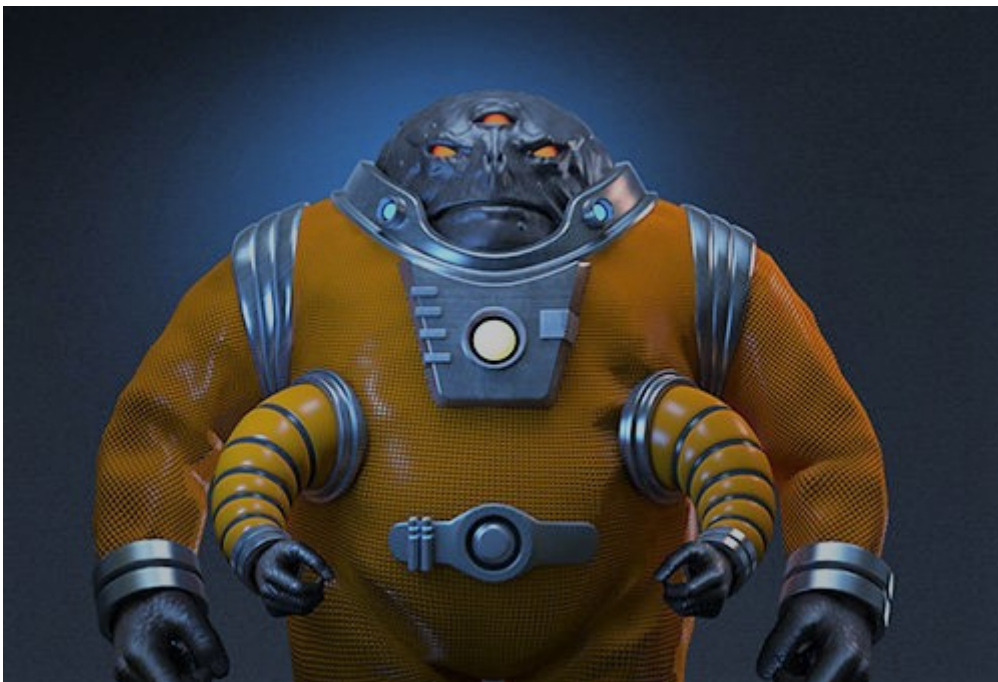


Intergalaktische Spezies

In der Galaxie existiert eine gewaltige Anzahl an Lebewesen. Einige friedlich, andere aggressiv. Dieses Verzeichnis, welches auf keinen Fall einen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt, soll einen alphabetischen Überblick über die intelligenten Spezies bieten, die die Galaxie bevölkern.

