# AD 2309

## Der Kampf Ums Dasein

Science-Fiction-Rollenspiel

Teil 2: Das exobiologische lexikon

http://www.ad2309.de
© 2003 Peter Hildebrand

# AD 2309
## Der Kampf ums Dasein

Teil „Das Exobiologische Lexikon“ Version 1.3.1, vom 10.08.2003

Das hier vorgestellte Rollenspieluniversum ist geistiges Eigentum des Autors und als solches urheberrechtlich geschützt. Zeichnungen von Nicole Cardiff und Peter Hildebrand

Es ist im Internet zu finden unter: http://www.2309-kud.de/
oder: http://www.ad2309.de/

© 1996-2003 durch Peter Hildebrand
Rückfragen an: ph@2309-kud.de

Das Rollenspieluniversum „AD 2309 - Der Kampf ums Dasein“, auch kurz „AD 2309“ genannt, ist frei erhältlich, wird aber ausschließlich zur privaten Nutzung kostenlos zur Verfügung gestellt. Es ist zu privaten Zwecken gestattet, von diesem Exemplar vollständige Kopien anzufertigen sowie unentgeltlich und unverändert weiter zu geben. Dabei muss dieser urheberrechtliche Hinweis mit übernommen werden.

Erwerb, Nutzung, Vervielfältigung und Weitergabe von AD 2309 sind ausschließlich zu privaten Zwecken kostenlos. Jegliche Veröffentlichung, kommerzielle Nutzung oder sonstige Weiterverwendung des Materials ist ohne die ausdrückliche Erlaubnis des Autors untersagt.

# Das Exobiologische Lexikon

# Inhaltsverzeichnis

**EINLEITUNG** ..... **4**

**KAPITEL 1: MULTISTELLARE RASSEN** ..... **5**

**Arnesh** ..... **5**
*Xenobiologischer Teil* ..... *5*
*Kultureller Teil* ..... *8*
*Geographischer/interstellarpolitischer Teil* ..... *16*
**Energa** ..... **18**
*Xenobiologischer Teil* ..... *18*
*Kultureller Teil* ..... *20*
*Geographischer/interstellarpolitischer Teil* ..... *20*
**Lengroah** ..... **21**
*Xenobiologischer Teil* ..... *21*
*Kultureller Teil* ..... *24*
*Geographischer/interstellarpolitischer Teil* ..... *30*
**Spezies X** ..... **32**
**Srakhs** ..... **34**
*Xenobiologischer Teil* ..... *34*
*Kultureller Teil* ..... *36*
*Geographischer/interstellarpolitischer Teil* ..... *42*
**Tsrit** ..... **44**
*Xenobiologischer Teil* ..... *45*
*Kultureller Teil* ..... *48*
*Geographischer/interstellarpolitischer Teil* ..... *55*

**KAPITEL 2: MONOSTELLARE RASSEN** ..... **58**

**Botranen** ..... **58**
**Ratorianer** ..... **58**
**R'garil** ..... **58**
**Sirrit** ..... **59**
**Tayunew** ..... **59**
**Zrota** ..... **60**

**KAPITEL 3: SEMI- UND NICHTINTELLIGENTE SPEZIES** ..... **60**

# Einleitung

Seitdem der Mensch in die Tiefen des Weltalls vordringt, begegnet er immer mehr Lebensformen, die sich selbständig entwickelt haben. Auch andere Zivilisationen sind vom Menschen entdeckt worden oder der Menschheit begegnet. Eine komplette Übersicht über alle bekannten Wesen des Universums erscheint bei der Vielfalt des Lebens in der Milchstraße einfach unmöglich. Dieses Lexikon kann daher nur einen groben Überblick über die wichtigsten oder interessantesten außerirdischen Lebensformen geben.
Dieses Lexikon ist in drei Kapitel eingeteilt: Im ersten Kapitel werden alle intelligenten Lebensformen beschrieben, die eine Kultur gebildet und diese interstellar ausgebreitet haben. Im zweiten Kapitel folgt eine Betrachtung aller extraterrestrischen monostellaren Kulturen. Im dritten und letzten Teil werden einige ungewöhnliche Lebensformen vorgestellt. Dieser Teil stellt nur einen Auszug aus den Unmengen außerirdischer nichtintelligenter Lebensformen dar.

