Schlafzimmer, Gäste-WC, 3 weitere Zimmer, Vorratskeller)		1.200
	Miete (Baracke im Raumschiff)	Schlafplatz im Mehrbettzimmer; All-Inclusive an Bord; der Charakter hat in der Zeit keine täglichen Ausgaben mehr.		500
	Miete (Koje im Raumschiff)	Einzelzimmer, evtl. mit Dusche und WC; All-Inclusive an Bord; der Charakter hat in der Zeit keine täglichen Ausgaben mehr.		700
	Miete (Apartment im Raumschiff)	Luxuriöser Wohnbereich, mit Nasszelle, Kochnische, Schlafzimmer; All-Inclusive; der Charakter hat in der Zeit keine täglichen Ausgaben mehr.		1.000
	Miete Lagerraum	Containerraum zur Lagerung		200
	Haus (terrestrisch)	Darlehen, Versicherungen, Nebenkosten für ein Eigenheim (mit Küche, Bad, Wohnzimmer, Schlafzimmer, Gäste-WC, 3 weiteren Zimmern, Vorratskeller, Grundstück)		1.500
	Haus (terrestrisch)	Abgezahlt, wenn der Charakter mind. 60 Jahre alt ist; lediglich noch Versicherungen und Nebenkosten (Räume, siehe oben!)		500
	Villa (terrestrisch)	Darlehen, Versicherungen, Nebenkosten für eine Villa (Küche, Bäder, mehrere Zimmer, Balkon, Keller, großer Garten, Swimming-Pool usw.)		3.000
	Villa (terrestrisch)	Abgezahlt, wenn der Charakter mind. 120 Jahre alt ist oder er mind. 60 Jahre alt ist und dafür in der Oberschicht lebt oder wenn er das Anwesen geerbt hat; lediglich noch Versicherungen und Nebenkosten (Räume, siehe oben!)		1.000
	Raumschiff-Miete R1-Klasse	Reine Miete für eine R1-Klasse		10.000
	Raumschiff-Miete R2-Klasse	Reine Miete für eine R2-Klasse		20.000
	Raumschiff-Miete R3-Klasse	Reine Miete für eine R3-Klasse		30.000

...

Kredite				
Erläuterungen: Der Charakter kann einen Kredit aufnehmen. Da sich Kreditnehmer in der galaktischen Welt leicht aus dem Staub machen können, vergeben Banken nur kurze Kredite mit hohen Zinsen. Banken und Kredithaie sind nicht zimperlich, Kopfgeldjäger auf den Kreditnehmer loszuhetzen, wenn dieser seine Rate nicht zahlen konnte.				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Darlehen ab 50.000 Cr. wird das Alter des Charakters berücksichtigt. Demnach kann, je nach Alter ermittelt werden, wie viele Monate der Charakter seinen Kredit noch abzahlen muss. <ul style="list-style-type: none"> <li>Wurde im Alter 1 – 9 gewürfelt, entscheidet der W20 die noch verbleibenden Raten.</li> <li>Wurde im Alter 10 – 14 gewürfelt, entscheidet der W10 die noch verbleibenden Raten.</li> <li>Wurde im Alter 15 – 20 gewürfelt, entscheidet der W6 die noch verbleibenden Raten.</li> </ul> </li> </ul>				
Die Kredite müssen gebunden sein an entsprechende Anschaffungen, z. B. ein Haus, ein Auto, ein Raumschiff, das der Bank als Sicherheit einer möglichen Pfändung zur Verfügung steht.				
Kredithaie gehen offener mit der Vergabe ihrer Kredite um, setzen dafür aber auch schneller Söldner ein und legen auf ihre Kredite doppelt so hohe Zinsen.				
Denkbar sind auch Kreditangebote mit günstigeren Konditionen, unter Gewinnbeteiligung des Kreditgebers.				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in Cr	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Darlehen von 10.000 Cr.	Laufzeit: 10 Monate; monatliche Rate: 1.000 Cr.; 10 % Zinsen  Laufzeit: 20 Monate; monatliche Rate: 500 Cr.; 20 % Zinsen		1.100 oder 600
	Darlehen von 20.000 Cr.	Laufzeit: 20 Monate; monatliche Rate: 2.000 Cr.; 10 % Zinsen  Laufzeit: 40 Monate; monatliche Rate: 1.000 Cr.; 20 % Zinsen		2.200 oder 1.200
	Darlehen von 50.000 Cr.  Alter wird auf verbliebende Laufzeit ermittelt	Laufzeit: 50 Monate; monatliche Rate: 5.000 Cr.; 10 % Zinsen  Laufzeit: 100 Monate; monatliche Rate: 2.500 Cr.; 20 % Zinsen		5.500 oder 3.000
	Darlehen von 100.000 Cr.  Alter wird auf verbliebende Laufzeit ermittelt	Laufzeit: 100 Monate; monatliche Rate: 10.000 Cr.; 10 % Zinsen  Laufzeit: 200 Monate; monatliche Rate: 5.000 Cr.; 20 % Zinsen		11.000 oder 6.000
	Darlehen von 1 Mill. Cr.  Alter wird auf verbliebende Laufzeit ermittelt	Laufzeit: 1.000 Monate; monatliche Rate: 100.000 Cr.; 10 % Zinsen; evtl. Gewinnbeteiligung  Laufzeit: 2.000 Monate; monatliche Rate: 50.000 Cr.; 20 % Zinsen; evtl. Gewinnbeteiligung		110.000 oder 60.000
...				