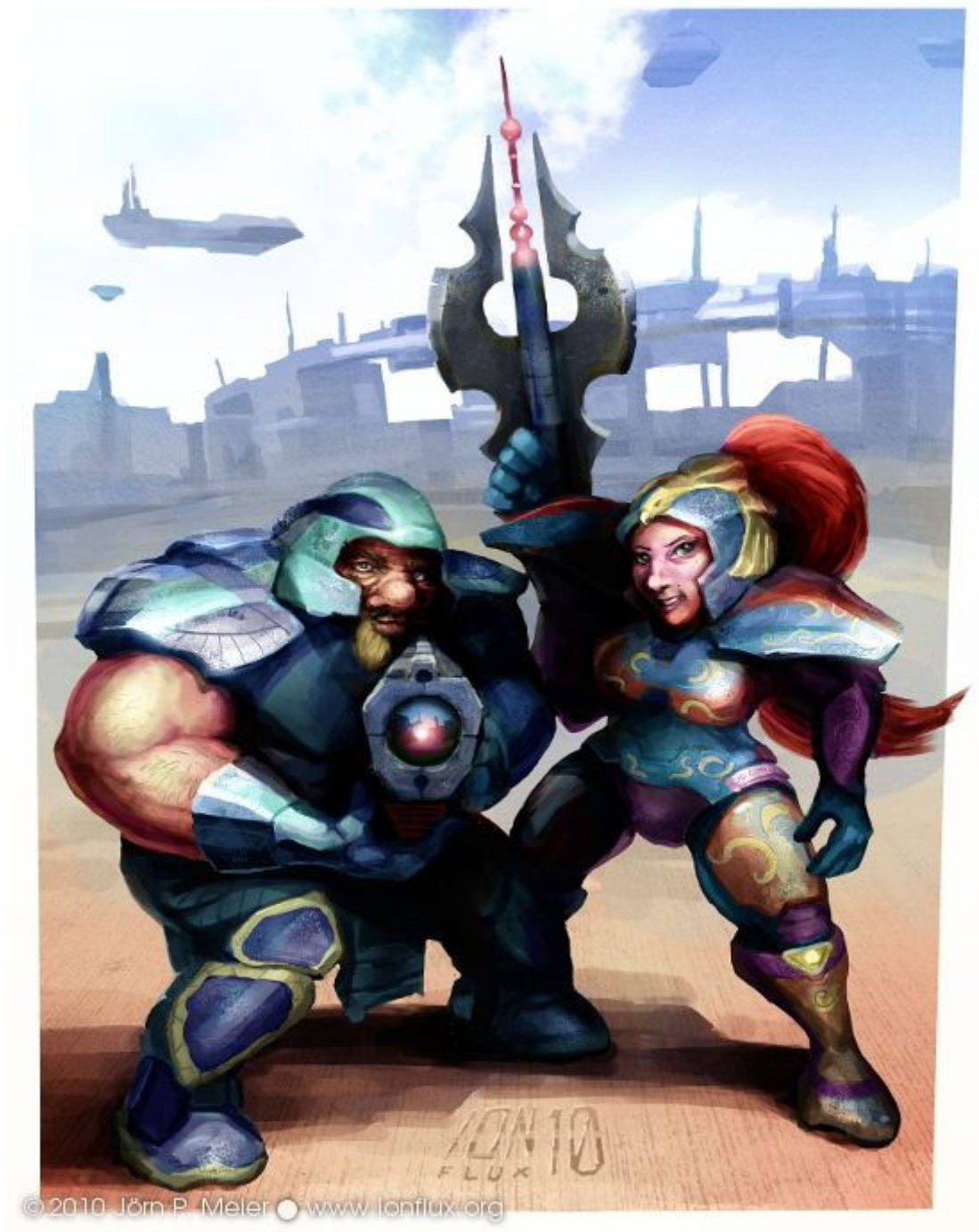
Erdan



Die Erdan sind eine Rasse von Wesen, die über 8 Gliedmaßen verfügen. Die Erdan werden bis zu 1000kg schwer und bewegen sich auf 4 Beinen fort. Der vordere Teil ihres Rumpfes wird bei der Fortbewegung aufrecht gehalten, welche trotz des großen Gewichts der Erdan mit beachtlicher Geschwindigkeit stattfindet. Der Oberkörper passt proportional zu ihrem Restlichen Körper, so dass Menschen diese Spezies auch als Elefantauren beschreiben. An dem Oberkörper befinden sich 4 Arme, die in 6 fingerigen Händen enden. Der Kopf der Erdan schließt sich ohne erkennbaren Hals an den Oberkörper an und sieht aus wie eine Kuppel, die auf dem Oberkörper sitzt. An ihrem Kopf haben Erdan 3 Augen. Die weiteren Organe der Erdan stehen nicht aus dem Kopf hervor, sondern sind nur durch Vertiefungen in der Kuppel zu erahnen. Die Schulterhöhe eines Erdan beträgt zwischen 250 und 300 cm. Rumpf und Unterkörper in Länge sind etwa 4 m lang. Die Haut der Erdan ist grau und ledrig. Erdan verfügen über eine ausgeprägte Stammes- und Standeskultur. Aufgrund ihrer Größe sind Erdan in der Regel nicht für ihre Unauffälligkeit bekannt, dennoch ist es ihnen möglich, sich leise fortzubewegen. Erdan werden etwa 200 Jahre alt. Die Erdan stammen von einem Planeten mit hoher Schwerkraft, weswegen ihre Körperkraft sehr groß ist, die eines normalen Menschen bei weitem übersteigt. Da die Erdan selber nicht besonders gut darin sind, sich anzupassen, bevorzugen sie es, Planeten mit hoher Schwerkraft zu besiedeln oder in ihren

