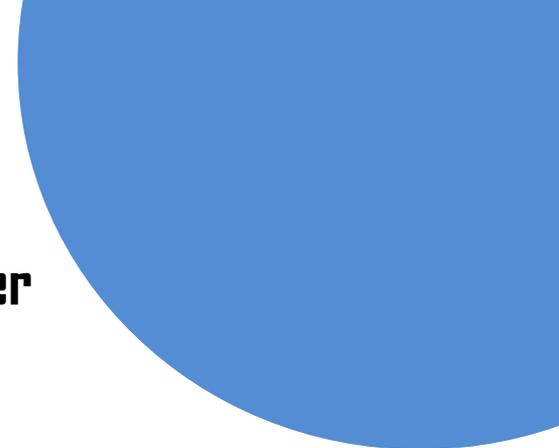




**entaria**

**Dein Weltraumabenteuer**



## **kapitel 9**

---

# **staaten und spezies**

**„Was ist ein schlimmer? Ein Schlächter  
der Prostituierte jagt oder ein Politiker  
der Tausende verhungern lässt?“**

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

Die politischen Systeme .....	3	Spezies der Allianz.....	24
Politische System .....	3	Akuaner.....	24
Drahische Union.....	3	Briis.....	27
Entaria .....	3	Dispak .....	28
Freie Fraktion Holigat .....	4	Drah .....	28
Freie Union Truzu .....	4	Drogolit.....	29
Freier Rotnebel.....	4	Grunk .....	29
Freies Droga.....	4	Guuz.....	30
Freiland Outro .....	5	Kronomäer .....	31
Freistaat Terra .....	5	Landoraner .....	32
Freistaat Yarima .....	5	Maderianer .....	33
Fürstentum Gyzitry .....	5	Pemptrac .....	33
Hadrischer Nebel.....	6	Telmar .....	34
Hometa .....	6	Terraner.....	34
Königreich Krono.....	6	Walerianer.....	35
Königreich Kryziul.....	7	Weitere Spezies.....	37
Königreich Try .....	7	Arctazianer.....	37
Landoranische Reich .....	7	Regima .....	37
Maderius.....	7	Tan .....	37
Meltonischen Reiche .....	8	Tringonen.....	40
Mokitistan .....	8	Tuknearner .....	42
Mutrikonien.....	8	Ya'sa'to.....	42
Neo Terranische Union .....	8	Zeloaten .....	42
O (Reich des Kreises).....	8		
Republik Eltrus.....	9		
Ruti Reich .....	9		
Sakitistan .....	10		
Staatenbund Cyben.....	10		
Das Sonnenreich.....	10		
Trakesien .....	10		
Tashito.....	10		
Turnos .....	11		
Verbund Terranischer Reiche.....	11		
Voretowien.....	11		
Walka Bund.....	11		
Xytro .....	12		
Organisationen .....	13		
Firmen und Megakonzerne.....	13		
Die Kristallgilde .....	17		
Die Raumfahrergilde .....	19		
Das organisierte Verbrechen .....	19		
Die Schattengilde .....	20		
Bund des blauen Mondes .....	21		
Die Söldnerlegionen.....	21		
Kulte, Sekten und Glaubensrichtungen .....	22		
Schulen.....	22		

## Die politischen Systeme

### *Politische System*

**Politik:** Die Art des politischen Systems und die Funktionsweise wird an dieser Stelle erklärt.

**Militär:** Die Art und Größe des Militärs wird erläutert.

**Wirtschaft:** Die Standbeine der Wirtschaft des Systems wird an dieser Stelle beschrieben

**Wirtschaftsindex:** Der Wirtschaftsindex des Systems, reicht von 1 (arm) bis 5 (reich)

**Import:** Primäre Importprodukte. Welche Produkte werden hauptsächlich aus dem Staat ausgeführt.

**Export:** Primäre Exportprodukte. Welche Produkte werden hauptsächlich eingeführt.

**Gesetze:** Sollten sich die gesetzte Grundlagen von den anderen Systemen unterscheiden oder muss auf Besonderheiten geachtet werden, sind diese an dieser Stelle vermerkt. Es werden Fragen beantwortet wie: Sind Sklaven erlaubt oder der Handeln mit bestimmten Gütern verboten? Gibt es Auslieferungsverträge und eine gute Zusammenarbeit mit anderen Staaten? Gibt es eine Meinungsfreiheit?

**Amtssprache:** Die Amtssprache des Systems.

**Währung:** Die lokale Währung.

**Population:** Die ungefähre Population des jeweiligen Systems

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** Eine Prozentangabe.

**Sklaven:** Wie viel Sklaven der Bevölkerung in Prozent.

**Verbrechensrate:** Die Höhe der Verbrechensrate in Prozent.

**Magiebegabt:** Die Anzahl von magiebegabten Lebewesen in Prozent.

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-Kundige:** Besteht eine Meldepflicht bzw. eine Kennzeichnungspflicht gegenüber Kel-Kundigen?

### *Drahische Union*

**Politik:** Die Drahische Union wird von einem demokratisch gewählten Rat regiert dem 23 Weisen angehören. Der Vorsitzende Fhn Lo To Trri, der schon über 500 Jahre alt ist, führt die Union schon seit über 30 Jahren vom Heimatplaneten der Drah, Drahtania aus. Dabei hat insbesondere er immer darauf geachtet, relativ neutral zu den Nachbarstaaten und anderen mächtigen Häusern der Allianz zu sein. Trotz ihres neutralen Images, sind sie recht vehement bei Grenzüberschreitungen oder aggressiven Verhalten gegenüber ihren Planeten oder Bürgern. Die Flotte der Drah ist klein, doch mit ihrer magischen Macht kann sie auch großen Verbänden von Angreifern trotzen. Die Politik der Drah kann als Stur und engstirnig eingeschätzt werden. Hat die Union ein Ziel oder Entschluss gefasst, ist dies kaum noch zu ändern.

Auch wirtschaftlich befindet sich die Drahische Union in einer guten Position, weil sie nur wenig Import oder Export betreibt und somit unabhängig von der Wirtschaft fremder Systeme ist. Die Drahische Union ist trotz dieser Bedingungen kein beliebter Ort für Flüchtlinge. Da sich die Drah von der Essenz von anderen Lebewesen ernähren, kann es mal passieren, dass so ein mittelloser Flüchtling oder auch Sklave auf dem Mittagstisch eines Drah landet. Generell ist das Verhältnis zu anderen

Spezies nie wirklich gut. Andere Spezies achten (fürchten) die Drah, doch die Drah sind die anderen Spezies egal. Die politische selbst auferlegte Isolation verstärkt dies sogar. Die einzigen engeren Beziehungen die gepflegt werden sind zu Entaria und zur Freien Fraktion Holigat. Für Entaria beziehungsweise um die Nächste und den Anreiseweg zu Entaria zu sichern, hat die Drahische Union vor 24 Jahren die Raumstation Mru installiert, wobei Entaria oft auch als Außenposten der Drah gesehen wird, weil der drahische Einfluss recht groß ist. Bei den Beziehungen mit der Freien Fraktion Holigat, geht es den Drah nur um den Einfluss auf den Orden der Rydos-Mönche, den die Drah als Mächtig und Ebenwürdig einstufen.

Es ist noch anzumerken, dass auf manchen Planeten der Union eine Arcanokratie herrscht, also technische Gegenstände nicht erlaubt sind.

**Militär:** Die Drah besitzen ein Militär das Ausschließlich zur Grenzsicherung eingesetzt wird. Die Drah setzen dabei auf lebende schiffe die sie von den Kronomäern beziehen oder auf kleine Kreuzer die sie magisch verstärken.

**Wirtschaft:** Alles was die Drah benötigen produzieren sie selbst. Dabei ist es nicht unüblich auf magische Kreation zurückzugreifen. Es besteht kaum ein Export und auch importiert wird kaum etwas, mit Ausnahme von Sklaven.

**Wirtschaftsindex:** 5

**Import:** Sklaven

**Export:** -

**Gesetze:** Bei der Wahrheitsfindung und Verbrechensbekämpfung werde hauptsächlich magische Hilfsmittel eingesetzt. Die Gesetzgebung gilt als sehr hart, doch es besteht auch nur eine sehr geringe Verbrechensrate. Recht sprechen tun die Greise, alte Drah die Recht gelernt haben und nach 400 Jahre in dieses Amt berufen werden. Die Höchststrafe ist übrigens nicht der tot, sondern die Verbannung aus der Union. Auf eine erneute Einreise von Verbannten wird besonders geachtet, was auch die strengen Einreise Bedingungen und stark bewachten Grenzen zeigt.

**Amtssprache:** Dahakan

**Währung:** Der Druhnix ist eine Papierwährung die sogar leicht magisch ist und durch ihre Magie kaum kopiert oder gefälscht werden kann. Die Währung ist eher wie eine Schuldverschreibung zu sehen, da jeder Drah den Wert auf der Währung selbst eintragen kann. Gesonderte Währungsgesetze, verhindern den Missbrauch dieses komplexen Währungssystems.

**Population:** ## (92% Drah, 8% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 3%

**Sklaven:** 40%

**Verbrechensrate:** 2%

**Magiebegabt:** 99,7%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-Kundige:** nein / nein

### *Entaria*

**Politik:** Der Ein-Systemen-Staat ist im Grunde genommen ein von einem Konzern geführtes Gebiet. Die Kristallgilde von Entaria hatte im Jahr 136 ihre Unabhängigkeit vom Walka Bund ausgesprochen und seit dem auch ihre Macht ausgebaut, ohne jedoch sich in ihrer Systemanzahl zu vergrößern. Der Gildenrat leitet den Staat, an dessen Spitze der oberste Lord von Entaria Syrot Takma, ein Walerianer, sitzt. Aus der

## Kapitel 9 – Staaten und Spezies

ursprünglichen Gilde die magische Kristalle abbauen und verkaufen wollte, wurde die mächtigste Gilde der Allianz die, neben den magischen Kristallen, auch die Ausbildung von fast jeden Pal-Controller organisiert und kontrolliert, sowie führend in der magischen Forschung ist. Die Macht erstreckt sich über alle Grenzen hinweg und führt tief in jede Machtstruktur eines jeden Staates. Der Staat versucht nicht mit Gewalt oder Militär Probleme zu lösen, obwohl sie eine Beachtliche Armada von Kampfschiffen besitzt, sondern setzt eher auf Verhandlung und Intrigen. Ansonsten versucht die Gilde in Staatsstreitigkeiten anderer Staaten stets ihre Neutralität zu wahren und wird nur selten eine Stellung beziehen.

**Militär:** Die Kristallgarde stellt die Elite des entarischen Militärs dar und besteht größtenteils aus Kel-Kämpfern, Morphern und Pal-Controllern. Man kann diese nicht mit den üblichen Bodentruppen anderer Armeen vergleichen. Die Kristallgarde setzt größtenteils Magie im Kampf ein und der ist nur selten etwas entgegen zu setzen. Das Militär besitzt viele Kampfschiffe, besonders Bioware-Schiffe und einige neuartige magische Raumschiffe um ihre Grenzen zu schützen. Hauptsächlich werden die Schiffe zur Überwachung und Durchsuchung der kommenden und gehenden Schiffe genutzt.

**Wirtschaft:** Magische Kristalle sind der Hauptwirtschaftszweig der Gilde. Ansonsten sind es auch Einnahmen ihrer zahlreichen Mitglieder, Ausbildungsgebühren und der Export von Magieware. Das Geschäft läuft sehr gut und die Gilde kann als Reich bezeichnet werden.

**Wirtschaftsindex:** 5

**Import:** -

**Export:** Magische Kristalle, Magieware

**Amtssprache:** Dahakan (83% der Einwohner sprechen Walka)

**Währung:** Der Staat besitzt keine eigene Währung, sondern die Währung des Walka-Bundes dient als Zahlungsmittel.

**Population:** ## (36% Walerianer, 15% Drahe, 11% Terraner, 10% Pemtracs, 10% Akuaner, 9% Telmaren, 9% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 0%

**Skaven:** 16%

**Verbrechensrate:** 0%

**Magiebegabt:** 96,4%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-Kundige:** nein / nein

### *Freie Fraktion Holigat*

**Politik:** ##

Freie Fraktion Holigat, Holigat, Telmaren/Briis es geht den Wesen gut, aber eine schlechte Wirtschaft, weil von dem Handeln sehr beschränkt Demokratie Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 2

**Import:** Nahrung, Hightech

**Export:** Erze

**Gesetzte:** ##

**Amtssprache:** Ish

**Währung:** #

**Population:** ## (60% Telmaren (davon sind 19%

MuroSa), 16% Briis, 18% Terraner, 6% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 2%

**Skaven:** 0%

**Verbrechensrate:** 2%

**Magiebegabt:** 23,1%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-Kundige:** nein / nein

### *Freie Union Truzy*

**Politik:** ##

(reich, lockere Gesetz, Demokratie, Pemtrac)

System Truzy

Strenge Einreisebestimmungen

##Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 3

**Import:** Nahrung, Waffen, Panzerung, Raumschiffe

**Export:** Erze

**Gesetzte:** ##

**Amtssprache:** Onylit

**Währung:** #

**Population:** ## (99% Pemtrac, 1% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 8%

**Skaven:** 30%

**Verbrechensrate:** 4%

**Magiebegabt:** 2,2%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-Kundige:** nein / nein

### *Freier Rotnebel*

**Politik:** ## Freier Rotnebel, Fropree System, ##Misch

es geht nicht so gut

Telmaren haben Sonderstellung Demokratie

Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 2

**Import:** Waffen, Nahrung

**Export:** Leichte Transporter, Raumjäger

**Gesetzte:** ##

**Amtssprache:** Terranisch

**Währung:** #

**Population:** ## (46% Grunk, 31% Terraner, 12%

Telmaren, 5% Akuaner, 6% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 20%

**Skaven:** 3%

**Verbrechensrate:** 33%

**Magiebegabt:** 3,8%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-Kundige:** nein / nein

### *Freies Droga*

**Politik:** ##

Freies Droga, Droga System, Drogoliten

mittelmäßig gut

Demokratie

Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status

gegenüber anderen Reichen

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 3  
**Import:** Gewürz, Nahrung  
**Export:** -  
**Gesetzte:** ##  
**Amtssprache:** -  
**Währung:** #  
**Population:** ## (96% Drogoliten, 4% Sonstige)  
**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 5%  
**Sklaven:** 1%  
**Verbrechensrate:** 7%  
**Magiebegabt:** 5,4%  
**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**  
**Kundige:** nein / nein

## *Freiland Outro*

**Politik:** Politisch ist das Freiland Outro am Ende. Der Zweisonnenstaat ist ein Sammelbecken von Flüchtlingen aus dem Verbund Terranischer Reiche und dem akuanischen Sonnenreich. Durch die Nähe zum Grunk Staat O und deren aggressiven Politik, geht es dem Freiland nicht besser. Die Regierung besteht aus einhundert Ratsmietgliedern, die prozentual die Rassen der Bevölkerung repräsentiert und alle fünf Jahre vom Volk gewählt wird.

Mit jedem Jahr wird jedoch der Rat regierungsunfähiger. Mit Armut, Hunger, Arbeitslosigkeit und neuerdings auch kleine Seuchen, lebt in den größten Teilen des Freilandes die Anarchie wieder auf. Die Unfähigkeit des Rates und die gute Position zum Mittelpunkt der Allianz, macht das Freiland zu einem Eldorado von Piraten, Schmugglern und anderen Kriminellen.

Von der Regierungsseite gibt es keine Versuche mit anderen Staaten, Kooperativen zu bilden oder Handelsverbindungen aufzubauen. Die illegalen Händler und Schmuggler betreiben jedoch einen regen Handelsverkehr zu allen umliegenden Staaten.

**Militär:** Das Militär des Freilandes ist so gut wie verschrottend, entwendet oder verkauft. Nur noch ein paar kleine Kreuzer und mehrere Brigaden die zur Unruhenunterdrückung eingesetzt werden, bestehen noch. Es ist nicht zu vermuten, das andere Staaten in das Freiland einfallen, da die Befriedung der Bevölkerung zu Aufwendig wäre.

**Wirtschaft:** Eine offizielle Wirtschaft ist nicht vorhanden. Die Bevölkerung hält sich mit Diebstahl, Schmuggel und illegalen Handel über Wasser.

**Wirtschaftsindex:** 1

**Import:** Nahrung

**Export:** Cyberware, Computer, Droiden, Erze

**Gesetzte:** Offiziell gibt es ein allgemeines Waffenverbot, was jedoch von jedem ignoriert wird. Es herrscht das Gesetz des Stärkeren.

**Amtssprache:** Terranisch

**Währung:** Die offizielle Währung Fina's ist kaum noch etwas wert. Es wird an vielen Orten „Su“ benutzt, die Währung des Sonnenreiches oder sogar vereinzelt eigene Währungen durch das organisierte Verbrechen in den Handel gebracht.

**Population:** ## (38% Grunk, 33% Terraner, 21 Akuaner, 8% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 75%

**Sklaven:** 33%

**Verbrechensrate:** 88%

**Magiebegabt:** 1,4%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**  
**Kundige:** nein / nein

## *Freistaat Terra*

**Politik:** NewHope, Terraner (Anarchie, es geht ihnen beschissen) ständig klein Kriege untereinander und mit der NTU)

Kann sich nur mit Hilfe von dem VTR über Wasser halten, denn die wollen nicht das die NTU in den Freistaat einmarschiert

Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 1

**Import:** Hightech, Raumschiffe

**Export:** Persönliche Panzerung, Waffen

**Gesetzte:** ##

**Amtssprache:** Terranisch

**Währung:** #

**Population:** ## (97% Terraner, 3% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 55%

**Sklaven:** 47%

**Verbrechensrate:** 44%

**Magiebegabt:** 1,0%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**  
**Kundige:** nein / nein

## *Freistaat Yarima*

**Politik:** ##, Yamto System, ##Misch

es geht mittelmäßig

Demokratie

Schmelztiegel für alle Spezies, kein Platz für Rassismus, aber unter der Decke brodelt es, viele Gruppen die ihre eigene Selbständigkeit wollen

Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen

Mutri Tec -> große Konzern beherrscht schon fast öffentlich im Freistaat Yarima

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 3

**Import:** Fahrzeuge, Droiden

**Export:** Raumschiffe Klasse D und C, Nahrung

**Gesetzte:** ##

**Amtssprache:** Marazit

**Währung:** #

**Population:** ## (24 % Pemprac, 17% Terraner, 15%

Grunk, 11% Landoraner, 6% Kronomäer, 5% Drah, 5% Telmaren, 17% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 20%

**Sklaven:** 34%

**Verbrechensrate:** 11%

**Magiebegabt:** 5,1%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**  
**Kundige:** nein / nein

## *Fürstentum Gyzitry*

**Politik:**

System Gyzi-To

es geht schlecht und ist ein Sammelsurium von dunklen Individuen

Monarchie, eins ein Teil des Königreiches

##Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

**Wirtschaftsindex:** 2  
**Import:** Nahrung, Waffen  
**Export:** Raumschiffe  
**Gesetzte:** ##  
**Amtssprache:** Marazit (80% der Bevölkerung spricht aber auch oder nur Onylit)  
**Währung:** #  
**Population:** ## (81% Pemprac, 5% Landoraner, 14% Sonstige)  
**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 30%  
**Skaven:** 12%  
**Verbrechensrate:** 22%  
**Magiebegabt:** 2,1%  
**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-Kundige:** nein / nein

## *Hadrischer Nebel*

**Politik:** ## Hadrischer Nebel, Hadri System, ##Misch es geht überdurchschnittlich gut  
Demokratie, Kapitalismus  
Regierungsrat  
Regieren tut eine Waleriansch geführte Demokratie mit Walka als Amtssprache, jedoch gibt es mehr andersartige Spezies im Reich als es Walerianer gibt (siehe Skaven).  
Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen  
politische Verhältnisse: verbund Terransicher Reiche, Hadrischer Nebel, Rebulblik Eltrus und Reich des Kreises mögen sich nicht mehr.  
**Militär:** ##Art und Stärke  
**Wirtschaft:** ##  
**Wirtschaftsindex:** 4  
**Import:** -  
**Export:** Synthetisches Essen, Waffen, Körperpanzerung  
**Gesetzte:** ##  
**Amtssprache:** Walka  
**Währung:** #  
**Population:** ## (33% Grunk, 26% Terraner, 17% Telmaren, 15% Walerianer, 9% Sonstige)  
**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 4%  
**Skaven:** 40%  
**Verbrechensrate:** 6%  
**Magiebegabt:** 12,7%  
**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-Kundige:** nein / nein

## *Hometa*

**Politik:** ## Hometa, Hometa System, ##Mischreich es geht sehr sehr gut  
Monarchie  
Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen  
**Militär:** ##Art und Stärke  
**Wirtschaft:** ##  
**Wirtschaftsindex:** 5  
**Import:** Droiden  
**Export:** Waffen, Panzer, Bodenfahrzeuge, Haushaltsgeräte  
**Gesetzte:** ##  
**Amtssprache:** Disra  
**Währung:** #  
**Population:** ## (22% Landoraner, 23% Akuaner, 20% Grunk, 11% Telmaren, 9% Briis, 6% Terraner, 9% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 4%  
**Skaven:** 1%  
**Verbrechensrate:** 3%  
**Magiebegabt:** 1,7%  
**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-Kundige:** nein / ja

## *Königreich Krono*

**Politik:** Das Königreich Krono wird von einem König regiert. Das Reich ist dabei in mehrere Bereiche unterteilt, die von Clans regiert werden. Der derzeitige König Blasufus Kronixtas gehört dem Clan Uriza an, der schon seit 5 Generationen den König im Reich stellt. Der Clan Uriza ist zwar nicht der größte Clan im Reich, doch hat er es immer verstanden durch Intrigen, Morden und Duellen die Oberhand im Reich zu behalten.  
Durch eine anhaltende Wirtschaftskrise und die internen Clankämpfe ist das Reich leicht geschwächt. Es gibt ab und zu Unruhen und Plünderungen, doch das Militär besitzt die Kraft diese wieder zu unterbinden.  
Das Königreich Krono besitzt seit kurz nach bestehen, eine große Abneigung gegen das Sonnenreich der Akuaner. Sie hatten damals durch einen Feldzug mehrere Planeten vom Königreich erobert um bis heute gehalten, um näher am Mittelpunkt der Allianz und dem Planeten Entaria zu sein. Die anderen umliegenden Reiche stellen sich gut mit den Kronomäern, da sie nicht erpicht darauf sind mit diesen mächtigen Wesen Krieg zu führen.  
**Militär:** Das Königreich besitzt eine Berufarmee mit einer allgemeinen Wehrpflicht. Jedes Weibchen und jedes Mädchen muss 5 Jahre lang beim Militär dienen. Die meisten bleiben dann auch dabei, da es einer der wenigen, einem Kronomäer entsprechende, Arbeitgeber im Königreich ist.  
Das Militär übernimmt neben der Bewachung der Grenzen auch Polizeiaufgaben. Somit gibt es keine gesonderte Polizei oder Miliz, so dass die ausführende Gewalt, die Soldaten darstellen.  
Das Militär verschlingt einen Großteil des Jahreshaushaltes der Regierung. Die auf Bodenkämpfe spezialisierten Kronomäer besitzen eine Vielzahl von Landungsschiffen, Panzern und Artillerie-Geschütze. Die dabei eingesetzte Technik ist nicht immer von der neusten Machart, doch auf Robustheit und Stabilität nicht zu übertrumpfen. Das Königreich ist das einzige Reich, das Bioware-Raumschiffe und Fahrzeuge in den Dienst stellt. Diese Fahrzeuge besitzen bei ausdauernden Gefechten durch ihre regenerativen Eigenschaften einen unschlagbaren Vorteil.  
**Wirtschaft:** Die Wirtschaft des Königreiches ist sehr nach innen gekehrt. Es gibt nur wenig Exportwaren die das Königreich an die Allianz absetzen kann. So gibt es einige Nahrungsspezialitäten und natürlich die wohlbekannte Bioware. Es gibt auch einige Clans die sich von anderen Staaten als Söldner anheuern lassen und so von dem Sold und dem dabei gewonnenen Raubgut leben. Das Reich besitzt einen großen Nachschubbedarf von Sklaven, da die meisten alltäglichen Arbeiten von diesen Knechten getätigt wird (nicht zu vergessen, dass viele Sklaven als Leibgericht auf den Speisekarten stehen).  
**Wirtschaftsindex:** 3  
**Import:** -  
**Export:** Bioware, Nahrung, Kampfdroiden, Schwere Beta-Anzüge  
**Gesetzte:** Zwar gibt es viel Ähnlichkeit zur allgemeinen

## Kapitel 9 – Staaten und Spezies

Rechtssprechung in der Allianz, doch sind die Gesetze sehr flexibel und die Strafen die auferlegt werden, meistens tödlich. Recht sprechen tun der König, die Clanoberhäupter und deren Vertreter. Das offene tragen von einfachen Nah- und Fernkampfwaffen, sowie schwerer Panzerung ist im gesamten Königreich Krono erlaubt.

Vorsicht bei Rechtsstreitigkeiten von Ausländern mit Kronomäern. Die Clanoberhäupter geben den Aussagen der eigenen Leuten mehr Gewicht, so dass Ausländer so oft ein Nachsehen haben.

Fast jede Rechtsstreitigkeit lässt sich im Übrigen mittels eines Duells klären. Dazu gibt es einfache Regeln: Der Sieger hat recht. Erlaubt sind keine Magie und keine Schusswaffen. Sonst ist alles erlaubt, bis nur noch einer überlebt.

**Amtssprache:** Kronix.

**Währung:** Der Telkon ist die offizielle Währung. 100 Telkon Münzen stellen einen Telkonbaren dar (ein kleiner 10x20x5 cm großer Barren). Die Barren und Münzen sind graviert mit dem Wahrzeichen Kronos dem Kämpfer sowie dem Wahrzeichen Kronos, dem zweiköpfigen Guzatuk-Adlers (er ist seit langem schon ausgestorben, doch es gibt seit einiger Zeit wieder künstlich gentechnisch gezogene Exemplare des Wappentieres im Umlauf).

**Population:** ## (99% Kronomäer, 1% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 17%

**Sklaven:** 26%

**Verbrechensrate:** 12%

**Magiebegabt:** 2,8%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**

**Kundige:** nein / nein

### *Königreich Kryziul*

**Politik:**

##Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen

Monarchie

Königreich Kryzitul, Kry , Pemprac (monarchie, marode, schlechte Wirtschaft, urReich der Pemprac)

Planet ##

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 2

**Import:** Hightech, Textilien

**Export:** Raumjäger, Waffen

**Gesetzte:** ##

**Amtssprache:** Onylit

**Währung:** #

**Population:** ## (85% Pemprac, 5% Terraner, 10% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 33%

**Sklaven:** 20%

**Verbrechensrate:** 34%

**Magiebegabt:** 2,0%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**

**Kundige:** nein / nein

### *Königreich Try*

**Politik:** ##, Try System, ##Misch

es geht schlecht, neben den Sklaven gibt es viele eibeigene

Monarchie

Anhänger der Arcanokratie

Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status

egenüber anderen Reichen

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 2

**Import:** Raumschiffe

**Export:** Erze

**Gesetzte:** ##

**Amtssprache:** Walka

**Währung:** #

**Population:** ## (27% Walerianer, 22% Telmaren, 21% Terraner, 18% Grunk, 12% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 30%

**Sklaven:** 45%

**Verbrechensrate:** 23%

**Magiebegabt:** 22,4%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**

**Kundige:** nein / nein

### *Landoranische Reich*

**Politik:** ##

, Kore'ss System, Landoraner

mittelmäßig bis schlecht

Feudalismus

#Das Fürstentum Gyzitry bediente sich sogar großen Truppenverbänden der Landoraner als es sich von dem Königreich Kryziul absplattete. Seit dem sind beide

Reiche stark miteinander Verbunden. Art von Politik,

Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen

Reichen

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 2

**Import:** Textilien, Erze

**Export:** Raumschiffe, Gleiter

**Gesetzte:** ##

**Amtssprache:** Lan-Dor

**Währung:** #

**Population:** ## (75% Landoranern, 12% Pemtracs, 7% Kronomäer, 6% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 23%

**Sklaven:** 21%

**Verbrechensrate:** 17%

**Magiebegabt:** 0,5%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**

**Kundige:** ja / nein

### *Maderius*

**Politik:** ##

Maderius, Maderius, Maderianer

es geht den Bach runter, wissen nicht was sie tun sollen

Demokratie

Anhänger der Arcanokratie

Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status

gegenüber anderen Reichen

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 2

**Import:** Nahrung, Hightech, Magieware

**Export:** Gewürz

**Gesetzte:** ##

**Amtssprache:** Walka

**Währung:** #

**Population:** ## (85% Maderianer, 6% Walerianer, 9%

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 14%

**Sklaven:** 2%

**Verbrechensrate:** 6%

**Magiebegabt:** 99,9%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**

**Kundige:** nein / nein

## *Meltonischen Reiche*

**Politik:** ## Meltonische Reich, Melto System, ##Misch (Akuaner, Dispak,)

sehr schlecht, Anarchie herrscht

normalerweise Demokratie

Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 1

**Import:** Raumschiffe, Fahrzeuge

**Export:** Cyberware, Waffenzubehör

**Gesetzte:** ##

**Amtssprache:** Ariz

**Währung:** #

**Population:** ## (52% Akuaner, 23% Dispaks, 7% Grunk, 18% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 71%

**Sklaven:** 57%

**Verbrechensrate:** 83%

**Magiebegabt:** 2,3%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**

**Kundige:** nein / nein

## *Mokitistan*

**Politik:** ##

Mokitistan, Mokwa System, Dispak

Akuaner haben geholfen den Staat auf zu bauen, volle Anarchie

es geht sehr schlecht

Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen

Mokitistan -> Der Staat ist stark abhängig von Belgata

Og, dem größten Arbeitgeber im Staat.