Familie				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in Cr	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Kind	Ein Kind, das noch nicht erwerbstätig ist, kostet dem Charakter pauschal ...  Handelt es sich um ein Kind aus einer früheren Partnerschaft, zahlt man an den Partner ...		600
				300
Kindergeld		Familien, die in einem System gemeldet sind und in der Unterschicht leben, erhalten vom Staat ... Die Zahlung erfolgt bis zur Volljährigkeit des Kindes.	200	
Ehepartner		Erwerbstätige Ehepartner bringen die ½ der Unkosten (Kindererziehung, Wohnung u. ä.) mit in die Beziehung.	½ der Unkosten	
	Ehepartner	Die Mitversorgung des nicht erwerbstätigen Ehepartners kostet ...		500

Versicherungen				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in Cr	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Haftungs-Versicherung	Schützt den Versicherten und seine Familie vor selbst verursachten Schäden gegenüber Dritten und übernimmt die Kosten der Rechtsbeihilfe.		30
	Mobil-Versicherung	Schützt den Versicherten bei selbstverursachten Unfällen bei sämtlichen Mobilien und Raumschiffen mit einer Schadensgrenze von 1 Mill. Cr., bei einer Selbstbeteiligung von 500 Cr. Die Schadensgrenze kann entsprechend angehoben werden.		50
	Raum-Versicherung	Schützt Räume eines Hauses oder Raumschiffs gegen Raub, Zerstörung, Feuer, Wasserschäden und inneren Unfällen. Schadensgrenze 1 Mill. Cr. Die Schadensgrenze kann entsprechend angehoben werden.		50
	Lebens-Versicherung	Gewährleistet dem Versicherten und seiner Familie finanzielle Übernahme bei medizinischen Notfällen, Konsultierung und Behandlung, Krankenhaus-Aufenthalt und eine Grundversorgung im Pflegefall.		500
	Premium-Lebens-Versicherung	Alternative Lebensversicherung, die über den Anspruch einer Lebensversicherung Sonderbehandlungen von Chefärzten sichert, bevorzugte Behandlungen, kybernetische Implantate zahlt und sofortige Rettungseinsätze durch ein Hilfesystem des Pulsators garantiert.		700

Dienstpersonal				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in Cr	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Dienstpersonal	Putzkraft = 10 Cr die Stunde, ausgezahlt; steuerlich angemeldet 13 Cr		13 Cr je Std.
	Dienstpersonal	Mini-Job (450 Cr ausgezahlt), wöchentlich 12,5 Std.		585
	Hauspersonal	Einfaches Hauspersonal, 40 Std. die Woche; Pfleger, Koch, Hauswirtschafter, Gärtner, Wachpersonal ...		2.000
	Hauspersonal	Höheres Dienstpersonal, 40 Std. die Woche; Butler, Hausmeister, Detektiv, Chauffeur, Bodyguard		3.500
	Androide	Miete für einen Androiden für private oder dienstliche Zwecke		500