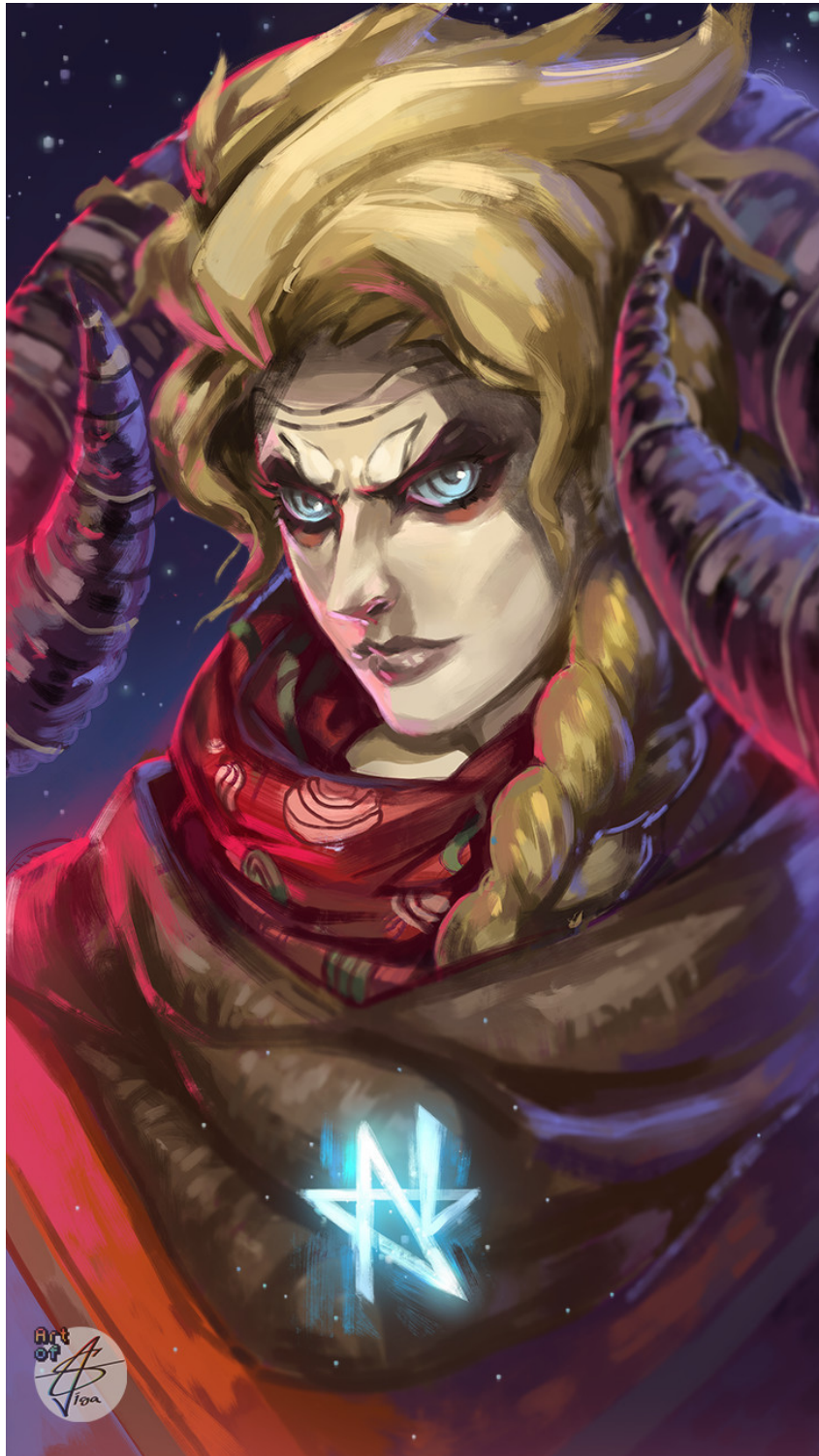
Raumschiffen zu bleiben, die über fortgeschrittene Gravitationstechnologie verfügen um ihnen angenehme Bedingungen zu Simulieren. Die Erdan Stammen aus einem System aus dem Inneren der Galaxie und waren schon relativ Früh an das System des USB angeschlossen. Am anfang ihrer Zeit als Raumfahrende Rasse entgingen sie nur Knapp einer Katastrophe, als es in einem Ihrer Systeme einen Übergriff auf einen Space Bus Gab. Niemand weiß was die Erdan tun mussten um den Fortbestand ihrer Rasse zu gewährleisten. Sicher ist aber, das nach dieser Katastrophe die Erdan daran Beteiligt waren den Galaktischen Rat zu Bilden. Ihre Zivilisation ist also schon Entsprechend alt.