**Militär:** Nicht vorhanden.

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 1

**Import:** Waffen, Nahrung

**Export:** Droiden, Computersysteme, Kampfpläufer, Panzer

**Gesetzte:** ##

**Amtssprache:** Meritow

**Währung:** #

**Population:** ## (81% Dispaks, 6% Walerianer, 5% Akuaner, 8% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 93%

**Sklaven:** 30%

**Verbrechensrate:** 95%

**Magiebegabt:** 0,5%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**

**Kundige:** nein / nein

## *Mutrikonien*

**Politik:** ## Mutrikonien, Mutarok, ##Misch (Akuaner, Terraner) Station

es geht schlecht

Sozialismus

Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 2

**Import:** -

**Export:** Cyberware, Pharmazeutika

**Gesetzte:** ##

**Amtssprache:** Ariz

**Währung:** #

**Population:** ## (42% Akuaner, 41% Terraner, 6% Grunk, 11% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 32%

**Sklaven:** 14%

**Verbrechensrate:** 41%

**Magiebegabt:** 4,7%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**

**Kundige:** ja / ja

## *Neo Terranische Union*

**Politik:** ##

Neo Terranische Union, Neo Terra, Terraner (nachfolge Staat des alten Imperiums, Diktatur, Imperium, faschistisch.)

es geht nicht so gut, es geht den Bach runter

Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 3

**Import:** -

**Export:** -

**Gesetzte:** Das tragen von jeglicher Bewaffnung ist verboten. Widerstand gegen die Staatsgewalt, Gewaltverbrechen, Gefährdung der inneren Sicherheit, Verbreitung von staatsfeindlichem Gedankengut und Moralverstöße werden mit dem Tode bestraft.

**Amtssprache:** Terranisch

**Währung:** #

**Population:** ## (99% Terraner, 1% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 49%

**Sklaven:** 21%

**Verbrechensrate:** 14%

**Magiebegabt:** 0,8%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**

**Kundige:**

ja / ja

## *O (Reich des Kreises)*

**Politik:** Das Reich des Kreises wird von dem derzeitigen Clanoberhaupt KraKash auf dem Planeten Oga geführt. Das Reich des Kreises ist ein Verbund von drei Clans der Grunk. Es ist das größte und einzige Reich der Grunk, obwohl sie an erster Stelle der Population unter den Spezies stehen. Trotzdem spielen das Reich des Kreises nur eine kleine Rolle in der Allianz. Es besitzt nicht die Größe und die Macht um etwas wirklich zu bewegen. KraKash ist seit 7 Jahren Oberhaupt der Clans und stellt ein Vorbild für jeden Grunk, auch außerhalb des Reiches dar. Er regiert hart und brutal seine Truppen und sein Reich. KraKash war schon in den Kriegen gegen die Zeloaten ein wichtiger Befehlshaber. In den letzten Jahren gibt es eine Anhäufung von interne Streitigkeiten und Intrigen, die das Gefüge des Reiches langsam zu brechen

## Kapitel 9 – Staaten und Spezies

droht.

Das Reich des Kreises stellte den Hauptteil der Bodentruppen der Allianz, im Kampf gegen die Zeloaten dar. Durch die Vermietung der Bodentruppen an andere Reiche haben sich die Grunk schon viele Feinde gemacht, was man ihnen aber nicht allzu übel nimmt. Denn schließlich kann jeder die Horden des Kreises anwerben, der das Geld aufbringen kann.

Zurzeit versucht KraKash, kleine Neulandgewinne in Richtung Hadriscen Nebel. Diese Neulandgewinne arten in großen Truppen Aufgebotsen von Seiten der Grunk an den Grenzen des Reiches aus. Seit dem Zwischenfall auf Genuziris ist die sonst so gute Beziehung zum Verbund Terransicher Reiche eskaliert. Ebenso gibt es offene Kämpfe zum Hadriscen Nebel und der Republik Eltrus.

**Militär:** Die Armee der O's besteht hauptsächlich aus Bodentruppen und Bodenfahrzeugen. Raumschiffe gibt es kaum und wenn, handelt es sich um Truppentransporter. Der Kampfeswille der Grunk macht die Armee des Kreises so gefürchtet und begehrt.

**Wirtschaft:** Die Wirtschaft der Grunk im Reich des Kreises besteht aus der Vermietung der eigenen Armee und der Verkauf von geplünderten Waren aus den Schlachten der Grunk. Eine Wirtschaft, die wahrlich nicht besonders viel einbringt. Es gibt noch primitive Waffenschmieden und ein wenig Landwirtschaft auf denen Sklaven und Qlobs arbeiten. Gesamt gesehen geht es dem Reich des Kreises sehr schlecht.

**Wirtschaftsindex:** 2

**Import:** Waffen, militärische Fahrzeuge

**Export:** Dienstleistungen (Söldner)

**Gesetze:** Im Reich des Kreises gibt es eine absolute Waffenfreiheit. Somit ist das tragen und benutzen, auch von schweren Waffen und Panzerungen erlaubt. Die Rechtssprechung übernehmen die Clanführer oder deren Vertreter.

**Amtssprache:** Es gibt keine gemeinsame Sprache für das gesamte Reich. Auf jeden Planeten werden verschiedenen Dialekte gesprochen. Der Dialekt der mit 30% und somit am häufigsten vorkommt ist die Sprache "Bash".

**Währung:** Ein Gnoll ist der versilberte Fingerknochen eines Lebewesens und ist die offizielle Währung im Reich des Kreises. Es gibt keine andere Abstufungen von dieser Währung, so das größere Summen mit mehreren Kisten voller Gnolle oder mit wertvollem Handelsgut bezahlt wird. Ein Gnoll entspricht 0,2 Credits.

**Population:** ## (92% Grunk, 8% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 40%

**Sklaven:** 30%

**Verbrechensrate:** 23%

**Magiebegabt:** 1,5%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**

**Kundige:** nein / nein

### *Republik Eltrus*

**Politik:** Die multikulturelle Republik hatte Ihre Blütezeit im dunklen Krieg gegen die Zeloaten. Als Waffenexporteur baute der Staat sich eine entscheidende Rolle in der Allianz auf. Nach der Einrichtung der Zone und Fehlansagen im Haushalt, ruinierte sich jedoch der Staat. Die Republik steht derzeit kurz vor dem Bankrot, den sie mit massiven Sparmassnahmen besonders in der Versorgung der Bevölkerung und des Bildungswesen versucht abzuwenden. Der oberste Rat wird alle 5 Jahre, von der Bevölkerung demokratisch gewählt, die hauptsächlich aus Terraner, Grunk, Pemptrac, Landoraner

und Akuanern besteht. Durch die Nähe zum Neo Terranischen Union gilt die Republik durch ihre liberale Politik auch als Sammelbecken von Flüchtlingen aus Neo. Grenzstreitigkeiten gab es immer wieder, doch zum offenen Krieg kam es nie. Ganz im Gegensatz zu den anderen Nachbarstaaten. Seit dem Genuziris herrscht Krieg in der Region, so dass alle politischen Beziehungen zum Verbund Terransicher Reiche, dem Hadriscen Nebel und dem Reich des Kreises eingefroren sind.

**Militär:** Trotz der großen Waffenschmieden im eigenen Reich, gilt das Militär von Eltrus als nicht besonders gut ausgerüstet. Neben dem normalen Militär gibt es noch die grüne Garde, eine Spezialeinheit die dem obersten Rat untersteht ist und somit nicht zum Militär gehört. Die grüne Garde besteht nur aus einigen Divisionen, doch diese sind auf das beste ausgerüstet. Es besteht seit dem Bestehen der Garde eine Rivalität zwischen dem Militär und der Garde, so das eine Zusammenarbeit kaum zustande kommt.

**Wirtschaft:** Die kleine Republik lebt vom Agrarwirtschaft, Erzabbau und besonders von der Produktion und Vertriebung von Waffen jeglicher Art. Der Planet Eltrus ist zusätzlich für die Produktion von Antriebssystemen für Raumschiffe und die Herstellung von Panzerungen bekannt. Geschäftspartner finden sich in fast jeden Staat der Allianz, außer dem Neo Terransichen Reich.

**Wirtschaftsindex:** 2

**Import:** Haushaltsgeräte

**Export:** Computer, Software, Nahrung, Antriebssysteme

**Gesetze:** Die Rechtssprechung in der Republik ähnelt sehr dem Standard in der Allianz. Das tragen von Waffen ist fast überall erlaubt und die Sklaverei wird offiziell praktiziert und gefördert.

**Amtssprache:** Terranisch

**Währung:** Die Währung Eltran wird in Plastikchips gehandelt. Es gibt mehrere Chips in Farben und Formen die je einen anderen Wert besitzen. Ein Eltran entspricht 1,2 Credits.

**Population:** ## (33% Terraner, 22% Grunk, 18% Pemptrac, 13% Landoraner und 7% Akuanern, 7% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 33%

**Sklaven:** 19%

**Verbrechensrate:** 22%

**Magiebegabt:** 3,8%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**  
**Kundige:** nein / nein

### *Ruti Reich*

**Politik:** ##

Ruti Reich, Ruti, Guuz

Technokratie

es geht sehr gut

Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 5

**Import:** Erz, Nahrung, Textilien

**Export:** Droiden, Software, Sicherheitstechnik, Persönliche Panzerung

**Gesetze:** ##

**Amtssprache:** Gash

**Währung:** #

**Population:** ## (86% Guuz, 5% Akuaner, 9% Sonstige)

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 4%  
**Sklaven:** 12%  
**Verbrechensrate:** 6%  
**Magiebegabt:** 0,1%  
**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**  
**Kundige:** ja / ja

## ***Sakitistan***

**Politik:** ##  
Sakitisien, Sakitikow System, Dispak  
es geht gut, Diktatur  
Panzertruppen der Traa-Garde sorgen für "Sicherheit"  
Alle gut ausgebildete Einheiten in Sicherheitspanzerung  
Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status  
gegenüber anderen Reichen  
**Militär:** ##Art und Stärke  
**Wirtschaft:** ##  
**Wirtschaftsindex:** 4  
**Import:** Nahrung, Textilien  
**Export:** Kampfpläufer, Panzer  
**Gesetzte:** ##  
**Amtssprache:** Disra  
**Währung:** #  
**Population:** ## (91% Dispaks, 9% Sonstige)  
**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 6%  
**Sklaven:** 3%  
**Verbrechensrate:** 4%  
**Magiebegabt:** 0,4%  
**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**  
**Kundige:** ja / ja

## ***Staatenbund Cyben***

**Politik:** ## Staatenbund Cyben, Cyben System, ##Misch  
(Akuaner, Landoraner) Station  
es geht gerade so, eher schlecht als recht  
Demokratie  
Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber  
anderen Reichen  
**Militär:** ##Art und Stärke  
**Wirtschaft:** ##  
**Wirtschaftsindex:** 3  
**Import:** Waffen  
**Export:** Bodenfahrzeuge, Droiden  
**Gesetzte:** ##  
**Amtssprache:** Ariz  
**Währung:** #  
**Population:** ## (45% Akuaner, 33% Landoraner, 5%  
Grunk, 17% Sonstige)  
**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 34%  
**Sklaven:** 20%  
**Verbrechensrate:** 25%  
**Magiebegabt:** 1,8%  
**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**  
**Kundige:** nein / nein

## ***Das Sonnenreich***

**Politik:**  
Planet Akaz'h  
Theologische Politik,  
die Templer und Priester des Kult'ryta  
##Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status  
gegenüber anderen Reichen  
**Militär:** ##Art und Stärke  
**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 3  
**Import:** Nahrung, Magieware  
**Export:** Raumschiffe, Waffen, Sicherheitstechnik  
**Gesetzte:** ##  
**Amtssprache:** Ariz  
**Währung:** „Su“  
**Population:** ## (77% Akuaner, 7% Grunk, 16%  
Sonstige)  
**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 9%  
**Sklaven:** 11%  
**Verbrechensrate:** 7%  
**Magiebegabt:** 2,1 %  
**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**  
**Kundige:**  
ja / nein

## ***Trakesien***

**Politik:** ## Trakesien, Trakesh System, ##Misch  
mittelmäßige Wirtschaft  
Große Städte mit Grunk die aus dem Reich des Kreises  
geflohen sind.  
Feudalismus  
Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber  
anderen Reichen  
**Militär:** ##Art und Stärke  
**Wirtschaft:** ##  
**Wirtschaftsindex:** 3  
**Import:** Erze, Textilien, Waffen  
**Export:** Raumschiffe Klasse C und D  
**Gesetzte:** ##  
**Amtssprache:** Lan-Dor  
**Währung:** #  
**Population:** ## (38% Landoraner, 36% Akuaner, 8%  
Grunk, 7% Dispak, 5% Pempracs, 6% Sonstige)  
**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 7%  
**Sklaven:** 14##%  
**Verbrechensrate:** 6%  
**Magiebegabt:** 1,4%  
**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**  
**Kundige:** nein / ja

## ***Tashito***

**Politik:** ## , Tashito System, ##Misch (Terraner, Grunk,  
Telmaren und Pemprac)  
Es handelt sich um den Besitz von dem Megakonzern  
Tashito. Hier befinden sich wichtige Fabriken usw.  
Eine sehr hohe Polizeipräsenz  
Magiekundige werden registriert und kontrolliert. Die  
Magie ist stark limitiert und an manchen Orten sogar  
strikt verboten.  
Konzern  
Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status  
gegenüber anderen Reichen  
**Militär:** ##Art und Stärke  
**Wirtschaft:** ##  
**Wirtschaftsindex:** 3  
**Import:** Erze, Nahrung, Textilien  
**Export:** Waffen, Genware, Nahrung, Fahrzeuge,  
Haushaltsgeräte  
**Gesetzte:** ##  
**Amtssprache:** Terranisch  
**Währung:** #  
**Population:** ## (48% Terraner, 22% Grunk, 13%  
Telmaren, 6% Pempracs, 11% Sonstige)  
**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 1%

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

**Sklaven:** 70%  
**Verbrechensrate:** 2%  
**Magiebegabt:** 0,7%  
**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-Kundige:** ja / ja

## *Turnos*

---

**Politik:** ##  
##von den Telmaren erobert und als zweite Heimat erklärt  
ist Neutral  
besitzt keine Armee (Bürgerwehr, Rydos-Mönche)  
ist sitzt des Parlament der Allianz.  
gelten als Neutral und besitzen eine Defensivarmee  
Demokratie  
Auf Turnos befindet sich der Rat und die einzige Ausbildungsstätte der Protektoren  
Im Reich Turnos dürfen keine Söldnerarmeen einreisen oder eine Niederlassung aufmachen  
Genauso dürfen sie kein Ausbildungscamp eröffnen und Werbung für sich machen.  
Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen  
Kel-Kundige sind Kennzeichnungspflichtig, es gibt jedoch keine Verfolgung  
**Militär:** keine, Bürgerwehr##Art und Stärke  
**Wirtschaft:** ##  
**Wirtschaftsindex:** 3  
**Import:** Nahrung  
**Export:** Software  
**Gesetzte:** ##  
**Amtssprache:** Ish  
**Währung:** #  
**Population:** ## (51% Telmaren, 21% Akuaner, 14% Grunk, 5% Walerianer, 5% Dispaks, 4% Sonstige)  
**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 20%  
**Sklaven:** 2%  
**Verbrechensrate:** 13%  
**Magiebegabt:** 4,3%  
**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-Kundige:** ja / ja

## *Verbund Terranischer Reiche*

---

**Politik:**  
Homeland, Terraner (lockerere Staatenbund, gute Wirtschaft, Demokratie)es geht besser als der Union, aber immer noch schlecht  
Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen  
Der Verbund Terranischen Reiche ist ein lockerer Staatenbund mit einer mittelmäßigen bis guten Wirtschaft und einer funktionierenden Demokratie. Verglichen mit seinem Nachbarn dem Freistaat Terra geht es ihnen sehr gut. Der Verbund verhält sich in der Allianz eher neutral und auch in den kriegerischen Aktionen der Grunk gegen den Hadrischen Nebel spielen die Terraner keine Rolle. Bei den Kämpfen des Freistaat Terra gegen die Neo Terranische Union greift des öfteren die Regierung ein und unterstützt ihren direkten Nachbarn um gegen die Union vor zu gehen.  
politische Verhältnisse: verbund Terransicher Reiche, Hadrischer Nebel, Rebulblik Eltrus und Reich des Kreises mögen sich nicht mehr.  
**Militär:** ##Art und Stärke  
**Wirtschaft:** ##

**Import:** Nahrung, Pharmazeutika  
**Export:** Cyberware, Haushaltsgeräte, Handfeuerwaffen  
**Wirtschaftsindex:** 4  
**Gesetzte:** ##  
**Amtssprache:** Terranisch  
**Währung:** #  
**Population:** ## (73% Terraner, 8% Grunk, 19% Sonstige)  
**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 12%  
**Sklaven:** 6%  
**Verbrechensrate:** 13%  
**Magiebegabt:** 0,9%  
**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-Kundige:** nein / nein

## *Voretowien*

---

**Politik:** ##  
Voretowien, Klowek System, Dispak  
mittelmäßig,  
Sozialismus  
Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen  
**Militär:** ##Art und Stärke  
**Wirtschaft:** ##  
**Wirtschaftsindex:** 3  
**Import:** Nahrung  
**Export:** Cyberware  
**Gesetzte:** ##  
**Amtssprache:** Vartow  
**Währung:** #  
**Population:** ## (95% Dispaks, 5% Sonstige)  
**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 10%  
**Sklaven:** 11%  
**Verbrechensrate:** 7%  
**Magiebegabt:** 0,4%  
**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-Kundige:** ja / nein

## *Walka Bund*

---

**Politik:** ##  
Walka-Bund, Wakas, Walerianer  
sehr gut auf Grund der vielen Sklaven  
Demokratie  
Anhänger der Arcanokratie  
Auf ## gibt es die größte Kolonie von Maderianern außerhalb von Maderius  
Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen  
**Militär:** ##Art und Stärke  
**Wirtschaft:** ##  
**Wirtschaftsindex:** 4  
**Import:** Hightech, Raumschiffe, Waffen  
**Export:** Magieware  
**Gesetzte:** ##  
**Amtssprache:** Walka  
**Währung:** #  
**Population:** ## (81% Walerianer, 8% Akuaner, 11% Sonstige)  
**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 22%  
**Sklaven:** 64%  
**Verbrechensrate:** 4%  
**Magiebegabt:** 32,8%  
**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-Kundige:** nein / nein

### *Xytra*

---

**Politik:** ## Xytra, Xytra System, ##Misch (Grunk, Walerianer, Pemprac, Terraner)

es geht gerade so

Demokratie, Kapitalismus, Steuervorteile

Magiekundige werden registriert und kontrolliert

Bevölkerung besitzt wenig Interesse an der Politik, sie

will nur Geld scheffeln

Art von Politik, Einfluß auf die Allianz, Status gegenüber anderen Reichen

**Militär:** ##Art und Stärke

**Wirtschaft:** ##

**Wirtschaftsindex:** 3

**Import:** Raumschiffe, Erze, Nahrung

**Export:** Schwere Waffen

**Gesetze:** ##

**Amtssprache:** Walka

Währung: #

**Population:** ## (30% Grunk, 24% Walerianer, 17%

Terraner, 13% Pempracs, 16% Sonstige)

**Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze:** 13%

**Sklaven:** 13%

**Verbrechensrate:** 13%

**Magiebegabt:** 0,8%

**Meldepflicht / Kennzeichnungspflicht für Kel-**

**Kundige:** ja / ja

## Organisationen

In der Allianz gibt es eine Vielzahl von Gilden, Kasten, Innungen, Kammern, Kulte, Sekten, Zirkel und andere Organisationen die legal und auch illegal sind. Die mächtigsten und bekanntesten sind hier gelistet.

### *Firmen und Megakonzerne*

#### **Belgata Og**

Megakonzern. Die Firma aus Mokitistan stellt Computersysteme, Droiden und Haushaltshilfen her. Die schlechte Lage im Reich Mokitistan nutzt die Firmenführung schamlos aus. Immense Steuervergünstigungen und staatliche Förderungen, sowie Aufhebung gewisser staatlicher Verbote sind nur wenige der bekannten Vorteile des Konzerns.

#### **Beltec**

Eine mittelgroße Firma aus dem Verbund Terranscher Reiche die sich auf Cyberware Entwicklung und Produktion spezialisiert hat. Beltec ist für hochwertige Ersatzgliedmaßen und durchschlagfeste Dermalpanzerung bekannt. Bis jetzt konnte die lukrative Firma jedes Übernahmeangebot größere Konzerne abwehren.

#### **Buba Dop**

Die Großfirma aus dem Ruti Reich ist bekannt für ihre kleinen Kampf- und Wartungsdroiden. Die Buba Dop hat sich auf Droiden im Kleinstformat spezialisiert und beliefert die gesamte Allianz mit ihren Geräten.

#### **Cimus**

Der im Ruti Reich ansässige Konzern stellt Navigationssoftware und Steuerungssoftware für Raumschiffe und Produktionsanlagen her. Cimus besetzt in diesem Bereich eine Monopolstellung.

#### **Cyb Og**

Megakonzern. Der in Voretowien ansässige Konzern stellt Cyberware in Massen her. Cyb Og ist in fast allen Bereichen der Cyberware vertreten und beliefert die gesamte Allianz mit ihren Produkten.

#### **Desnian**

Die mittelgroße Firma aus dem Fürstentum Gyzitry hat sich auf schwere Raumjäger für Trägerschiffe spezialisiert. Die Jäger sind oft ohne Sprungantrieb ausgerüstet, so dass sie von einem größeren Trägerschiff aus operieren müssen. Die Schiffe von Desnian sind somit reine Angriffsschiffe mit schwerer Panzerung oder schwerer Bewaffnung.

#### **Dranis**

Megakonzern. Der akuanische Großkonzern im Sonnenreich stellt Raumschiffe aller Art her und ist in der Allianz der Hauptlieferant für Raumschiffe. Egal ob

kleine Jäger der Klasse A bis hin zu den großen Megatransportern der Klasse D.

#### **Drenop**

Der in der Republik Eltrus ansässige Konzern stellt Großrechner und die dazugehörige Software zum Betrieb her. Durch mißlungene Spekulationen an der Galaktischen Börse geht es der Firma derzeit nicht gut, so dass sie schon über 50.000 Mitarbeiter entlassen musste.

#### **Druklow**

Ein Name der seit Jahrzehnten schon für Qualität im Bereich der Militärtechnik steht. Druklow, der Konzern aus Mokitistan, stellt hauptsächlich überschwere Kampfpläufer und Panzer her, doch seit kurzen versuchen sie auch im Bereich der Beta-Anzüge Fuß zu fassen.

#### **F&T Tec**

Die aus dem Verbund Terranscher Reiche stammende Firma, ist aus Bereich leichte Handfeuerwaffen, Haushaltsgeräte und Mediensoftware bekannt. Ihre Produkte sind sehr beliebt, was durch ihre Vielfältigkeit und guter Qualität herrührt.

#### **Fedasa-Handels Gilde**

Die Fedasa-Handels Gilde aus Sakitistan ist ein der größten Handelshäuser der Allianz. Auf fast jedem großen Planet ist eine Niederlassung zu finden. Sie handeln mit fast allen Waren, hauptsächlich jedoch mit Hightech, Waffen und Pharmazeutika.

#### **Felmari**

Shurikenwerfer, Kleinprojektilbeschleuniger und Nadler sind die Spezialgebiete der Firma aus dem Königreich Kryziul. Trotz Hausausrüster für das Königshaus findet Felmari auch große Kunden außerhalb des Reiches. Gerade im privaten Bereich finden die Produkte von Felmari reißenden Absatz.

#### **Floss Armory**

Ein Newcomer im Bereich der persönlichen Panzerung ist Floss Armory. Innerhalb von einem Jahrzehnt hat sich der Textilhersteller an die Spitze der Firmen für Panzerungen gesetzt. Qualität zum günstigen Preis ist ihr Motto aus dem Freistaat Terra.

#### **FreeCargo Inc.**

Die alte, seit 200 Jahren bestehende, Handelsfirma wickelt einen größten Teil der Nahrungslieferungen in der Allianz ab. Die in Freistaat Terra gegründete Firma arbeitet dabei eng mit der Raumfahrtgilde zusammen, da sie kaum über eigene Großtransporterschiffe verfügt. Das Handelshaus besitzt eine große und schlagkräftige Privatarmee die sie zum Schutze ihrer kostbaren Fracht jederzeit einsetzt.

#### **Frem'a**

Die aus dem Sonnenreich stammende Firma rüstet seit bestehen des Staates die akuanische Armee und deren

## Kapitel 9 – Staaten und Spezies

Soldaten mit Waffen aus. Die Handfeuerwaffen und Gewehre zeichnen sich durch ihre Zuverlässigkeit und Reichweite aus. Besonders die Plasmawaffen sind überall in der Allianz beliebt. Zu dem Produktsortiment der Firma gehören zusätzlich noch Minen jeder Art, Granaten und leichte Mörser.

### Geromat

Der Name Geromat kennt jedes Kind in der Allianz. Geromat produziert aus dem Haadrisher Nebel aus, synthetisches Essen der untersten Preisklasse. Von Nahrungsforschern mangelhafte bezeichnete Nahrung, ist durch ihren günstigen Preis sehr beliebt, besonders auf den ärmeren Planeten und in den Slums der dicht besiedelten Planeten. Ihre Marktdurchdringung führt inzwischen soweit, dass viele arme Planeten völlig auf die Zulieferung durch Geromat angewiesen sind, was natürlich die Firma immer wieder gerne ausnutzt.

### Gimp Tos

Megakonzern. Gimp Tos, ein landoranischer Großkonzern stellt Raumschiffe und Gleiter her. Gimp Tos hat sich auf leichte Transporter, Jäger, sowie Kampf- und Transportgleiter spezialisiert. Die Fahrzeuge aus dem Hause Gimp Tos, zeichnen sich besonderen in ihrer schweren Panzerung und Bewaffnung aus, so dass diese sehr beliebt sind bei Militär und Piraten.

### Gizitop

Die große Firma Gizitop ist bekannt für ihre Sicherheitstechnik, Verschlussstechnik, Sensoranlagen und Selbstschusseinrichtungen. In Punkto Sicherheitstechnik ist Giziop aus dem Ruti Reich Marktführer und ist somit ein Grauen für jeden Einbrecher.

