

Intergalaktische Reiche

Ähnlich vielfältig wie die Anzahl der Rassen in der Galaxie ist die Menge der Reiche die die Rassen bevölkern. Während einige Reiche nur über sehr weniger Planeten gebieten, erstrecken sich andere über eine Vielzahl an Systemen. Es gibt auch Rassen die Mehr als ein Reich haben, meistens sind diese Reiche aus einem Signifikanten Internen Schisma entstanden. Als Galaktische Reiche ist alles eingestuft was einen Territorialen anspruch erhebt.

Das Ratssystem



Das Ratssystem nimmt eine Besonderheit unter den Reichen in der Galaxie ein, da es kein Reich als solches ist. Der Herrschaftsbereich des Ratssystems besteht aus einem einzigen System, mit nur einem einzigen Planeten. Auf diesem einen Planeten hat der Galaktische Rat seinen Sitz. Das Ratssystem ist bei fast allen Rassen als neutraler Boden angesehen, und wird gemeinschaftlich von Spezialschiffen verteidigt, die aus einer Kooperation der verschiedenen Ratsnationen entstanden sind. Diese Kapitalen Verteidigungsschiffe sind zwar nicht in der Lage das USB System zu benutzen, aber ihre Macht ist unbestreitbar. Der Gesamte Ratsplanet ist eine einzige Megastadt und der planet wird von vielen, bewohnten Raumstationen umkreist. Es handelt sich wohl um die Größte und Vielfältigste Stadt in der gesamten Galaxie. Er wird von einer unglaublichen vielzahl von Rassen bewohnt.

Der Zusammenschluss Freier Systeme

Der Zusammenschluss Freier Systeme ist die zweite Art von Sternenreich, die eine Sonderstellung einnimmt. In diesem Reich haben sich die Systeme, die nicht definitiv von einer Rasse als Hoheitsgebiet beansprucht werden, zusammengeschlossen, um ihre Interessen wahren zu können. Dieser Zusammenschluss hat sein Hauptquartier in einer Raumstation, welche den Ratsplaneten umkreist. Grundsätzlich kann jedes System um Aufnahme in den Zusammenschluss bitten. Es gibt im Zusammenschluss keine einheitlichen Standards in Hinblick auf Strukturen und Technologien und auch die sozialen Standards sind stark schwankend. Der Zusammenschluss der Freien Systeme hat einen Sitz im Galaktischen Rat. Interne Streitigkeiten im Zusammenschluss sind keine Seltenheit, aber die Unabhängigkeit der Systeme von den etablierten Sternenreichen ist immer wieder der kleinste gemeinsame Nenner, auf den man sich zurückbesinnen kann. Durch das Fehlen von festen Strukturen gibt es in den Bereichen des Zusammenschlusses häufig den Fall, dass Verteidigung und gesetzeshüterliche Aufgaben von Söldnern wahrgenommen werden. Viele intergalaktische Konzerne haben in diesen Systemen ihre Claims, und Abenteurer auf der Suche nach Reichtümern sind häufig gesehene Individuen.

Die Vereinigte Föderation (VF)