Gonen



Der Durchschnittliche Gonen wird nur etwa einen Meter groß. Gleichzeitig sind sie aber auch etwa einen Meter breit. Gonen sind besonders geschickte Feinhandwerker, die über sehr Geschickte Finger und hoch entwickelte Augen verfügen. Gonen können von Natur aus mit ihren Augen auf mikroskopischen Bereichen sehen und ihren Blick quasie zoomen. Sie werden bis zu 200 Jahre alt und leben auch heute noch in einer Rats Monarchie, bei der das überhaupt der Gonen auf dem Planeten Gon lebt. Die Geschicke der Gonen werden von diesem Planeten aus für alle Gonen Gültig vom Monarchen und dem hohen Rat der Gonen geleitet. Gonen haben eine recht dicke Haut, da ihre Sonne ein erhöhtes Maß an Strahlung abgibt. Da die Flüssigkeitsverbindungen auf Gon zu großen Teilen alkoholische Verbindungen sind, verfügen Gonen des Weiteren über einen Metabolismus, der Alkohol deutlich effizienter abbaut als es bei Menschen der Fall wäre. Folglich haben es Gonen auch sehr schwer betrunken zu werden. Als Nebeneffekt sind sie auch in der Lage eine Vielzahl anderer Giftstoffe sehr effizient abzubauen. Als Faustregel kann man sagen, dass man etwa die 10-fache tödliche Dosis eines Menschen braucht, um einen Gonen ernsthaft zu vergiften, solange das Gift oral konsumiert wird. Gonen sind schon lange Teil der Galaktischen Gemeinschaft und stammen vom Rand der Inneren Galaxie. Die Planeten der Gonen sind durch beeindruckende orbitale Verteidigungsplattformen geschützt, und der allgemeine Zugang zu ihnen ist meistens auf einige Außenposten beschränkt, da die Gonen eifersüchtig über die Geheimnisse ihrer handwerklichen Fähigkeiten wachen.

Jardal



Die Jarðal sind eine aus den äusseren Kreisen der Milchstraße stammende Rasse. Ihr ursprüngliches Sonnensystem Helmas wurde erst vor kurzem an das Space Bus-System angeschlossen. Dadurch bedingt sind sie eine recht selten gesehene Spezies und haben noch nicht den Rang anderer bekannter Rassen erklommen. Ihr fast steinartiges Gesicht lässt nur wenig Mimik zu, sodass ihre ersten Begegnungen mit anderen Wesen der Galaxie häufig bereits auf schlechtem Fuß begonnen haben. Zusätzlich lässt ihre direkte kompromisslose Art nur wenig Platz für Diplomatie. Wie Pilger sind sie nun in einzelnen Gruppierungen in der Galaxie unterwegs. Mit Ausnahme ihres Heimatsystems verfügen die Jarðal über keine beachtenswerten militärischen Stützpunkte. Über den ersten Ansturm, nachdem der erste Explorer Bus das System erreichte, ist nicht viel bekannt. Die Kolonisten die in feindlicher Absicht kamen, wurden fast vollständig