### Goha Masu

Das Handelshaus Goha Masu ist das einzige Handelshaus in der Allianz das von Entaria die Lizenz erhalten hat, magische Kristalle und Kristallstaub zu handeln. Der Monopolist vertreibt die Kristalle in alle Ecken der bekannten Staaten und macht mehrere Milliarden Credits Umsatz im Monat. Dementsprechend ist seine Macht auf die Staaten und Reiche. Die Lizenzgebühren sind dem entsprechend hoch, so dass auch die Kristallgilde von Entaria vergleichbar gut mitverdient. Das Bündnis ist stark zwischen der Gilde und Goha Masu, so dass das Handelshaus auf viele Ressourcen der Gilde zurückgreifen kann. So gibt es einen regen Informationsaustausch zwischen dem Handelshaus und dem Geheimdienst der Gilde. Aber auch auf Truppen der Kristallgilde kann Goha Masu zurückgreifen, obwohl das große Handelshaus auch eine eigene große Privatarmee besitzt.

### Gotro

Megakonzern. Die große Waffenschmiede im Freistaat Terra ist in der Allianz gut bekannt. Personenwaffen, Munition und Waffenzubehör sind die Marktbereiche des Konzerns. Gotro ist der Hausausrüster für die Armee des Freistaates, der Söldnerarmee Red-Rats und einigen anderen Söldnerarmeen.

### Hash Cybernetic

Das große Unternehmen aus dem Freiland Outro, besitzt mehrere stark spezialisierte Firmenbereiche. Da wären Head-Cyberware, also Cyberware die in das Gehirn des Kunden eingebaut wird, wie Datenblocker, Kommunikatoren und Chipinterfaces. Computer wie tragbare und hochleistungs- mini Terminals. Mini Kampfdroiden und Attentäterdroiden, also kleine autarke Droiden mit eingebauter Sprengvorrichtung oder Giftgranate. Angesichts der politischen und wirtschaftlichen Lage, gibt es eine offene Diskussion die Produktionsstätten und Firmensitz außerhalb des Freilandes zu platzieren.

### Hitashimok

Die einst kleine Firma hat sich in den letzten 60 Jahren zu einen der größten Konzerne im Bereich der Fahrzeugtechnik und Komplettfahrzeuge emporgearbeitet. Hitashimok hat verstanden, dass in Krisenzeiten, wie der Krieg gegen die Tan oder die Zeloaten günstige und universelleinsetzbare Fahrzeuge benötigt werden. Die Vehikel von Hitashimok umfassen kleine Geländefahrzeuge wie der Verkaufsklassiker M13 Ferret bis zu leichten und schnellen Panzern. Fast alle zivilen Fahrzeuge zeichnen sich dadurch aus, dass sie schnell zu Militär-Versionen umgebaut werden können. Hitashimoks Firmensitz befindet sich auf dem dritten Planeten des Trinärsystems Dargash. Der im Verbundes Terranischer Reiche ansässige Konzern gilt als recht zurückgezogen und mischt sich nur selten in die Politik des Staates ein.

### Hustomat

Die schweren Panzerungen und Waffen der Firma aus dem Haadrisher Nebel sind bekannt für ihre Qualität. Hustomat spezialisiert sich auf schwere Körperpanzerung, Alpha- und Beta-Anzüge. Die kleinste Waffe aus dem Hause Hustomat sind schwere Maschinengewehre und die größte geht in Richtung mittelschwerer Mörser.

### Husutremus

Das Unternehmen Husutremus beschränkt sich auf die Massenproduktion von gängiger Cyberware, wie Dermalpanzerung, Muskelverstärker und Reflexbooster. Die in den Meltonischen Reichen ansässige Firma bietet ihre Waren zu einem guten Preis an, so dass sie hervorragend auf dem Markt bestehen kann. In einer Luxusedition werden auch extreme B-Body-Typen angeboten.

### IAM

Megakonzern. Der einstige Zusammenschluss von drei terranischen Megakonzernen führte dazu, dass ein riesiger Monopolist entstand. Der schon über 200 Jahre alte Megakonzern, stellt Anwendersoftware, Serverlösungen und auch Individualsoftware her und besetzt hier fast alle Branchen. IAM sitzt inzwischen in Turnos, wo sich der Konzern gewisse Rechte und Steuervergünstigungen einräumen ließ.

## Jen Gar Fa

Die staatliche Firma Jen Gar Fa im Königreich Kryziul, ist eins der größten Raumjäger- und Kleintransporter-Hersteller in der Allianz. Die schnittigen Jäger sind robust, wendig und ausreichend gepanzert. Für viele Staaten, Söldnerlegionen und Konzerne stellt Jen Gar Fa Schiffe her.

## Ju'umal Armorworks

Die Waffenschmiede aus Xytro ist ein Spezialist in der Herstellung von schweren Waffen, Geschützen und Panzern. Sie haben nicht nur einzelne Produkte wie Gauskanonen, Mörser, Granatlafetten, Raketenwerfer oder Autokanonen im Programm, sie bieten auch Komplettlösungen wie Mobile Sturmgeschütze, Artilleriegeräte und schwere Panzereinheiten an.

## Konkato

Die kronomäerische Firma, die sich selbst als einfaches Handelshaus sieht, besitzt ein einziges Handelsgut: Sklaven. Die Kronomäer kaufen diese in den unterschiedlichen Staaten und Reiche ein und verkaufen diese in eigenen Reich und auch teilweise in der Drahischen Union. Ein Sklave der an Konkato verkauft wird, kann sich sicher sein, das nicht seine Arbeitskraft sondern seine Fleisch von Wichtigkeit ist. Die größten Abnehmer der Sklaven sind Großküchen oder Nahrungsproduzenten, die an Endverbraucher liefern.

## Koretschkin Industries

Der aus dem Staatenbund Cyben stammende Konzern, stellt Bodenfahrzeuge jeder Größe her. Besonders beliebt sind die zivilen Geländefahrzeuge und auch die großen Lastkraftwagen von Koretschkin. Die Firma hat sich einen guten Namen im Bereich von Nutzfahrzeugen gemacht, so dass deren Luxuslinie kaum Absatz findet

## Loron

Die guuzianischen Panzerungen aus dem Ruti-Reich gelten als sehr leicht und stabil. Der Konzern stellt hauptsächlich persönliche, meist nicht sichtbare, Panzerung für ihre Kunden her.

## Metri

Der Waffenproduzent Metri aus dem Verbund Terranischer Reiche ist bekannt durch sein vielfältiges Angebot unterschiedlichsten Handfeuerwaffen und Gewehre. Metri bietet alles vom einfachen Bolzenwerfer, über Laserwaffe bis zu Kleinprojektilbeschleunigern.

## Mutri Tec

Megakonzern. Der große Konzern beherrscht schon fast öffentlich die Geschenisse im Freistaat Yarima. Die schwache Regierung kann gegen den mächtigen Raumschiffbauer nichts mehr unternehmen, so das der Konzern kaum noch Steuern zahlt und sogar Zuschüsse kassiert. Aus den Schiffwerften von Mutri Tec laufen mehrfach im Jahr ein überschwerer Transporter der Klasse C oder D aus. Mutri Tec ist Spezialist für Raumschiffe dieser Größe und hat Kunden in fast allen Staaten der Allianz. Auch militärische Schiffe werden in

Auftrag gegeben, obwohl diese an geheimen Orten im Freistaat gebaut werden. Die hauseigene Armee und Flotte ist größer als die reguläre Armee des Freistaats und soll die geheimen und offiziellen Werften schützen.

## Netraguul

Raumschiffe aus den Werften Netraguul haben die Eigenschaft günstig und doch qualitativ nicht billig zu sein. Die übergroßen Transporter der Klasse C und D werden in Trakesien gebaut, was auch deren Hauptexportgut ist. Netraguul-Schiffe besitzen eine Modul-Technik, so dass der Verwendungszweck der Schiffe durch Umgestaltung der Module schnell geändert werden kann. Eine Umstellung von Großtransporter zu Schlachtschiff ist innerhalb weniger Tage möglich.

## Neuro High

Die auf Genware und Cyberware spezialisierte Firma sitzt in Mutrikonien, am Rande der Allianz. Die staatlich gesteuerte Firma ist ein Vorzeigeobjekt für die mutrikonische Wirtschaft. In Wirklichkeit ist Neuro High ein stark staatlich geförderter Konzern der viel zu träge ist, um auf Marktgeschehnisse reagieren zu können. Trotzdem sind die Produkte von Neuro High in der Allianz weit verbreitet. Die Cyberware gilt als robust und zuverlässig und die hergestellten Pharmazeutika als wirksam und meistens gut verträglich.

## Pazetra

Der Name steht für Qualität. Pazetra stellt Nahrung mit hohem Anspruch her. Der Konzern aus dem Freistaat Yarima hat neben riesigen Ackerländer in den Beltow- und Kalyto-Systemen auch gigantische Viehzuchten in den Kryl- und Tek'roh-Systemen. Auf den zwei Wasserplaneten im Wohtu-System besitzt Pazetra große Seegras-Anbaugebiete und auch die Fischzucht und Fischfang wird strukturiert betrieben

## Raumfahrergilde

Megakonzern. Die Raumfahrergilde besteht schon seit über 240 Jahren und zählt somit zu den ältesten Firmen der Allianz. Die Raumfahrergilde, die ihren Firmensitz schon vor hundert Jahren nach Turnos verlagerte, hat sich auf den Transport von anderen Raumschiffen und sehr großem Handelsgut spezialisiert und besetzt hier auch eine Art Monopolstellung.

## ResaGalactica-Bank

Die ResaGalactica-Bank gibt es schon über 300 Jahre und gilt als einer der drei größten Finanzunternehmen der Allianz. Die ResaGalactica, viele sagen auch nur Galactica, hat in den meisten Systemen der Allianz eine Niederlassung.

## Rezika

Die winzige Meisterschmiede des akuanischen Waffenmeister Rezika ist in der gesamten Allianz bekannt. Der uralte Schmied stellt im Chilul-System des Sonnenreiches, mit wenigen Gehilfen und Lehrlingen nur sieben Klingen im Jahr her. Alle Klingen sind Maßanfertigungen an mächtige Auftraggeber. Nicht nur große Generäle und Krieger lassen sich Klingen des

## Kapitel 9 – Staaten und Spezies

Meisters Rezikas herstellen, sondern auch reiche Konzernchefs und Schauspieler. Rezika stellt nicht für jeden eine Klinge her. Er sucht seine Kunden persönlich aus, so dass diese mehreren Prüfungen überstehen müssen, um zu prüfen ob sie es wert sind die Klinge zu tragen. Die Schwerter, Speere und Hellebarden aus der Hand des Meisterschmiedes haben nicht nur einen hohen Wert, sie besitzen auch besondere Fähigkeiten. Sie sind besonders leicht, fast unzerstörbar, müssen nie geschärft werden und sind ungewöhnlich einfach zu führen. Trotz dieser Fähigkeiten sind die Klingen nicht magisch. Auch wird in der geheim gehaltenen Herstellung auf Magie völlig verzichtet, so dass bis heute sich niemand erklären kann, wie Rezika diese Klingen herstellt.

### Robbob Galaxy

Megakonzern. Der Hersteller Robbob Galaxy steht für eine Vielzahl von Droidenprodukten die in vielen Berufssparten eingesetzt werden. Robbob Galaxy's Droiden aus dem Staatenbund Cyben sind in den vielen Haushalten in der Küche zu finden, in der Großindustrie beim zusammenschrauben von technischen Anlagen und auch auf Minenplaneten in Bergwerken beim Erzabbau. Die Militärische Produktlinie ist nicht so beliebt bei den Militärs, die dann lieber auf andere Firmen zurückgreifen.

### Satrac

Der kleine Konzern aus dem Königreich Krono ist in drei Produktionsbereichen sehr aktiv und sehr bekannt. Im Bioware-Bereich sind die Kronomäer in weiten Teilen absoluter Marktführer. Ihre Bioware-Waffen und auch seit neusten Bioware-Raumschiffe sind sehr beliebt. Teilweise auch außerhalb des Königreiches. Ein weiteres Gebiet ist die natürliche Nahrung von Satrac. Egal ob Getreide, Gemüse oder Obst und natürlich die vielfältigen Fleischprodukte stehen für Qualität und haben dementsprechend einen hohen Preis.

### Sartek

Ein, auf Personenwaffen spezialisiertes Unternehmen, das im Jahr nur sehr wenige Waffen produziert. Die im Sonnenreich sitzende Firma stellt ausschließlich Sondermodelle in kleiner Stückzahl her. Häufig sind es energiegestützte Handfeuerwaffen oder Plasmawaffen. Ihre Kunden kommen aus den Reihen von Waffenliebhabern, Kopfgeldjägern oder Unabhängige „Problemlösern“.

### Shath Kome

Einer der wenigen Konzerne aus dem Königreich Krono, die Gebrauchsgegenstände nicht aus Bioware erschaffen. Shath Kome ist ein moderner Konzern der auf klassische Weise Spitzenprodukte im Bereich von Kampfdroiden und schweren Beta-Anzüge herstellt. Ihre Produkte sind extravagant und absolut tödlich. Die edlen Formen, ausgeprägten Design und zusätzlich deren Anwenderfreundlichkeit und Robustheit ist ungewöhnlich für die sonst als primitiv eingestuften Kronomäer.

### Sonapelp Industries

Megakonzern. Sonapelp besetzt in vielen Produktbereichen die Marktführerschaft. Sonapelp

Industries ist bekannt für seine vielfältigen Haushaltsgeräte, seine Terminalprodukte und auch für seine schnellen Bodenfahrzeuge, ausnahmslos Gleiter. Der Firmensitz von Sonapelp Industries sitzt zwar in der Republik Eltrus, doch alle 24 Produktionsstätten liegen außerhalb der Republik.

### SukSoft

Das kleine Softwarehaus aus der Republik Eltrus, stellt Steuerungssoftware für Droiden her und ist ein Spezialist für Servergestaltung im Datenraster. Seit einigen Jahren gibt es Gerüchte, das SukSoft auch illegal Blackliner-Betriebssoftware erstellt und über dunkle Kanäle vertreibt. Gerüchte die bis heute nicht bewiesen und noch widerlegt werden konnten.

### Sutec Industries

Megakonzern. Der riesige Megakonzern Sutec ist in fast allen Branchen vertreten. Er stellt Waffen, Panzer, Bodenfahrzeuge und Haushaltsgeräte her. Der in Hometa ansässige Konzern ist ein Triebmotor für dessen Wirtschaft und besitzt dort besondere Rechte. Seit neusten beschäftigt sich Sutec Industries auch mit magischer Forschung, wie magische Cyberware und spezielle magische Artefakte zum steigern von Spruchstufen.

### Tashito

Megakonzern. Sein Leistungsspektrum reicht in alle Märkte hinein. Von Waffen, Genware, Nahrung, Raumschiffen zu Spielzeug. Tashito stellt alles her. Tashito hat im Jahre 362 NS das Planetensystem Gosec vom Freistaat Terra gekauft und auf Tashito umbenannt. Seit dem sitzen dort die Firmenzentrale und die Hauptproduktionsstätten.

### Veranus

Die hoch spezialisierte Firma aus den Meltonischen Reichen stellt Zubehör für Waffen jeder Art her. Bekannt sind spezielle Munitionsarten, Energieverstärker für Laserwaffen, verbesserte Zieleinrichtungen mit größerer Zielgenauigkeit, verlängerte Läufe für Projektilwaffen und vergrößerte Brennkammern für Plasmawaffen.

### Vusimat

Die im Freien Rotnebel ansässige Firma stellt Kleine Transporter und Raumjäger her. Leicht und wendig wünschen sich die Kunden von Vusimat ihre Schiffe, auf dessen Anliegen die Firma auch stets reagiert.

### Wykosama

Megakonzern. Der in Sakitistan ansässige Konzern stellt Kampfläufer jeglicher Größe, schwere Panzer und auch schwere Waffen her. Wykosama steht für schwer zu knackende Panzerungen und hoher Mobilität. Der Konzern verkauft seine Modelle an fast jeden Staat und Söldnerarmee und hat sich im Krieg gegen die Zeloaten an die Spitze der Kampfläufer-Produzenten erhoben.

## Xeromatic

Die einst aus dem Verbund Terransicher Reiche stammende Firma, wurde vor wenigen Jahrzehnten von der akuanischen aristokratischen Familie Bes Hash To übernommen. Nach und nach wurde der Firmensitz und Produktionsstätten in das Sonnenreich verlagert. Der kleine Konzern steht für beste Sicherheitstechnik und Sicherheitskonzepte. Deren Verschlussanlagen, besonders für Tresore sind unübertroffen. Seit einigen Jahren bietet Xeromatic auch Bewachungsdienste durch Sicherheitspersonal an. Akuanische Spezialisten bilden dann lokale Einheiten in der Bewachung aus und führen dann diese Truppen zum Schutze des Kunden an.

## Die Kristallgilde

Die Kristallgilde entstand im Jahre 136 NS auf dem Planet Entaria. Pal-Controller hatten magische Forschungen auf dem Planeten betreiben und dabei eine erstaunliche Entdeckung gemacht. Mit denen, auf Entaria wachsenden Kristallen, konnte man Magie speichern und später nutzbar machen. Die Kristalle waren das einzig bekannte Medium, das diese Eigenschaften hatte. Es schlossen sich einige Pal-Controller zusammen und bildeten eine Gilde, welche das alleinige Abbaurecht für die Kristalle hatte. Anfänglich nahm man die Gilde nicht für ernst, denn das Geheimnis der Kristalle war noch keinen anderen bekannt. Erst als die Gilde wohl durch strukturiert und genügend gefestigt war, präsentierte man der Öffentlichkeit ihr Geheimnis. Man erkannte die Macht die in den Kristallen steckte und es begann ein Ansturm auf die Gilde, um die Kostbaren Kristalle zu erhalten. Die Gilde aber hatte sich vorbereitet und hatte einige Söldnerarmeen und Verträge mit einigen Regierungen gemacht, um sich gegen Militärische Sanktionen zu schützen. Nach ein paar Jahren hatte die Gilde, ihre Macht- und Monopolstellung ausgebaut, so dass ihr kaum noch jemanden etwas anhaben konnte.

Die Gilde verdient ihr Geld also mit dem Verkauf ihrer Kristalle. Sie besitzt aber auch noch andere Aufgaben. Sie fördert die Ausbildung von Pal-Controller der Gilde und vermietet auch Pal-Controller an zahlungskräftigen Kunden. Die Kristallgilde besitzt noch weitere Gilde-Niederlassungen auf vielen Planeten der Allianz, ihn denen Pal-Controller, gegen Bezahlung neue Sprüche erlernen, die neusten magischen Errungenschaften erfahren oder magische Artefakte kaufen oder verkaufen können.

In Krisenfällen, werden die Gilden auf dem entsprechenden Planet geschlossen, um eine Einmischung zu verhindern. Die Gilde beharrt auf ihrer Neutralität.

Die Kristalle von Entaria werden Untertage in riesigen Höhlen gezüchtet und abgebaut. Viele Sklaven sind damit beschäftigt, das kostbare Gut an das Tageslicht zu fördern, damit sie von den Gildenmeistern geschliffen werden können. Das Schleifen der Kristalle von nicht Gildenmitgliedern ist strengsten untersagt. Ebenso die Ausfuhr von Rohkristallen. Die Bearbeitung der Kristalle liegt allein in den Händen der Gilde. Es ist auch nicht leicht etwas aus Entaria heraus zu bekommen. Jede Art von Technologie ist auf Entaria verboten und man bereist den Planeten über ein Dimensionstor von dem Mond Rista aus. Jeder und alles wird technologisch und

magisch untersucht. Egal ob es nach Entaria geht oder von Entaria kommt.

Auf Entaria selbst reist man ebenfalls mittels Dimensionstore oder mit einer Kutsche oder Reittier. Die Bauten der Bevölkerung sind aus Stein, Lehm oder Holz. In allen Lebensbereichen benutzt die entarische Bevölkerung herkömmliche Mittel oder die Magie. Die Magie ist generell stark vertreten, so dass selbst einfache Haushaltsgeräte, mittels Magie funktionieren.

## Der Gildenrat

Die Gilde ist hierarchisch gegliedert. An der Obersten Stelle steht der "Oberste Lord von Entaria" als "Halter des Kristallprisma von Entaria". Seine Stellvertreter sind die "Halter des Kristallkelches von Entaria" und der "Halter des Kristallstabes von Entaria". Alle drei Lords sitzen in dem Obersten Rat der Gilde von Entaria, in dem weitere acht "Lords von Entaria" sitzen. Die acht Lords sind die Obersten Sprecher der Gremien der Spezialisierung der Controller (siehe unten). Sie Wählen den "Halter des Kristallstabes von Entaria". Fällt der Oberste Lord oder sein Vertreter aus, so rückt der Klassenunterste nach. Die Ratsmitglieder sind durch die gesamten "Lords von Entaria" gewählt worden. Voraussetzung für die Wahl war, dass sie selbst ein "Lord von Entaria" sind und eine mindestens 10 Jährige Mitgliedschaft nachweisen können. Mit der Wahl erhalten sie einen Titel, der ihrer Spezialisierung entspricht. Auch wenn der Controller schon mehrerer Spezialisierungen besitzt, kann er immer nur einen Titel besitzen.

Den Titel "Lord von Entaria" erhalten nur treue Gildenmitglieder, die für die Gilde schon mehrere Aufträge erledigt haben. Eine fünfjährige Gildenangehörigkeit ist Voraussetzung. Die Benennung zum "Lord von Entaria" können nur Gildenmeister oder Ratsmitglieder durchführen.

Ein Gildenmeister ist ein einfacher "Lord von Entaria", der die Führung der zurzeit 21 Gildenhäuser in dem verschiedensten Sonnensystem besitzt.

Es gibt insgesamt nur 763 Lords von Entaria.

Um ein Gildenmitglied zu werden, braucht ein Pal-Controller nur eine einmalige Aufnahmegebühr von 10 kC und eine jährliche Gebühr von 50 kC an die Gilde zu zahlen. Danach kommt er in den Genuss, dass die Gilde die Ausbildungskosten für neue Sprüche vollständig übernimmt. Dafür muss er natürlich in einer der seltenen Gildenhäuser bei einem Lehrmeister lernen.

Über die Gilde erhält das Mitglied ab und wann auch kleinere Aufträge, die auch erfüllt werden sollten.

Das Gildenmitglied darf der Gilde nichts verschwiegen. Bei jedem Besuch in einen Gildenhäuser, muss das Mitglied jegliche Information und Erfahrungen an die Gilde weitergeben, was manchmal zu einer mehrtägigen Befragung enden kann.

## Die Kristallgarde

Für die Sicherheit in den Gilden und im Entaria-System, sorgt die Kristallgarde. Sie besitzt eigene Raumschiffe und kampfstärke Truppen, die sie aus Kel-Kämpfern und Morphern rekrutieren.

Der Hauptsitz der Garde ist auf Rista, dem Mond um Entaria. Von hier aus überwachen sie das System und das Dimensionstor nach Entaria.

Obwohl sich die Gilde der Magie verschreibt, besitzt die Kristallgarde jedoch die beste technische Ausrüstung die es geben kann. Die Besten Überwachungssysteme, die neuesten Waffen und die schnellsten Fahrzeuge sind in dem Besitz der Garde. Da die Kristallgarde in jeden Gildensitz für die Sicherheit sorgt, besitzt sie gleichzeitig auch die Überwachung der Gildenmitglieder, die dort ein und aus verkehren. Gleichzeitig unterhalten sie Spione auf etlichen Systemen die Informationen sammeln und der Garde übergeben.

Der Anführer der Kristallgarde, ist der Oberste Kriegs Lord und der Verteidiger von Entaria. Er besitzt weitreichende Vollmachten und kann auch hohe Ratsmitglieder festnehmen und verurteilen. Seine Garde, man erkennt sie an den farbigen Kristallrüstungen, ist bekannt für ihre hartes Durchgreifen und wird nicht nur mit Respekt behandelt, sondern manchmal auch gefürchtet.

Die Garde unterteilt sich in drei Bereiche. Den Kampftruppen, der Logistik und dem Geheimdienst.

Die Kampftruppen bestehen aus 70% Kel-Kämpfern, Morphern und Controllern. Der Rest wird mit starken "normalen" Truppen aufgefüllt. Sie sorgen für die Sicherheit der Niederlassungen und ist auch die größte Gruppe der Garde.

Ein wichtiger Aufgabenbereich ist auch die Verwaltung und Organisation der Einnahmen der gesamten Gilde. Die Logistik verwaltet den Verkauf der magischen Kristalle und den Transport von Waren für das Entaria-System und den Gildenniederlassungen. Dabei nehmen sie nicht die Transportmöglichkeiten von Händlern war, sondern liefern die Kristalle immer persönlich beim Käufer ab. Somit besitzt die Logistik eine beachtliche Anzahl von mittelgroßen Raumern, die den Warenverkehr der Gilde übernehmen.

Der Geheimdienst sorgt für die Überwachung der Gildenmitglieder in den Gildenniederlassungen und das sammeln nach Informationen. Sie sind nicht nur an Informationen wie neue magische Künste oder Artefakte interessiert. Alles was auch nur von geringer Bedeutung ist, wird analysiert. Der Geheimdienst ist somit einer der best informierten Geheimdienste der Allianz und auch einer der gefürchteten.

## Die Ratsmitglieder

- Oberster Lord von Entaria, der Halter des Kristallprisma von Entaria und Gildenmeister von Entaria (Entaria-System) - Syrot Takma, Walerianer, männlich, 93 Jahre

- Lord von Entaria, der Halter des Kristallkelches von Entaria und Gildenmeister von Prequen (Lo'Dru-System) - Hoguto Ma, Drah, -, 311 Jahre
- Lord von Entaria, der Halter des Kristallstabes von Entaria und Gildenmeister von Roganog (Bafke-System) - Tashi Kota, MuroSa, weiblich, 102 Jahre
- Lord von Entaria, Lord der Energie und Gildenmeister von Emboria II (Embوريا-System) - Wranes ro Uguro, Akuaner, männlich, 124 Jahre
- Lord von Entaria, Lord des Lichtes und Gildenmeister von Toras (Meklesh-System) - Zesh Yrim, Pemprac, weiblich, 39 Jahre
- Lord von Entaria, Oberster Krieges Lord und Gildenmeister von Rista, Mond von Entaria (Entaria) - Otino Krel Anah, MuroSa, männlich, 69 Jahre
- Lord von Entaria, Lord der Kreation und Gildenmeister von Mesoo'nia (Hadri-System) - Rehmen Goshia, Terraner, männlich, 67 Jahre
- Lord von Entaria, Lord des Lebens und Gildenmeister von Remorika (Trakesh-System) - Gariin Melan, Maderianer, weiblich, 27 Jahre
- Lord von Entaria, Lord der Veränderung und Gildenmeister von Vrimtoq (Beltow-System) - Jorin Jumeranet, Walerianer, männlich, 238 Jahre
- Lord von Entaria, Lord der Gedanken und Gildenmeister von Holigat (Holigat-System) - Gelim Freshan, MuroSa, männlich, 91 Jahre
- Lord von Entaria, Lord der Dimensionen und Gildenmeister von Dreskon II (Dreskon-System) - Gug Verim Helush, Drah, -, 235 Jahre

## Gilden Standorte

Eine Gilden-Niederlassung läßt sich die Kristallgilde gut bezahlen. Einige Regierungen zahlen zwischen 400 und 600 tausend Credits monatlich an die Gilde, damit diese eine Niederlassung unterhält. Es folgt eine Auflistung der Gilden Standorte:

- Bakow (Kuritistan-System)
- Dramak (Hartblen-System)
- Dreskon II (Dreskon-System)
- Emboria II (Embوريا-System)
- Entaria (Entaria-System)
- Holigat (Holigat-System)
- Jorizz (Ryz-System)
- Koyama, Mond von Emira (Meligun-System)
- Melra (Melto-1 -System)
- Mesoo'nia (Hadri-System)
- Prequen (Lo'Dru-System)
- Real (Posidon-System)
- Remorika (Trakesh-System)
- Rista, Mond von Entaria (Entaria)
- Roganog (Bafke-System)
- Shaka (Kore'ss-System)
- Surama (Surama-System)
- Toras (Meklesh-System)
- Tryzaku (Trizyta-System)
- Turnos (Turnos-System)
- Vicun (Rita-System)

- Vrimtoq (Beltow-System)

## ***Die Raumfahrergilde***

Mit der Gründung der Raumfahrergilde im Jahre 137 NS, wollten die Gründungsparteien zum Monopolist im Transport von Großraumfracht werden. Die damaligen Gründer waren kleine Konzerne, reiche Unternehmer und Großhändlern, die mit ihren insgesamt 44 Megatransportern, Fracht und andere Raumschiffe durch den Raum transportierten. Die Rechnung ging auf. Die Nachfrage nach Transportmittel für Übergröße Fracht war groß. Es wurden Raumstationsteile transportiert, Planetenformer versetzt und Güter verschoben. Im Laufe Jahre der wuchs die Flotte zu immer mehr Schiffen an und die Gilde begann ihre eigenen großen Schiffe zu bauen. Als der Krieg der 100 Reiche begann, ging es der Gilde nicht schlechter. Sie galt als Unabhängig und besaß inzwischen eine wichtige Stellung, so dass jeder von ihren Leistungen in Anspruch nahm. Sie transportierten für jedes Reich Truppen, Kampfraumer und Waffen. Als der Imperator Sorta Ki jedoch die Macht übernahm, wurde die Schiffe der Gilde annektiert und die Gilde aufgelöst. Erst nach Zusammenbruch des Imperiums, machten die ehemaligen Besitzer der Schiffe ihr Anrecht auf ihren ehemaligen Besitz in Anspruch und die Gilde wurde neu gegründet. Die neue Gilde erholte sich erst langsam vom Neuanfang, doch mit dem erscheint der Zeloaten und den damit verbundenen Kämpfen, ging es wieder bergauf mit der Gilde. Sie transportierte wieder Waren und Waffen für die Allianz und ihre Flotte wurde größer. Bis zum heutigen Datum besteht die Transporterflotte aus insgesamt 216 Klasse D Raumschiffen und einer ungenannten Anzahl von kleineren Raumschiffen.

