

Anasazi

Indianervolk, das im Sipapu der "Fünften Welt" lebt. Der Sage nach durchwanderten die Anasazi unter der Anleitung des Schwarzen Gottes bereits vier Welten, von denen die ersten drei durch Katastrophen zerstört wurden. In unserer, der "Vierten Welt", flohen sie vor den spanischen Eroberern im Jahre 1540 in die "Fünfte Welt". Wahrscheinlich gab es dort keine Kometenkatastrophe, denn außerhalb des Supapus scheint eine intakte Zivilisation zu existieren.

Androide

Ein ehemaliger Mensch, dessen sämtliche organischen Teile man durch mechanische Teile sowie das Gehirn durch einen Massenspeicher ersetzt hat, bzw. ein Robot, der mit menschlichen Erinnerungen ausgestattet wurde. Eine Schwachstelle der Androiden ist es, dass ihr künstliches Gehirn sowohl von Computerviren befallen als auch durch einen elektromagnetischen Impuls (EMP) zerstört werden kann. Miki Takeo war der erste Androide.

Barbar

Der Oberbegriff für die meisten primitiven Menschen, die durch die Strahlung der Kometenkristalle in ihrer Evolution zurückgefallen sind (die Daa'muren bezeichnen den Vorgang als Synapsenblockade). Die danach wieder vorwärts laufende Entwicklung brachte je nach Beeinflussung verschiedene Stadien hervor, von der Eisenzeit bis zu frühindustriellen Regionen. Der bekannteste Typus sind die Wandernden Völker.

Daa'mure

So wird seit Band 100 der neu gezüchtete Körper der außerirdischen Wesen genannt, deren Geister (die Daa'muren bezeichnen diese als ontologisch-mentalen Substanz) in grün leuchtenden Kristallen mit dem Kometen auf die Erde kamen. Die echsenhaften Leiber besitzen eine formbare Haut aus Myriaden winzigster Schuppen, die so weit umgeordnet werden können, dass die Lebensform als Gestaltwandler gelten. Die Daa'muren sind für die Synapsenblockade und alle Genmutationen nach "Christopher-Floyd" verantwortlich.

Encephalorobotowitsch

Ein von der Russischer Bunkerliga entwickelter Roboter, der mit einem menschlichen Gehirn in einer Nährlösung ausgestattet ist - vorzugsweise das verdientes Wissenschaftler nach deren organischem Tod. Das Gesicht des Menschen wird plastiniert und auf die Gesichtsfläche des Roboters aufgebracht. So erlangen die Kunstwesen Individualität. Encephalorobotowitschs sind auch in Extremsituationen funktionsfähig, z.B. im Vakuum.

Frawe

Amazonenstamm in Beelinn, deren Königin Jennifer Jensen ist. Einst waren sie und die dominanten Menen ein Volk - bis die Quadriga vom Brandenburger Tor auf das Zelt des Häuptlings fiel und diesen tötete, während die Hauptfrau unverletzt blieb. Das sahen die Frauen als Zeichen der Befreiung, flohen von den Männern und jagten diese später. Die Quadriga-Statue verehrten sie als Oberste Gottheit. Matthew Drax und Jennifer Jensen vereinigten Frawen und Menen wieder.

Frosen

Von wurmähnlichen Kreaturen übernommene Menschen, bislang ausschließlich in Nu'u'ork (New York) gesichtet, das halb von einem Gletscher eingeschlossen ist. Die Würmer können nur bei tiefen Temperaturen überleben, deshalb unterkühlen sie die befallenen Körper. Die Wirte sterben dadurch und werden zu Lebenden Toten, die langsam verwesen. Einen Frosen zu töten ist fast unmöglich, es sei denn, man zerstört sein Gehirn.

Gladiator

Durch mutierte Früchte veränderter Mensch, der im Kolosseum von Rooma für die dortigen selbsternannten Götter blutige Kämpfe austragen musste. Durch den Genuss der Früchte wuchs das Muskelvolumen reziprok zur Hirnmasse: Die Menschen verdummten, wurden zu lebenden Kampfmaschinen. Seit dem Sturz der Götter von Rooma 2516 gibt es keine Gladiatoren mehr.