Allgemeine Anmerkungen:
In den folgenden Texten werden häufig auch Namen und Bezeichnungen verwendet, die aus den jeweiligen Rassensprachen stammen. Da aber nicht jede Rassensprache für Menschen gerade leicht zu erlernen geschweige denn auszusprechen ist, können die verwendeten Namen lateinischer Schrift als eingedeutschte Annäherung an den alienlinguistischen Term verstanden werden und dementsprechend ausgesprochen werden. Als Erleichterung ist die betonte Silbe mit einem Akzent markiert. Alienlinguistische Terme werden, mit Ausnahme der Namen der Völker, jedesmal *kursiv* gedruckt.
Sämtliche Maße wie Zeitangaben, Gewicht oder Längen beziehen sich, sofern nicht ausdrücklich anders erwähnt, auf terranische Angaben.
In diesem Lexikon stehen auch Rassen und Spezies, deren Existenz zwar wahrscheinlich, aber nicht sicher ist. Diese Rassen sind im Einführungstext der Rasse jeweils als nicht bestätigte Rasse gekennzeichnet. Außerdem sind die zu diesen Rassen verfügbaren Informationen meistens mehr als dürftig.

# Kapitel 1: Multistellare Rassen

Die in diesem Teil aufgeführten Rassen besitzen die Fähigkeit oder den technischen Stand zwischen Sonnensystemen zu reisen und haben sich somit immer weiter in der Galaxis ausgebreitet. Alle hier beschriebenen Rassen stehen in einem wie auch immer gearteten Kontakt mit der Menschheit.

## Arnesh

Es wird immer noch viel darüber diskutiert, ob man die Arnesh (eigentlich: *Rnesh*, Mehrzahl *Tr$_e$nesh*) nun zu den Verbündeten der Menschheit zählen kann, oder ob es sich nicht doch um kaum mehr als eine Koexistenz der beiden Rassen handelt. Nichtsdestotrotz ist die kulturelle Verbindung zwischen den Völkern neben der prinzipiellen Friedfertigkeit der Arnesh ein weiterer Garant für die Stabilität der Beziehungen zum Arneshanischen Bund. Und auch wenn sich die Arnesh konsequent weigern, die Menschheit an ihren fortgeschrittenen Technologien teilhaben zu lassen, so ist doch die Rettung der Erde im Jahr 2238 durch diese Rasse Bezahlung genug und Grund für die großen Freiheiten dieser Rasse im Gebiet der UTC.

### Xenobiologischer Teil

**Aussehen**

Im Aussehen der Arnesh muss man zwischen den beiden Entwicklungsstadien unterscheiden, in denen sich Individuen dieser Rasse befinden können. Im zeugungsreifen Zustand *Kn$_e$rxan* ist ein Arnesh etwa menschengroß und weist gewisse primatenhafte Formen auf. Im aufrechten Gang verwenden sie ihr oberstes Paar an Gliedmaßen zur Manipulation und das untere Paar für die Fortbewegung. Ihre lange und dichte hellgraue Behaarung sowie ihr schweifartiger Schwanz verstärken noch den Eindruck, man habe es in Wirklichkeit mit einer Art Menschenaffen zu tun. Die sechsgliedrigen Hände und Füße sowie die großen schwarzen Augen, die flache, nur mit einer Öffnung versehene Nase und die gleichmäßigen, scharfen Reißzähne im breiten Mund belehren einen Betrachter jedoch schnell eines Besseren. Außerdem weisen sie keine äußerlichen Geschlechtsmerkmale von Säugetieren auf.
Von diesem Äußeren unterscheidet sich das Aussehen der *Pr$_e$lsesh*, der jungen, noch nicht fruchtbaren Arnesh sehr stark voneinander. Diese sind wesentlich kleiner, erscheinen wesentlich humanoider und besitzen keine Behaarung, sondern eine graue Haut, die dünn und pergamentartig ist. Mit ihrem schlanken Körperbau, dem fehlenden Schweif, den schmalen Gesichtern und den großen Augen besitzen sie - nicht zufällig - Ähnlichkeit mit den klassischen Alienbeschreibungen des 20. und frühen 21. Jahrhunderts und werden deswegen manchmal auch als „Greys“ bezeichnet.