Die Routen der Gildenschiffe sind oft schon Monate im Voraus bekannt. Viele Händler und kleinere Transportunternehmen verlassen sich auf die Raumfahrergilde, da sie oft nur mit der Gilde ihre Waren bewegen können. Am häufigsten transportieren die Gildenschiffe andere kleinere Raumschiffe. Raumschiffe die oft keinen Faltantrieb besitzen oder die nur eine geringe Reichweite durch den Raum springen können.

### **Struktur**

Die Gilde ist in mehrere Bereiche aufgeteilt. Transport, Service und Information.

Der Transport ist der wichtigste Bereich der Gilde. Dieser Bereich ist in drei Zweige geteilt: Führung, Navigation und Technik. Alle Kapitäne und Offiziere sind in der Führung zusammengefasst. In der Navigation gibt es die Piloten und Steuermänner der Schiffe. In der Technik sind die Bordmannschaften zusammengefasst, die zum Betrieb der Raumschiffe tätig sind.

Im Bereich Service gibt es die Zweige Bordservice, Beschützer und Heilung. Im Bordservice sind alle Mannschaftsmitglieder zusammengefasst die für das leibliche Wohl der Besatzung und Gäste zuständig sind (z.B. Küchenchefs, Pagen, usw.). Die Beschützer sind für den Schutz der Gildenschiffe zuständig und sie sorgen auch für die Sicherheit in den Schiffen. Es gibt kaum offensive Truppen der Gilde, was die Neutralität der

Gilde unterstreicht. In dem Zweig der Heilung sind alle Ärzte, Sanitäter und auch mächtige Blutmeister vereint.

Im Bereich der Information, sind alle Mitarbeiter zusammengefasst die den Planungsbereich abdecken. Sie sammeln die Transportaufträge und planen die Routen der Schiffe. Ein Unterbereich des Bereiches ist für die Spionage zuständig. Die Agenten der Spionage sammeln verdeckt Informationen über Kunden aus und nutzen diese Kenntnisse Gewinnbringend.

Mitglieder der Raumfahrergilde sind an ihren feuerroten Uniformen und passender Mütze zu erkennen. Ein farbiger Streifen an der Hose und Ärmelbund zeigt die Zugehörigkeit zu dem jeweiligen Bereich an. Weiß für die Führung, Blau für den Service und Schwarz für die Information. Eine farbige Kordel die von der linken Schulter zum rechten oberen Uniformknopf führt, zeigt den Zweig an, in dem das Gildenmitglied arbeitet. Der Rang innerhalb der Hierarchie wird in so genannten Ringen gemessen. Welchen Ring das Gildenmitglied besitzt ist auf der Schulter der Uniform kenntlich gemacht (z.B. Beschützer dritten Ringes).

## ***Das organisierte Verbrechen***

Es gibt eine Vielzahl von Gruppen die das Verbrechen organisiert und geplant durchführen und betreiben. Es folgt eine Auflistung und Beschreibung der an den bekanntesten Organisationen.

### **Metron-Ringe**

Seit ca. 200 Jahren gibt es die Metron-Ringe, die aus mehreren kleinen Verbrechersyndikaten sich zusammengesetzt haben. Die anfänglich von Pemtracs gegründete Organisation erstellt und vertreibt Drogen und organisiert den illegalen Sklavenhandel, also den Handel von Sklaven die in die Sklaverei gezwungen wurden. Die Melton-Ringe sind fast überall in der Allianz vertreten, besonders jedoch im Königreich Kryziul, der Freien Union Truzu und dem Freistaat Yarima.

### **Soumor-Clans**

Seit tausenden von Jahren gibt es in der Kultur der Akuaner schon die Soumor-Clans. Die Soumor-Clans sind Gruppen von Gesetzesbrechern und Ausgestoßenen in der akuanischen Kultur. Diese Gruppen schließen sich traditionell den Clans an oder bilden neue Soumor-Clans. Die Clans gehen dabei organisiert ihren Schattengeschäften wie Mordaufträge, Drogenhandel und Waffenschieberei nach. Soumor-Clans haben in manchen Teilen des Sonnenreiches ein hohes Ansehen in der Bevölkerung. Sie schützt oft die Bürger vor schädlichen fremden Einflüssen und marodierenden Banden. Zusätzlich fördern sie die Bildung und helfen den Bedürftigen. Soumor-Clans sind sehr konservativ, pflegen alte Riete und sind kulturell sehr stark an das Sonnenreich verbunden. Ihnen gehören ausschließlich Akuaner an, so dass alle Nicht-Akuaner misstrauisch betrachtet wird. Die Soumor-Clans herrschen hauptsächlich im Sonnenreich und in anderen Staaten mit hohem akuanischen Anteil, gibt es Splittergruppen und kleine Clans die dort Fuß fassen wollen.

## Dretop-Piraten

Die Dretop-Piraten gibt es seit dem Sturz des Imperators Sorta Ki. Abtrünnige Freiheitskämpfer und auch ehemalige Soldaten des Imperators hatten sich damals zusammengetan um in den Wirren des Zusammenbruchs des Imperiums, Handelsschiffe zu überfallen, um das schnelle Geld zu machen. Es entstand eine beachtliche Flotte aus gestohlenen und gekaperten Kriegsschiffen die in den Jahre wuchs und wuchs. Die Dretop-Piraten festigten ihren Machtposition durch Bestechung und Erpressung im Hadrischen Nebel und in den umliegenden Staaten, wo sie bis heute eine Gefahr beim Bereisen dieses Gebietes darstellt. Die Dretop-Piraten sind militärisch gut durchorganisiert und nutzen die beste Ausrüstung und Schiffe. In kleinen Kampfverbänden schlagen sie schnell zu und verschwinden dann genau so schnell wieder, wie sie gekommen sind. Von den Dretop-Piraten ist bekannt, dass sie von einem Kapitänsrat geführt wird, dessen sieben Piratenkapitäne bis zu 10-15 Kampfverbände zu je 3-6 mittelschwere bis schwere Raumschiffen befehligen. Es gibt Gerüchte, das die Regierung des Hadrischen Nebels die Piraten teilweise unterstützt, so das vermehrt die Handelsrouten der Grunk im Reich des Kreises und auch die Handelsschiffe des Freilandes Outro überfallen werden um deren Wirtschaft weiter zu schwächen.

## Zynri

Die Zynri ist eine Piratenflotte der Pemptracs die sich mit der Abspaltung des Fürstentum Gyzitry vom Königreich Kryziul gebildet hatte. Zynri, ein Admiral in der königlichen Flotte, kämpfte für die Abspaltung des Fürstentums vom Königreich. Als die Abspaltung erfolgreich war, wollte sich der abtrünnige Zynri nicht in die Militärhierarchie des Fürstentums eingliedern. Zynri hatte eigene Pläne mit seiner Flotte und finanzierte seine kleine Armee durch Söldneraufträge und Schiffskaperungen. Die militärische Mächte des Fürstenhauses war geschwächt und so das der Fürst durch Asylrechte, Durchfluggenehmigungen und Nichtauslieferungsverträgen die Gunst der Piratenflotte sich sicherte. Bis heute ist die Piratenflotte Zynri ein großer Machtfaktor im Quadranten Soritu und den umliegenden Quadranten.

## Marnet Syndikat

Das Marnet Syndikat hat seinen Sitz im Greenhill Quadranten und beherrscht dessen Unterwelt seit mehr als 150 Jahren. Das Syndikat ist nicht sehr wählerisch in seiner Rekrutierung von Mitgliedern oder Möglichkeiten des Geldverdienens. Es gibt keine ethnische Ausgrenzung im Syndikat und keinen illegale Arbeit, die das Syndikat nicht macht. Egal ob es Waffenschmuggel, Drogen, Mordaufträge, Schutzgeld, Entführung, Erpressung, Prostitution, illegaler Sklavenhandel oder illegaler Organhandel ist, das Syndikat kennt keine moralische Grenze. Es ist äußerst brutal und rücksichtslos im Umgang mit seinen Opfern und in der Durchführung ihrer Aufträge.

## Loka Kartell und die Janus Familie

Beide Organisationen haben ihre Wurzeln in der Republik Eltrus. Das Kartell, die größere der beiden Organisationen, beherrscht einen Großteil der Unterwelt

im Quadranten Gilod, Krill'Ma, Turnos und Rasanía. Die Janus Familie beherrscht den Quadranten Neo-Human, Vort'rega, Soritu und Nrell. Obwohl die Janus Familie die kleinere Unterweltorganisation ist, besitzt sie die besseren Kontakte in die Politik, Militär und Wirtschaft. Durch geschickte Erpressung und Schenkungen schafft sie es immer wieder, sich vom Kuchen des Loka Kartells ei Teil ab zu schneiden. Das Loka Kartell geht bei seinen Aktionen subtiler vor. Brutalität und Einschüchterung heißt das Motto, so dass viele sich für das geringe Übel entscheiden und der Janus Familie ihren Ablass zahlt.

## Matrisgruppe

Eine äußerst extreme Organisation ist die Matrisgruppe. Eine extremistische Terrorgruppe die für die Auflösung der Allianz kämpft und dazu sehr Gewaltbereit ist. Die Matrisgruppe ist in kleine Terrorzellen gegliedert und mit einem effektiven Netzwerk verbunden. Die Gruppe unterhält unzählige kleine Camps, in denen angehende Terroristen sich ausbilden lassen, um dann für die Martisgruppe zu kämpfen. Durch die vielen kleinen Terrorzellen ist es unmöglich geworden, diese Terrorgruppe zu zerschlagen. Es ist schon seit langem bekannt, das die Gruppe keine Führung mehr besitzt und zu einem Selbstläufer geworden ist. Der vor ca. 20 Jahren bei einer Razzia gestorbene Gründer, Haso Matris, hinterließ ein Regelwerk für den Kampf gegen die Allianz, das überall im Infonetz zu finden ist. Haso Matris und sein extremistische Gedankengut findet viel Nährboden unter der Bevölkerung, besonders der unteren Schichten, so das einer Neubildung von neuen Terrorzellen nichts entgegen zu stellen ist.

## Die Schattengilde

Die Schattengilde ist die gefährlichste Gilde aller Gilden. Sie ist eine Vereinigung, die professionelle Assassinen beschäftigt und fast jeden Mordauftrag übernehmen.

Die Gilde besitzt einen halb legalen Status, denn sie wird offiziell als Söldnerkaste geführt. Jeder der genug Bares auf den Tisch legen kann, kann sich einen "Söldner" anwerben. Die Kontaktaufnahme mit dem Kunden übernimmt dabei die Gilde. Der Auftrag wird dann an einen "Mitarbeiter" weiter geleitet der von der Gilde ausgesucht wird. Die Kosten für einen angeworbenen Assassinen bewegen sich zwischen 50 kC und 100 kC pro "Ziel" das eliminiert werden soll. Natürlich können die Preise auch höher liegen, wenn es sich um ein besonderes Ziel handelt. Die Hälfte der Kosten behält die Gilde ein. Neue Mitglieder sucht sich die Gilde sehr genau aus, die dann speziell Ausgebildet werden um dann später einen Auftrag zu übernehmen.

Die Gilde ist damit bemüht ihren Mitarbeitern die besten Ausbildungsmöglichkeiten zu bieten. Magisch begabte Mitglieder werden geschult und zu professionellen Kel-Ta, Morpher oder Pal-Controller werden. Die Mitglieder die kein hohes magisches Äquivalent besitzen, erhalten die beste Cyberware und Waffenausbildung um spätere Aufträge zu erledigen. Die Schattengilde übernimmt dabei natürlich alle dabei anfallenden Kosten die entstehen könne.

Bei späteren Aufträgen erhalten die "Schatten", wie sie auch genannt werden, falsche Papiere und

Scheinidentitäten um unauffälliger an das Zielobjekt heran zu kommen. Sehr oft erhalten sie zusätzlich magische Artefakte, Hi-Tech Tarnanzüge oder andere besondere Ausrüstungsgegenstände welche die "Arbeit" erleichtern sollen.

Die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Schattens liegt bei 98%. Trotz dieser hohen Wahrscheinlichkeit muss der Kunde die Kosten für den Killer tragen, auch wenn er versagt. Ein Schatten der Versagt wird sofort von der Gilde eliminiert.

### ***Bund des blauen Mondes***

Der Bund des blauen Mondes ist ein Geheimbund der gegen die Monopolstellung der Kristallgilde kämpft. Die walerianische Gruppe stellte sich zuerst öffentlich gegen den Einfluss der Gilde, doch zu groß war der Einfluss der Kristallgilde von Entaria auf den Walka Bund, so dass schließlich die Gruppe als terroristische Vereinigung verboten und deren Mitglieder verfolgt wurde. Aus der Gruppe, die gegen das Monopol kämpfte, bildete sich langsam eine Widerstandsbewegung, die nicht nur in Entaria einen Feind sieht, sondern auch für eine gemäßigte Eingliederung der Magie in die Gesellschaft und für die Freiheit und Gleichberechtigung der Wesen kämpft. Der Geheimbund besitzt viel Unterstützung aus der Bevölkerung des Walka Bundes und auch benachbarten Reichen. Besonders die Anliegerstaaten um Entaria herum spüren sehr deutlich den harten Einfluss der Kristallgilde, so dass der blaue Mond dort viel Beistand in ihren Aktionen erhält. Der blaue Mond versucht weitgehend gewaltfrei gegen Entaria und die Obrigkeit des Walka Bundes vorzugehen, so dass versucht wird, die Bevölkerung dazu zu bewegen, offenen Boykott zuüben. Der blaue Mond nutzt für ihre interne Kommunikation eine alte Geheimsprache der Walerianer, die Sprache Haramiit.

### ***Die Söldnerlegionen***

Söldner ist zwar nicht der Beruf mit dem höchsten Ansehen, doch ein ertragreicher. Es gibt viele Ex-Soldaten und Hobby-Söldner die sich und ihre Dienste selbst, in kleinen Kampfeinheiten oder in Söldnerlegionen anbieten. Söldnerlegionen werden von den Auftraggebern am liebsten gewählt, da eine Legion eine große Auswahl von Waffengattungen anbieten kann, eine große Mannstärke ausweisen kann und die Logistik von Nachschub gut in Griff hat. Kleinere freie Einheiten oder sogar einzelne Söldner werden deshalb nie für größere Unternehmen angeheuert.

Das Söldnerhandwerk ist nicht illegal. Auf fast jeden Planeten kann sich ein Jeder eine Legionär-Lizenz erwerben (siehe „Allianz“) und sich legal auf dem „Markt“ für freischaffende Söldner anbieten. Die Konkurrenz ist hart, denn es gibt viele professionelle Legionen, Kasten und Clans die ihre Einheiten anbieten.

### **Ramas-Legion**

Die Ramas-Legion ist mit ca. 1 Millionen Soldaten einer der größten Söldnerlegionen der Allianz. Sie operiert seit mehr 30 Jahren von Kalyto, einem System des Freistaates Yarima im Krill'Ma Quadranten, aus. Im Krieg gegen die Zeloaten bildete sich aus mehreren kleinen

Söldnerseinheiten die Ramas-Legion, um im Auftrag der Allianz gegen die Zeloaten zu kämpfen. Die Legion beschäftigt mehrere sehr gute Ausbildungslager und versteht sich darin, auf eine Balance zwischen den Waffengattungen zu achten. Die Legion besitzt somit nicht nur eine große Menge von Infanterieeinheiten mit leichtem und schwerem Gerät, sie besitzt eine eigene Luftwaffe zur Luftunterstützung, riesige Raumtransporter für die Logistik und Raumfregatten, Zerstörer und Jagdschiffträger für den Raumkampf.

### **Sadu'urm Kaa**

Für eine Söldnerlegion gehen die Sadu'urm Kaa ungewöhnliche Wege. Sie bestehen nur aus ca. 1000 bis 1200 Kämpfern, die jedoch darauf spezialisiert sind, einen Untergrundkampf zu führen. Alle Kämpfer sind ausgebildete Saboteure, Attentäter und Improvisationstalente. Sie verstehen sich darin Sabotage durch Bombenattentate, Vergiftung und Zerstörung durchzuführen. Ihre Attentate gelingen durch Bomben, Gift oder Waffen. Die Sadu'urm Kaa sind günstig, da sie nicht in großen Massen gemietet werden, sondern nur in kleinen Gruppen. Diese Gruppen bilden oft andere Soldaten aus, um bei ihren Aktionen zu helfen. In Krisengebieten herrscht oft Materialknappheit, so dass sie aus einfachen Gebrauchsgegenständen ihre Waffen und Boben bauen können. Der Einsatz der, von Telmaren gegründete Söldnerlegion, dauert verglichen mit anderen Legionen länger, doch die Erfolge der Einheiten brauchen sich nicht hinter denen anderer Legionen zu verstecken.

### **Brunjo-Kaste**

Wenn es eine auf den Raumkampf spezialisierte Kampfeinheit gibt, dann ist es die Brunjo-Kaste. Eine Legion, die einst aus einer akuanischen Kriegerfamilien entstand, unterhält heute eine Flotte von mehreren Fregatten, drei Zerstörern, unzähligen Jägern und zwei Jagdschiffträgern. Die im Turnos-Quadranten ansässige Brunjo-Kaste, wird oft zu Schutz von Transportschiffen und wichtigen Persönlichkeiten angeheuert. Aber auch Angriffsaufträge nehmen die Söldner an, wenn es zum Beispiel darum geht, eine Raumbasis einzunehmen.

### **Medesa-Legion**

Die berüchtigte Medesa-Legion besteht aus Unfreiwilligen, also Zwangsrekrutierten und Kriminellen. Fast jede Armeen und Söldnerseinheiten besitzen einen gewissen Teil Unfreiwillige, doch die Medesa-Legion mit insgesamt 2 Millionen Soldaten besteht aus über 90% diesen Widerwilligen. Um die Legion zu kontrollieren, trägt jeder Soldat einen Neuroregulator inklusive Sprengvorrichtung im Kopf. Durch mitgeführte Aufzeichnungsgeräte und Peilsender, entscheiden Operatoren in der Gefechtsbasis, welche Söldner bestraft werden oder wer nicht. Die Medesa-Legion besitzt neben ihren Heerscharen von mittelmäßig bis schlecht ausgerüsteten Bodentruppen, auch eine Vielzahl von Transportfahrzeuge und Luftlandfahrzeuge. Die Legion unterhält auch eigene Raumschiffe zum Truppentransport, doch den Großteil der Logistik wickelt die Raumfahrergilde ab. Diese Söldnerseinheit wird hauptsächlich für Angriffsmissionen angeheuert in dem schiere Masse gefragt ist. Die Legion unterhält kaum Spezialeinheiten für besondere Aufträge und auch Operationen in denen die Legion etwas bewachen soll,

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

wird aufgrund ihrer Beschaffenheit häufig an andere Einheiten vergeben.

## Rakonata

Die Rakonata ist eine Vereinigung von religiös fanatischen Akuanern. Diese Bruderschaft ist mit ihren ca. 1500 aktiven Söldnern sehr klein, doch die am besten ausgerüsteten und die bekanntesten Legion in der Allianz. Die Rakonata sind geprägt von dem Kult'ryta-Glauben und sehen sich als leuchtende Fackel, die nicht nur die Dunkelheit verdrängt, sondern diese auch brennend vernichtet. Die religiösen Söldner der Bruderschaften haben mit diesen Leben schon abgeschlossen, so dass sie im Kampf keine Angst vor dem Tod haben und somit sehr gefährliche Gegner sind.

Alle Söldner werden schon in jungen Jahren in die Bruderschaft aufgenommen und auf den Kampf vorbereitet. Nur 10% der aufgenommenen Rekruten überleben die tödliche 10 Jahre andauernde Grundausbildung und nur 10% davon erreichen das 20te Lebensjahr. Die überlebenden Söldner werden in ihrer Ausbildung genetisch verändert, mit Cyberware ausgestattet und körperlich hart trainiert. Alle Söldner tragen ausschließlich Alpha- bzw. Beta-Anzüge, nutzen schwere Waffen und schwer gepanzerte Fahrzeuge, Kampffläuter oder Luftlandeeinheiten. Die Rakonata sind sehr wählerisch in der Auswahl von Aufträgen. Die Aufträge müssen ehrenhaft und in die Ansichten des Kult'ryta-Glauben passen.

## Brut von Kor

Die Brut von Kor sind religiöse Fanatiker die dem Terraner Helma Kor folgen. Kor, ein Pal-Controller und einstiges hohes Mitglieder aus der Kristallgilde von Entaria, wurde vor 15 Jahren von der Gilde verstoßen und schuf dann eine eigene Sekte um sich. Kor wird als Gott von seinen Anhängern verehrt, der das Paradies besucht haben soll und allen seinen Anhängern Zutritt gewähren soll. Merkwürdigerweise soll der ehemalige Pal-Controller und auf Dimensions-Magie spezialisierte Kor dafür sogar dafür Beweise haben.

Die Brut von Anhängern ist inzwischen 400.000 Mann groß und umfasst größtenteils Bodentruppen. Durch Spenden aus Wirtschaft und auch Politik kann sich Kor auch Raumschiffe zum Transport leisten. Die Qualität der Kämpfer ist nicht hervorragend, doch dafür sind die Kosten zum Anmieten der Söldnerarmee im Vergleich zu anderen Einheiten sehr günstig. Auch ist die Brut von Kor nicht sehr zimperlich in der Auswahl der Aufträge. Hauptsache es gibt viele Opfer die dem Gottkämpfer Kor geopfert werden können.

## Red-Rats

Ihren Ursprung haben die Red-Rats aus den Freiheitskämpfen gegen Imperator Sorta Ki. Die einst terranischen Widerstandskämpfer hatten sich nach dem Sturz des Diktators nicht aufgelöst und sich zu einer Söldnerlegion zusammengeschlossen. Sie boten sich und ihre Fähigkeiten jeden an, der dafür zahlen konnte. In den darauf folgenden Jahren und den Kämpfen gegen die Zeloaten, wuchs das Ansehen der Legion, so dass sie heute für ihre Zuverlässigkeit, gute Logistik und breit gefächerten Waffengattungen bekannt ist. Das besondere der Red-Rats ist, das sie sich nicht wie üblich in den

typischen Waffengattungen spezialisiert sind, sondern die Kampfeinheiten bunt mischen und sich wie kleine Separatistenzellen organisieren. Die Red-Rats mit insgesamt 700.000 Soldaten haben sich auf den Bodenkampf und dem Schutz von Objekten spezialisiert. Aus dem Grund besitzt die Legion kaum Raumschiffe und Flugfahrzeuge und ausschließlich Truppen- und Nachschubtransporter.

## Schatten des Tromeos

Die Schatten des Tromeos werden von Ri Tromeos geführt, einem Hochassassinen von Zynirus Prime. Diese sehr kleine Einheit von ca. 500 Kämpfern besteht aus Meuchelmördern und Profiassassinen und ist auch nicht auf den offenen Kampf ausgelegt. Die Spezialität der Assassinen besteht darin die Befehlshaber der Gegner zu eliminieren, Kampfverbände aus dem Hinterhalt anzugreifen oder Fallen zu legen.

## Grunk Clans

Fast jeder Clan der Grunks stellt einen Teil seiner militärischen Kraft als Söldner zum anmieten an. Dies ist einer der Haupteinnahmequellen der Grunk. Die drei größten Söldnerclans sind die Gam-Clan, Ahrug-Clan und die Kraz-Clan mit insgesamt 300 Millionen Soldaten plus mehrere Millionen aus den anderen Clans und einer Dunkelziffer von Rekrutierbaren Soldaten aus der Bevölkerung. Die Grunks sind auf den Bodenkampf spezialisiert, so das ihre Kampfeinheiten aus leichte und schwere Infanterie, einige gepanzerte Fahrzeuge, hauptsächlich Truppentransporter und einigen Artilleriegeschützen besteht. Grunkeneinheiten treten in Massen auf, so dass sie versuchen durch schiere Masse und durch ihre Brutalität ihren Gegner zu überrollen. Die Clans bieten Ihre Fähigkeiten meistens im Gilod Quadranten, im Quadranten Krill'Ma, Greenhill, Vort'rega, Rasania und Turnos an. Grunks sind im Vergleich zu anderen Legionen sehr günstig.

## Kulte, Sekten und Glaubensrichtungen

Drona-Mönche, ##es wird nachgesagt das sie mit Waffenschmuggel und Drogenhandel zu tun haben

Kult'ryta, ##

Akuanischer Glaube

Zyzk

Glaube der Pemprac

Schamanistischer / naturverbundener Glaube

Brut von Kor  
siehe Söldnerinheit

## Schulen

### Die Schule des Fe lyto

Auf dem Gebiet der nichtmagischen Kampfstile gibt es seit geraumer Zeit nur eine Kampfschule die scheinbar

## Kapitel 9 – Staaten und Spezies

alle Vorteile einer Kampftechnik vereint. Die Schule des Fe Iyto. Sie entstand vor ca. 120 Jahren nach einem Zusammenschluss von 14 verschiedenen Kampfschulen. Die damaligen Meister kreierten eine eigene Kampftechnik die bis heute perfektioniert wurde.

Fe Iyto Schulen gibt es auf allen bewohnten Planeten der Allianz, außer im Gebiet der Drah, Kronomäer, Drogoliten und selten bei den Guuz.

Der Fe Iyto Kampfstil wird nicht nur als reine Kampftechnik, sondern wird auch von vielen als reines Hobby angesehen oder betrieben. So findet man in Fe Iyto Schulen häufig eine hohe Anzahl von "normalen" Wesen die dort sich unterrichten lassen. Es ist üblich dass Mitglieder kommen und gehen, so dass eine Aufnahme in eine Schule, sei es auch nur für eine kurze Zeit, kein Problem ist.

Regeltechnisch gesehen ist die Fe Iyto Kampftechnik mit Waffenen Kampf gleich zu setzen. Es wird jedoch nicht unterschieden ob ein Charakter "reinen" Waffenen Kampf erlernt hat, oder seine Kampftechniken aus einer Fe Iyto Schule. Es gibt somit keine Unterschiede.