Gott von Rooma

Ein Mitglied einer Gruppe selbstnamentlicher Menschen, die unter den Namen an... vor... Oob...
um den Vatikan das alte Rom auferstehen ließen und die Einwohner mit Hilfe von Echsenreitern und Früchten aus
den verbotenen Gärten unter Kontrolle hielten. Ihre Dekadenz und Zügellosigkeit musste zwangsläufig in einem
Aufstand und ihrer Vernichtung enden, herbeigeführt durch Moss mit der Hilfe Matt Drax'.

Guul

Dürre, ca. 2 m großer, bleicher und völlig kahler Humanoid mit langen knöchigen Armen, Krallen an den Fingern
und hornigen Füßen, deren Fersen in einem fingerdicken, 5 cm langen Stachel auslaufen. Aus dem Maul tropft
weißlicher Schleim. Bekleidet ist er nur mit einem Lendenschurz und trägt als Waffe meist einen Krummsäbel. Guule
sind Aas- und Knochenfresser, leben unter der Erde in lockerem Sand und plündern auch Gräber.

Heiler

Nachfahren von Ärzten, die nach der Kometenkatastrophe unter der Führung von Dr. Jon Vanderboer ins Brüsseler
Atomium flohen. Sie heilten in den ersten Jahrzehnten im Austausch für Kleidung und Nahrung die Menschen
außerhalb des Atomiums, verloren aber nach und nach ihr Wissen und folgten nur noch Heilungsriten, die immer
öfter zum Tod der Patienten führten. 2516 flohen sie nach Bryssels, als das Atomium ausbrannte.

Hydrit

Die Hydriten existieren schon seit Urzeiten auf der Erde, verbargen sich aber in dunklen Meerestiefen vor den
Menschen. Nach der Kometenkatastrophe, die sie unbeschadet überstanden, wagten sie sich höher hinauf, gaben
sich aber erst Matt Drax zu erkennen, um einen Sklaventrupp vor einem Mörder zu retten. Zuvor galten sie nur als
eine Legende, als die grausamen "Fishmanta'kan". Sie sind Lungen/Kiemenatmer, können sich also auch auf Land
bewegen.

Mastr'ducha

Geistmeister vom Kratersee; eine große, aufrecht gehende Kreatur echsenhaften Ursprungs mit Raubtiergebiss,
einer Haut aus Horn und Stacheln an den Gliedmaßen. Der breite Kopf ist von tiefen Furchen und Verdickungen
überzogen, das Gesicht zu keiner Mimik fähig. Mastr'ducha verständigen sich durch Grunz-, Zisch- und Klicklaute.
Telepathen, Pyro- und Telekineten besitzen bei ihnen ein hohes Ansehen. Sie bilden Dolmetscher aus, die zwischen
den Woiin'metcha und den anderen Völkern des Sees vermitteln.

Mogoole

Die meisten Bewohner Nordrusslands flüchteten vor der Kometenkatastrophe nach Kanada und lebten dort in den
folgenden Jahrhunderten als umherziehende Nomaden. Erst im 25. Jahrhundert kehrten sie wieder nach Ruland
zurück. Die WCA rekrutierte aus ihnen die Armee der genetisch veränderten Ostmänner, die aber unter den
"normalen" Mogoolen geächtet sind, weil sie in deren Augen jede Ehre verloren haben.

Mutant

Seit der Beeinflussung der irdischen Fauna durch die grünen Kristalle wimmelt es von Mutanten, die meist geistige
Fähigkeiten wie Telepathie aufweisen. Ein Mutantenheer mit mehreren zehntausend Köpfen bildete der
Zusammenschluss aller Narod'kratow, Riba'low, Mastr'ducha und Woiin'metcha unter der Führung der "Macht im
See" (der Daa'muren), um Matthew Drax zu jagen und zu töten. Dieses Heer wurde 2519 bei der Explosion eines LP-
Reaktors bei Moska vernichtet.

Narka

Kleinwüchsiges Bergvolk in den Alpen, das im Besitz einer Heiligen Quelle ist, die sogar tödliche Verletzungen heilen
kann. Beschützt wird es von einem Ungeheuer, dem Narka-to - beziehungsweise nach dessen Tod von einer
überlebensgroßen Narka-to-Attrappe. Die Narka sind einfache friedliche Menschen mit einem entbehrungsreichen
Leben, die sich gegen Feinde aber mit eher primitiven Waffen und Gift zur Wehr setzen.