Die VF ist der Zusammenschluss aller Planeten, die von Menschen und ihren Nachkommen besiedelt sind. Durch die Unwägbarkeiten der Galaxie und die enorme Anpassbarkeit des Menschen ist es zwar so, dass der Hauptteil der Menschen der Gattung *Homo Futuris* angehört, es sich aber auch ein nicht verachtenswerter Teil an *Homo Futuris Mutatis* unter den durch diese Föderation vertretenen Völkern befindet. Die Mutationen oder Evolutionen unter der Zuhilfenahme der fortgeschrittenen terranischen Medizin dienten dabei der Anpassung an die enorme Anzahl an neuen Lebensräumen. Nachdem die Menschheit den ersten Kontakt durch den Bus überlebt hatte und die eindringenden Abenteurer im Sonnensystem erfolgreich abwehren konnte, gelang es der Menschheit rasch, sich einen Fuß in der Tür des Universums zu sichern und die Expansion der Spezies voranzutreiben. Durch ihren Einfallsreichtum und ihre Anpassbarkeit sowie ihren enormen Forschungsdrang gelang es den Menschen schnell, sich den Anspruch auf einen der Plätze im Galaktischen Rat zu sichern. Die Welten der Vereinigten Föderation sind in der Regel hoch technologisiert und werden von einem beachtlichen Apparat an Bürokratie und Behörden am Laufen gehalten. Doch es gibt auch Schattenseiten, so existieren auf einigen Planeten weiterhin Hunger und Elend, und trotz der eigentlich strengen Regeln gibt es auch eine nicht zu verachtende Zahl an korrupten Beamten und Offiziellen. Nichtsdestotrotz sind die Planeten innerhalb der Föderation als sicher anzusehen. Die Vereinigte Föderation wird von Terra aus geleitet. Dort tagt auch der Kongress der Planeten, in dem jeder Planet der Föderation einen Vertreter und eine

Stimme hat. Die Vereinigte Föderation hat sich als Gesamtheit entschieden die Galaktische Standardwährung der Credits zu akzeptieren und Benutzt als Offizielle Amtssprache neben Neuterranisch, der Welteinheitssprache die sich Herausbildet hatte, bevor das Sonnensystem an den USB angeschlossen wurde, Galaktisch, die Grundsprache, die Standard in der Galaxie ist. Militärisch ist die Vereinigte Föderation vor allen Dingen durch ihre modernen Schlachtkreuzer die es mit Schiffen aufnehmen können die deutlich größer sind als sie selbst bekannt. Da diese Schlachtkreuzer so ziemlich die größten militärischen Schiffe sind, die sich an einen USB andocken lassen, gilt ein USB der voll beladen mit Terranischen Kreuzern in einem System auftaucht als eine der ernsthaftesten Bedrohungen der ein System gegenüber stehen kann. Die Kernsysteme der Vereinigten Föderation werden weiterhin durch immense Großkampfschiffe bewacht, deren Feuerkraft ausreicht und kleinere Planeten zu zerstören. Würde es der VF gelingen einen Weg zu finden selbsttätige Überlichtschnelle Reisen zu vollführen gäbe es nicht viel, was einer Armada dieser Schiffe entgegenstehen könnte.

Das Planetenreich der Gonen

Das Reich der Gonen ist ein Zusammenschluss der Systeme die von den Gonen beherrscht werden. Dieses Reich, geleitet durch den König der Gonen und seinen Hohen Rat, in dem ein Gone pro System, welches zum Reich der Gonen gehört einen Sitz hat, beansprucht für sich die alleinige Vertretung aller Gonen. Die Gonen verfügen über einen Sitz im Galaktischen Rat. Das Planetenreich umfasst mehrere sehr selektiv ausgewählte Systeme um den Voraussetzungen der Gonen nach Materialien gerecht zu werden. Alles in allem ist das Planetenreich der Gonen nicht als besonders aggressiv bekannt. Es zeichnet sich jedoch durch ausgeprägte planetare und orbitale Verteidigungsanlagen aus. Der zivilisatorische Standard des Planetenreiches ist hoch, jedoch sind die Planeten selber für fremde nur beschränkt zugänglich, da die Gonen eifersüchtig über ihre Werke und deren Herstellungsmethoden wachen. In vielen Systemen der Gonen gibt es allerdings Planeten, die als weniger wichtig erachtet werden und die damit als designierte Handelsstützpunkte dienen. Auf diesen Planeten findet aber so gut wie keine Fertigung von gonischen Waren statt. Während die Schiffe der Gonen sicher nicht die schnellsten und auch nicht die schlagkräftigsten sind, so haben sie mit Sicherheit die beste physische Panzerung. Selbst wenn die Schutzschilde eines gonischen Schiffes ausfallen, ist der Kampf noch lange nicht vorbei, da es ihnen ihre Panzerung erlaubt noch lange aktiv zu bleiben. Gonische Handelsgüter sind weithin begehrt, doch ein Überfall auf einen gonischen Transporter ist eine relativ schwierige Sache. Die Sprache der Gonen ist Gonisch, doch nahezu alle Gonen können Galaktisch verstehen, und ein nicht unerheblicher Teil kann es auch sprechen. Intern verwenden die Gonen die gonische Gulde als Zahlungsmittel, doch gonische Händler sind gerne bereit auch intergalaktische Credits zu akzeptieren.