## Spezies der Allianz

**Geschichte:** Es wird an dieser Stelle auf die bekannte Geschichte der Spezies in Form einer Zeitlinie eingegangen.

**Lebensweise:** Die Lebensweise beschreibt am besten, den Charakter einer Spezies.

**Kultur:** Jede Spezies besitzt eine eigene Kultur und Gebräuche.

**Design und Mode:** Wie kleidet sich die Spezies, wie baut es ihre Häuser.

**Familie:** Das Zusammenleben von Spezies wird in diesen Bereich erläutert.

**Population:** Eine Schätzung der derzeitigen Verbreitung der Spezies.

### Akuaner

#### Geschichte

##### Jahr ca. 20.000 VS

Die ersten Anzeichen von Kultur im südlichen Kontinent von Akaz'h. Aus dieser Zeit sind Bauwerke, Werkzeug und Gefäße gefunden worden.

##### Jahr ca. 10.000 VS

Die erste Art von Schrift wurde entwickelt. Die dabei verwendete Bilderschrift hat bis heute noch Bestandteile in der aktuellen Schrift der Akuaner.

##### Jahr ca. 6.000 VS

Die Schmiedekunst entwickelt sich, so dass Bronze für Geräte und Waffe verwendet wird.

##### Jahr 5107 VS

In der damals stark abergläubischen Kultur der Akuaner, bildete in diesen Jahr der Akuaner Galotronish Kelmus den Kult der Kulta'ryta. Die Grundsätze und Regeln des Glaubens waren alle von Kelmus niedergeschrieben, was für damalige Zeit ungewöhnlich war. Er förderte die Ausbreitung des Glaubens, indem er Abschriften seines Kulta'ryta anfertigen ließ und seine Jünger zum Bekehren in die Welt schickte. Schon nach 30 Jahren war der Kulta'ryta in dem damals zivilisierten Bereich auf Akaz'h der führende Glaube.

##### Jahr 4927 VS

Der Glaubensführer Galotronish Kelmus starb im Alter von 211 Jahren. Ein außergewöhnlich hohes Alter für damalige und auch heutige Zeit. Die Akuaner verbinden das hohe Alter Kelmus natürlich mit seiner gottgleichen Art. Stimmen aus der Neuzeit, haben die These aufgestellt, das Kelmus überhaupt kein Akuaner war, was natürlich reine Blasphemie in den Ohren der Akuaner ist.

##### Jahr 4522 VS

Die Glaubensgemeinschaft wird auf eine harte Probe gestellt. Stämme aus dem Norden und dem Osten ziehen gegen die zivilisierten Bereiche auf Akaz'h. Die Glaubensanhänger nehmen in dieser Zeit das erste Mal Einfluss auf die damals herrschenden Königreiche, damit

diese gegen die Stämme kämpfen. Die Glaubensgemeinschaft versendet ebenfalls Tempelritter, die später einfach nur Templer genannt werden. Es beginnen die Blutkriege die viele tausenden Akuanern das Leben kosten.

##### Jahr 4267 VS

Durch den Einsatz von fanatischen Templern die ihrerseits auch die normalen Truppen in den Bann ziehen, werden die Stämme zurückgeschlagen und vernichtet. Von nun an, nennen sich alle Glaubensanhänger des Kulta'ryta Templer. Die Gemeinschaft erlangt durch die Siege, starken Zuwachs und der Einfluss auf die Politik wird immer Größer.

##### Jahr 4190 VS

Der starke Einfluss auf die Politik durch die Templer nimmt kein Ende. Templer beherrschen den zivilisierten Bereich der Welt und sie breitet sich immer weiter aus. Alle Bereich des Lebens sind davon betroffen: Bildung, Wissenschaft, Forschung, Kunst, Musik, Architektur und sogar der Ackerbau. Der Glauben des Kulta'ryta wird von den Templern extremistisiert. Die Forschung kommt zum Erliegen, freie Meinungsäußerung ist Blasphemie.

##### Jahr 1100 VS

Über dreitausend Jahre lang herrscht ein wissenschaftlicher und wirtschaftlicher Stillstand auf Akaz'h. Der komplette Planet ist von den Akuanern erschlossen, doch technologisch hat sich kaum etwas verändert. In den noch herrschenden Königreichen regt sich jedoch Unmut gegen den Glauben. Die adeligen Herrschaftshäuser, die schon längst nur noch Marionetten des Glaubehauses waren, erheben sich gegen die Templer. Der jedoch schlecht organisierte Aufstand wird schnell vereitelt. Im Gegenzug wiegeln die Templer gegen die Monarchen auf und es beginnt ein Blutbad. Innerhalb der nächsten 30 Jahre wird jede Adelslinie ausgelöscht. Fürsten, Herzöge, Barone und ihre kompletten Familien werden auf dem Scheiterhaufen verbrannt. In dieser Zeit sterben hunderttausende im Feuer.

##### Jahr 1169 VS

Das nach dem Massaker an den Adelhäusern entstandene Machtvakuum, wird von den Templern geschlossen. Jedoch nicht durch die Templer selbst, sondern durch reiche, dem Kult treuen Familienhäusern von Händlern und Großgrundbesitzern. Die Templer sichern den aristokratischen Familien einige Sonderrechte zu, so dass diese zum Beispiel die Forschung fördern können und in einigen Fällen auch selbst Recht sprechen können.

##### Jahr 1112 VS

Das Schwarzpulver wird entdeckt.

##### Jahr 984 VS

Der erste Verbrennungsmotor wird gebaut.

##### Jahr 945 VS

Das erste Flugzeug macht seinen Jungfernflug.

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

## Jahr 48 NS

In diesem Jahr landet das erste tuknearnische Landungsschiff auf dem Planeten. Die Akuaner kennen zu diesem Zeitpunkt nur sehr primitive Computer, keine Raumfahrt keine Gentechnik. Die Akuaner erleben einen erbarmungslosen Kulturschock. Viele zweifeln das bisherige Leben und den Glauben an Kulta'ryta an. Es bricht auf vielen Kontinenten das Chaos aus. Die Tuknearner besetzen den Planeten und treten in Verhandlungen mit den Familien und den Templern. Zwar zeigen sich die Familien verhandlungsbereit, doch die Templer stellen sich gegen die Eindringlinge. Es beginnen heftige und ungleiche Kämpfe gegen die Tuknearner.

## Jahr 51 NS

Die Kämpfe gegen die Tuknearner werden eingestellt. Die Kolonialmacht wird von den Familien und den Templern anerkannt. Es beginnt die ausnahmslose Ausbeutung des Planeten. Kulturschätze, Erze und Lebensmittel werden von den Tuknearnern erbeutet.

## Jahr 74 NS

Die Anwesenheit der Unterdrücker wird von den Familien, den Templern und auch der Bevölkerung sehr langer Zeit schon hingenommen. Es gibt zwar eine Untergrundbewegung, doch diese besitzt nicht die Mittel um erfolgreich gegen die Besetzer vor zu gehen.

Mit Hilfe der Akuaner, werden neue Planeten besiedelt und mit Planetenformern besiedelbar gemacht. Die Akuaner lernen das Leben außerhalb ihres Planeten kennen und treffen dabei sogar andere Spezies.

## Jahr 97 NS

Als einer der ersten werden die Akuaner von der Seuche „Zituq-Alpha“ getroffen. Millionen werden dahingerafft und sterben.

## Jahr 99 NS

Nach dem Sieg über die Seuche straffen die Tuknearner die Zügel, was auch die Akuaner merken. Zwangsversklavung und Zwangsarbeit ist an der Tagesordnung. Der Widerstand gegen die Besetzer wächst und schlägt an manchen Orten auch in offene Kämpfe über.

## Jahr 119 NS

Die ersten Schiffe des Widerstandes der Telmaren erreicht die Akuaner. Zuerst verdeckt um Waffen und schweres Kriegsgerät zu liefern. Die Kämpfe gegen die Besetzer brechen völlig aus.

## Jahr 121 NS

Am 3.6.121 NS sind die Kämpfe gegen die Tuknearner vorbei. Sie ziehen sich zurück und der Planet Akaz'h ist frei. Von nun an unterstützen die Akuaner die anderen Spezies im Kampf gegen die Tuknearner. Die fanatischen Akuaner erweisen sich dabei als zähe Krieger und treue Verbündete. Gefürchtet sind die Selbstmordkommandos der Akuaner, auf dessen Konto später Millionen von Tuknearner gehen.

## Jahr 131 NS

Im gleichen Jahr, als der Heimatplanet der Tuknearner fällt, tritt eine Glaubensreform in Kraft. Der hohe Templer Huzar Fesami, lässt viele Reformgegner insgeheim ermorden, damit seine neuen Regeln in Kraft treten können. Huzar Fesami steht für Weltoffenheit und für mehr Freiheit für die herrschenden Familien. Die Templer sollen in Zukunft weniger direkten Einfluss auf Politik haben und mehr die frei Forschung und Bildung fördern als bisher. Der Fesami-Grundsatz ist bis heute, einer der wichtigsten Entscheidungen gewesen, um das Sonnenreich zu Gründung zu verhelfen.

## Jahr 132 NS

Das Sonnenreich wird von dem Familienrat, den fünf größten Familien, gegründet. Es wird eine Flotte und Truppen aufgestellt um die Planeten zu sichern. Innerhalb der nächsten 15 Jahre breiten sich die Akuaner über ein riesiges Gebiet aus, was heute noch kaum verändert besteht.

## Jahr 141 NS

Der „Krieg der 100 Reiche“ beginnt. Das Sonnenreich versucht sich zuerst aus den Streitigkeiten heraus zu halten, doch als Grunktruppen, das Maruku-System besetzen, greifen sie ein. Im Laufe der folgenden Kämpfe, erkannten die Akuaner den zukünftigen Machtfaktor der Kristallgilde auf Entaria und sicherte sich einen besseren Zugang zum System, indem sie durch eine große Offensive, einen großen Teil des Königreiches Krono einverleibten. Dazu schlossen sie ein Militärbündnis mit dem jungen Staatenbund Cyben der bis heute noch hält und gepflegt wird.

## Jahr 153 NS

Die terranische Armee erreicht das Sonnenreich. Gestärkt durch die Siege über die anderen Reiche, besitzt das Sonnenreich kaum eine Chance gegen die terransichen Klon-Armee oder Kampfdroiden. Das Sonnenreich gibt nach nur 42 Tagen Kampfhandlung auf und übergibt die Macht an die neuen Besetzer. Die stolzen Akuaner, stark gekränkt in ihrer Ehre, bilden sogleich einen Widerstand gegen den Imperator. Da die Terraner Glaubensrichtungen und Sekten verboten hatten, mussten auch die Templer in den Untergrund gehen.

## Jahr 273 NS

Mit dem Tode des Imperators, brechen sogleich Unruhen und Kämpfe gegen die Besetzer aus. Die Akuaner sind nicht müde unter der gewaltsamen Besatzung der Terraner geworden und es war kein Tag vergangen in dem nicht ein Selbstmordkommando Anschläge sich gegen die Besetzer richtet. Es wurden schnell Truppen aufgestellt und die Terraner aus dem damaligen Sonnenreich vertrieben.

## Jahr 283 NS

In den folgenden Jahren, des Chaos verhalf das Sonnenreich dem neuen Staat Mokitistan zur Gründung. Akuanische Truppen kämpften Seite an Seite mit den Dispak gegen Sakitistan um sich von diesem Reich zu trennen. Nach 2 Jahren kämpfen ist Mokitistan frei und die Kampfhandlungen werden als beendet erklärt. Seit

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

dem herrscht eine innige Verflechtung der Dispaks mit dem Sonnenreich.

## Jahr 286 NS

Der Grasianischen-Mutationsvirus erreicht schnell das Sonnenreich und breitet sich dort. Milliarden von Akuanern fallen dem Virus zum Opfer und bis heute leben und sterben tausende erkrankte Akuaner in Eindämmungslagern.

## Jahr 332 NS

Das Auftauchen der Zeloaten bringt schließlich auch die Akuaner dazu der Allianz der anderen Staaten beizutreten. Zwar ist das Sonnenreich am weitesten von der Bedrohung der Insektoiden entfernt, doch die Akuaner erkennen die Gefahr die hinter den Zeloaten steckt und stellen eine Heerschar von Truppen zur Verteidigung der Staaten bereit.

## Jahr 368 NS

Durch einen Misstrauensantrag durch den Rat der Familien, wird der Vorsitzende Gel Trusta der Gulmon-Familie abgesetzt. Nach zähen Debatten, kann sich Fu Miriz der Felsemi-Familie durchsetzen und wird als Do-Zenturian, als neuer Anführer des Sonnenreiches gewählt.

## Jahr 377 NS

Es ringen zwei große Mächte in der Kultur der Akuaner und insbesondere um die Herrschaft im Sonnenreich. Die altherwürdigen aristokratischen Familien und die Templer des Kult'ryta-Glaubens. Die aristokratischen Familien, sind zwar die politischen Führer im Reich doch auch sie sind an den Glauben Kult'ryta gebunden. Dies nutzen die Templer aus, um Einfluss auf die Familien zu üben. Zusätzlich gibt es unzählige Blutfäden zwischen den Familien, so dass zwischen einigen Häusern es sogar zu offenen Kampfhandlungen kommen kann.

## Lebensweise

Akuaner sind Glaubensfanatiker. Sie leben nach dem Glauben des Kult'ryta. Ein strenger Glaube, der fast alles im Leben der Akuaner vorschreibt. Sie vertrauen keinem, bzw. selten einer anderen Person, die nicht an das Kult'ryta glauben. Das macht das Zusammenleben mit ihnen so schwierig. Akuaner sind sehr stolz auf sich und ihren Glauben. Sie sind gut Kämpfer und hervorragende Strategen und sie lieben es, amüsante Passagen aus dem Kult'ryta zu zitieren, die aber bei Nicht-Akuanern, selten richtig verstanden wird.

Das Leben wird neben dem starken Glauben, der durch die Templer des Kult'ryta gepredigt wird, von mächtigen Familien beherrscht. Die Familien herrschen oft über mehrere Sonnensysteme und sind in ihrem Handeln und Politik oft völlig autark von der Regierung des Sonnenreiches. Eine Familie besitzt immer eine archaische Rangortung. An der Spitze sitzt der Beschützer, der Zeturian. Seine Berater sind die Fregar, die es in drei Abstufungen gibt. Darunter gibt es die Nazek mit vier Stufen, die für die Organisation zuständig sind. Darunter folgen die Zetak mit 5 Abstufungen, die schließlich für die Ausführung der Befehle zuständig sind.

## Kultur

Akuaner leben streng nach der Lehre des Kult'ryta. Ein 5500 Jahre alter Glaube, der noch aus der Zeit stammt, als man sich noch mit Bronzewaffen bekämpfte. Die Lehre des Kult'ryta ist in allen Schichten verbreitet und wird überall in den Reichen der Akuaner als alleiniger Staatsglaube gelehrt. Nach dem Kult'ryta zu leben ist nicht einfach. Er verbietet Drogen, Sex und bestimmte Speisen. Die Lehre, ist sehr ausgiebig und beschäftigt sich mit allen Lebenslagen. Die Lehre des Kult'ryta besagt genaugenommen, dass das Wohl der Allgemeinschaft wichtiger ist, als das Wohl eines Einzelnen. Nur mit einem solchen Glauben, kann es die Harkato geben, die gefürchteten Selbstmordkomandos der akuanischen Armee.

In der Kunst der Akuaner besteht der Glaube ebenso, wie im normalen Leben der Akuaner. Ob in Liedern, Gemälden, Skulpturen oder anderen Kunstwerken. Es werden immer Themen des Glauben Kult'ryta behandelt. Andere Glaubensrichtungen oder das nicht beachten des Kult'ryta wird verfolgt und hart bestraft.

Männliche Akuaner schneiden sich die Haare zu einen Iro-Schnitt oder anderen rituellen Haarschnitten und färben sich diesen Rot. Dies ist ein Zeichen der Männlichkeit und Härte und ist sehr wichtig in der Clanstruktur der Akuaner. Frauen besitzen eine andere Stellung in der Kultur der Akuaner. Wenn die Männer für die schwere körperliche Arbeit und den Kampf zuständig sind, so sind die Frauen für den Haushalt und die Finanzen einer Familie zuständig. So werden zwar die Clans von starken Herrschern geführt, doch die Finanzielle und somit meist auch die wahre Macht, liegen bei den Frauen des Herrschers.

## Design und Mode

**Gebäude:** Traditionelle akuanische Bauten, wie Amtssitze, Behörden und natürlich Tempel, sowie Anwesen bedeutender Persönlichkeiten, haben oft einem quadratischen oder achteckigen Grundriss. Die Gebäude haben geschwungene Dächer, auf denen oft ein weiteres kleineres geschwungenes Dacht thront. Ach wenn es sich überhaupt nicht um eine weitere Etage handelt. Die Dächer sind golden oder silbern, wenn höhere Persönlichkeiten in ihnen wohnen. Ansonsten sind sie rot. Akuaner sind sehr kunstfertig was es um die Verzierung der Häuser geht. In der Inneneinrichtung hingegen, sind sie jedoch sehr schlicht und neutral. Die Räume sind eher minimalistisch und werden nur mit wenigen Farbakzenten oder speziell positionierte Einrichtungsgegenständen ausgefüllt.

**Alltagsgegenstände/Raumschiffe/Fahrzeuge:** Gegenstände und Fahrzeuge der Akuaner sind oft dolchartig langgezogen und schwungvoll gebogen. Geschwungene Formen bedecken diese Objekte und sind nicht selten mit Farben und Symbolen bedeckt. Akuanische Objekte, auch wenn sie stark vom Glaubenssymbolen bedeckt sind, werden von Sammlern überall in der Allianz geschätzt und gesammelt. Akuanische Fahrzeuge sind fast immer symmetrisch aufgebaut und haben ihren Pilotenbereich oft im hinteren Bereich des Fahrzeuges.

**Kleidung/Schmuck:** In der archaische Rangortung der Akuaner spielt Kleidung und Symbole eine große Rolle. Für andere Spezies nur schwer zu erkennen, können

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

gewisse Farbkombinationen der Kleidung, Ringe, Schärpen und eingewobene Kordeln an der Kleidung den Rang eines Akuaners angeben. Generell ist die Mode der konservativen Akuaner sehr traditionell wie schon vor Jahrtausenden. Die männlichen Akuaner tragen den Gaada. Eine Kombination aus weiten Hosengewändern und lange Mäntel mit sehr breiten Ärmeln. Diese Trachten sind oft farbenfroh und von hoher Qualität. Die Frauen tragen dafür oft lange Kleider, die Gifda, die bis zum Boden reichen. Einige Frauen tragen auch das Schaadae, eine Maske die Stirn und Augen bedecken, die oft kunstvoll geschnitzt sind und aus edlen Materialien hergestellt werden. Diese konservative Kleidung ist oft sehr sperrig und es dauert oft sehr lange, sie richtig, den Regeln entsprechend, anzulegen.

**Schrift:** Die Schrift der Akuaner, Ariz, besteht aus 323 Zeichen, die alle sehr geschwungen, von oben nach unten lang gezogen und filigran wirken. Die Schrift wird von rechts nach links geschrieben und besteht aus komplexen Formulierungen, auch für einfache Dinge wie Sonne, Wasser oder Baum.

## Familie

Akuaner leben in kleinen Gemeinden und Gruppen, aber selten als Einzelgänger. Eine feste Paarungszeit besteht, nach der Lehre des Kulta'ryta, in dem dritten Teil des Jahres. Physiologisch gesehen gibt es keine festen Paarungszeiten. Die Schwangerschaft dauert 278 Tage. Es wird meistens nur ein Junges geboren. Für die Aufzucht ist, je nach dem Geschlecht abhängig, nur ein Elternteil zuständig. Wird ein Weibchen geboren, ist die Mutter für die Aufzucht verantwortlich und wenn ein Männchen geboren wird, der Vater. Nach der Selbständigkeit des Jungen, bleibt dieses meist noch lange in der Familie.

## Population

### (Platz 3)

## *Briis*

## Lebensweise

Die Plage der Allianz. So werden sie meistens beschimpft. Briis sind (sehr!) neugierig, frech, starrsinnig und erkennen keine Obrigkeit an. Wenn sie etwas entdecken was sie Interessiert, beschäftigen sie sich ausgiebig damit. Sie probieren es aus, nehmen es in den Mund, nehmen es auseinander oder nehmen es einfach mit. Ob es jemanden stört, ist ihnen egal. Doch schon nach kurzer Zeit verlieren sie das Interesse und beschäftigen sich mit etwas neuen. Das ist auch ein Grund, warum Briis nicht den schweren Weg eines Pal-Controllers einschlagen. In ihren Handeln, sind sie höchst Hyperaktiv. Sie tun es schnell und scheinbar ohne Konzept. Besitzum ist ihnen völlig unbekannt. Sie sind reine Anarchisten. Sie leben nach keinen Gesetz, sondern nur nach ihren eigenen Interesse und das ist mit grenzenlosem Unsinn angereichert. Sie benehmen sich, wie kleine freche Kinder und machen mit jedem ihre Späße. Sie kennen keine Moral oder Gewissen. Jemanden umzubringen, ist für sie dasselbe wie ein Brot zu schmieren. Briis kennen keine Angst, denn dazu ist ihre Neugier zu groß. Sie sind wahre Optimisten. Etwas Negatives gibt es in ihrer Vorstellung nicht. Nur etwas

Interessantes. Trotz ihrer geringen Größe, sind sie nicht ungefährlich. Eine Horde Briis hat schon so manchen Melizeinheit aufgemischt.

Kontakt zu einem Briis aufzunehmen ist nicht schwer. Aus reinem Interesse fangen die meisten Briis ein Gespräch selber an. Hat man einen Briis als Freund, so wird es eine Ewigkeit dauern, bis man ihm trauen kann oder loswird.

Ein Briis lebt ein Leben des Reisens. Sie wahren immer schon Nomaden, die von Ort zu Ort fahren, um neue Länder zu erforschen. Heute ist das nicht anders. Sie besitzen keine eigenes Reich oder einen eigenen Planeten. Sie sind überall in der Allianz verstreut, immer auf der Suche nach neuen interessanten Dingen. Die Telmaren gelten als inoffizielle Vertreter, wenn es um die Briis geht.

## Kultur

Eine Kultur haben die Briis nicht entwickelt. Sie haben seit Gedenken, schon von anderen Rassen gelebt. Zuerst auf ihren Heimatplaneten von den Telmaren und dann von den anderen Rassen der Allianz. In dieser Hinsicht sind sie Schmarotzer. Ob es sich um eine technologische Entwicklungen handelt oder um eine Ladung von Kornflaks. Sie nehmen es sich, wenn sie es brauchen. Das einzige was ein Briis wirklich gut kann, außer andern auf die Nerven zu gehen, ist Geschichten von seinen Reisen zu erzählen. Eine Kunst die von Generation zu Generation weitergegeben wird.

## Design und Mode

**Gebäude:** Briis bauen keinen eigenen Gebäude. Wenn sie die Möglichkeit haben, ein Gebäude zu bauen, so kopieren sie Baustile anderer Kulturen oder sie besetzen einfach ein anderes Gebäude anstatt ein eigenes zu bauen.

**Alltagsgegenständ/Raumschiffe/Fahrzeuge:** Briis bauen keine Gegenstände oder Fahrzeuge.

**Kleidung/Schmuck:** Briis kleiden sich mit Wertvollen Schmuck den sie sich borgen oder Müll den sie finden. Oft auch beides zur gleichen Zeit. Einen festen Stil gibt es scheinbar nicht.

**Schrift:** Die Schrift der Briis ist die gleiche der Telmaren, doch Experten können oft an der Handschrift einer Person erkennen, ob es ein Briis oder ein Telmar geschrieben hat.

## Familie

Briis sind eindeutige Einzelgänger. Wenn sie sich zusammentreffen, dann nur zu einen Besäufnis und/oder um Geschichten auszutauschen. Eine feste Paarungszeit besitzen die Briis nicht. Ihre Geschlechtsorgane, die kurzen Tentakel hinter den Ohrlöchern, tragen sie immer offen. Nach einer 122 Tagen langen Schwangerschaft, wirft das Weibchen ca. 4 bis 7 Junge. Das Pärchen und die Junge bleiben bis zur Selbständigkeit der Jungen, zusammen. Danach trennen sich alle von einander. Briis ist der Tod eines anderen Briis, auch wenn es das eigene Kind ist oder der des Partners, egal. Doch töten sie niemals einen anderen Briis. Eine Eigenart was einen Briis in einer Armee, selten macht.

## Population

### (Platz 11)

## *Dispak*

---

### Lebensweise

Einen Dispak sollte man nie wegen seiner geringen Größe unterschätzen. Sie sind hart im nehmen und können auch gut mal einen austeilen. Dispaks sind gegenüber anderen Rassen, äußert verschlossen und zurückgezogen. Sie behandelt einen Fremden immer mit etwas Misstrauen. Hat man jedoch einmal das Vertrauen eines Dispaks gewonnen, so ist er für immer ein wahrer Kumpel. Dispaks trinken gerne mal einen und machen gerne ihre Scherze über andere. Körperliche Arbeit macht ihnen kaum etwas, was sie beliebt unter Sklavenhaltern macht.

### Kultur

Die Dispaks haben sich der multikulturellen Gesellschaft der Allianz angeschlossen. Obwohl die Dispak Gemeinschaften selten mit andersartigen Lebewesen durchsetzt sind, gibt es kaum Unterschiede in der heutigen Kultur unter den Dispaks zu anderen Rassen. Wie bei den Pemptracs auch, besitzt die Dispaks ein große Freude an Sportlichen Betätigungen. Dabei steht die Herausforderung zwischen zwei Kontrahenten meistens im Mittelpunkt. Gruppensport ist dabei seltener. Einer der bekanntesten Sportdisziplinen sind die "17 Wellen der Frotagru", kurz 17 genannt. Dabei handelt es sich um 17 verschiedene einzelne Disziplinen in denen zwei Personen meistens sich körperlichen Schaden zufügen. Der am längsten durchhält, hat gewonnen.

In der Kultur der Dispaks werden große Kämpfer und andere große Personen des Volkes, als Helden verehrt. Ihre Geschichten sind fast jeden Dispak bekannt und sind oft Stoff für neue HoloVid Filme. Einer der größten Kämpfer der Dispaks ist Furnur Hok. Ein Krieger der im Jahre 1240 VS alleine, gegen rebellierenden Horden gekämpft und später das Volk vereinigt haben soll. Weiter große Personen aus der Kultur der Dispaks sind Repi Xu, der Dichter, Duri Gno Palikwa, der Fallsteller von Druziku und Alakitow Tripita, der Feldherr von Traqwa.

### Design und Mode

**Gebäude:** Der Gebäudestil der Dispaks könnte als Kantig bezeichnet werden. Kubistische Formen oder auch mehreckige Häuser mit Räumen in denen scharfe Kanten den Raum aufteilen. Die Räume sind oft sehr hoch und breit, was die Dispak lieben. Generell haben die Dispak einen Hang zu monumentalen Machtbauten. Schon seit Jahrtausenden sind die Dispak vorzügliche Baumeister, wobei sie filigrane Linien scheinbar nicht kennen.

**Alltagsgegenständ/Raumschiffe/Fahrzeuge:** Fahrzeuge und Gegenstände der Dispak sind grob und funktionell. Sie dürfen nicht als primitiv eingestuft werden, doch haben sie für einen Betrachter einer anderen Kultur immer etwas einfaches und schlichtes.

**Kleidung/Schmuck:** Dispak tragen sehr gerne Lederhosen und Lederwamse. Generell ist Leder das

bevorzugte Kleidungsmaterial. Wolle oder andere Stoffe sind nicht so beliebt. Höhere Dispak gleichen sich traditionell mit bunten Schärpen und kleinen goldenen Hornaufsätzen. Generell werden sehr gerne die Hörner der Dispak geschmückt. Die Männchen tragen oft Ketten die um die Hörner geschwungen werden oder von ihnen herabhängen. Die Weibchen hingegen tragen bunte Stoffe oder Lederbänder.