Narod'kratow

Maulwurfsvolk, das am Kratersee lebt: kleinwüchsige muskelbepackte, humanoide Gestalten. Sie wurden von den
Daa'muren aus den Genen eines Menschen und eines Bären gekreuzt. Die Narod'kratow tragen Haupt- und Barthaar
zu Zöpfen geflochten. Zwei Hauer ragen aus dem Unterkiefer. Sie betreiben Bergbau, Eisenverarbeitung und grobe
Schmiedearbeiten. Telepathen, Pyro- und Telekineten werden von ihnen ausgestoßen.

Nordmänner
Die Nordmänner sind ein grausames Barbarenvolk aus dem skandinavischen Raum. Sie leben für die Eroberung, wobei sie die Waffen ihrer Opfer vereinnahmen. Die Nordmänner sind Todfeinde der Technos, die vielerorts als Götter angesehen werden, daher nennen sich die Barbaren "Disuuslächter" - Götterschlächter. Der Weltrat bedient sich ihrer, um aufstrebende Zivilisationen zu unterdrücken. Durch Genmanipulation entstanden den Nordmännern viele genetische Defekte.

Nosfera

Entgegen der weitläufigen Meinung sind Nosfera nicht von Grund auf böse, auch wenn sie oft mit den Vampiren des Aberglaubens verglichen werden. Es handelt sich um Mutanten, deren rote Blutkörperchen so rasch abgebaut werden, dass sie frisches Blut trinken müssen, um sich zu regenerieren. Daher resultiert auch eine Überempfindlichkeit gegen helles Licht. Zum Schutz tragen sie Kleidung, die den ganzen Körper verhüllt, welcher stets dürr und ausgetrocknet wirkt.

Rev'rend

Kein Volk im üblichen Sinne, aber eine außergewöhnliche Gemeinschaft sind die Rev'rends. Nach dem Kometeneinschlag im Jahre 2012 entstand ein Orden, der alle aus der Katastrophe hervorgehenden Mutationen als Ausgeburten der Hölle ansah und mit meist christlichen Mitteln bekämpfte. Einer seiner bekanntesten Streiter war Reverend Isaac Pain (1999-2092), der beim Kampf gegen die ersten Nosfera(tu) in London den Tod fand. Einer seiner Nachfolger im Jahr 2517 ist Rev'rend Rage.

Roboter

Roboter sind mechanische Geschöpfe ohne menschliche Erinnerungen. Die genaue Definition lautet: Ein Cyborg ist ein Mensch mit bionischen und organischen Körperteilen, beim Androiden wurden sämtliche organischen Teile durch künstliche sowie das Gehirn durch einen Massenspeicher ersetzt. Rein künstlich erbaute Geschöpfe nennt man dagegen Roboter. Als LoBots bezeichnet man minderwertige oder defekte Roboter, Cyborgs oder Androiden.

Rriba'low

Fischfänger, die am Kratersee leben; ein friedfertiges Volk, das die Daa'muren durch gezielte genetische Manipulation aus hummerartigen Tieren entwickelt haben. Die Rriba'low besitzen ein langgezogenes Gesicht, vier Arme und ein für Außenstehende fast identisches Aussehen. Sie unterscheiden sich jedoch durch feinste Unterschiede in der Fleckenzeichnung der Haut. Telepathen, Pyro- und Telekineten werden ausgestoßen.

Scimaro

Die Scimaro gehören keiner natürlichen Rasse an, sondern sind nachträglich degeneriert, als sie mit den "Auserwählten" in Kontakt kamen; Menschen, die unter der Einwirkung eines Bruchstücks des Kometen "Christopher-Floyd" zu Telepathen wurden. Durch die geistige Beeinflussung entwickeln sich Verstand und Körper zurück bis zum Stadium eines Frühmenschen (Neandertaler). Im Gegenzug wächst mit fortschreitender Degeneration die Muskelkraft.

Sohn des Himmels

Die Söhne des Himmels sind Jünger des Gottes Eisas und leben in der Nähe der Insel Canaral, welche ihr Heiligtum darstellt. "Eisas" ist eine phonetische Verballhornung für die Internationale Raumstation ISS. Shat-El heißt der Himmelswagen, mit dem die Söhne des Himmels einst zu Eisas aufbrechen werden - gemeint ist natürlich das Space Shuttle.. Anführer und Hohepriester der "Söhne des Himmels" ist Komanda.