aufgerieben. Der Rest wurde zurückgedrängt und bis auf wenige Ausnahmen hat kein ausserplanetares Wesen ihren Heimatplaneten betreten. Viel über ihre Ziele oder Absichten ist nicht bekannt, da sie ihre diplomatischen Begegnungen auf ein Minimum beschränken. Mit festem Ziel vor Augen und strengem Eifer scheinen sie die gerade noch unendlich scheinende Galaxie für sich entdecken zu wollen. Ihr fast steinartiger Körper wird umgarnt von gehärtetem Horn und einer fein verwobenen Art von kristallinem Haar, welches sie recht unanfällig für Strahlung jeglicher Art macht. Ihre humanoiden Züge bergen teils ungelöste Rätsel. Aufgrund ihrer Physik bewegen sie sich recht langsam, sind jedoch keineswegs ungelenkig. Zu ihrer bevorzugten Ernährung gehören selbst gezüchtete Kristalle und Mineralien. Ihre Größe ist stark abhängig von ihrem Alter, welches bis zu 230 Jahre annehmen kann. Ältere Daten sind nicht bekannt, da sie im hohem Alter ihren Heimatplaneten aufsuchen. Es wurden erwachsene Exemplare von einer Größe zwischen 1,6 und 2,7 Metern gesichtet. Dabei können sie ein Gewicht von 110 bis 230 Kilogramm annehmen. Die Vegetation auf ihrem Heimatsystem ist gleichermaßen ein Mysterium. Den äusseren Scans nach befindet sich zwar definitiv Wasser im Inneren des Planeten, die Oberfläche ist jedoch, sofern die Stürme über den Planeten die Sicht auf die Oberfläche erlauben, ausschließlich von steinernen Strukturen geziert.

Kodra



Die Kodra sind ein Volk von Wesen, die von Echsen abstammen. Sie verfügen über den Metabolismus eines Kaltblütlers, und sind daher meist auf warmen Planeten oder in besonderen Anzügen anzutreffen. Kodra haben sich zu einer bipedalen Fortbewegung weiterentwickelt und haben Hände mit 4 Fingern, die in Klauen enden. Sie werden ca. 180cm groß und im Durchschnitt 75kg schwer. Ihr Kopf ähnelt den Köpfen irdischer Komodowarane, mit einer flachen Stirn und runden Augen. Kodra sind als Abkömmlinge von Echsen am ganzen Körper mit Schuppen bedeckt.

und verfügen über einen Schwanz, mit dem sie auch das Gleichgewicht halten können. Weibliche Kodra können pro Jahr etwa 5 Eier legen. Für einen Laien ist es fast unmöglich einen Unterschied zwischen Weiblichen und Männlichen Kodra zu finden. Allgemein zeichnen sie sich über besonders ausgeprägte und teils farbenfroh verzierte Knochenkämme auf dem Kopf aus. Kodra sind sehr hitzebeständig und gut darin längere Zeit ohne Wasser zu überleben. Die Heimatwelt der Kodra ist kreist um eine Doppelsonne, die sehr warm ist. Für die Kodra ist eine hierarchische Struktur das Normalste auf der Welt und ein Nicht-Befolgen von Befehl und Gehorsam kommt dem Hochverrat gleich. Das Oberhaupt der Kodra nennt sich der Despot der Zweisonnenwelt. Allgemein sind Kodra eine sehr aggressive Rasse, die sich gegenüber anderen Spezies als überlegen ansieht. Sie verfolgen auch eine dementsprechend aggressive Expansionspolitik.