Das Kollektiv

Das Kollektiv ist die gemeinsame Intelligenz der AI Rasse der RAIK. Niemand weiß so genau was das Ziel der RAIK ist. Sie haben sich aber seit ihrem Anschluss im System des USB in der Galaxis ausgebreitet. Häufig haben sie ihre Außenposten auf ansonsten unbewohnbaren Planeten, aber es

gibt auch Ganze Systeme die Ausschließlich von den RAIK bewohnt werden. Bisher ist von den RAIK keine offensichtliche Feindschaft gegen das Organische Leben festgestellt worden, weshalb die RAIK einen Sitz im Rat angeboten bekommen haben, den sie zum Erstaunen vieler Organischer Rassen sogar angenommen haben. Der Botschafter der RAIK ist mittlerweile das Älteste der Ratsmitglieder, da die RAIK über eine virtuell unendliche Lebensdauer verfügen. Ein Heimatplanet des Kollektivs ist nicht bekannt. Jedoch scheint die Zahl der Systeme, die von den RAIK besiedelt sind, stetig leicht zu steigen. Die RAIK verwenden bei allen Begegnungen mit galaktischen Spezies die galaktische Standardsprache Galaktik und als Zahlungsmittel intergalaktische Credits. Planeten der RAIK sind in vielen Fällen keine guten Ziele für einen Urlaub, da den RAIK die Situation auf dem Planeten meistens egal zu sein scheint. Zivile Gebäude und Annehmlichkeiten sucht man daher vergebens. All dies sind schließlich Dinge, die die RAIK nicht brauchen. Lediglich in einigen Handelsposten lassen sich diese Dinge finden. Die Schiffe der RAIK sind, solange sie in den Händen der RAIK selber sind, sehr agil und wendig, als hätten sie ein eigenes Bewusstsein. Eroberte Schiffe ließen sich allerdings bisher nicht mit den selben hohen Parametern verwenden, wie dies der Fall war, als die Besatzung der Schiffe noch aus den RAIK bestand.

Die Kodra Despotie

Die Kodra Despotie ist ein relativ kleines Sternenreich, welches bisher nur etwa ein Dutzend Systeme umfasst. Dieses von den Kodra beherrschte Reich vollführt einen aggressiven Expansionskurs. Das Hauptsystem der Kodra Despotie ist Sespide, ein System, welches sich durch eine symmetrische Zwillingssonne auszeichnet. Viele der Systeme der Kodra Despotie verfügen über Planeten, auf denen es relativ warm ist. Die Kodra, die sich anderen Rassen gegenüber als überlegen ansehen, erlauben in ihren Systemen den Sklavenhandel, solange die Sklaven keine Kodra sind. Aufgrund der strikten Hierarchien und tief verwurzelten militaristischen Denkwiese der Kodra, sind die planetaren Siedlungen der Kodra alle nach einem strikten Muster gebaut. Sich in einem Außenposten der Kodra zu verlaufen ist daher, solange man einen dieser Außenposten kennt, faktisch unmöglich. Die Kodra verwenden als Amtssprache ihre eigene Sprache, und nur wenige Kodra sind des Galaktik überhaupt mächtig, glücklicherweise ist die Sprache der Kodra aber allen gängigen Übersetzungsgeräten bekannt. Als Währung verwenden die Kodra die so genannten Einheiten, galaktische Credits werden in der Regel nicht akzeptiert. Der technische Fortschritt der Kodra ist bei weitem nicht so ausgeprägt wie bei den Menschen oder den Gonen, aber durch ihre aggressive und teilweise Todesverachtende Kampfweise sind die Kodra nichtsdestotrotz gefürchtete Gegner auf dem Schlachtfeld. Schiffe und Ausrüstung der Kodra sind eher in der Mittelklasse der vorhandenen Technologie anzusiedeln, aber alle unbedingt funktionabel. Systeme, die von den Kodra übernommen werden, werden akribisch von fremden Rassen gereinigt, und die Opfer dieser Reinigungen werden im besten Falle versklavt, im schlimmsten getötet. Da die Kodra noch keinen wirklich nennenswerten Einfluss in der Galaxie errungen haben, wurde ihnen noch keine Position im galaktischen Rat angeboten. Es ist allerdings auch fraglich, ob sie eine solche Position annehmen würden.