Taratze

Taraten sind mutierte Riesenratten - neben den Insekten und Menschen die meistverbreitete Spezies auf der "neuen Erde" - und organisieren sich zu marodierenden Jagdzügen. Sie haben meist grauschwarzes drahtiges Fell, ein sehr feines Gehör und können aufrecht gehen. Ihr IQ liegt auf einem niedrigen, von Instinkten geleiteten Niveau. Taratenkönige sind intelligenter und können sogar die menschliche Sprache artikulieren. Ansonsten verständigen sie sich in einer fauchenden, zischelnden Sprache.

Techno

Während die Normalbevölkerung in den Jahrhunderten nach dem Kometeneinschlag langsam degenerierte, blieben die Besatzungen der größeren Bunker von diesem durch die Daa'muren verursachten Effekt weitestgehend

~~verschont. Der Preis dafür waren jedoch eine große Anhängigkeit gegen jedwede~~ *Nicht zu heilen. Der Preis v. einer Wunde*
~~Geburtenkontrolle. Die Technos verfügen über Wissen und futuristische Gerätschaften, waren aber Gefangene in~~
~~ihrem goldenen Käfig, bis es dem Weltrat gelang, ein Immunserum zu entwickeln.~~

Trek

Die Treks sind ein eigenartiges Volk, das in einem Tal abgeschnitten von der Außenwelt "nach eigenen Regeln" lebt. Sie teilen sich in fünf Völker ein: Feds, Roms, Vulks, Andors und Klings, die sich durch Masken unterscheiden. Sie unterliegen einem strikten Regelwerk; Kämpfe werden nur mit Würfeln ausgetragen. Der Anführer (Spielleiter) ist der Master. Er achtet darauf, dass sich jeder an die Regeln hält. (Natürlich orientieren sich die Treks an der TV-Serie "Star Trek".)

Ur-Daa'mure

Bevor die Daa'muren mit ihrer Kometen-Arche auf die Erde kamen und sich einen neuen Körper züchteten, lebten sie auf Daa'mur, einem glutflüssigen Planeten mit festen Polen. Sie ähnelten Delfinen mit Armen und Panzerplatten. Als ihr Zentralstern Sol'daa'muran abkühlte, lösten sie sich aus ihren Körpern und stießen mit "Wandlern" ins All vor. Es gab insgesamt sieben Wandler, jeder trug 49 symbiotische Einheiten mit je 70 mal 7000 Lebenssauren. Einer, von den Menschen "Christopher-Floyd" genannt, landete 2012 auf der Erde.

Wanderndes Volk

Hauptsächlich durch Euree ziehende Nomadenstämme, die großen Anteil an der Vermischung und Verbreitung der europäischen Sprachen haben. Ihr Hauptgott ist Wudan, der Allmächtige und Allgewaltige. Er gebietet über ein Heer von Göttern, von denen er manche hin und wieder auf die Erde sendet. So dachte der Stamm, der Matt Drax nach dessen Absturz fand, es würde sich um den Gott Sigwaan auf seinem Feuervogel handeln. Grundnahrungsmittel der Wandernden Völker Shmaldan, eine Paste aus Fleisch und Pflanzen.

WCA-Agent

Der Geheimdienst des Weltrats (World Council Agency) sorgte lange Jahre durch die Schaffung der Nord- und Ostmänner dafür, dass kein anderes aufstrebendes Volk zur Bedrohung werden konnte. Erst nachdem das von den WCA-Wissenschaftlern entwickelte Serum auch in Euree Verbreitung fand, ging der Weltrat eine Allianz mit anderen Bunkerkolonien ein. Zum Glück - denn so konnten russische Technos eine gravierende Nebenwirkung des Serums beseitigen: Unfruchtbarkeit.

Zombie

Tote, die durch General Fudohs "Afterlife-Project" reanimiert wurden.. Dabei setzte man ihnen eine Apparatur an die Schläfe, die durch Bruchstücke von Kometensplittern gespeist wurden. Diese schmerzunempfindlichen Zombies, Kamikaze genannt, sollten ganz Meeraka unter die Kontrolle Nipoos bringen. 2518 wurden die Kamikaze durch einen Pilz, den Matt von der ISS mitbrachte, vernichtet und die Japaner schlossen einen Friedensvertrag, der ihnen El'ay zusicherte.