Krzzt-Chrkt

Die Krzzt-Chrkt sind eine insektoide Rasse, die in der ganzen Galaxie gemieden wird. Grund dafür ist ihr ausgeprägtes Schwarmbewusstsein und ihre aggressive Haltung gegenüber anderen Rassen. Weiterhin sind die Krzzt-Chrkt in Schwarmschiffen unterwegs, welche die größten Schiffe sind, die mit dem Space Bus transportiert werden können. In diesen Schiffen werden beachtliche Mengen ihrer Rasse in Stasis transportiert. In einem neuen System angekommen verhalten sich die Krzzt-Chrkt wie Heuschrecken. Sie sind in der Lage sich schnell zu vermehren und treiben erbarmungslosen Raubbau an den Ressourcen der einzelnen Planeten. Systeme, die von Krzzt-Chrkt übernommen werden, werden über kurz oder lang zu Geistersystemen, wenn diese Rasse weiterzieht. Die Krzzt-Chrkt sind etwa 2 Meter groß und verfügen über Facettenaugen, 4 Flügel, ein chitinartiges Exoskelett und 6 Gliedmaßen. Ihre durchschnittliche Lebensdauer beträgt lediglich 40 Jahre. Krzzt-Chrkt sind ein Volk, welches zu 90% aus männlichen Drohnen und Kriegern besteht, die sich um die Versorgung der Königin in ihrem Hofstaat aus weiblichen Krzzt-Chrkt zu kümmern haben. Ein Schwarm Krzzt-Chrkt, dessen Königin vernichtet wird, verfällt in Raserei und versucht alles in seinem Umfeld, einschließlich seiner eigenen Mitglieder, zu vernichten. Glücklicherweise für andere Rassen ist ein Schwarm ohne Königin und Hofstaat über kurz oder lang zum Aussterben verdammt. Das Exoskelett der Krzzt-Chrkt ist sehr stabil und ähnelt in der Defensive einer taktischen Panzerung. Krzzt-Chrkt verfügen neben Energie- und Projektilwaffen auch über körpereigene Gifte, die sie im Kampf einsetzen können, um Opfer zu lähmen und zu töten.

Menschen / Homo Futuris



Der Mensch der Zukunft unterscheidet sich in seiner Physiologie nicht signifikant vom Menschen der Gegenwart. Die Durchschnittliche Körpergröße des Menschen ist leicht größer als Heutzutage (Mit einer Durchschnittsgröße von 2 Metern) während die Lebenserwartung signifikant gestiegen ist. Der Mensch erreicht durch die Fortschritte in Medizin und Wissenschaft mittlerweile ein Durchschnittsalter von ca. 180 Erdjahren, Tendenz weiter steigend. Weiterhin ist es durch die Fortschritte in Medizin und Ernährung möglich gewesen Probleme wie Krebs, Erkältungen und Übergewicht weitestgehend zu eliminieren. Auch Cybernetische und Technische Anpassungen an Probleme sind keine Seltenheit mehr. Die Menschheit neigt dennoch weiterhin zu Extremen Ausprägungen ihrer Physiologie, was auch den vielfältigen Tätigkeitsfeldern geschuldet ist. Die Menschen sind eine der Spezies mit dem höchsten Anpassungsgrad an ihre jeweilige Umwelt, so dass der zukünftige Mensch nicht selten Genetisch und Evolutionär an seinen neuen Heimatplaneten angepasst ist. Dies hat zur Folge, dass der Mensch eine große Anzahl an Subspezies, den Homo Futuris Mutatis hat, welche über verschiedene Atypische Eigenschaften verfügen, die sie von seiner Ursprungsform unterscheiden. So gibt es Menschen die an Welten mit hohen Schwerkraftverhältnissen angepasst sind und andere die sich an feindliche Umwelteinflüsse wie Strahlung oder Kälte angepasst haben. Der Mensch der Zukunft hat aber nicht nur eine physiologische Entwicklung zum Menschen der Gegenwart durchlaufen, sondern auch eine gesellschaftliche und geistige. So werden Subspezies der eigenen Rasse nicht diskriminiert sondern als Erfolg der ganzen Spezies betrachtet. Auch hat der Mensch es mittlerweile eingesehen, dass eine Diskriminierung gegen etwa die Hälfte der Spezies, durch Benachteiligung von Frauen eine lächerliche und rückständige Verhaltensweise ist und hat dieses Problem ausgeräumt.