**Physiologie**

Arnesh besitzen eine sehr ungewöhnliche Form der Zweigeschlechtlichkeit: Sie werden zunächst als zweigeschlechtliche Wesen, als ein *Pr$_e$lsesh* geboren, welche sich untereinander in ihrem Äußeren nur gering durch eine unterschiedlich strukturierte Hautoberfläche voneinander unterscheiden. Anfangs noch recht klein und unbeholfen, erreichen sie innerhalb von zwölf Jahren eine vorläufige Größe von etwa 120 cm und wachsen nicht weiter an. Dann, mit einem Alter von rund 38 Jahren, beginnt die Geschlechtsreife und die Partnersuche. Findet ein *Pr$_e$lsesh* innerhalb von ca. 8 Jahren keinen Partner, so stirbt er. Ansonsten gehen beide eine Verbindung, die *Sk$_a$pr$_e$n$_o$rdan* ein. Bei diesem Prozess der Verschmelzung beginnen an bestimmten Stellen der Haut spezielle Prozesse damit, die Haut aufzulösen und die Körper miteinander zu verbinden, während der Rest der Haut abstirbt und eine ledrige, wenn auch atmungsaktive Schale bildet. Die Verschmelzung führt anschließend zur Bildung eines neuen Körpers, dessen genetische Struktur eine Mischung aus beiden bisherigen Wesen darstellt. Durch eine enge neurale Verknüpfung des neuen Körpers mit den Gehirnen der beiden Wirte kommt es dazu, dass ein Großteil der gesammelten Erinnerungen auf den neuen Körper übergeht, der somit zwar die Erinnerungen der beiden Partner, aber nicht deren Persönlichkeit übernimmt. Bis der neue Körper gebildet ist, wobei ein Großteil der Gewebe der beiden Partner beim Umwandlungsprozess verbraucht wird, vergehen 7,7 Monate. Dann entschlüpft aus der inzwischen ledrig gewordenen Haut eine *Kn$_e$rxan*, die drei- bis fünfmal im Abstand von 8,3 Jahren ungeschlechtlich einen *Pr$_e$lsesh* mit einer Schwangerschaftsdauer von 14,3 Monaten austragen und gebären kann, wobei die Geschlechter der

