

## GESCHICHTE

Der **Erdkrieg** im 21. Jahrhundert erforderte die Evakuierung des verschmutzten Planeten Terra unter einer autoritären Führung, aus der sich später das Terranische Imperium ableitete. Doch schon früh in der Geschichte der Allkolonisation regte sich Widerstand und Abspaltungen wie das Syndikat oder die Formorag-Organisation entstanden.

Im 25. Jahrhundert breitete sich Dunkelheit über die Welten der Terraner aus: Das Beta-Pictor-Kontinuum, dominierende Macht in der Galaxis, invasierte terranische Kolonien, eroberte und versklavte die Bewohner. Und so kämpfte die Menschheit zum ersten Mal vereint über hundert Jahre lang im **Großen Krieg**, von Anfang an ohne Aussicht auf Erfolg. Bis heute ist es ein Rätsel, warum seit der Schlacht um Terra 2525 die Beta-Pictor plötzlich keine Invasionsflotten mehr entsandten. Fakt ist, dass es den Menschen nach einer kurzen Rückeroberungsphase und Befreiung mehrerer versklavter Rassen gelang, einen Waffenstillstand auszuhandeln und die Ära der bis heute andauernden Koexistenz einzuläuten.

Nach dem Ende des Großen Krieges hat sich die Hoffnung, dass die Menschheit nun vereint und in Frieden Leben könne, nicht erfüllt. Technische Errungenschaften des Krieges führten zu einer zweiten Kolonisationswelle aus den alten Gebieten von Imperium, Syndikat und Formorag, als Unzufriedene, Hoffnungsvolle, Euphorische und Visionäre sich ins All aufmachten, alte Grenzen zu durchbrechen und neue Linien abzustecken. Die alten Nationen der so genannten Zentralen Sphäre konnten die Entstehung neuer terranischer Zivilisationen nicht unterbinden.

## KULTUR

Terraner leben in vielen unterschiedlichen Kulturen. Einige davon umfassen viele Planetensysteme und haben großen Einfluss:



Das weit entwickelte **Imperium** ist geprägt von großem Wohlstand, Dekadenz, Legion, Hochtechnologie und Terra-zentristischem Weltbild.



Das **Syndikat** ist eine basisdemokratische Nation, deren Bürger von Geburt an in der virtuellen Realität HORIZON leben.



Die **Formorag**-Clans scharen Piraten in ihrer traditionsreichen Organisation um sich und machen den Weltraum unsicher.



Im demokratischen, sich isolierenden Riesenreich **Guanku** pflegen die Menschen asiatische Bräuche.



Im **Haus Taesari** herrschen viele Adelsfamilien und eine starke Kirche über Untertanen in einer Gesellschaft, die an Europa um 1900 erinnert.



Die technologiekritische **Ekra-tos-Union** vereint Künstler und Denker in Wissenschaften und hedonistischen Örgien.



Im **Protektorat von Vendar** hingegen haben Maschinen die Macht übernommen und versklavt ihre Erbauer.



Die muslimisch geprägte **Ah-mandische Allianz** ist noch immer nach Bürgerkrieg und Sturz des Sultans zerrüttet.

## Daten

Geschlechter	männlich & weiblich
Größe & Gewicht	ca. 1,90m & 80kg
Höchstalter	ca. 150 Jahre
Individuenzahl	ca. 64 Milliarden
Überlebensbedingungen	Sauerstoff-Stickstoff-Atmosphäre

## 5 Rollenspieltipps

- 1 Ein Terraner zu spielen ist leicht, denn vermutlich bist Du selbst ein Mensch...
- 2 Du verfügst über ein großes Sprachtalent.
- 3 Terraner können sehr vielfältig ausgestattet werden, ihnen stehen alle Ausrüstungskonzepte zur Verfügung.
- 4 Gleiches gilt für übersinnliche und technische Fähigkeiten
- 5 Terraner sind die „Standardcharaktere“, an denen die Außerirdischen gemessen werden (z.B. in Werten).