Sonstige Ausgaben				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in Cr	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Beauty-Junkie	Der Charakter nimmt sich Zeit und Kosten in Anspruch für ein gutes Aussehen. Maniküre, Gesichts-, Haar- und Zahnpflege, kleine Schönheitsoperationen, Modeberatung usw. Dies steigert vorübergehend das AUSS.		100
	Drogen	Der Charakter konsumiert regelmäßig Drogen.		Individuell
	Fitnessclub	Mitglied in einem Fitnessclub. Dies steigert vorübergehend die VIT und ST.		100
	Golf-Verein	Mitglied in einem Golfverein, in dem sich auch besondere Persönlichkeiten aufhalten.		300
	Hacker-Quelle	Der Charakter investiert in eine Person oder Organisation, die im Hyper-Net spezielle Infos sucht und den Charakter auf den laufenden Stand hält und evtl. auch geheime Informationen beschafft.		200
	Holo-Park	Mitglied in einem Holo-Park, zur Nutzung verschiedener Holo-Räume		100
	Vereins-Mitgliedschaft	Mitglied in einem Sportverein o. ä. Dies kann vorübergehend ein bestimmtes Talent steigern. (10 Cr für Kinder und Jugendliche)		15
	Wellness-Center	Mitgliedschaft in einem Wellness-Center mit Sauna, Thermal-Bädern, betreuten Fitness-Angeboten, Spektraltherapie, Gel-Relax-Bad. Dies steigert vorübergehend die VIT.		100
	Öffentliche Verkehrsmittel	Monatskarte		100
	Spenden	Der Charakter spendet regelmäßig an mildtätige Organisationen oder Parteien. Das kann gesellschaftlich positive Auswirkungen bewirken.		individuell
	Tier	Für Tiere fallen Kosten an, für Futter, Utensilien, Arztkosten, Medikamente, Versicherungen, Stallkosten, Hufbeschlag, evtl. Mitgliedsbeiträge. Kleintier, z. B. Katze Mittelgroßes Tier, z. B. Hund Großes Tier, z. B. Pferd, Goron		40 60 1.000



### 16.3. Tägliche Ausgaben

Wie in der Tabelle zur Vermögensschicht angegeben ist, hat der Charakter tägliche Ausgaben, die sich an seiner Vermögensschicht orientieren. Die Tage, die im Out-Play nicht gespielt werden oder wenn im Spiel Tage vorgespult werden, müssen addiert werden. Die täglichen Ausgaben werden entsprechend zu den monatlichen Ausgaben hinzugerechnet.

- Im Spiel und auch außerhalb des Spiels kann der Charakter weitere tägliche Ausgaben machen, wenn er z. B. einen Liegeplatz für sein Raumschiff bezahlen muss, wenn er die Reise in einem Raumschiff bezahlen muss, er mit seinem Raumschiff in ein planetarisches System einfliegt und dort Zoll zahlen muss usw.
  - o Diese und weitere Kosten finden sich in der Kostenliste in der Rubrik Regelwerk!

### 16.4. Ins Minus gerutscht? ...

- Sollte der Charakter, neben seinem Kredit, 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.

- Sollte der Charakter nun irgendwo einen Kredit aufnehmen, muss das Inplay geschehen und es muss vereinbart werden, wie und wann und unter welchen Konditionen er diese zurückzahlt.
- Sollte er schon Schulden haben, wird eine Bank kaum einen weiteren Kredit gewähren.
- 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 eine Insolvenz und Kontopfändung, bei der das Guthaben des Charakters auf dem Konto eingefroren und nach einem Monat an den Schuldner gezahlt wird. Der Charakter wird kreditunwürdig. Auch Haushalts- Raumschiff- und Unternehmungspfändungen sind möglich.
- Hat der Charakter eine Schuld bei einem Kredithai, die er nicht rechtzeitig abzahlt, wird dieser mit brutalen Methoden vorgehen, um an sein Geld zu kommen.

**16.5. Einkaufen vor dem ersten Abenteuer:** Der Spieler kann für seinen Charakter besondere Dinge im Vorfeld einkaufen, die sein Charakter besitzen soll. Dabei handelt es sich um außergewöhnlichen Besitz, wie z. B. Waffen. Die Ausgaben zieht er von seinem Startvermögen ab.