Nachkommen einer *Kn$_e$rxan* durchaus unterschiedlich sein können. Sie können nach ihrer Verschmelzung ohne künstliche Hilfsmittel noch bis zu weitere 60 Jahre alt werden; damit ergibt sich eine Gesamtlebenserwartung von ungefähr 98 Jahren.
Eine *Kn$_e$rxan* wird durchschnittlich 1,75 m groß und ist von mittelschlanker Statur, mit einem Gewicht von 70 kg. Ein *Pr$_e$lsesh* hingegen erreicht nur eine Größe von 1,20 m bei einem Gewicht von 30 kg, bis sie kurz vor ihrer Verschmelzung in einem wahren Essrausch bis zu 20 kg zunehmen können. Beide Entwicklungsstadien haben als Warmblüter eine Körpertemperatur von konstant 39°C; lediglich während der Zeit der Verschmelzung wächst die Temperatur zeitweise auf 41°C an.
Arnesh im zeugungsreifen Zustand sind durch ihre evolutionäre Umwelt etwas anders gebaut als noch nicht fruchtbare Exemplare. Durch den mangrovenartigen Bewuchs ihres Heimatplaneten ist eine *Kn$_e$rxan* als Baumbewohner dafür geschaffen, im dichten Astwerk entlangzuklettern, während ein *Pr$_e$lsesh* eher für den Lebensstil in den seichten Gewässern unterhalb der Bäume angepasst ist. Durch ihre Stromlinienform sind diese daher leichter in der Lage, aufrecht zu gehen als eine *Kn$_e$rxan*, weshalb diese häufig leicht gebeugt laufen. Während die Arnesh aber in körperlicher Hinsicht keine besonderen Vorzüge aufweisen und eher unterdurchschnittlich ist, so besitzen sie ein besonderes Sinnesorgan, mit dem sie schwache elektromagnetische Felder von Lebewesen aufspüren können. Sie nutzen diese dazu, um Gedankenmuster eines benachbarten Lebewesens und damit seine Gefühle und begrenzt seine Gedanken lesen zu können. Sie sind in stark eingeschränkter Hinsicht also zu Telepathie fähig, auch wenn diese über die Grenzen einer Spezies hinweg nur schlecht funktioniert, da sich die zerebrale Struktur anderer Wesen in der Regel zu stark von der der Arnesh unterscheidet. Allerdings können einige Arnesh ihr Talent verfeinern und somit auch auf andere Rassen ausdehnen.
Diese starke emphatische Kopplung zwischen den Arnesh hat evolutionär wohl auch für das ungewöhnlich große Einfühlungsvermögen dieser Rasse gesorgt, und so verwundert es nicht, dass Arnesh als Meister der Diplomatie und der Verhandlungskunst gelten. Dieses Talent ist, genauso wie die telepathische Veranlagung, bei einer *Kn$_e$rxan* wesentlich stärker ausgeprägt als bei einem *Pr$_e$lsesh*, da sich beides maßgeblich während der Verschmelzung entwickelt.
Ihr Gesichtssinn ist vom Spektrum her etwa gleichwertig mit dem des menschlichen Auges. Sie sind jedoch sehr empfindlich gegenüber hellem Licht, und bevorzugen halbdunkle Lichtverhältnisse. Sie besitzen weder die Möglichkeit, Infrarotstrahlen noch elektromagnetische Wellen jenseits des violetten Lichtbereiches wahrzunehmen. Das Gehör der Zeugungsfähigen ist etwas besser, wie auch ihr Geruchssinn. Die restlichen Sinne sind dafür etwas verkümmert. Im Gegensatz dazu sind Gehör und Geruchssinn eines *Pr$_e$lsesh* eher schwach, während diese einen stark ausgeprägten Tastsinn besitzen.
Arnesh besitzen in der Regel an ihren Gliedmaßen nur verkümmerte körperliche Bewaffnung, wobei die Nägel eines *Pr$_e$lsesh* spitzer und schärfer sind. Gleichzeitig besitzen sie auch zwischen ihren Fingern Ansätze von Schwimmhäuten, die allerdings nur bei genauer Betrachtung auffallen. Beide Entwicklungsstadien besitzen im Mund zwei homodente Zahnreihen mit insgesamt 52 bis 58 kleinen, scharfen Reißzähnen.
Die Beschaffung der Haut ist in beiden Entwicklungsstadien stark unterschiedlich. Ein *Pr$_e$lsesh* besitzt eine pergamentartige und dünne Haut, die aber unerwartet stabil ist, während sich unter dieser Haut eine isolierende Fettschicht befindet. Außerdem fällt auf, dass durch diese Fettschicht die Haut mit unglaublich vielen Nervenzellen vernetzt ist. Diese erfüllen jedoch nicht nur die Aufgabe des Tastsinnes, sondern sind auch Initiatoren der neuralen Verschmelzung in der Umwandlungsphase, wie auch ein entsprechendes vorstreckbares Organ im Mundraum. Als letztes befinden sich in der Haut noch Drüsen, die bei entsprechender Reizung der anliegenden Nervenzellen Enzyme produzieren, welche als Exkrete abgesondert werden und die Haut des anderen Geschlechtes auflösen können. Der längere Hautkontakt mit einem Geschlechtsreifen führt immer zur Absonderung dieses Exkrets und zur Schleimbildung.
Die Haut einer *Kn$_e$rxan* besitzt nicht solche geschlechtsspezifischen Feinheiten. Sie ist mit einem dichten Haarkleid ausgestattet, welches in der Regel einen hellgrauen Farbton annimmt, der manchmal auch leicht ins rötliche geht. Die einzelnen Haare können bis zu 30 cm lang werden, vor allem am Schweif der *Kn$_e$rxan*. Körperliche Rassenunterschiede einzelner Untergattungen existieren bei den Arnesh durch die etwa fünftausend Jahre anwährende enge globale bzw. interstellare Vernetzung ihrer Gesellschaft nicht mehr.