RAIK (Reproductive Artificial Intelligence Collective)

Die RAIK sind ein Volk von Lebewesen künstlicher Intelligenz. Woher Sie kommen und was ihre Ziele sind liegt vollkommen im Dunkeln. Auch ist ihr Körperbau, da die Körper zu 100 % künstlich sind stark schwankend. RAIK können auch ohne Probleme auf für organische Rassen tödlichen Planeten überleben. Die meisten der RAIK gehören dem Kollektiv an, aber auch getrennt vom Kollektiv sind RAIK in der Lage zu überleben. Viele Rassen haben Probleme damit die RAIK als Lebewesen anzuerkennen, da sie ja nicht an sich leben, aber die RAIK werden von den Bussen als beförderungsbefähigte Objekte anerkannt, ein Privileg, welches eigentlich Lebewesen und ihren Fortbewegungsmitteln vorbehalten ist. Im Kontakt mit organischen Lebewesen scheinen sich die RAIK aus Gründen der Anpassung auf Körper zu beschränken, die den organischen Lebewesen nicht endlos überlegen sind. Es wird aber gemunkelt, dass die Schiffe der RAIK selber Teil des Kollektivs sein. Die Beweggründe und die Heimat der RAIK sind für alle bekannten Rassen ein Mysterium. Es gibt zwar Planeten die eindeutig von RAIK besiedelt sind, aber es wurde noch kein Planet gefunden, der eindeutig als Heimat der RAIK anerkannt wird. Somit halten sich Gerüchte dass die RAIK in Wirklichkeit von einer Nomadenflotte im intergalaktischen Raum stammen, jenseits der Scanner und der bekannten Systeme. Für die RAIK wäre diese Art zwischen Systemen zu reisen wohl auch aufgrund ihrer schier endlosen Lebensspanne kein Problem.

Redarr

Die Redarr sind ein Volk von ca. 230 cm Großen sehr dünnen Wesen. Da die Redarr auf einem sehr wasserreichen Planeten stammen, verfügen Redarr über amphibische Eigenschaften. Somit hat jeder Redarr eine Luftblase in seinem Körper, die es ihm ermöglicht, die Luft für bis zu 2 Stunden anzuhalten. Weiterhin ist ein Redarr in der Lage, durch sein Atmungsorgan aus Wasser Sauerstoff zu entziehen, um weiter atmen zu können. Diese Extraktion von Sauerstoff kostet allerdings Zeit, sodass zeitgleich andere Funktionen des Redarrs eingeschränkt sind. Redarr verfügen über Schwimmhäute und sind ausgezeichnete Schwimmer. Redarr sind zwar problemlos dazu in der Lage, an Land zu überleben und dort zu siedeln, aber ihre wahre Stärke liegt im Flüssigen. Redarr sind durch ihren Metabolismus auf die Aufnahme von erhöhten Mengen an Flüssigkeit angewiesen, sie neigen dazu, schnell zu dehydrieren. Außerdem sind Redarr nur beschränkt in der Lage, hohe Temperaturen auszuhalten, da sie nicht über Schweißdrüsen verfügen, und somit keine Temperaturregelung durch Schwitzen durchführen können. Die Redarr bevorzugen es somit, aquatische Planeten zu besiedeln, was ihre Siedlungsräume durchaus einschränkt. Die Redarr sind dafür bekannt, besonders gute Umweltanzüge herzustellen, die sie brauchen, um sich an ihnen lebensfeindlichen Planeten anzupassen. Das Volk der Redarr kommt aus einer spät entdeckten Welt der Inneren Galaxie. Ihre Gebietsweise Ausdehnung ist infolge dessen noch etwas beschränkt. Die Redarr leben in einer Diplomatie, wobei jeder ihrer Planeten faktisch unabhängig ist. Es gibt nur einen sehr losen Zusammenschluss der einzelnen Planeten, wobei eine Verteidigungsallianz der Redarr-Planeten anscheinend existent ist.