## 17. Persönlichkeitsmerkmale (PM)

Der Charakter erhält 3 PM, die sowohl positive Eigenarten des Charakters sein können, als auch negative Störungen, die den Charakter im Spiel beeinflussen.

- Die PM werden ausgewürfelt.
- Um ein PM abzulehnen, kann der Charakter 50 Talentpunkte opfern.
  - o Er kann bestimmte PM aber auch miteinander aufrechnen.
- Es macht Sinn, die PM auszuwürfeln, bevor der Spieler die berufliche Tätigkeit für seinen Charakter auswürfelt, um diese darauf abzustimmen und gegebenenfalls abzulehnen, bzw. zu verändern.

Die PM befinden sich im extra Dokument!

## 18. Psinetiken (PSI)

Psinetik ist die übernatürliche Geistesbegabung, die einige Humanoiden unter bestimmten Spezies besitzen können. Psinetik ist eine umstrittene geistige Macht, die in einigen Lebensräumen als bedrohlich angesehen wird, in anderen Lebensräumen wiederum gefördert wird.

- Der Charakter kann Psinetiken beherrschen, wenn er in PSI den Talentwert auf mind. 12 anhebt.
- Der Spieler muss vor der Erstellung der Talente angeben, in welche Kategorie er PSI mind. aufwerten wird (auf 12, 15 oder 18), wenn sein Charakter Psinetiken beherrschen soll.
- Der Charakter erhält
  - o ab dem Wert 12 eine Psinetik,
  - o ab dem Wert 15 zwei Psinetiken und
  - o ab 18 drei Psinetiken.
  - o Weitere Psinetiken können im Laufe der Abenteuer erlangt werden.

Die Psinetiken und die Regeln dazu befinden sich in einem extra Dokument!

## 19. Budo

Der Charakter beherrscht die Budo-Kampfsportarten, wenn die Talente NK und Budo auf mind. 12 angehoben werden. Der Spieler muss für seinen Charakter begründen, warum er durch welche Person, Gruppierung oder Verein der Charakter Budo erlernt hat. Kampfsportler haben im Kampf einige Vorteile, es muss jedoch Sinn ergeben, dass der Charakter Budo-Kämpfer ist. Unter den Nihona gehört Budo für viele zu einem positiven Lebensbild.

- Der Spieler muss vor der Erstellung der Talente angeben, auf welchen Wert er Budo mind. anheben wird, wenn sein Charakter Budo beherrschen soll.
- Der Charakter erhält
  - ab dem Wert 12 ein Kampftrick, ab dem Wert 13 zwei Kampftricks usw.
  - Im Laufe der Abenteuer kann der Charakter weitere Kampftricks erlernen.

Die Kampftricks und die Regeln dazu befinden sich in einem extra Dokument!

## 20. Scitech (ScT)

Scitech ist die Mutationsfähigkeit eines Humanoiden. Dies ermöglicht es dem Humanoiden bestimmte bioelektronische und biogenetische Modifikationen und Mutationen vornehmen zu lassen. Ab dem Wert 12 nimmt der Körper des Humanoiden Scitech an und lässt sich somit modifizieren. Einige Spezies lassen sich wesentlich besser modifizieren als andere.

- Androiden, Lykaner, Pantheras, Plantoiden, Trafonen und Vampire besitzen kein ScT.
- Besitzt der Charakter ScT-Modifikationen und er würde zu einem Regenerativen Wesen werden, würden die ScT-Module vom Körper schmerzhaft abgestoßen werden.
- Der Spieler muss vor der Erstellung der Talente angeben, auf welchen Wert er ScT mind. anheben wird, wenn sein Charakter ScT beherrschen soll.
- Der Charakter erhält
  - ab dem Wert 12 ein ScT, ab dem Wert 13 zwei ScT usw.

Die ScT-Mutationen und wie man sie erhält, sind in einem extra Dokument erklärt!

## 21. Erfahrungen

Im Charakterbogen kann der Spieler in dem entsprechenden Feld vermerken, welche besonderen Ereignisse und Erlebnisse sein Charakter gemacht hat oder ob er besondere Persönlichkeiten kennengelernt hat. Bei DOMINIUM macht es Sinn zu vermerken, welchen Kreaturen man schon begegnet ist und ob man sich ihnen mutig stellen konnte. Ebenso lässt sich hier gut vermerken, mit welchen politischen Gruppierungen man es schon zu tun hatte.