Arnesh sind in beiden Entwicklungsstufen omnivor, besitzen aber aufgrund ihrer Entwicklung aus ehemaligen Fleischfressern eine ausgeprägte Vorliebe für tierische Nahrung. Ihre Verdauung ist jedoch recht empfindlich, wodurch für sie die Lebewesen anderer Biosphären in der Regel unverdaulich sind, und auch nur ein geringer Prozentsatz ihrer einheimischen Tier- und Pflanzenwelt für sie genießbar ist. Arnesh-Nahrungsmittel sind umgekehrt für Menschen genießbar und verursachen nur geringe Verdauungsstörungen. Dies gilt ebenfalls für ihre synthetische Nahrung. Arnesh nehmen in der Regel pro Tag etwa 1,2 bzw. 1,8 kg natürliche oder 0,3 bzw. 0,5 kg synthetische Nahrung zu sich. Zusätzlich benötigen sie täglich 1,5 l bzw. 2,8 l Wasser.

**Mentalität**

Auch in ihren geistigen Merkmalen unterscheiden sich die beiden Entwicklungsstadien der Arnesh teilweise beträchtlich voneinander. Das allgemeine Bewusstsein eines Arnesh ist von einer gewissen diplomatischen, einfühlsamen Zurückhaltung und Friedfertigkeit geprägt. Sie bevorzugen in der Regel ein friedliches Zusammenleben vor einer gewaltsamen Konfrontation und scheuen sich vor kriegerischen Auseinandersetzungen. Auf der anderen Seite besitzen Arnesh allgemein untereinander ein so starkes Zusammengehörigkeitsgefühl, dass die Bedrohung von Mitgliedern ihrer Rasse durch andere Spezies dieses friedliebende Verhaltensmuster schnell in den Hintergrund drängt. Aus diesem Grund gestalten sich Verhandlungen mit Arnesh meist so schwierig, da sie nur selten bereit sind, für ihr Volk Kompromisse einzugehen.

Eine *Kn$_e$rxan* weist zusätzlich zu diesem Verhalten starke isolationistische Züge auf, und hält sich eher aus dem politischen und öffentlichen Geschehen anderer Spezies heraus, auch wenn sie aufgrund ihrer größeren Erfahrung eher die Entscheidungsträger ihrer Rasse und damit automatisch darin involviert sind. In dieser Situation reagieren sie auf Anfragen häufig abwägend oder sofort ablehnend. Ihre Stärke liegt eindeutig in ihrem erstaunlichen Verhandlungsgeschick und ihren Vermittlerfähigkeiten, wodurch sie bevorzugt diplomatische vor administrativen Tätigkeiten ausüben. Einen weiteren Vorteil besitzen die Arnesh im allgemeinen Verständnis für Sprachen. Dies gilt für beide Entwicklungsstadien in etwa gleich stark.

Eine einzige Ausnahme in Bezug auf den Austausch mit anderen Spezies besteht bei der kulturellen Interaktion mit anderen Rassen. Hier kommt nämlich eine Eigenart der *T$_e$Pr$_e$lsesh* (Mehrzahl von *Pr$_e$lsesh*) ins Spiel, die als sehr neugierig im Bereich fremde Spezies, Zivilisationen und Kulturen gelten, und hauptsächlich für den wissenschaftlichen und technologischen Fortschritt der Rasse sowie für die wachsende Wissensbasis der Arnesh gesorgt haben bzw. sorgen. Es verwundert daher nicht, dass sie auch gerne monostellare Rassen untersuchen und sich in ihrem Wissensdrang von diesen manchmal versehentlich erwischen lassen. Die *T$_e$Kn$_e$rxan* (Mehrzahl von *Kn$_e$rxan*) sind wiederum stark für den geistigen und kulturellen Fortschritt verantwortlich und sehen dem Treiben der *T$_e$Pr$_e$lsesh* eher argwöhnisch gegenüber, vor allem da die eigenständige kulturelle Entwicklung bis zum Raumzeitalter teilweise durch die versehentlichen Kontakte stark beeinflusst wird. Trotzdem sind aber auch die *T$_e$Kn$_e$rxan* immer an kulturellen Gütern interessiert, wodurch die Arnesh den unschönen, aber treffenden Spitznamen „Kulturelstern“ abbekommen haben.