Sirtan

Die Sirtan sind eine Rasse von Wesen, welche sich auf zwei säulenartigen Beinen fortbewegen. Sie verfügen über eine besonders ausgeprägte, rüsselartige Nase und haben einen hervorragenden Geruchssinn. Da die Nase viel Platz in ihrem Gesicht einnimmt, liegen ihre Augen weiter außen am Schädel, was ihnen ein für menschliche Standards nahezu deformiertes Aussehen im Gesicht verleiht. Sirtan verfügen nicht über nach außen sichtbare sekundäre Geschlechtsmerkmale, und ihre Fortpflanzung ist eines der größten Geheimnisse dieser Rasse. Ihre Haut verfügt über ein Farbspektrum im Grün-Blauen Bereich. Sie sind weiterhin gänzlich unbehaart. Sirtan verfügen über ein hervorragendes, nahezu fotografisches Gedächtnis. Da sie dadurch sehr gut darin sind, Sprachen zu lernen, und sie zudem noch sehr sozialfähige Wesen sind, zeichnen sich Sirtan durch ihre besonderen diplomatischen Fähigkeiten aus. Physiologisch gesehen sind Sirtan etwas schwächer als ein durchschnittlicher Mensch. Sie werden etwa 190 cm groß und leben bis zu 250 Jahre lang. Die meisten Sirtan bevorzugen diplomatische Lösungen vor kämpferischen, wobei sie durch fortgeschrittene Technologien aber auch in diesem Sektor nicht als schwach angesehen werden können. Insbesondere ihre defensiven Technologien im Bereich der persönlichen Schutzschilde sind der höchste Standard in der Galaxie. Die Sirtan stammen aus einem Arm der von der anderen Seite der Galaxie von Terra aus gesehen. Sie stießen etwa zeitgleich mit den Menschen zur galaktischen Gemeinschaft. Die Sirtan leben in Republiken, die gemeinsam in einer Föderation organisiert sind.

Var’Kahn

Die Var’Kahn sind eine Rasse die im Großen und Ganzen Humanoid aussieht. Der Heimatplanet der Var’Kahn ist ein sehr Kalter Planet, was evolutionär dazu geführt hat, das die Rasse sich durch eine Vollständige und Dichte Behaarung des Körpers auszeichnet. Weiterhin sind die Var’Kahn durch eine Signifikante Fettschicht unter ihrem Pelz geschützt. Var’Kahn wirken daher sehr Massig. Gleichzeitig sind Var’Kahn aber nicht Dick, da sich das Fett evolutionär Gleichmäßig über den Gesamten Körper verteilt. Auch Sind Var’Kahn auf keinen fall untrainiert. In ihrer Physiologischen Körperkraft sind sie dem Durchschnittlichen Menschen überlegen, auch wenn sie nur eine Körpergröße von ca. 170 cm Erreichen. Die Lebenserwartung eines Var’Kahn liegt bei etwa 100 Erdjahren. Die Var’Kahn verfügen über Ausgezeichnete Überlebensfähigkeiten in Kalten und Dunklen gebieten, so sind sie unter anderem auch in der Lage Bis in die Anfänge des infraroten Spektrums zu sehen (Thermalsicht). Sie sind allerdings in sehr Warmen und Stark beleuchteten gebieten im nachteil. Während sie durch Schutzbrillen in der lage sind sich vor Licht zu schützen, sind sie dennoch gezwungen sich in Warmen gebieten gemäßigt zu bewegen, da sie sonst zu Überhitzen drohen. Var’Kahn haben dem Menschen nicht Unähnlich 2 Beine und 2 Arme und bewegen sich in der regel im aufrechten Gang fort. An den Armen verfügen die Var’Kahn über Hände mit vier Fingern, von denen einer ein Opponierender ist. Weiterhin setzen sich die 3 nicht Opponierenden Finger nach dem zweiten Glied in Klauenartigen Fortsätzen fort, welche von den Var’Kahn in einem Ritual wenn sie als Erwachsen betrachtet werden mit Metall überzogen werden, was ihnen eine Beachtliche Stabilität und Gefährlichkeit verleiht. Var’Kahn stammen von Carnivoren Wesen auf ihrem Planeten ab, weswegen sie noch immer über Signifikante Reißzähne, welche sowohl von unten als Auch von Oben aus ihren Mündern wachsen verfügen.

Revision #26

Created 4 January 2019 11:57:40 by Bolthier

Updated 19 January 2019 21:08:29 by Maik