## 22. 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
- ...
- Zur näheren Ausführung zum Status, siehe im Regelwerk unter „Gesundheit“!
- **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.

## 23. Talente

Der Spieler erstellt zum Schluss der Charaktererstellung die Talente seines Charakters, die sich auf der zweiten Seite des Charakterbogens befinden.

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

## 24. Die Ausrichtung der Spieler-Gruppe

Bei DOMinium kann es durchaus reizvoll sein, wenn sich die Spieler-Charaktere zu Beginn ihres ersten Abenteuers noch nicht kennen und die Spieler auch noch nicht wissen, was die anderen Spieler für Charaktere spielen werden. Sie werden sich dann im ersten Abenteuer begegnen. Ebenso spannend kann es werden, wenn die Gesinnung der SC unterschiedlich ist. Für ein abenteuerliches und gemeinschaftlich flüssiges Spiel ist es aber ebenso gut, wenn die SC gemeinsam als Gruppe starten oder vom SM zu einer Gruppe zusammengebracht werden. Besonders bei Startergruppen ist dies durchaus sinnvoll. Im Folgenden gibt es darum einige Vorschläge, wieso sich die SC zu einer Gruppe zusammengeschlossen haben oder dies bald tun können.

- **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, das von der Vereinigung gestellt wird. Sie fliegen an Orte, wo dringend medizinische Hilfe benötigt wird oder befördern Medikamente zu terrestrischen Objekten, die von Siedlern neu erschlossen wurden. Neben den Ärzten können noch andere Berufsgruppen an Bord sein, auch 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.
- **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 usw., 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).

- **Explorerschiff 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 Explorerschiff ist für Forceoffiziere eine besondere Ehre. Die Struktur auf einem Explorerschiff 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 nicht 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 Packer sein, Techniker, Koch, Navigator, Kommunikationstechniker, Artillerist, Kapitän. Die Charaktere können in einem bestehenden Handelsschiff mitarbeiten oder sie sind die Crew und bestimmen, wohin es wann geht. 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, entflohene 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 unters 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 zusammen zu bringen und die Charaktere können sich kennen lernen. Er selbst stellt dabei noch weitere Nachbarn zusammen, mit denen die SC interagieren. Neben der Arbeit, dem Gassigang 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 auszurauchern, 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 Kenntnissen und kosmischen Ereignissen. Auch das Aufspüren und Sammeln nach Para-Artefakten kann dazu gehören.
- **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. Die Spieler könnten zum ersten Abenteuer ihre Identitäten untereinander unbekannt halten. Der SM bringt die Charaktere dann zusammen. Und neben ihrem Job führen die Polizisten schließlich noch ein Privatleben.
- **Postapokalypse:** Zwei Beispiele für ein Spiel in der Postapokalypse: 1.) Es gibt einen unbekanntem 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 apokalyptische Einschnitt erlebt hat. Auch dort hat das Cholerik-Gen den Untergang einer Zivilisation verursacht. Auf Scopo existiert technisches Equipment, aber es ist Mangelware. Die Überlebenden bewegen sich zwischen nunmehr 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 oft 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 eigenem Etat verfügen und mit eigenem Handlungsbefugnissen aktiv sein. Bei den Fällen handelt es sich um sexuell motivierte Gewaltdelikte, Serienmorde, besondere Tötungsdelikte, Raubserien, Erpressungen und Entführungen, Geißelnahme, Humanoidenraub, Bombenattentate, Brandstiftungen, Einbruchsdelikte u. ä. Außerdem können Profiler undercover in Verbrechensorganisationen 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, Brückenoffizier 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 nehmen. 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 sind und wo sie ein neues Leben und eine neue Struktur aufbauen müssen. 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 interessante Abenteuer verstrickt werden.
- **Steinzeit:** Zugegeben, ein wenig stumpf, aber auch außergewöhnlich. Auf dem abgelegenen Planeten Apokryph leben die Charaktere auf einem Kontinenten 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 haben 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 Hilfsheriffs, 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.