Die Föderation der Sirtan Republiken

Die Föderation der Sirtan Republiken sind der Zusammenschluss der Planeten, die von den Sirtan besiedelt sind. Die Planeten sind allesamt sehr weit Technologisch fortgeschritten und der Lebensstandard insgesamt ist sehr hoch. Jeder Planet ist faktisch unabhängig, und für seine Eigenen geschicke und Erfolge, grade im Intergalaktischen handel, verantwortlich. Die Planeten stehen aber in einem Gemeinsamen Verteidigungs und Nothilfebündnis, außerdem Gibt es gemeinsam gewählte Vertreter für belange der Außenpolitik. Der Heimatplanet der Sirtan stellt in den Sirtanrepubliken keine herausragende Rolle dar sondern ist nur einer von vielen, mit dem lediglichen Alleinstellungsmerkmal, das sich hier der sitz des Parlaments der Gesamtföderation befindet. Die Amtssprache der Sirtanrepubliken ist Galaktik, aber alle Sirtan beherrschen auch noch mehrere andere Sprachen. Als Währung haben die Sirtan, die sehr an Handel interessiert sind, schnell die Galaktischen Credits akzeptiert. Schiffe der Sirtan sind insbesondere mit besonders guten Schutzschilden ausgestattet, die über fortgeschrittene Ablatorentechnologie verfügen. Weiterhin haben die Sirtan sehr effektive Personentragbare Schutzschilde entwickelt, die aber relativ Teuer in der Anschaffung sind. Die Sirtan haben, auch aufgrund ihres verhandlungsgeschicks sehr schnell eine Position im Galaktischen Rat erhalten. Die Sirtan sind nicht an einer aggressiven Expansionspolitik interessiert, aber sie sind gerissene Verhandler und Händler die sich schon so Manches Sternensystem ertauscht und erhandelt haben. Jeder von den Sirtan kontrollierte Planet beginnt seine Karriere außerhalb der Bündnisse die die Republik darstellt, und muss, quasie als aufnahmeprüfung, seinen Beitritt zur Sirtan Republik verhandeln.