Die Mimik der Arnesh ist bei beiden Entwicklungsstadien ähnlich und beruht auf einem komplizierten Zusammenspiel von Mundwinkeln, Lippen und Augenlidern. Das demonstrativ langsame Schließen der Augenlider bei geschlossenem Mund ist zum Beispiel ein Zeichen von Freundlichkeit, während dasselbe Schließen bei einem halb geöffneten Mund ein Signal von Arroganz und Herablassung ist. In ihrer Gestik verhält sich diese Rasse mit Ausnahme von Kopfhaltungen und -bewegungen recht ausdrucksschwach. Ein längeres, heftiges Schütteln des Kopfes und der oberen Schulterpartie zum Beispiel zeugt von Ablehnung. Durch ihr emphatisches Talent sind sie jedoch in der Lage, Gestik und Mimik von anderen Rassen innerhalb der ersten Gesprächsminuten so zu erlernen und entsprechend angepasst anzuwenden, dass man sich beim Kontakt mit Arnesh in der Regel keine Gedanken über die eigene Körpersprache und die des Gesprächspartners machen muss. Trotzdem führt jedoch die Anwendung der menschlichen Körpersprache bei Arnesh manchmal zu Unsicherheiten auf Seiten des Menschen, wenn ein Arnesh beim Lächeln seine dolchartigen Reißzähne zeigt - ein Effekt, den Arnesh scheinbar mit Vorliebe erzeugen, um sich Respekt gegenüber den größeren Menschen zu verschaffen.

## Kultureller Teil

**Sprache**

Arnesh besitzen keine Stimmbänder zum Erzeugen von Tönen, sondern haben in ihren Urzeiten ihr emphatisches Talent genutzt, um Warnlaute oder Signalrufe von sich zu geben. Bei zunehmender Entwicklung einer Gesellschaft wurde dann ihr Mund-, Nasen- und Rachenaufbau zur Verständigung genutzt, um komplexere Sachverhalte, die über einfache Gefühlsregungen hinausgehen, mitteilen zu können. Aufgrund dieser biologischen Vorgaben existieren in den Sprachen der Arnesh keine Vokale oder anderen stimmhaften Laute; die in den Alienwörtern tiefgesetzten Vokale oder Apostrophe dienen nur als Sprechhilfe für Menschen. Anstelle dessen gibt es eine große Anzahl von Konsonanten, die in einer hohen Geschwindigkeit nacheinander formuliert werden und teilweise für Menschen nahezu unaussprechlich sind. Lediglich der letzte Konsonant eines Wortes wird mit einem stimmlosen vokalähnlichen Hauchlaut vom restlichen Wort getrennt. Aufgrund der Stimmlosigkeit der Sprachen scheint ein sprechender Arnesh immer zu flüstern. Es dürfte kaum verwunderlich sein, dass andere Rassen vor allem wegen der langen Konsonantfolgen große Probleme haben, eine Sprache der Arnesh zu sprechen. In die andere Richtung haben aber auch die Arnesh große Schwierigkeiten in der Aussprache der Sprachen anderer Spezies, und können z.B. die menschlichen Sprachen ohne technische oder implantierte Hilfsmittel nur flüstern.

Da ein gewisser Prozentsatz kultureller Entwicklungen eng mit der Sprache verknüpft ist, konnte bei den Arnesh als außerordentlich kulturverliebte Rasse sich nie eine Standardsprache durchsetzen und andere Sprachen und Dialekte verdrängen. Es existieren daher über 6.000 verschiedene Sprachen, die sich teilweise in ihrer Struktur drastisch voneinander unterscheiden. Ihnen ist jedoch fast allen gemein, dass vollkommen gleichartige Wörter in Abhängigkeit von ihrer Stellung zueinander unterschiedliche Bedeutung und Funktion haben, wodurch das Verdrehen der Position zweier Wörter die Bedeutung eines Satzes vollkommen umkehren kann. Diese Eigenschaft erschwert zusätzlich das Erlernen von Sprachen der Arnesh.