**Schrift:** Die verschiedenen Sprachen der Dispak basieren alle auf der gleichen Schriftform. Der Haktartonow. Die Schrift gehört in die Kategorie der Keilschrift mit 26 Buchstaben, wobei kleine Punkte über den Buchstaben die Bedeutung der Zeichen ändern kann, so dass es insgesamt es sich um 54 Zeichen handelt.

### Familie

Die Dispaks leben meistens in großen Gruppen und das dann paarweise. Einzelgänger kommen seltener vor, sind aber üblich. Der Schutzinstinkt der Dispaks gegenüber ihrer Familie und anderen Mitgliedern ihrer Gruppe sind sehr groß.

Feste Paarungszeiten gibt es nicht. Die Schwangerschaft beträgt 302 Tage und das Weibchen gebärt meistens nur ein Junges.

## Population

### (Platz 7)

## *Drah*

---

### Lebensweise

Drah sind emotionslose, rein logisch, wissenschaftlich denkende Geschöpfe. Sie haben sich im Laufe der Evolution von der Technik getrennt und haben den geistigen Weg, denn Weg der Magie gegangen. Das macht sie sehr Wissensdurstig. Besonders dann, wenn es um Magie geht. Wenn man sich mit einem Drah unterhält, kann es passieren, dass er Stunden lang über das sinniert, was er gerade gehört hat. Ein Drah tut nie etwas unüberlegt. Eine genaue Betrachtungsweise einer Situation oder eines Problems, erfordert Zeit. Zeit die sich die Drah nehmen, auch wenn es Tage dauert. Sie suchen meistens nach einer Möglichkeit, die alle Beteiligten den größten Nutzen einbringt. Ein Grund, warum die fliegenden Fische, wie sie oft genannt werden, oft in beratenden Funktionen eingesetzt werden. Sie sind hervorragende Strategen und Taktiker. Obwohl ihre Strategien etwas Zeit brauchen, sind sie meistens die besten.

Eine Freundschaft ist oft sehr schwierig. Drah leben sehr zurückgezogen und ein Kontakt ist oft nicht leicht. Drah besitzen jedoch eine Schwäche für Magie. Über Magie, können sie Stunden lang, reden und sind oft bereit ihre Künste zu zeigen. Ansonsten sind sie sehr langweilig. Sie kennen keine Freuden oder Unterhaltung.

### Kultur

Drah sind die älteste, bekannte Rasse der Allianz. Sogar älter als die Tuknearnern. Neben der Denkweise der Drah, auch ein Grund, warum sich die beiden Rassen in der Zeit der Kolonialisierung, so gut verstanden haben.

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

Die Drah besitzen schon seit ca. drei Millionen Jahren, eine hochentwickelte Kultur. Die Drah haben ihren Glauben an übermächtige Wesen oder mythischen Wesen abgelegt und leben ein rein magisch, orientiertes wissenschaftliches Leben. Technologie gibt es bei den Drah kaum. Sie haben sich vor ca. einer Millionen Jahren von jeglicher Technologie getrennt und sich auf das Studium der Magie konzentriert. Die Kultur der Drah beschränkt sich auf die Diskussion und das Studium der Magie.

Sie besitzen keine Sportarten oder andere Arten der Unterhaltung. Sie kennen keine Festtage, geschweige denn Feste. Es gibt schließlich keinen logischen Grund, etwas zu feiern. Nur die Diskussion über wissenschaftliche Themen kann sie, aus ihren lethargischen Zustand, aufwecken.

## Design und Mode

**Gebäude:** Drah leben in runden blasenähnlichen Gebäuden, die sie mittels Magie erschaffen. Die Räume zeichnen sich mit einer absoluten Schmucklosigkeit aus.  
**Alltagsgegenständ/Raumschiffe/Fahrzeuge:** Die Drah erschaffen nur wenige Gegenstände, doch diese sind schlicht und schmucklos. Fahrzeuge bauen die Drah keine, sondern nutzen nur Fahrzeuge die sie importieren.  
**Kleidung/Schmuck:** Drah tragen keinen Schmuck oder Kleidung.  
**Schrift:** Die Schrift der Drah, das Dahakan, gleicht feingezeichneten Kringeln und Kreisen. Bei dieser sehr schwer erlernbaren Schrift haben die Anzahl der Kringelumdrehungen, der Abstand der Zeichen und die verschlungenheit der Kreise jeweils eine andere Bedeutung. Insgesamt werden 92 unterschiedliche Zeichen gezählt, wobei die Kombination manchmal wieder eine andere Bedeutung ergibt.

## Familie

Drah reproduzieren sich auf magische Weise. Ihre alte Reproduktionsweise, haben sie schon vor Millionen vor Jahre abgelegt. Durch ein angeborenes, magisches Ritual, zeugen drei oder vier Drah ein neuen Drah. Der "neugeborene" Drah besitzt eine DNA-Mischung aus den DNA seiner Eltern. Der junge Drah ist sofort selbständig, geht aber bei seinen Eltern in eine Art Lehre, bei dem es seine magischen Fähigkeiten erlernt.

## Population

##(Platz 12)

## Drogolit

---

### Lebensweise

Der Lebensstil eines Drogoliten, zeichnet sich in der Kopie seiner Umwelt dar. Wenn er sich nicht in der Gemeinschaft seiner eigenen Rasse umgibt, imitiert er gerne die Verhaltensmuster Personen in seiner Umgebung. Alkohol besitzt neben den normalen Begleiterscheinungen, auch eine äußerst starkes physische Auswirkung, bei den Drogoliten. Sie bekommen Unmengen, Handflächen große Blasen auf ihrer Haut, die sich schnell schwarz färben. Ansonsten

kann man Drogoliten als ruhige, friedliche Lebewesen bezeichnen. Sie machen sich nicht viel aus Politik, Macht oder Besitztümern. Sie kümmern sich mehr um sich selbst oder um befreundete Personen. Sie sind sehr genaue Beobachter und handelt selten überstürzt.

## Kultur

Eine Kultur gibt es bei den Drogoliten nicht. Sie sind eine junge Rasse, die sich eigentlich von dem Kulturschock des zusammentreffen, mit den anderen Rassen, noch nicht erholt hat. Als man sie fand, galten sie lange Zeit als primitive Lebewesen. Erst später, als sie begannen ihre Umwelt zu imitieren, stufte man sie als Intelligente Rasse ein.

## Design und Mode

**Gebäude:** Drogoliten bauen keine Häuser oder Gebäude. Sie lebten bis vor der treffen mit den Tuknearnern in Höhlen oder Felsritzen. Heute leben Sie in Schachtelbauten und anderen Fertighäusern. Sie versuchen zwar Stile anderer Spezies zu kopieren, doch bis jetzt kann man nicht von einem eigenen drogolitischen Stil sprechen.  
**Alltagsgegenständ/Raumschiffe/Fahrzeuge:** Drogoliten bauen keine Gegenstände oder Fahrzeuge.  
**Kleidung/Schmuck:** Drogoliten kennen keinen Schmuck oder Kleidung.  
**Schrift:** Drogoliten besitzen keine eigene Schrift.

## Familie

Die Drogoliten sind Bigeschlechtlich. Das heißt, das sie weiblich und männlich sind. Bei einer Paarung übernehmen der eine Drogolit die Befruchtung und der andere das Austragen des Jungen. Dabei besteht keine feste Paarungszeit. Die Schwangerschaft dauert 9 Tage. Es wird immer nur ein Junges geboren. Das Erziehen des Jungen übernimmt meistens die Gemeinschaft der Drogoliten. Die Eltern spielen dabei nicht eine so große Rolle. Drogolit leben meistens in Gruppen und Großfamilien. Einzelgänger sind die Drogoliten fast immer eine Zeit lang gewesen. Doch in einen späteren Abschnitt des Lebens zieht es sie zu einem Leben in einer Gemeinschaft hin.

## Population

##(Platz 13)

## Grunk

---

### Lebensweise

Grunk sind primitiv. Eigentlich sind sie noch ein Steinzeitvolk, denen man ein Bolter in die Hand gedrückt hat. Sie gehen in ihrem Vorgehen immer sehr grob und brutal vor. Sie sind unberechenbar, denn sie brauchen nur etwas nicht zu verstehen und schon hauen sie alles kurz und klein. Grunk schließen schnell Freundschaft und sie halten diese auch für immer. Doch Vorsicht, verarscht man sie, reißt sie einem dem Arsch auf (echt jetzt!). Durch ihre Wildheit, sind sie wahre Kämpfer, ohne Skrupel und Gewissen. Ein Wesen zu töten, macht ihnen nichts aus. Grunk besitzen ein Faible für große, laute

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

Waffen mit großen, häßlichen Rohrdurchschnitten; schnellen, laute Fahrzeugen mit offenen Verdeck und lauten, schnellen Krach den sie Musik nennen.

Im Krieg gibt es bei den Grunk, keine Verwundeten und sie machen auch keine Gefangene. Beide, werden noch auf den Schlachtfeld erschossen, so dass sie einem nicht zur Last fallen können.

## Kultur

Viel Kultur besaßen die Grunk noch nie. Sie sind ein Volk von intelligenten Primaten, die von der Allianz aufgenommen wurde. Als sie vor ca. 350 Jahren entdeckt und kolonisiert wurden, bestanden sie aus vielen Clans, die sich noch mit primitiven Waffen den Schäden einschlugen. Bis heute, hat sich wenig geändert, nur das die Waffen effektiver geworden sind. Grunk verstehen und kennen keine Kunst, egal in welcher Form ob Musik, Skulptur oder Gemälden. Das einzige was sie mögen, sind Kämpfe, lautes Heavy-Metal und schnelle Fahrzeuge. Sie begreifen viele Vorgänge in der heutigen Zeit nicht, was sie oft wüten macht. Ein Grund, weshalb es so viele "Unfälle" mit Grunk gibt.

In ihrer Clanstruktur, besitzen die einzelnen Subrassen unterschiedliche Stellenwerte. Das Amt eines Clanhäuptling wird immer aus gekämpft, so dass auch nur der Stärkere überlebt und regieren darf. So kommt es, das die meisten Clanoberhäupter, Morunk sind. Qlobs sind nie Häuptlinge. Sie besitzen einen Stellenwert eines Sklaven. Die Karank, stellen dafür meist den Clanschamanen. Der Clanschamane, oder auch Grunk-Schamane, ist ein Zauberer, den es schon seit hunderten von Jahren, unter den Grunk gibt. Der Schamane stellt meist eine wichtige Rolle, unter den Grunk. Er ist der Berater des Häuptlings und entscheidet manchmal auch über den Kopf des Häuptlings hinweg. Er kann heilen, Regen bringen, Feuer machen und er kann (ganz wichtig) Gegner vernichten.

## Design und Mode

**Gebäude:** Der Baustil der Grunks hat sich seit Jahrtausenden nicht verändert. Nur die Materialien. Grunks bauen oft nur kleine runde Gebäude, die sehr stark an die alten Rundzelte, den Haktuu der Grunks erinnern. Die Rundbauten sind oft 10 oder 20 Meter im Durchmesser und haben in der Mitte ein Glasdach um Licht in den großen Raum zu bringen. Eine Raumbegrenzung nutzen die Grunk nur selten. In dichtbesiedelten Gebieten, werden die Rundbauten eng beieinander oder sogar auf Plattformen übereinander gebaut. Die Form der Gebäude ändert sich jedoch nicht.  
**Alltagsgegenständ/Raumschiffe/Fahrzeuge:** Gegenstände der Grunk sind grob, roh und schlicht. Einfache Gegenstände werden jedoch oft mit Federn oder Ketten „verschönert“, was oft unpassend und störend wirkt. Grunk lieben gewaltige Fahrzeuge mit viel Kraft und Geschwindigkeit, ein Grund warum Grunks den Großteil der professionellen Speedpod-Fahrer stellen. Im Design wirken fahrzeuge der Grunk brachial und brutal. Die Kraft der Fahrzeuge muss auch im Design dargestellt werden. Große Räder, Große Antriebsdüsen, alles groß.  
**Kleidung/Schmuck:** Federn, Holzketten und grob gewebte Kleidung zeugen noch auf die primitive Kultur hin, aus der die Grunk stammen. Filigran und Zierlich

sind Wörter die in der Welt der Grunks nicht vorkommt.  
**Schrift:** Bildschrift, die in allen Sprachen die gleiche ist, ist komplex, doch nicht sehr kompliziert. Die Bilder zeigen oft schon in ihrer Symbolik, was gemeint ist. Ein Kreis mit strahlen stellt die Sonne dar. Einen kleinen Kasten mit zwei Rädern halt ein Fahrzeug.

## Familie

Grunk leben in einer festen Familien und Clanstruktur. Einzelgänger gibt es selten und wenn, dann kommen sie früher oder später in ihr Heim zurück. Das Bedürfnis eine Familie zu gründen, ist fest verankert und wird schon oft in jungen Jahren nachgegangen. Eine feste Paarungszeit gibt es nicht. Es können sich nur Paare der gleichen Subspezies zusammen kommen und Junge zeugen. Die Schwangerschaft dauert 185 Tage und es werden zwischen fünf und acht Junge geboren. Die Jungen können Vertreter aller drei Subspezies sein. Es gilt als Schande wenn der Wurf nur aus Qlobs besteht. Es ist nicht selten, das einzelne Qlobs gleich nach der Geburt von ihren Eltern getötet werden.

## Population

### (30% Morunk, 50% Karank, 20% Qlobs)(Platz 1)

## Guuz

### Lebensweise

Guuz lieben die Technologie und lehnen Magie völlig ab. Guuz sind wahre Technokraten. Sie stellen die Technologie und deren Vervollkommnung, über das intelligente Leben. So würden Guuz alles tun, um an neue Technologien heran zu bekommen. Sogar ihr Leben opfern.

Ansonsten sind sie sehr spaßige kleine Kerle. Wenn nicht gerade Controller anwesend sind, sind sie sehr gesellig und reden über Technologie und was man damit anstellen könnte (was sonst?).

Einen Guuz an Bord eines Raumschiffes zu haben, ist gerne von der Mannschaft gesehen. Ein Guuz nimmt zwar zuerst die gesamte Maschinerie auseinander, um sie später aber, wieder leistungsfähiger zusammenbauen.

### Kultur

In ihrer Technokratischen Gesellschaft, gibt es kaum gesellschaftliche Zusammenkunft, in denen es nicht um Technologie geht. So gibt es anstatt Sportveranstaltungen, Bauwettbewerbe. In denen geht es darum, nach einer bestimmten Vorgabe, etwas in besonders kurzen Zeit zu bauen. Wichtig hierbei ist, dass das Gebaute, nachher auch funktioniert. Diese Bauwettbewerbe, werden laufend veranstaltet und auch über HoloVid ausgestrahlt.

### Design und Mode

**Gebäude:** Die Guuz haben den effektiven Fertigbau revolutioniert. Ein Gebäude für eine Guuz-Großfamilie lässt sich in einem Container transportieren und innerhalb eines Tag komplett aufbauen (inklusive Innenwände).

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

Die Gebäude sind in ihrem Fundament stets Rechteckig, wobei rundliche oder weiche Formen komplett ignoriert werden. Die Dächer sind flach um weitere Gebäude oben aufzunehmen. Die Gebäude sind in ihrer effizienz kaum zu übertreffen. Kücheneinrichtungen sind minimal gebaut und vollgestopft mit versteckter Technik und Gadgets. In der Inneneinrichtung verzichten Guuz auf Kunst oder schmückende Elemente.

## **Alltagsgegenstände/Raumschiffe/Fahrzeuge:**

Gegenstände von Guuz sollen funktionieren. Genau dafür sind die gebaut worden. Auf schmückende Elemente die eventuell ablenken oder stören wird oft verzichtet. Somit sind Grau, Weiß oder Schwarz die dominierenden Farben der Guuz. Farben werden nur zur Kennzeichnung von Ausgängen, Gefahren oder anderen Dingen genutzt. Fahrzeuge oder Raumschiffe haben oft kubistische Formen. Guuzianische Fahrzeuge lassen sich oft miteinander kombinieren, so dass die kubistische Form natürlich sehr hilfreich ist.

**Kleidung/Schmuck:** Auf Schmuck verzichten die Guuz meistens. Stände werden mit farblichen Stickern gekennzeichnet die an der Schulter getragen werden. Die Kleidung besitzt oft nur eine gräuliche oder schwarze Farbe. Besondere Gegenstände hingegen, also Gegenstände die in den regelmäßigen Bauwettbewerben gewinnen, oder Gegenstände die besondere Baumeister erstellt werden, sind oft über und über mit Schriftzeichen und Ornamenten versehen, die Lobpreisungen und Danksagungen beinhalten.

**Schrift:** Die Schrift der Guuz wird von oben nach unten geschrieben und gleicht für Außenstehenden wie eine technische Bauzeichnung. Die Schrift besteht nur aus Strichen, Kreuzen und Punkten und runde Linien findet man in der Schrift nicht.

## **Familie**

Die Guuz leben in Großfamilien. Die Kinder einer Guuz-Familie werden schon im Säuglingsalter, von den Familien- Oberhäupter, meist Ururgroßvater, anderen Familien versprochen. Dabei wird versucht, die Kinder in Familien einzuheiraten, die viele herausragende Erfinder und Ingenieure in ihrer Familie haben.

Eine feste Paarungszeit gibt es nicht. Die Schwangerschaft dauert 141 Tage und das Weibchen gebärt ca. 2 bis 4 Junge. Die Jungen werden von der gesamten Familie bis zur Selbständigkeit aufgezogen. Aber selbst danach, bleiben die Erwachsenen Jungen, noch lange in der Familie und verlassen selbst nach der Heirat selten die Familie.

## **Population**

### (Platz 8)

## ***Kronomäer***

### **Lebensweise**

Kronomäer besitzen ein äußerst aggressives und ablehnendes Verhalten. Somit ist es, mit einem Kronomäer aus zu kommen, nicht sehr einfach. Kronomäer besitzen die ekelige Eigenschaft, ihrer Gegner, nach einem Kampf, zu fressen. Die Gebeine der Gegner werden dann noch, sehr oft zu Flöten, Möbel oder

anderen Gebrauchsgegenständen verarbeitet. Sie lieben es, sich mit den Gebeinen ihrer Gegner zu schmücken und sie als Trophäen zutragen. Es ist von einigen kronomäerischen Kämpfern bekannt, das sie Häuser aus dem Gebein ihrer Gegner gebaut haben. Eine Eigenschaft, die bei vielen Rassen, auf Ablehnung stößt. Kronomäer essen aber nicht nur ihre Gegner. Ein Lebewesen, wie ein zarter Terraner oder ein weicher Briis, steht sehr hoch auf der normalen Speisekarte eines Kronomäer. Somit wandern jährlich, einige hundert Tausende von Sklaven in den Kochtopf der Kronomäer.

### **Kultur**

Ein blutiger Nahkampf, ist das Größte für einen Kronomäer. So ist es auch nicht selten, dass aus einem kleinen Streit unter Kronomäer, eine Massenmetzelei wird, aus denen nur wenige leben wieder heraus kommend.

Es gibt einen primitiven Glauben unter den Kronomäern. Der Glaube an Krono. Krono, der Kämpfer, wie man ihn auch nannte, war ein Herrscher der die Stämme der Kronomäer einigte. Er soll alle anderen Wesen auf ihren Heimatplaneten gejagt und vernichtet haben. Dazu gibt es auch archäologisch Beweise, dass vor ca. 3500 Jahren, also zur Zeit des Krono, es noch vier weitere Rassen auf dem Heimatplanet des Kronomäer gab. Seit diesem Zeitpunkt wurde der Heimatplanet auch Krono geweiht und unbenannt.

Kunst im herkömmlichen Stile ist den Kronomäer fremd. Die Verarbeitung von Gebeinen könnte zwar als Kunst anerkannt werden, doch es gibt keine Berufe wie Künstler in der Kultur der Kronomäern. Sie wollen nur Kämpfen!

Bioware ist einer der wenigen Exportschlager der Kronomäer. Gezüchtete oder gentechnisch veränderte Kreaturen und Pflanzen dienen als Gebrauchsgegenstände und Waffen. Diese alte Tradition wird von Spezialisten gepflegt und ist in der Allianz unerreich.

Obwohl sie nie eine eigene Technologie entwickelt haben und somit technologisch gesehen sehr primitiv sind, haben sie sehr schnell gelernt Technologie zu benutzen und nachzubauen. Seit dem sie Raumschiffe bedienen können und die Unterjochung der Tuknearnern abgeschüttelt haben, geben sie sich immer wieder kleine Kriege mit den Landoranern oder den Akuanern hin.

Kronomäer lieben es ihre Körper mit Tätowierungen zu schmücken. Die dabei benutzen Formen sind für Außenstehenden nicht leicht zu verstehen. Die Zeichnungen folgen dabei gewissen Gesetzmäßigkeiten und haben immer eine bestimmte Bedeutung. Es gibt Tätowierungen an den Armen die darauf schließen lassen, welche Aufgabe, Beruf oder Berufung der Kronomäer besitzt. Der Stand in der Gesellschaft wird durch kleine Punkte und Striche unter den Augen und auf der Wange dargestellt. Kennzeichnungen an der Schläfe oder an den Schultern zeigen an, welche Gegner sie besiegt oder welche anderen Heldentaten sie begangen haben. Tätowierungen auf der Stirn und auf den Fingern, zeigen die Angehörigkeit zu einem Clan, einer Familie oder einer Kaste an. Besondere Fähigkeiten werden auf die

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

Brust tätowiert, zusammen mit gewissen Bekenntnissen oder auch Vorlieben.

## Design und Mode

**Gebäude:** Die Gebäude der Kronomäer bestehen aus einfachen viereckigen Gebäuden mit schrägem Dach. Seit einigen Jahren sind Bioware-Häuser in Mode gekommen, weil sie ohne großen Arbeitsaufwand wachsen können und sich selbst regenerieren. Bioware-Häuser haben sehr unterschiedliche Formen und gleichen oft einem Art Gerippe aus Knochenstrukturen das mit einer dicken haut überzogen ist.

**Alltagsgegenständ/Raumschiffe/Fahrzeuge:**

Raumschiffe der Kronomäer sind sehr auffällig in ihrer Form. Diese gleichen riesigen Garnelen. Die Vorderseite ist mit starken Panzerungen geschützt und ist recht rundlich, wobei der hintere Teil mit vielen stacheligen Auslegern versehen ist.

**Kleidung/Schmuck:** Kronomäer kleiden sich in Leder oder in grobe Wolle. Auf Farben oder Symbole in der Kleidung wird dabei verzichtet. Manchmal tragen Kronomäer die Knochen ihrer Feinde an ihrer Hüfte was als Schmuck durchgehen könnte, aber oft nur die Darstellung der Kraft des Einzelnen bedeutet.

Das Tormi'sh, eine kleine lederne Kappe die auf dem Kopf getragen wird, zeigt an, das der Kronomäer ein Jungeselle ist und eine Partnerin bzw. einen Partner sucht. Da sich Paare, die ihre Jungen groß gezogen haben, auch wieder trennen können, tragen viele von ihnen später auch wieder das Tormi'sh.

**Schrift:** Die Schrift besteht aus kleinen Strichen und Punkten und ist sehr einfach dargestellt. Sie wird von rechts nach links geschrieben und besteht aus 44 Zeichen.

## Familie

Es gibt keine feste Paarungszeit unter Kronomäern. Nach einer 121 Tage langen Schwangerschaft, wirft das Weibchen ca. 5 bis 8 Junge. Die schwächsten der Jungen werden durch den Vater sofort getötet und gefressen, so das nur ein Drittel des Wurfes am Leben bleibt. Während der Aufzucht zum Selbständigen Kronomäer, sterben noch ein oder zwei, so das nur die stärksten durch kommen. Nach der Selbständigkeit, trennen sich die Eltern und die Jungen, und sie gehen ihre eigenen Wege.

## Population

### (Platz 10)

## Landoraner

### Lebensweise

Wenn es eine Rasse für den Mut, Stolz und Wildheit gibt, dann sind es die Landoraner. Viele Rasse sehen nur ihre Wildheit und deren hartes Durchgreifen in Konflikten. Doch aus ihrer Geschichte kann man ersehen, daß das der Überlebensmechanismus der Landoraner. Ihr Heimatplanet Kore'ss heißt übersetzt, Tot oder auch Schicksal. Wer ihn gesehen hat, weiß warum. Kore'ss ist einer der unwirklichsten und gefährlichsten Planeten der Allianz. Das auf ihnen sich intelligentes Leben entwickeln konnte, grenzt an ein Wunder. Landoraner leben für den Kampf. Hauptsache er wird offen

ausgetragen. Für einen Meuchelmord gilt im Landoranischen Reich die Höchststrafe (eine 100 Tage anhaltende Folter). Der Kampf und die Kriegskunst, sind im Laufe der Geschichte von Zwecke des Überleben, zur Kunst und Lebenseinstellung gewachsen. Landoraner sind sehr stolz auf ihr Paka'h, die Kunst des Krieges, das von ihren Priestern gelehrt wird. Landoraner kennen kein Erbarmen und keinen Rückzug. Eine Gefangennahme können sie sich nicht vorstellen und somit kämpfen sie, bis sie sterben. Der Tod im Kampf, ist auch das höchste Ziel eines jeden Landoraner.

## Kultur

Das Paka'h, die Kunst des Krieges, gilt als das Oberste Gesetz der Landoraner. Die Paka'h Priester sind genaugenommen Generäle oder Feldherren. Jedes Kind, ob weiblich oder männlich, sind in der Lehrer des Paka'h eingewiesen. Sie leben und sterben, nach deren Lehren. Das Leben eines Landoraner ist eine ständige Prüfung, in der seine körperliche und geistige Kraft unter Beweis gestellt wird. Ein nachgeben gibt es nicht.

Landoraner sind die Begründer der Kel-Kämpfer-Kasten, die in der Kultur der Landoraner einen hohen Stellenwert besitzen. Kel-Kämpfer bekleiden meistens, hohe Stellen in der Regierung der Landoraner.

Landoraner lieben die sportliche Herausforderung eines Zweikampfes. Auf Turnieren wird meist gegen mehrere Gegner gleichzeitig gekämpft. Diese Turniere gehen dabei oft sehr blutig und manchmal auch mit dem Tod eines Kontrahenten aus.

Mit Kunst oder tiefgründiger Poesie, können Landoraner nicht viel anfangen. Es sei denn es hat etwas mit dem Kampf zutun.

## Design und Mode

**Gebäude:** ##

**Alltagsgegenständ/Raumschiffe/Fahrzeuge:** ##

**Kleidung/Schmuck:** ##

**Schrift:** ##

## Familie

Es gibt zwei Geschlechter unter den Landoranern. Sie leben alle als Einzelgänger und kommen nur zur Paarung zusammen. Die Paarungszeit liegt zwischen dem 3 und 4 Monat eines Jahres. Sie wird nur dann von der weiblichen Landoranerin in Anspruch genommen, wenn sie noch keine Kinder bekommen hat. Die Schwangerschaft dauert 188 Tage und es werden zwischen 2 und 4 Junge geboren. Kinder mit körperlichen Defekten werden gleich bei der Geburt getötet. Mit der Geburt, verliert das Weibchen ihre Fruchtbarkeit. Die Aufzucht bis zur Selbständigkeit, übernimmt das Weibchen. Während dieser Zeit, ist jeder männliche Landoraner in der Umgebung des Weibchen und der Jungen, für deren Schutz verantwortlich. Die Erziehung der männlichen Jungen, übernehmen die Männer und die der weiblichen Jungen übernehmen die Frauen. Trotz der Pflichten des Weibchen, ist Frau und Mann unter den Landoranern gleichgestellt.

## Population

### (Platz 5)

### *Maderianer*

---

#### Lebensweise

Maderianer sind kontaktscheue Einzelgänger, die noch keine große Erfahrung besitzen, mit dem Umgang mit anderen Person oder Rassen. Viele von ihnen sind aber äußerst neugierig, so das sie durch die Allianz reisen, um etwas über die anderen Geschöpfe der Galaxie erfahren wollen. Sie sind genaue Beobachter und schreiten selten in Geschehnisse selbst ein. Sie bleiben lieber im Hintergrund, als auf sich aufmerksam zu machen.