Der Schwarm der Krzzt-Chrkt

Der Schwarm ist eigentlich kein Planetenreich mit Festen grenzen sondern ist das Schwarmbewusstsein, dem alle Krzzt-Chrkt, auch die Königinnen, angehören. Gerüchten zufolge gibt es irgendwo ein Kopf und Herz dieses Schwarms, dem alle Krzzt-Chrkt gehorchen, aber bisher hat niemand dieses Wesen gefunden. Die Krzzt-Chrkt fallen über Planeten, auf denen sie die Herrschaft übernommen haben her, und treiben gnadenlosen raubbau an allen Rohstoffen, seinen sie Organisch, Mineralisch oder Fossil, die sie finden können. Wohin diese Rohstoffe gelangen ist im allgemeinen nicht bekannt. Planeten auf denen sich ein Teilschwarm der Krzzt-Chrkt niedergelassen hat, sind in der Regel für anderer Rassen und Lebensformen nicht mehr bereisbar. Den Krzzt-Chrkt wurde einmal ein Sitz im Rat angeboten, auch um sie besser kontrollieren zu können, aber alle versuche Verhandlungen aufzunehmen sind gescheitert. Die Landung eines ganzen Krzzt-Chrkt Schwarm auf dem Planeten des Rates konnte mit den Vereinigten Kräften der Ratsnationen abgewehrt werden. Schiffe der Krzzt-Chrkt sind eher Landungsschiffe und im Raumkampf bis auf ihre Schnelligkeit, den meisten anderen Schiffen unterlegen. Die Schiffe sind allerdings Verhältnismäßig gut Getarnt und darin Spezialisiert einen Schwarm auf der Oberfläche eines Planeten abzusetzen, der dann sofort mit der Vermehrung beginnt.

Die Stammesländer der Erdan

Die Erdan, die von natur aus über einen starken Stammesinstinkt verfügen, Haben schnell gemerkt, das aufgrund ihrer ausgesprochen hohen Territorialen instinkte, nur ein Stamm pro Planet geduldet wird. Somit ist Jeder Planet, den die Erdan besiedeln, das Land eines bestimmten

Stammes. Neue besiedlungen finden Häufig durch Erdan statt, die die Ambition haben ihren Eigenen Stamm zu gründen. Jeder Erdan Planet wird von einem Stammesfürsten, dem GraKora geführt. Unter einem GraKora gibt es untereinheiten, geführt von Koras. Besiedlungen werden meistens von Koras vorgenommen, die sich abspalten und selbst zum GraKora eines neuen Planeten erklären. Erdan besiedeln als Stammesländer nur Planeten mit einer für ihre Physiologie ausreichend hohen Schwerkraft. Auf dem Heimatplaneten der Erdan existiert seit urzeiten der Erste der Erdan Stämme. Er wird vom UrGraKora geführt, der auch gleichzeitig den Vorsitz im Konzil der GraKoras innehat. Die Erdan verfügen bereits seit langer Zeit über einen sitz im Galaktischen Rat. Die Stämme der Erdan sind zwar sehr Territorial, aber dies gilt nur für wesen, die sie als Konkurrenten betrachten, was, ob ihrer Körperlichen Vormachtstellung für nur wenige Rassen gilt. Andere Rassen werden als Gäste bei den Stämmen der Erdan in der Regel freundlich empfangen. Die Erdan rühmen sich ihrer Gast und Willkommenskultur. Die Höchste Ehre eines nicht Erdan ist es von den Erdan als Freund des Stammes empfangen zu werden, was einer aufnahme in die Stammesstruktur gleichkommt. Schiffe der Erdan sind an ihren Körperbau angepasst und sind mit Schwerkraftgeneratoren ausgestattet um die Schwerkraft der Erdanplaneten zu simulieren. Dies hat schon so manche enteraktion auf Erdanschiffen scheitern lassen, da die eindringlinge nicht ausreichend auf die erhöhte Schwerkraft im inneren der Schiffe vorbereitet waren. Außerdem ist es für Normal gebaute Humanoiden sehr schwer ein Schiff der Erdan zu steuern, da die Kontrollen natürlich auch ihrer Physiologie angepasst sind. Umgekehrt können Erdan aber auch nur Schwerlich normale Schiffe bedienen, ohne dinge Kaputt zu machen. Die Gravitationstechnologie der Erdan findet sich auch in ihren Angriffs und verteidigungswaffen wieder und wird von ihnen in Schlachten mit sehr viel Finesse eingesetzt.

