



Der Mensch hat sich unter den Sternen etabliert und sich einen Platz auch unter den anderen Völkern in der Umgebung des Orion Arms erarbeitet. Handel, Technologie, Wirtschaft und Medizin befinden sich auf höchstem Niveau.

Interstellare Ereignisse schließen die Entdeckung des Großen Sternentores von Capella mit ein – der ursprüngliche Grund für den ersten Krieg mit den Morlorn im Jahr 2575AD. Ferner erlangt der Mensch eine Anerkennung als Nation im Galaktischen Bund und damit einen ständigen Sitz im Großen Rat. Der Mensch gelangt ins Zentrum der Galaxis und findet dort Freeport, eine gigantische Ringwelt und Begegnungspunkt nahezu aller sternenreisenden Spezies der Galaxis.

Die Megastädte der United Solar Confederation und ihrer Allianzpartner wirken sauber und freundlich. Ein geschäftiges Treiben herrscht auf allen Welten. Rundum also ein funktionierendes HighTech Utopia?

Der Schein trägt an vielen Stellen. Der Santora Konflikt wirft seine Schatten über die USC. Zwischen all dem Glamour der öffentlichen Präsentation regieren die Abgründe der menschlichen Gesellschaften. Slums, Verbrechen, wildgewordene Nanomaschinen, Cyber-Junkies, AI-Revolten, Drogen, Gewalt und die uralten menschlichen Neigungen wie Gier, Neid und Machtbesessenheit schwelen unter der Fassade.

In dieser teils beängstigenden, teils motivierenden, doch stets hochtechnologischen Zukunft des 4. Millenniums versuchen die Charaktere des Spiels einen Fuß in ,Tür der großen Entscheider zu bekommen. ,Vielleicht um auf diesem Weg den Weg zu einer besseren Zukunft zu ebnen. Vielleicht aber auch um selbst den Verlockungen der modernen Zukunft zu erliegen und für sich selbst ein gutes Stück vom interstellaren Kuchen abzubekommen.

Die Charaktere agieren nahezu immer in der Grauzone die Gut und Böse, in der Kluft die Armut und Reichtum, auf der Schneide die Recht und Unrecht, ja sogar im Zwielficht das Licht und Dunkelheit von ein ander trennen. Aus diesem Grund nennt man sie auch...

RiftRoamers