#### Kultur

Die Maderianer besitzen keine Kultur. Mit ihren erst kurzen bestehen, konnten sie keine besondere Kultur hervorbringen. Sie sind an allen Technologien und Magiearten und deren Anwendung interessiert, so das sie sehr wissensdurstig sind.

Das sie im Jahr 351 NS, magisch kreierte worden sind, haben sie schnell begriffen und verarbeitet. Für alle Maderianer war anfänglich der walerianische Pal-Controller, Maderia, eine gottähnliche Figur. Nach Jahren erkannten sie die Tat Maderia's und deren Hintergründe. Es gab Gerüchte, das die Maderianer selbst den tot von Maderia inszeniert haben. Aber das bleibt wohl immer ein Geheimnis.

Durch die starke Förderung durch die Kristallgilde, könnten sich die Maderianer schnell in die Allianz und deren Leben eingliedern.

#### Design und Mode

**Gebäude:** Die Maderianer nutzen auf ihrem Heimatplaneten runde, kuppelförmige Gebäude die halb in den Sand vergraben sind. Unter diesen Kuppelbauten werden die Wohnungen oft in den Boden oder in den Fels erweitert. Dabei sind runde oder gerundete Räume sehr beliebt. Die Bauweise haben Sie von den Walerianern gelernt, die für die Ausbildung der magischen Wesen verantwortlich waren.

**Alltagsgegenständ/Raumschiffe/Fahrzeuge:** Es werden nur sehr selten maderianische Gegenstände hergestellt. Die meisten Objekte sind Importware. Raumschiffe oder Fahrzeuge werden von Maderianern nicht hergestellt.

**Kleidung/Schmuck:** Bunte Tücher die sich die Maderianer um die Taille oder Oberkörper binden sind sehr beliebt. Dabei sind die Tücher oft einfarbig ohne jeglichen Muster. In großen Städten oder anderen Planeten tragen Maderianer oft die gängige Mode, so das nicht von einem eigenen Modegeschmack gesprochen werden kann.

**Schrift:** Die Maderianer besitzen keinen eigene Schrift, sondern nutzen die Schrift der Walerianer.

#### Familie

Maderianer sind durch ihrer Unerfahrenheit im Umgang miteinander, Einzelgänger. Sie finden sich meist zufällig

zur Paarung auf, womit es keine feste Paarungszeit gibt. Eine Schwangerschaft gibt es nicht. Maderianer reproduzieren sich auf magische Weise. Der Paarungsakt ist in Wirklichkeit, ein angeborenes magisches Ritual. Das Ritual dauert ca. 4 Stunden. Nach dem Ritual, entsteht ein neuer Maderianer. Der neu geborene Maderianer ist schon voll ausgewachsen und zeugungsfähig. Er kann sofort selbständig Handeln und braucht theoretisch keine Fürsorge seiner Eltern mehr. Er besitzt das Wissen seiner Eltern, aber nicht deren Fertigkeiten und weiß somit über Geschehnisse aus der Vergangenheit seiner Eltern vollkommen Bescheid.

Er ist, wie jedes andere Leben auch, eine Kombination beider DNA-Ketten seiner Eltern. Das Junge ist sofort selbständig und trennt sich auch meistens sofort von seinen Eltern. Nach der "Geburt", trennen sich auch die Eltern wieder. Maderianer können maximal 1w6+1 mal in ihren Leben, sich paaren. Danach fehlt ihnen die gewisse Energie, um es zu wiederholen. Die Paarung neuer Nachkommen erfolgt meist nie, mit demselben Partner.

## Population

##(Platz 14)

### *Pemprtrac*

---

#### Lebensweise

Pemprtrac lieben es, sich körperlich zu messen. Sie sind sehr stolz auf sich, ihrer Kultur und ihren Glauben Zyzk. Ihr Stolz macht sie oft blind und ein Nachgeben ist meistens nicht zu erwarten. Pemprtrac Krieger geben nie auf. Sie würden sich eher umbringen, als sich in die Hände einer feindlichen Macht zu ergeben. Zu diesen Zweck, gibt es den Zykri'to, einen langer, dünner, zweimal gezackter Dolch für rituelle Selbstmorde. Der Standarddolch in der Armee der Pemprtracs. Ansonsten gelten die Pemprtracs als sehr höflich und gesellig.

#### Kultur

Bei den Pemprtracs ist der Glaube Zyzk weit verbreitet. Er ist der Staatsglaube und sein Zeichen ist auch das Hoheitszeichen der Pemprtracs. Schon als Kind wird man nach den Regel des Zyzk erzogen. Somit richtet sich ihre Lebensweise streng nach den Glauben Zyzk. So zum Beispiel werden Uneinigkeit immer in einen Ringduell ausgetragen. Zyzk ist ein Kriegs- und Herrschaftsgott. Der Glaube Zyzk erlaubt jegliche Art der Kriegführung, Hauptsache sie führt zum Erfolg. So können sie auch das einsetzen eines Assassinschwadron, gut mit ihren Glauben vereinbaren.

Großen Kontakt mit anderen Rassen betreiben die Pemprtracs nicht. Fremde werden in abgelegenen Orten misstrauisch behandelt. In Handelsmetropolen, ist das Volk jedoch gut durchmischt und man kann sich als Ausländer frei bewegen.

Die Pemprtracs lieben die Musik der Kry-zyski. Eine Flöte, die sich in vier Enden teilt. Ihr Ton ist sehr hoch mit begleitenden tiefen Untertönen. Neben der Musik, sind sie auch begeisterte Sportler, wobei körperliche

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

Sportarten dominieren. Da wären das bekannte Cyberslam, Syazka-Ball und Ringduelle. Syazka-Ball ist ein Mannschaftssport mit drei Mannschaften mit je 5 Spielern. Es wird mit einem, Dornen übersäten, Ball gespielt, der in einen, in der Mitte eines dreieckigen Spielfeldes, angebrachten Korb gelegt werden muss. Der Ball wird mit einer Art Schaufel gefangen und getragen. Diese Schaufel, Gryzka genannt, wird auch als Schlagwaffe eingesetzt. Syazka-Ball ist ein sehr brutaler Sport, der regelmäßig schwer Verletzte fordert.

## Design und Mode

**Gebäude:** ##

**Alltagsgegenständ/Raumschiffe/Fahrzeuge:** ##

**Kleidung/Schmuck:** ##

**Schrift:** ##

## Familie

Die zweigeschlechtige Gesellschaft der Pempracs, lebt meistens als Einzelgänger. Nur zur Paarung leben die Pempracs bis zur Selbständigkeit der Jungen zusammen. Eine feste Paarungszeit gibt es nicht, wobei der Glaube des Zyzk, den dritten Monat im Jahr als beste Zeit vorgibt. Das Weibchen legt nach 18 Tagen ein Ei, aus dem nach 170 Tagen ein Junges schlüpft.

## Population

### (Platz 2)

## *Telmar*

---

### Lebensweise

Telmaren waren schon immer rebellisch. Sie waren nie leicht zu unterwerfen oder gar zu versklaven. Ein telmarischer Sklave, bringt immer Ärger, heißt es unter den Sklavenhändlern. Telmaren besitzen einen stark ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit. Sie setzen sich oft für Schwache und Unterdrückte ein. Aus diesem Grund ist auf dem Heimatplaneten der Telmaren die Sklaverei, in jeglicher Form, verboten. Nur mit ihrer großzügigen Toleranz, ist es zu erklären, dass die Telmaren und die Briis sich auf einen Planeten, einzeln entwickeln konnten. Telmaren sind überaus nett und gesellig. Man sollte ihre Großzügigkeit aber nicht zu sehr strapazieren. Sie erkennen sehr schnell, wenn jemand versucht sie auszunutzen.

### Kultur

In ihrer Kultur spielt Toleranz, Vergebung und besonders die Gerechtigkeit, eine große Rolle. Ob es sich um eine sportliche Veranstaltung oder eine öffentliche Diskussion handelt, es läuft immer korrekt und ordentlich zu. Die Gerechtigkeit hat sich auch der Orden der Rydos-Mönche zum obersten Grundsatz gemacht. Die Rydos-Mönche besitzen seit ihrer Entstehung, vor 2200 Jahren, einen großen Stellenwert in der Geschichte der Telmaren. Nur mit ihnen, so behaupten die Telmaren, konnte der Frieden auf ihrem Planeten bewahrt werden. Die Rydos-Mönche stellen heute alle wichtigen Positionen, in der Regierung der Telmaren. Obwohl sie als "nette" Rasse gelten, sind ihre Entschlossenheit und ihr Kampfwille,

nicht zu unterschätzen. Sie können äußerst brutal und durchgreifend jemanden bekämpfen. Sie vergelten meistens mit gleichen Mitteln, wie ihr Gegner zugeschlagen hat, wobei versucht wird, Unbeteiligte und Unschuldige, nicht zu schaden. Telmaren greifen selten als erster an, sondern agieren immer erst auf eine Reaktion des Gegners.

Der MuroSa besitzt in der Gemeinschaft der Telmaren, einen besonderen Stellenwert. Er hebt sich rein äußerlich schon von "normalen" Telmaren ab und wird mit Respekt behandelt und manche Telmaren fürchten sich sogar vor ihnen. MuroSa besitzen ein leicht angeschlagenes Image. Sie gelten unter den Telmaren, als nicht vertrauenswürdig und korrumpierbar. Die MuroSa streiten dies natürlich ab und behaupten, dass es sich um reinen Neid, auf ihre Magiebegabung handelt. Es ist aber bewiesen, dass MuroSa in der Kriminalstatistik, weit höher liegen als ein "normaler" Telmar.

## Design und Mode

**Gebäude:** ##

**Alltagsgegenständ/Raumschiffe/Fahrzeuge:** ##

**Kleidung/Schmuck:** ##

**Schrift:** ##

## Familie

Telmaren leben in größeren Familien. Ihr Zusammengehörigkeitsgefühl ist sehr stark ausgebildet. Es gibt nur selten Einzelgänger und wenn, finden auch sie später Platz in einer festen Bindung. Eine feste Paarungszeit gibt es unter den Telmaren nicht. Nach einer Paarung, dabei können sich auch Telmaren und MuroSa untereinander paaren, gebärt das Weibchen das Junge. Nach einer 223 Tage langen Schwangerschaft, wird meist nur ein Junges geboren. Das Junge kann mit einer 10% Wahrscheinlichkeit ein MuroSa sein. Dabei ist die Art der Eltern egal. Die Wahrscheinlichkeit liegt in der DNA der Telmaren. Das Junge bleibt meist etwas länger, als seine Selbständigkeit, bei seinen Eltern, bis es sie verläßt. Die Eltern bleiben meistens bis zu ihrem Lebensende zusammen und zeugen oft noch zwei oder drei weitere Junge.

## Population

### (82% Telmaren, 18% MuroSa)(Platz 9)

## *Terraner*

---

### Lebensweise

Terraner gelten als sehr neugierig. Sie sind launisch, nicht berechenbar und hinterlistig. Sie streben nach Macht, Besitztümer und Wissen. Sie können auch ruhig, und hingebungsvoll sein. Die Terraner haben schon einige bedeutende Künstler hervorgebracht.

Auf der einen Seite, lieben sie es auf einen hohen technischen Stand zu stehen und auf der anderen Seite, umgeben sie sich mit alten Relikten der Vorzeit. So gibt es in regelmäßigen Abständen eine aufleben ihrer Kunst und Mode durch Einflüsse ihrer Vergangenheit. Obwohl sie auch das Alte lieben, so lernen sie schlecht aus der

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

Vergangenheit. Man sollte trotzdem die Terraner nicht als dumm bezeichnen. Besonders in der Kriegskunst und Kriegstechnologie haben sie die Allianz einige Schritte weiter gebracht. Im Allgemeinen gelten sie als kriegsfreudiges Volk, obwohl sie nicht als sehr gewalttätig gelten.

Noch zu erwähnen gilt, dass die Terraner, Sex in ihren Leben einen hohen Stellenwert zuordnen. Als Hobby oder auch für gesellschaftliche Anlässe, gilt es als Chic, wenn ausgefallener Sex geboten und praktiziert wird. Angefangen von einer normalen Stripshow, über Sado-Maso Praktiken, Sex mit anderen Rassen, Sex mit Tieren oder unter den Geschlechtern und in Gruppen, bis zu Perversionen wie Blutsex.

## Kultur

Terraner besitzen keinen gefestigten Glauben mehr. In der Zeit des Imperiums wurden alle Glaubensrichtungen verboten. Seitdem hat sich kein neuer Glaube mehr etabliert.

Terraner leben in einer multikulturellen Gesellschaft. Es gibt kaum Planeten die von Terraner allein bewohnt werden. Sie haben sich hervorragend an das Leben mit anderen Rassen in der Allianz angepasst, was wahrscheinlich an ihrer hohen Neugier liegt.

## Design und Mode

**Gebäude:** In der Neo-Terranischen Union sind Modul-Gebäude sehr beliebt. Sie sind schlicht, einfach und billig. Die offiziellen Gebäude in der NTU sind hingegen oft monumental riesig und zeugen von Macht und Unzerstörbarkeit. Die sogenannten „Bürgerplätze“ der NTU sind oft 2 bis 4 Kilometer im Durchmesser und sind von einer 500 Meter hohen Mauer umgeben die mit Fresken des Imperators oder seiner Helden geziert sind. Andere Terraner außerhalb der NTU bauen zwar auch schlicht, doch passen sie sich oft der aktuellen Mode oder Baukunst an. Schlichte Gebäude mit viel Glas und Chrom sind derzeit sehr modern.

**Alltagsgegenstände/Raumschiffe/Fahrzeuge:** Terranische Alltagsgegenstände sind häufig schmucklos, einfarbig und häufig einfach nur weiß. Die Raumschiffe der Terraner sind funktional und schmucklos. Dreieckige Formen für den Schiffsrumpf sind sehr beliebt, doch auch längliche Röhrenartige Schiffe werden häufig gebaut.

**Kleidung/Schmuck:** Terraner unterscheiden Geschäftskleidung und Freizeitkleidung sehr stark. Wobei die Freizeitkleidung sehr unterschiedlich in Form und Farbe sein kann, so unterliegt die Geschäftskleidung scheinbar strengen Regeln. Die Anzüge sind oft Grau oder schwarz, bestehen aus Hose und Jackett aus einfarbigem Stoff. Darunter wird ein einfarbiges, oft weißes, Hemd mit einem langem Stück Stoff um den Hals getragen.

**Schrift:** Die Schrift der Terraner besteht aus 52 Zeichen, wobei deren Zeichen recht einfach Symboliken aufweisen. Mit den Schriftzeichen werden Phoneme grob dargestellt.

## Familie

Die terranische Gesellschaft besteht aus zwei Geschlechtern. Sie leben in Gruppen, Paaren oder auch

einzelnen. Der Einzelgänger ist in den jungen Jahren häufiger. Mit zunehmendem Alter steigt der Wunsch mit einem oder mehreren Partnern zusammen zu leben. Nach Gründung einer Familie leben sie meist in Gruppen. Es ist unter den Terranern üblich, mit mehreren Partnern, unterschiedlichsten Geschlechtern, eine Familie zu gründen. Terraner sind nicht besonders Familien gebunden, schützen sie aber wenn sie in Gefahr kommt. Es gibt keine feste Paarungszeit und die Schwangerschaft dauert 267 Tage. Die Frau gebärt meist ein Junges.

## Population

### (Platz 4)

## Walerianer

### Lebensweise

Walerianer gelten als sehr gesprächselig. Sie sind begeisterte Redner und wenn man sie nicht stoppt, können sie einem bis zu Tode labern. Walerianer lieben es, zu diskutieren und philosophisch Theorien über wissenschaftliche und magische Arbeiten zu erstellen. Diese Rasse wird zwar als relativ harmlos eingestuft, ist aber nicht ungefährlich, da sie eine sehr mächtige Pal-Controller hervor bringt. Gerade die Pal-Controller der Walerianer sind begeistert bei der Sache und streben ein hohes magisches Wissen an.

### Kultur

Neben Diskussion - Turnieren und Rhetorik - Wettbewerben, gestaltet sich die Freizeit, in den Augen eines Außenstehenden, sehr langweilig. Es gibt zweimal im Jahr auf Walkas, dem Heimatplaneten der Walerianer, ein Fest, das viele Magiebegabte und auch normale Wesen von Überall heranzieht. Es handelt sich um die Truwal-Tage. Drei Tage voller Freude und Schauspiel. Es werden dabei meist magische Kunststücke und Tricks vorgeführt, die jeden Zuschauer in den Bann schlägt. Gerade die Magie interessierten Besucher, finden in dieser Zeit auf den Märkten Walkas, kleine und große magische Artefakte, die sie vielleicht schon lange gesucht haben.

Obwohl viele Walerianer in der Kristallgilde arbeiten, gibt es im Walerianischen Reich einen Gegenbewegung. Der Bund des Blauen Mondes ist ein Geheimbund, der gegen die Monopolstellung der Kristallgilde ankämpft. Sie arbeitet im Untergrund, da schon viele von ihnen, von Assasinen der Kristallgarde getötet worden sind. Der Bund des Blauen Mondes besitzt eine eigene Geheimsprache (Haramiit), mit der sich die Mitglieder verständigen.

### Design und Mode

**Gebäude:** ##

**Alltagsgegenstände/Raumschiffe/Fahrzeuge:** ##

**Kleidung/Schmuck:** ##

**Schrift:** ##

### **Familie**

Walerianer leben in kleinen gefestigten Gruppen. Walerianer finden sich schon früh zusammen und leben dann meist bis zu ihrem Lebensende zusammen. Walerianer paaren sich erst nach 10 Jahren Zusammenlebens. Die Schwangerschaft dauert 274 Tage, wobei das Weibchen bei der Geburt ca. ein bis zwei Junge wirft. Das Junge wird dann von der Familie, bis zur Selbständigkeit erzogen und ausgebildet.

### **Population**

### (Platz 6)

## Weitere Spezies

Außerhalb der Allianz gibt es noch andere Spezies die entweder ausgestorben sind oder derzeit die Feinde der Allianz darstellen.

### *Arctazianer*

##

**Charaktereigenschaften:** ###,###,###

**Art:** Humanoide ##

**Geschlecht:** männlich, weiblich

**Größe:** normal, 2w12 + 175 cm

**Gestalt:** normal

**Gliedmaßen:** zwei Beine, zwei Arme, fünf Finger pro Hand

**Haut:** ##

**Haare:** ##

**Augen:** ##

**Sicht:** normaler Sichtbereich, Farbe

**Nahrung:** Allesfresser, einmal pro Tag

**Schlaf:** 8 Stunden pro Tag

**Sprache:** ###

**Besonderheit:** -

Arctazianer (lebten vor 5000 Jahren, über 100 Quadranten großes Reich, Logan, Kru-Hagma und SeriTa Quadranten, hoch technologisch entwickelt,

### *Regima*

Regima (ausgerottet durch Imperator Sorta Ki)

##

**Charaktereigenschaften:** ###,###,###

**Art:** Humanoide ##

**Geschlecht:** männlich, weiblich

**Größe:** normal, 2w12 + 175 cm

**Gestalt:** normal

**Gliedmaßen:** zwei Beine, zwei Arme, fünf Finger pro Hand

**Haut:** ##

**Haare:** ##

**Augen:** ##

**Sicht:** normaler Sichtbereich, Farbe

**Nahrung:** Allesfresser, einmal pro Tag

**Schlaf:** 8 Stunden pro Tag

**Sprache:** ###

**Besonderheit:** -

### *Tan*

Die Tan unterteilen sich in fünf Subrassen auf. Den Tan-Zex, den Trux, den Hun'Zex, den Runx und den Qlib

**Lebensweise:** Über die Tan weiß man nur sehr wenig. Tan gelten als brutal und nicht berechenbar. Es ist noch nie einen gelungen, einen Handel oder ein Einkommen mit den Tan abzuschließen, geschweige den anzufangen. Sie sind zwar intelligent, sehen aber ein Leben mit anderen Rassen nebeneinander, scheinbar als nicht

sinnvoll an. Sie töten jede Art von Leben, die sich ihnen in Weg stellt. Sie scheinen sich von den getöteten Lebewesen zu ernähren. Dabei haben sie angeblich noch keine Rasse, die sie trafen, verschont.

Das erste Zusammentreffen mit den Tan, war im Jahre 272 NS. Damals und auch heute kommen die Tan durch Dimensionsrisse, von Dimensionstransportern in unsere Dimension. Es ist nicht bekannt, ob die Tan über die X'tra Dimension den Riss erreichen, oder ob sie sogar in der X'tra Dimension leben. Es gibt Gerüchte, das die Tan auch für die anderen Unfälle mit Dimensionstransportern verantwortlich sind (siehe Ausrüstung).

Tan kommen durch bestehende Risse, des Transportersystems, in unsere Dimension. Dabei entstehen meistens noch ein oder zwei weitere Risse, durch die mehrere Tan in unsere Dimension gelangen. Ihre Überfälle geschehen sehr schnell und überraschend. Sie stehlen meistens den Transporter und jede andere technische Einrichtung die sie finden können. Außerdem sind sie auf Fleisch aus, so das auch alle Anwesende mitgenommen werden.

Auf jeden Fall ist seit dem ersten Zusammentreffen, das Reisen mit einen Dimensionstransporters gefährlicher geworden. Die Transporter werden bewacht und meist mit Soldaten geschützt.

Die Tan benutzen Ausrüstung die ihnen auf ihren Beutezügen in die Hände fallen. Eigenartiger weise sind alle Ausrüstungsgegenstände und die Tan selber mit Trazian-Strahlung kontaminiert, was auch ihre Mutationen erklärt. Es ist zwar bekannt, das beim Dimensionstransport eine kleine Menge Trazian-Strahlung abfällt, aber warum sie mit dieser hohen Dosis verstrahlt sind, ist unbekannt.

### *Hierarchie der Tan*

Über die Hierarchie der Tan, lässt sich nur wenig sagen.

An oberster Stelle stehen wahrscheinlich die Tan-Zex. Sie kontrollieren die anderen Tan und führen sie an. Es ist bisher nur selten gelungen, einen Leichnam der Tan-Zex zu bergen.

Die Hun'Zex scheinen Unterführer zu sein. Sie sind magisch begabt und sehr gefährlich.

Die Runx scheinen das normale Volk der Tan zu sein. Von ihnen gibt es die meisten.

Die Trux sind wahrscheinlich Bewacher der Anführer und sind sehr gefährlich im Nahkampf.

Die Qlib sind die unterste Schicht der Tan. Sie werden als Sklaven gehalten oder scheinbar auch als Nahrung genutzt.

**Population:** ca. 861.000.000.000

Tan-Zex 1%

Hun'Zex 5%

Trux 19%

Runx 50%

Qlib 25%

## Überfallkommando der Tan

Ein normales Überfallkommando der Tan besteht aus einem Hun'zex als Anführer, zwei Trux's als Leibgarde, sechs Runx's als eigentliche Kämpfer und sechs Qlibs zur Unterstützung. Kämpfen die Tan in größeren Gruppen, so ist ein Trux dabei und die Hun'zex sind anstatt Pal-Controller, Morpher.

**Besonderheit aller Tan:** Jeder Tan besitzt eine Mutation, die während der Schwangerschaft auftritt. Um welche Mutation es sich handelt, gibt die folgende Tabelle an. Die Mutation wird zufällig mit 2w12 ausgewürfelt.

3w12	Mutation
3	Aura der Angst
4	Aura des Hasses
5	Aura des Terrors
6	Ausgeprägte Kraft
7	Deformiertes Gesicht
8	Eisen Haut
9	Extra Extremitäten
10	Feueratem
11	Flügel
12	Gehirnlos
13	Große Ohren
14	Hornpanzer
15	Hüpfer
16	Illusion des Normalen
17	Kraftvolle Beine
18	Kurze Beine
19	Levitation
20	Licht absorbierende Haut
21	Mega schnell
22	Melonen Kopf
23	Regeneration
24	Schnelle Regeneration
25	Sehr dick
26	Sehr schnell
27	Sehr stark
28	Toxischer Atem
29	Toxische Haut
30	Verkrüppelte Extremitäten
31	Verrottetes Fleisch
32	Viele Augen
33	Verstärkte Regeneration
34-36	Keine Mutation

## Die Wahrheit über die Tan

Der folgende Abschnitt ist niemanden in der Allianz bekannt. Er gilt zur Aufklärung und verstehen der Tan. Nur für den Spielleiter!

Die Tan leben tatsächlich in der X'tra Dimension. Diese Dimension entstand während des Porkitos Unfalles im Jahre 263 NS. Im Porkitos-System befanden sich damals auf dem dritten Planeten mehrere, geheime Forschungsstationen der Terraner. Niemand wusste von den Forschungsstation außer die terranische Regierung. Es gab eine breite Palette von verschiedenen Forschungsgebieten. Es gab die Gentechnik mit breit angelegten Feldstudien, in denen verschiedensten Rassen

mit einander kombiniert und genetisch verbessert wurde. Weiterhin gab es ein großes Projekt zu Findung und bereisen von anderen Dimensionen.

Der Unfall ereignete sich im Forschungslabor, die sich der Dimensionsreise angenommen hatte. Anstatt eine Dimension zu bereisen, entstand eine neue Dimension. Die Forschungsstation, der Planet und das gesamte Sonnensystem wurde in diese Dimension geschleudert. Zurück blieb nur noch leerer Raum.

Die Dimension hat einen Durchmesser von 300 k ANE. Im Mittelpunkt befindet sich das Massenzentrum, die Sonne, des Porkitos-System. Um ihr kreisen die restlichen Planeten. Die "Grenze" der Dimension besteht aus einen schwarzen, festen Energiefeld. Sie besitzt eine rundliche Form, ähnlich eines platt gedruckten Balles. Die Zeit in dieser Dimension verläuft, verglichen mit unserer Zeit anders. Eine 1 Sekunden in unserer Dimension, ist eine Minute in der X'tra Dimension. Außerdem erstreckt sich die Dimension, über eine größere Fläche, parallel zu unserer Dimension. Die X'tra Dimension ist also gestreckt. Sie besitzt einen Durchmesser von 180 Sektoren in unserer Dimension. Außerdem gelten in dieser Dimension die üblichen, physikalischen Grundgesetze nicht mehr. So ist es möglich sich auf der "Grenze" der Dimension fort zu bewegen. Die "Grenze" besitzt eine Schwerkraft von 1,2 G. Diese Kraft verringert sich zusätzlich noch, so weiter man sich von der Grenze entfernt. Die Schwerkraft der "Grenze" betrifft somit, nicht den Verlauf der Sonne und Planeten in dieser Dimension.

In dieser Dimension angekommen, machten sich die "Feldversuche", die mutierten Lebewesen, über ihre Bewacher her und töteten jeden und alles, was nicht so was wie sie. Aus dem Chaos, traten die Tan-Zex hervor, die das Chaos ordneten. Jahre lang bauten sie ihren neue Welt aus und erforschten die Dimension. Von ihrer Herkunft wissen sie nichts mehr.

Es entstand in den Jahren eine neue Kultur, die aber sehr brutal und erbarmungslos war. Die Tan bevölkerten schnell die restlichen Planeten und bauten Biosphären auf der "Grenze" die sie einfach "Boden" nannten. Durch mächtige Magie, erzeugten die Tan-Zex, eine Atmosphäre auf dem "Boden". Somit konnten sich die Tan auch dort normal ausbreiten. Sie bauten ein Schienensystem über den gesamten "Boden" aus, auf denen sich Züge bewegten, die mit Hilfe eines Raumkrümmungsgenerator arbeiten. Der Generator krümmt den Raum um den Zug herum und bewegt Zug und Raum durch die Dimension. Dadurch erreichen die Züge die Geschwindigkeit von Licht. Um die Physik zu überlisten, benutzten die Züge zusätzlich einen Massenreduktor. Die Schienen für die Züge, beinhalten Feldspulen, die das Energiefeld des Krümmungsgenerators abstoßen und in der Spur halten. So reisen die Tan schnell durch ihre eigene Dimension und können in kurzer Zeit jeden Punkt ihres Reiches erreichen. Im Jahre 288 NS erfanden guuzianische Wissenschaftler den Dimensions-Transporter (siehe Ausrüstung). Er funktioniert auf der Grundlage, das es die künstlich erzeugte X'tra Dimension gibt. Das wusste man aber damals nicht und weiß es auch heute nicht. Somit funktioniert der Dimensions Transporter auch nur

## Kapitel 9 – Staaten und Spezies

im Gebiet der künstlichen Dimension, also 180 Sektoren, um das ehemalige Porkitos-System.