Die Planetenallianz der Redarr

Die Redarr leben auf Unabhängigen Planeten, die in einer Allianz zueinander stehen. Die Ausdehnung des Kontrollierten Gebietes dieser Allianz ist noch vergleichsweise gering. Die Planeten der Redarr sind meistens Wasserplaneten mit einem Geringen Anteil an Oberflächlichem land. Dieses Land an der Oberfläche ist zumeist der Platz für die Raumhäfen und Handelsposten, während das Eigentliche Leben der Redarr in wunderschönen Städten unter Wasser stattfindet. Die Meisten dieser Städte sind auch dazu geeignet, das Andere lebewesen ohne Amphibische eigenschaften sich dort aufhalten können. Der Zivilisatorische und Technologische Standart in diesen Städten ist vergleichsweise hoch. Aufgrund des bisher geringen Einflussbereiches der Redarr, verfügen die Redarr bisher nicht über einen Festen sitz im Galaktischen Rat, entsenden jedoch einen Beobachter, dem zumindest das Recht eingeräumt wird sich zu äußern, auch wenn er nicht über ein Stimmrecht verfügt. Das Hauptquartier der Allianz befindet sich auf einer Raumstation, welche die Sonne des Heimatsystems der Redarr umkreist. Hier Treffen sich Regelmäßig die abgesandten der Planeten um sich auszutauschen. Diese Raumstation ist für nicht Redarr nicht zugänglich. Die Redarr verwenden ihre Eigene Währung, doch in den Handelsposten an der Oberfläche werden auch Galaktische Credits Akzeptiert. Als Sprache verständigen sich die Redarr untereinander in Ihrer Nativen Sprache, die zum Teil im Ultraschallbereich stattfindet, doch Galaktik ist eine anerkannte Zweitsprache vieler Redarr. Die Redarr sind keine Besonders Militaristische Rasse, und so sind ihre schiffe als nicht besonders Kampfkräftig einzustufen. Die Schiffe der Redarr haben aber einen unschätzbaren vorteil bei bewegungen in

Planetenatmosphären und in dichten Materialien, da sie für diese Situationen extra Angepasst sind. Schiffe der Redarr sind in der Lage in Ozeanen und Flüssigen Gasen zu landen und sich dort Längerfristig aufzuhalten. Dies macht diese Schiffe besonders auch bei Zwieltigen Gestalten beliebt, da es den Schiffen somit Relativ einfach fällt von einem Planetaren Radar zu verschwinden.

Die Himmelsmark der Jardal



Das Reich der Jardal erreicht mit ihrem Sonnensystem Helmas das aktuelle Ausmaß ihres direkten Einzugsgebietes. Die Mehrheit der insgesamt 13 Planeten wurde von ihnen besiedelt. Der Name ihres Reiches Vero Noy kann in der menschlichen Sprache in Himmelsmark übersetzt werden. Die Strukturen ihrer Gesellschaft bauen auf einer Vorbild leistenden Tradition auf, die starken Respekt innerhalb der jüngeren Ränge durch das Vorleben durch die Älteren erzeugt. Daraus ergibt sich für Außenstehende eine undurchsichtige Machtverteilung. Durch den starken Konsens der Botschafter konnte dennoch eine stabile Aussenpolitik aufgebaut werden.

Das Territorium der Var'Kahn

Das Territorium der Var'Kahn ist ein kleines Planetenreich, welches bislang nur zwei Systeme umfasst. Die Var'Kahn stehen somit noch am Beginn ihrer intergalaktischen Ausdehnung. Die Var'Kahn bevorzugen es auf Planeten am äußeren Rand der habitablen Zonen zu siedeln, da sie an die dort vorherrschenden kälteren Temperaturen angepasst sind. Die Planeten, die von den Var'Kahn besiedelt sind, verfügen über Ballungszentren, in denen die meisten Teile der Bevölkerung leben; der Rest der planetaren Gebiete ist kalt und für die meisten Rassen unwirtlich. Die Siedlungen der Var'Kahn sind in der Regel nur von mittlerem technologischen Standart, und ab einer gewissen Größe bilden sich auch noch problematische soziale Bereiche in den Siedlungen aus. Die Var'Kahn verfügen noch nicht über einen Sitz im Galaktischen Rat. Sozial werden die Var'Kahn von Schamanen geführt, die gemeinsam das Konzil der Schamanen der Var'Kahn bilden.