Die Tan beobachten mit Staunen, die Effekte des Transporters, aus der anderen Dimension. Wenn ein Riss in der Dimension vom Transporter erzeugt wird, entsteht dieser Riß auch in der X'tra Dimension und das auf der Oberfläche, der "Grenze", der Dimension. Durch den Riss, können die Tan beobachten, wie es auf der anderen Seite des Risses aussieht. Etwas, was heute ebenfalls keiner wissen kann. Da in der Welt der Tan, die Zeit langsamer verläuft, bleibt ein Riss nicht maximal 12 Sekunden, sondern zwölf Minuten bestehen. Die Tan erforschten die Risse und beobachten. Nach und nach entstanden immer mehr Risse und die Tan erfuhren auch mehr von der anderen Seite. Die Position von oft benutzten Dimensionsrissen, markierten die Tan und richteten dort ihre Lager auf, um weiter zu beobachten. Die Tan sind aber ein unruhiges Volk. Im Jahre 297 NS kam es zu ersten Kontakt mit den Wesen von der anderen Seite. Es wurden eine Kampfhorde entsandt, um soviel Informationen zu sammeln wie möglich. Bei ihrer Rückkehr hatten sie Waffen, Wesen und neuartige Technologie erbeutet. Die Tan erfuhren so, immer mehr von der anderen "Seite".

Die Tan-Zex fanden irgendwann mittels Magie, eine Möglichkeit, einen Riß künstlich zu erzeugen. Sie starteten neben den, inzwischen normalen, Plünderungshorden, kleine Expeditionen auf die andere Seite. Die Plünderungshorden sind bis heute noch, ein ernst zunehmendes Problem für die normale Dimension.

Inzwischen verfügen die Tan, auch über Raumschiffe, gepanzerte Fahrzeuge, Waffen und anderes Hi-Tech, von der anderen Seite. Sie werden zwar als nicht ernst zu nehmender Gegner eingestuft, da sie nur selten Auftreten, könnten aber das Gleichgewicht in diesen Bereich der Galaxie erheblich ändern. Schließlich sind sie, hervorgerufen durch den anderen Zeitablauf, eine 6900 Jahre alte Rasse. Nur ihre Wildheit und ihre Unkordination, ist es zu verdanken, das die Tan nicht mehr wollen, als ein bisschen Hi-Tech und ein paar Lebewesen.

### Tan-Zex

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
2	2	3	6	7i	6	9
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		15	6	7	8	0

**Angriff:** (S)

**Besonderheit:** Magie begabt, Kel +12, Tan-Zex können ein Dimensionstor erschaffen (1 Runde)

**Beschreibung:** ##Graue Haut, rote oder gelbe Augen, keine Haare,

Tan-Zex sind sehr groß und schmal gewachsen und besitzen eine knochiges Aussehen. Sie hüllen sich meist in breiten, losen Gewändern. Ihr Gesicht ist überzogen mit Falten und ihre kalten Augen rufen bei Gegner das kalte grausen aus. Sie haben kleine Nasen- und Ohröffnungen. Ein kleiner Mund, legt feine spitze Zähne frei. Am Ende ihrer zwei Arme sitzen je drei Finger.

**Verhalten:** # sie sind die Anführer, Tan-Zex sind ausschließlich Pal-Controller.

### Trux

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
10	10	2	2	2i	1	17
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		6	2	2	5	2

**Angriff:** (S)

**Besonderheit:** Hornpanzer (Paz +2)

**Beschreibung:** ##sehr groß und sehr breit, vier Finger pro Hand, zwei Arme, Trux sind Muskel gepackte Wesen, mit großen Augen und starken langen Armen. Ihr Gesicht ist stark durch dicke Hornplatten verformt. lederartig, verhornt, grau, schwarze haare, schwarze Augen,

**Verhalten:** ##

Werden nicht besonders alt, sind die Söldner,

### Hun'Zex

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	4	4	6	6i	4	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		16	6	6	11	0

**Angriff:** (S)

**Besonderheit:** Kel, IR-Augen

**Beschreibung:** ##normale Statur und Größe, zwei Arme mit je 5 Fingern, Ein Hun'Zex besitzt eine normale Statur. Ihr Gesicht ist flach und konturlos. Kleine Öffnungen beinhalten Nasen-, Ohr und Augen., weiche graue haut, gelbe Augen,

**Verhalten:** sind Unterführer nur Morpher oder Pal-Controller##

### Runx

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	5	7	4i	2	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		19	7	4	2	0

**Angriff:** (S)

**Besonderheit:** -

**Beschreibung:** ##normale Größe und Statur, Fünf Finger pro Hand, Runx besitzen einen normalen Körperbau. Ihr Gesicht besitzt Nasenöffnungen, klein Ohren und Mandelförmige Augen. Haut = lederartig, zweifarbig, grün, blau, braun, lila oder rot Schwarze haare und gelbe oder grüne Augen,

**Verhalten:** stellen den Hauptteil dar, Scout, Soldat, Assasine, Dieb usw

### Qlib

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
4	3	9	11	4i	1	11
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		31	11	4	12	0

**Angriff:** (S)

**Besonderheit:** -

**Beschreibung:** ## sehr klein und schmal, werden nicht alt, drei Finger pro Hand, Qlibs sind sehr klein und besitzen einen übergroßen Kopf in Proportion zu ihren Körper. Sie sind sehr drahtig und dürr. Ihr Gesicht besitzt kleine Nasenöffnung, große Ohren und kleine Augen. Rostfarbene haut, gelbe oder rote Augen, gelbe Haare

**Verhalten:** Tech, Söldner oder Scout, sind der letzte Abschaum unter den Tan.

## Tringonen

Die Tringonen kennt jedes Kind der Allianz, denn deren großartigen Bauten sind auf vielen Planeten der Allianz heute noch sichtbar. Die Tringonen lebten vor 12.000 Jahren und hinterließen auf vielen Planeten große und prächtige Gebäude aus grünen oder blauen Material. Die Tringonen starben damals jedoch sehr plötzlich aus. Wissenschaftler sehen eine magische Seuche als Ursache für das plötzliche Verschwinden dieser mächtigen Spezies. Das tringonische Reich umfasste mehrere Quadranten, worunter auch die Hälfte des heutigen Bereichs der Allianz gehörte.

**Beschreibung:** Tringonen sind ca. 235 Meter groß und dabei sehr schmal gewachsen. Ihre Körper wirken sehr zerbrechlich und knochig. Die Haut besitzt oft eine weiße oder weißgelbliche Farbe und das Gesicht ist schmal und lang gezogen. Weiße große Augen sitzen in tiefen Augenhöhlen über zwei kleinen Nasenlöchern und einem kleinen Mund. Harre besitzen Tringonen keine.

**Charaktereigenschaften:** ###,###,###

**Art:** Humanoide, Warmblüter

**Geschlecht:** männlich, weiblich

**Größe:** groß, 2w12 + 225 cm

**Gestalt:** sehr schmal

**Gliedmaßen:** zwei Beine, zwei Arme, vier Finger pro Hand

**Haut:** weiß oder weißgelblich

**Haare:** keine

**Augen:** weiß

**Sicht:** normaler Sichtbereich, Farbe

**Nahrung:** Allesfresser, einmal pro Tag

**Schlaf:** 6 Stunden pro Tag

**Sprache:** Tring, Trilitan, Geftrin, Peritrin

**Besonderheit:** Magisch begabt

## Geschichte

Die komplette Geschichte der Tringonen ist nicht bekannt. Fundiert ist jedoch, dass die Tringonen auf einem Planeten mit dem Namen Tringon, einem trinär-System mit drei Sonnen im Zentrum, ihre Besiedlung anderer Planeten vor 22.000 Jahren starteten. In allen gefundenen Aufzeichnungen fand man eine tiefe Verwurzelung mit dem Glauben der Tringonen, dem Glauben an „Kenab“, dem zu einem Gott gewordenen Priester. Da bisher keine Aufzeichnungen vor dem Start der Besiedlung gefunden wurden, vermutet man, dass ältere Aufzeichnungen durch die fanatischen Priesterkasten vernichtet wurden. Es wurden Schriften gefunden, die belegen dass vor 23.000 Jahren eine sehr große Rebellion von Bauern und Arbeitern stattfand, die von einigen großen und mächtigen Familien unterstützt wurde. Wie lange die Rebellion dauerte ist nicht bekannt, doch eher die Opferanzahl. Die Priesterkaste hat nach gefundenen Belegen über 2 Milliarden Tringonen gepfählt.

Es ist bekannt, das Tringonen andere Spezies besucht und studiert haben. Tringonische Aufzeichnungen belegen auch Besuche sowie Eingriffe in die Geschichte bei einigen Spezies der Allianz. Die Tringonen berichten jedoch nie positiv über die anderen Spezies. Sie schauten sehr auf diese herab und hielten alle für sehr primitiv.

Der große Feind der Tringonen war seit Jahrtausenden die Kraan, die Dämonen der Unterwelt. Die Tringonen kämpften bis zu Letzt gegen diese Feinde, wobei bei Geschichtswissenschaftlern lange Zeit unklar war, um was für einen Feind es sich dabei handelte. Erst mit vor einigen Jahren gefundene alte Schriften wurde klar, dass es sich dabei um ausgestoßene Tringonen handeln musste. Diese Kraan waren jedoch auch sehr mächtig, so dass Gelehrte davon ausgehen, das neben der Hochkultur der Tringonen es noch eine zweite gewaltige Kultur gab. Beim erringen von Siegen gegen die Kraan, wurden alle Hinweise auf diese Kultur sofort vernichtet, so das über diese parallel Kultur bis heute kaum etwas bekannt ist.

Der Besiedlungsprozess anderer Planeten wurde vor ca. 18.000 Jahren auf Grund eines Edikts des obersten Glaubensführers der Tringonen gestoppt. Danach herrschte eine Zeit in der kaum geschichtliche Besonderheiten auftraten, bis die Tringonen plötzlich vor 12.000 Jahren ausstarben. Als Grund sehen die Wissenschaftler eine schnell auftretende magische Seuche. Die Tringonen nannten es den Fluch von Kenab.

## Lebensweise

Das Leben der Tringonen war stark an den Glauben Kenabs verknüpft. Aus heutiger Sicht kann die Kultur der Tringonen als Primitiv eingestuft werden. Die Tringonen wurden in Kasten eingeteilt, wobei die Priesterkaste die mächtigste war und auch gleichzeitig die Regierung stellte. Der Glaube bestimmte viele Bereich des täglichen Lebens wie die Nahrung die an einem bestimmten Tag aufgenommen wurde oder die Stunden, wann man sich schlafen legen musste. Regelmäßige Blutopfer standen im Mittelpunkt eines Tages im Leben eines Tringonen.

## Familie

Die Frau besaß keine Aufgaben in den Kasten, doch spricht man ihnen eine gewisse Macht zu, weil auf eine Frau ungefähr zehn männliche Tringonen kamen. Die Frauen waren die Behüter der Familie, dem Heim und Kinder, wobei die Kinder schon in jungen Jahren das Familienhaus verließen und von der Priesterschaft weiter aufgezogen wurde.

## Population

Die Population der Tringonen ist nicht bekannt. Wissenschaftler vermuten das es in der Hochzeit 50 bis 80 Milliarden Tringonen gab.

## Technologischer Stand

Beeindruckend sind heute die Bauwerke und anderen Hinterlassenschaften der Tringonen. Die mächtigen Bauwerke aus grünem, blauem, türkisem oder violetterem Kristallglas stehen heute noch auf vielen Planeten der Allianz.

Dieses Material hat magische Strukturen und ist mittels technischen Hilfsmitteln heute noch fast undurchdringbaren bzw. nur mit sehr hohem technischen Aufwand zu durchdringen. Ein Grund, warum immer noch einige Gebäude nicht geöffnet wurden. Eine Replikation dieses Materials ist bis heute noch nicht gelungen. Es ist bekannt, das die Glasbauten und

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

Glasmaterialien eine Magieenergiequelle besitzen, beziehungsweise Energie von außen absorbieren können. Dieser Mechanismus funktioniert regenerativ und kennt scheinbar auch kein Alter oder Verfall. Somit sehen die Bauwerke auch heute noch genauso aus wie vor 12.000 Jahren.

Die Magie stand damals im Mittelpunkt der Tringonen, so dass Technik nicht erlaubt oder gefördert wurde. Auch wenn Tringonen andere Planeten bereisen konnten, waren viele andere Bereiche des Lebens geradezu primitiv wie zum Beispiel wurde Korn immer noch mit Steinen per Hand gemahlen.

Da das Öffnen eines Körpers verboten war, besaßen die Tringonen auch kein Wissen über den körperlichen Aufbau oder eine Art der Medizin. Genetik oder auch Chirurgie waren Fremdwörter in der Welt der Tringonen.

## Glaube, Priesterschaft und das Gesetz

Die Tringonen glaubten an Kenab, einem Wanderpriester der zu einem Gott wurde. Dieser Priester soll die Magie zu den Tringonen gebracht haben und vor ca. 29.000 Jahren gelebt haben.

Kenab besaß vier Söhne und eine Tochter. Kenab selbst und seine Kinder repräsentieren die Grundpfeiler der sechs Hauptkasten der Regierung.

Sein misstrauischer Sohn Ximirad

Sein starker Sohn Korek, der Krieger

Sein schlauer Sohn Jizmerad, der Lehrer

Sein neugierige Sohn Brinilutad, der Forscher

Seine Tochter Prunad, die Mutter

Die tringonischen Priester hatten angeblich die Gabe, jederzeit und überall mit Kenab zu sprechen und somit seinen Rat einzufordern. Man weiß heute nicht, ob dies ein magisches Ritual war, oder nur Aberglaube um die Massen zu beschwichtigen und den Glauben der Tringonen zu stützen.

Symboliken waren sehr wichtig im Glauben der Tringonen, so dass Symbole für Beständigkeit die für Ruhe, Stabilität und Härte sehr häufig als Schutzsymbole auf Kleidung und Gegenstände getragen wurde. Symbole die das Chaos, Freiheit und den Wandel zeigten, waren Unglückbringer und waren verboten.

Magie war in der Priesterschaft ein wirksames und wichtiges Machtmittel. Die Magie der Tringonen unterschied sich drastisch zu der magischen Lehre wie sie heute in der Allianz bekannt ist. Die Tringonen nutzen sogenannte Schriftmagie oder auch Schrifttaumaturgie. Magische Zeichen wurden mittels Riten auf Papier gezeichnet und aufbewahrt. Wollte ein Priester Magie wirken lassen, so nahm er das Papier und sprach die Worte auf dem Papier laut aus. Die Schrift verbrannte dabei und die Magie wurde entfesselt. Eine heute unbekannt Art der Magie die auch noch nicht erfolgreich ausreichend erforscht wurde.

Die Priesterschaft der Tringonen unterteilte sich in sechs Kasten mit eigenen Aufgabenbereichen.

### Kaste der Opferung

Diese Kaste war die mächtigste aller Kasten, sie war Kenab selbst geweiht und sie pflegten die Riten des tringonischen Glaubens. Die Kaste der Opferung sorgten für die Andachten und auch regelmäßigen Blutopfern in den Tempeln. Gleichzeitig waren sie oberstes Gericht sowie trieben sie die Steuer ein.

### Kaste des Mordes

Die Kaste des Mordes war der Geheimdienst des Staates und gleichzeitig die gefürchtetste Kaste des tringonischen Kasten-System. Der Aufbau und Lehre des Geheimdienstes basierend auf den Geschichten um Ximirad, der die Aufgabe besah die Bürger zu bespitzeln. Üblich war es auch, dass regelmäßig Querdenker verschleppt wurden und dann für immer verschwanden. Angst war das mächtigste Instrument dieser Kaste.

### Kaste des Blutes

Die Kaste des Blutes war die größte Kaste aller Kasten die auf den Lehren des Sohn Korek basieren, die das Militär und Sicherheit der Tringonen darstellte. Die Kaste vereinte normale Bürgersicherheit und militärische Aufgaben in einer Kaste. Im Krieg gegen die Kraan stellte die Kaste des Blutes die Sperrspitze dar. Trotz ihrer Größe war diese Kaste stark durch die Kaste der Opferung kontrolliert und stellte somit auch nur einen verlängerten Arm der Hauptkaste dar.

### Kaste des Lehre

Die Kaste der Lehre war für das Schulwesen und berufliche Ausbildung zuständig und basierte auf den Geschichten um den Sohn Jizmerad. Natürlich wurde stark nach den Lehren ausgebildet und Abweichungen waren nicht möglich. In „Intensiv“-Lagern wurden widerständige Tringonen unter Folter gefügig gemacht und umgeschult.

### Kaste der Züchtung

Die Kaste der Züchtung, die auf den Wissen der Tochter Prunad basierten, war für die Geburtenkontrolle und Medizin im tringonischen Staat zuständig. Heute weiß man, dass die medizinische Versorgung größtenteils auf Aberglauben basierte und keine wirkliche Heilwirkung besaß. Aufzeichnungen belegen sogar, dass die viele medizinische Heilmethoden eher schädlich waren als das sie Linderung erwirkten.

### Kaste der Forschung

Der Name dieser Kaste könnte implizieren, dass die Tringonen eine Forschung gefördert hatten, doch dem war nicht so. Diese Kaste war nicht für Erforschung sondern für die Produktion und Erbauung von Alltagsgegenständen und Bauwerke zuständig. Auch hier unterlag die Kaste den strengen Regeln des Glauben des Sohnes Brinilutad, so dass nur bestimmte Gegenstände hergestellt werden durften und Bauwerke immer nach den gleichen Regeln erbaut wurden.

# Kapitel 9 – Staaten und Spezies

## Die Schrift

Die Tringonen kannten vier unterschiedliche Schriften und Sprachen: Tring, Trilitan, Gefrin und Peritrin.

Tring wurde von der unteren Schicht gesprochen. Eine Schrift gab es jedoch nicht, weil die untere Schicht nicht schreiben durfte. Nur primitive Zeichen als Erkennung von Ständen, Wahren oder Zahlen war bekannt, also nicht genug um die Sprache der unteren Schicht nieder zu schreiben.

Trilitan war die Sprache der oberen Schicht die auch eine eigene Schrift hatte. Diese Bildsprache durften Gelehrte, Händler und Adelige lernen.

Die Sprache der Priester war Gefrin. Eine hochkomplizierte Sprache die einfache Dinge in Metaphern umschrieb.

Peritrin war die Schrift der Magie und hohen Priester, sowie auch die Grundlage für die Schriftmagie der Tringonen. Diese war wieder sehr Bildlich und sogar etwas primitiver als Trilitan mit Ähnlichkeiten an Tring.

Generell konnten nur Tringonen in der richtigen Kaste lesen und schreiben. Es gab sogar eine niedere Kaste, denen das Sprechen verboten wurde. Die Angehörigen dieser Kaste, die Kaste der Zieher, standen auf der niedrigsten Stufe der Kultur der Tringonen. Sie hatten kaum Rechte und wurden für die primitivsten Aufgaben genutzt. Neueste Aufzeichnungen belegen, dass ihnen bei Geburt schon die Münder zugenäht wurden.

## Tuknearner

Tuknearner (ausgerottet durch die Spezies der heutigen Allianz)

##

**Charaktereigenschaften:** ###,###,###

**Art:** Humanoide ##

**Geschlecht:** männlich, weiblich

**Größe:** normal, 2w12 + 175 cm

**Gestalt:** normal

**Gliedmaßen:** zwei Beine, zwei Arme, fünf Finger pro Hand

**Haut:** ##

**Haare:** ##

**Augen:** ##

**Sicht:** normaler Sichtbereich, Farbe

**Nahrung:** Allesfresser, einmal pro Tag

**Schlaf:** 8 Stunden pro Tag

**Sprache:** ###

**Besonderheit:** -

## Ya'sa'to

Ya'sa'ro (ausgerottet durch Imperator Sorta Ki, einige haben sich das Porkitos-System zurückgezogen)

##

**Charaktereigenschaften:** ###,###,###

**Art:** Humanoide ##

**Geschlecht:** männlich, weiblich

**Größe:** normal, 2w12 + 175 cm

**Gestalt:** normal

**Gliedmaßen:** zwei Beine, zwei Arme, fünf Finger pro Hand

**Haut:** ##

**Haare:** ##

**Augen:** ##

**Sicht:** normaler Sichtbereich, Farbe

**Nahrung:** Allesfresser, einmal pro Tag

**Schlaf:** 8 Stunden pro Tag

**Sprache:** ###

**Besonderheit:** -

## Zeloaten

Seit 330 NS, dem ersten Zusammentreffen mit den Zeloaten gelten diese Kreaturen als die größte kriegerische Gefahr in der Allianz.

Ein Zeloaten-Staat umfasst ca. 200.000 bis 500.000 Kreaturen, wobei zwei Drittel davon Arbeiter-Drohnen und ein Drittel Kriegerinnen darstellen. Ein Zeloaten-Staat erbaut in seinem Einzugsgebiet einen und mehrere kleine heptagonförmige schwarze Türme in dem die Zeloaten leben.

Das Baumaterial gleicht einer Knochenstruktur das aus dem Speichel der Arbeiter erstellt wird. Mit diesem Material erbauen die Arbeiter die Türme, Fahrzeuge und auch Waffen der Kriegerinnen.

Ein Zeloaten-Wesen besitzt scheinbar keinen eigenen Willen sondern stellt ein Teil einer großen Gemeinschaft dar, in der ein einzelnes Wesen nichts wert ist. Es wurde zum Beispiel noch nie beobachtet wie Zeloaten sich vor etwas fürchteten oder Angst zeigen bevor sie sich in Massen selbstmörderisch in die Waffen von Allianz-Soldaten stürzen. Trotzdem darf man nicht den Fehler begehen und denken, das Zeloaten dumm sind. Sie sind durchaus in der Lage komplexe Zusammenhänge zu verstehen und auch Eigeninitiative zu zeigen.

Eine Kultur, Kunst oder andere soziale Eigenschaften werden von den heutigen Wissenschaftlern den Zeloaten abgesprochen. Zeloaten vermehren sich, bekämpfen alles was sich ihnen in den Weg stellt und breiten sich aus. Mehr ist nicht bekannt.

Es ist bis heute auch nicht bekannt, wie groß das Reich der Zeloaten ist oder wie viel Königinnen es gibt. Dadurch ist es so schwer den Gegner korrekt einzuschätzen, weil nicht bekannt ist, wie viele Ressourcen der Feind noch besitzt.

Eine sehr große Gefahr stellen die Zebugs dar. Kleine daumendicke schwarze Käfer die es immer wieder schaffen an Bord von Allianz-Schiffe zu kommen. Zebugs verstecken sich eine Zeitlang und verpuppen sich dabei um Lebensenergie zu sparen. Nach einiger Zeit entpuppen sie sich wieder und vermehren sich dann. Ist eine kritische Masse erreicht (in der siebten bis neunten Generation bei ca. 1 Millionen Käfern) so bilden die Käfer einen ca. 3 Meter großen Kreis der einem Wasserbecken gleicht. Die Käfer platzen durch eine magische Entladung auf und dabei entsteht ein magisches Tor durch das sofort eine Flut an Zeloaten krabbeln.

## Kapitel 9 – Staaten und Spezies

Es wird vermutet, dass die Fähigkeit ein Dimensionstor entstehen zu lassen, keine Fähigkeit der Zebugs ist, sondern die Zeloaten-Königin ihre magischen Fähigkeiten nutzt, um das Tor entstehen zu lassen.

Es gab schon viele Versuche die Ausbreitung der Zebugs durch Pestizide, Viren oder Fallen einzudämmen, doch dies ist bis heute nur mäßig von Erfolg gekrönt. Staatlich geförderte Ausrottungsteams sind überall in der Allianz tätig um die Ausbreitung der Zebugs einzudämmen.

In der Allianz gibt es inzwischen eine Vielzahl von Organisationen (staatliche und private Unternehmen) die sich der Bekämpfung von Zebugs verschrieben haben. Ist jedoch einmal ein Dimensionstor geöffnet, kann oft nur noch das Militär einschreiten, weil mehrere hundert oder manchmal tausende Zeloaten durch das Tor kommen konnten.

### Zeloaten-Königin

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
4	1	1	1	9i	0	7l
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		3	1	9	0	0

**Angriff:** -

**Besonderheit:** Fernmagie, 3x Verstärkter Körperbau

**Beschreibung:** Die Zeloaten-Königin gleicht einer riesigen Ausgabe einer Larven, von 20 m Länge und 5 m Höhe. Sie besitzt eine dünne Haut, durch die man ihre Innereien sehen kann. Sie ist nicht in der Lage, ohne fremde Hilfe sich zu bewegen.

**Verhalten:** Die Königin eines Zeloaten-Staates kann bis zu 500 Jahre alt werden. Es ist nichts darüber bekannt, ob Zeloaten-Königinnen Rivalitäten gegen andere Königinnen führen. Es wurden Königinnen in Zeloaten-Schiffen gefunden, die scheinbar verwachsen mit dem Schiff dieses auch führen. Man vermutet, dass die Königin in einer Periode ihres Lebens mutieren und langsam aus ihnen heraus ein Schiff erwächst.

### Zeloaten-Kriegerin

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
9	10	2	6	4i	1	16
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		14	6	4	9	2

**Angriff:** 4x Krallen +9 (SW:8) oder Schwere

Sporenschleuder +9

**Besonderheit:** Citinpanzer (Paz +2), Infrarot-Augen, Kampfinstinkt

**Beschreibung:** Eine 2,40 m großes insektoide Kreatur mit vier kräftigen Armen, an deren Ende scharfe Krallen sitzen. Der dunkle Chitinpanzer ist mit gelben Flecken gekennzeichnet, die sich unter den Armen und auf dem Rücken befinden. Die Kriegerinnen hält eine gebückte Haltung ein und besitzt einen kleinen Kopf. Zwei gelbe, dicht beieinander liegende Augen befinden sich in der Mitte des Kopfes, gleich über dem Fresswerkzeug.

**Verhalten:** Die zeloatischen Kriegerinnen kämpfen in großen Rudeln von 8 bis 20 Wesen. Sie überrennen ihre Gegner und zerfleischen mit ihren Krallen alles was sich ihnen in den Weg stellt. Durch die magische Unterstützung durch die Königin und durch die Verwendung von Bioware-Waffen (schwer Sporenschleuder) sind sie auch auf Distanz gefährlich. Eine Kriegerin ist sehr kurzlebig. Wenn sie nicht im

Kampf stirbt, tut sie es auf jeden Fall nach 9 Lebensjahren. Sie essen nur einmal in der Woche und brauchen auch nur einmal in der Woche 10 Stunden Schlaf.

### Zeloaten-Arbeiter

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
3	5	7	7	2i	1	10
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		21	7	2	8	2

**Angriff:** 4x Klauen +5 (SW:3)

**Besonderheit:** Citinpanzer (Paz +2)

**Beschreibung:** Eine 1,50 Meter große und kräftig gebaute, insektoide Kreatur. Das breite, vierarmige Wesen, besitzt einen schwarzen Chitinpanzer, mit dem, für Zeloatischen typischen, gelben Flecken. Die Flecken befinden sich auf der Brust, dem Rücken, sowie dem Kopf.

**Verhalten:** Diese kleinen Insektoiden, sind die Arbeiter unter den Zeloaten. Sie kümmern sich um den Nachwuchs, um die Fütterung und Versorgung der Königin, sowie der Kriegerinnen. Sie züchten die verschiedensten Bioware, wie Waffen und Fahrzeugen und pflegen die Nester der Zeloaten. Die Arbeiter stellen zwei Drittel des Hofstaates. Ohne sie würden die Armee und ihre Herrscherin sterben.

Zwar werden die Arbeiter nicht im Kampf eingesetzt, verteidigen jedoch das Nest ihrer Königin, wenn es angegriffen wird.