Die Schiffe der Var'Kahn sind im Galaktischen vergleich eher mittelmäßig einzustufen, was aber eher auf den Stand ihrer Entwicklung zurückzuführen ist. Die Var'Kahn Territorien verwenden eine Eigene Währung und Sprache. Nur wenige Var'Kahn sind des Galaktischen mächtig.

Das Imperium der Senoiden

Das Imperium der Senoiden ist das ursprüngliche Sternenreich der Senoiden. Seine Hauptstadt befindet sich auf den Planeten Senoid. Die Mehrzahl hier ist bewusst, da die Senoiden ein System geschaffen haben, bei dem sie 4 Planeten auf der Selben Umlaufbahn um ihre Heimatsonne platziert haben. Diese 4 Synchronen Planeten Tragen alle den Namen Senoid, und Jeder Planet hat seine Eigene Rolle. Senoid 1 ist der Planet, auf dem die Senoiden wohnen, Senoid 2 der Planet auf der sich die Fertigungsindustrien und Raumhäfen der Senoiden befinden, Senoid 3 der Planet der die Anderen mit Nahrungsmitteln versorgt und Senoid 4 Der Planet für Botschaften, Rat, Palast und andere Offizielle Gebäude. Die Senoiden erheben Grundsätzlich den Herrschaftsanspruch auf Planetensystem in denen auch nur ein Planet von Senoiden beansprucht oder besiedelt wurde. Planeten der Senoiden sind hoch Technisiert und Automatisiert. So gibt es fast keine Aufgabe außer den bereichen der Kunst mehr, die nicht von Robotern erledigt wird. Die Senoiden selber sind als Rasse deswegen langsam aber sicher in eine Kollektive Tatenlosigkeit abgerutscht, sodass sich nicht mehr viel der Ursprünglichen Motivation dieser Großen Rasse finden lässt. Nichtsdestotrotz sind die Senoiden noch immer ein Ernsthafter Machtfaktor und ihre Gebilde in den meisten Fällen Problemlos dazu in der Lage ihre Interessen durchzusetzen. Da sie den Rat mit gegründet haben, verfügt das Imperium auch über einen Sitz im Galaktischen Rat. Die Schiffe der Senoiden sind Technologisch weit ausgereift, werden aber meistens nur mit einer Minimalen Besatzung geflogen und größtenteils von Robotern gesteuert.

Das Imperium von Senkor

Das Imperium von Senkor ist ein Sternenreich, welches sich erfolgreich vom Imperium der Senoiden abgespalten hat. Ebenfalls bewohnt von Senoiden, sind die Bewohner des Imperiums von Senkor ein Gutes Stück Aktiver als die alten Senoiden. Ihr Planetenreich hat sich in seiner Herrschaftsstruktur am Reich der Senoiden orientiert, nur das sie eine Weitaus weniger Beeindruckende Machtzentrale im System Senkor haben. Im Imperium von Senkor haben sich diejenigen Aktiven Senoiden versammelt, denen die zunehmende Apathie ihres Volkes ein Dorn im Auge ist. Technisch gesehen sind sie auf einem Stand mit dem Reich der Senoiden. Aber durch die Erhöhte Aktivität waren sie in der Letzten Zeit auf weitaus besser darin ihren Einflussbereich auszuweiten. Aus diesem Einflussbereich Heraus wurde ihnen ebenfalls ein Sitz im Rat Zugestanden. Häufig befinden sie sich Hier auf Konfrontationskurs mit ihrem Mutterimperium, da dieses Weiterhin Anspruch auf die Gebiete des Imperiums von Senkor erhebt.

Revision #17

Created 7 January 2019 14:04:03 by Maik

Updated 19 January 2019 21:08:29 by Bolthier