Immerhin existieren drei Sprachen, die fast jeder Arnesh beherrscht: Die *$T_eKn_erxan$* beherrschen in der Regel *$Nr_akstes$* und mit etwas Abstand *$R_aftn_epkal$*, welches häufig als Verbindungssprache zwischen Mitgliedern unterschiedlicher Entwicklungsstufe genutzt wird. Daher sind auch viele *$T_ePr_elsesh$* in dieser Sprache unterrichtet, wie auch in *$Pr_ankb_ogos$*, welche die ursprüngliche Grundlage für das *$Nr_akstes$* bildet, durch den Verschmelzungsprozess seltsamerweise zur Unkenntlichkeit verzerrt wird und zu hunderten von Unterarten zerbricht. Da *$R_aftn_epkal$* eine Art Kommunikationsstandard zu Arnesh darstellt, sind sämtliche hier verwendete Begriffe aus dieser Sprache entnommen. Alle drei Sprachen besitzen außerdem unterschiedliche Alphabete mit jeweils über 100 Symbolen; *$Nr_akstes$* besitzt sogar mindestens 18.000 Symbole, die nur in seltenen Fällen untereinander ausgetauscht werden können, um die Anzahl zu verringern.

Die Namensbildung geschieht ähnlich wie die Beugung von Wörtern durch Voranhängen von Konsonantfolgen. Je formeller die Anrede, desto mehr Konsonanten des Namens werden genutzt, während bei persönlicher Anrede ledig die letzten fünf oder sechs Konsonanten ausgesprochen werden. Die letzten beiden Buchstaben vor dem Hauchlaut geben dabei immer das Entwicklungsstadium an: „cl“ ist der Name einer zeugungsfähigen *$Kn_erxan$*, während „rt“ den Namen eines *$Pr_elsesh$* beschreibt.

Abschließend noch ein kleines Lexikon wichtiger oder erwähnenswerter Begriffe, hier in substantiver Übersetzung der Hauptbedeutung (*$R_aftn_epkal$*):

| | | | |
|---|---|---|---|
| *$Gf_erkresh$* | Lehrmeister, Mentor | *$Pt_erk_ashran$* | *andere Bezeich. f. d. Arnesh; Ursprung unklar, evtl. Bedeut.:* Beschützer, Wachende |
| *$F_epn_akrax$* | Versammlung | | |
| *$Jr_apx_ergil$* | Emphathie, Telepathie | | |
| *$K_anxpter$* | Faulheit, Fäulnis | | |
| *$Kn_erxan$* | Reife(r), Gebärende | *$R_egl_imkan$* | Aufstrebende Rasse |
| *$Kt_orfr_antrax$* | Stimme, Vorsitzender, *amtl:* Kanzler | *Rnesh* | *sinngem.:* geteiltes Volk |
| | | *$T_ekresh$* | Gesetz, Einigung |
| *$N_apt_ecch_ilsal$* | Vernichtung | *$Tk_irtk_eshal$* | Einheit, *auch:* Schule |
| *$N_etrash$* | Neuartiges, Ungesehenes | *$Tr_ans_eptklash$* | 5184 (entspr. $3x12^3$) |
| *$Pr_elsesh$* | Junge(r), Unerfahrene(r) | *$Tr_inps_axtes$* | Vereinigung, Bund |

**Geschichte**

Die Arnesh sind nach ihren eigenen Angaben ein sehr altes Volk, welches schon seit mindestens 5000 Jahren interstellar aktiv ist, dem Expansionsstreben aber bereits seit etwa 2500 Jahren abgeschworen hat und daher in einem inzwischen eher kleinem Machtbereich lebt. Über die Zeit vor der *Kanxpter Gnapteccchilsal*, dem Beginn des Zerfalls ihres großen arneshanischen Reiches um 190 vor Christus, schweigen sich die Arnesh beharrlich aus, lediglich die Tatsache, dass das Ende der Expansion zeitgleich mit der Zerstörung eines großen interstellaren Feindes der Arnesh stattfand, lässt sich von ihnen entlocken. Zu diesem Zeitpunkt besaß das arneshanische Reich eine Größe von über 2000 Lichtjahre im Radius um das Heimatsystem *Kneptxes*, umfasste damit also auch sämtliche Heimatsterne der Menschen, Lengroah, Srakhs, Tsrit und vieler anderer monostellarer Rassen, die zwar beobachtet, in deren Entwicklung jedoch nicht aktiv eingegriffen wurde. Der Informationsradius der Rasse ging sogar noch weit über ihre Grenzen durch intensive Erforschung der umliegenden Gebiete und Kontakte mit anderen Rassen hinaus.

Trotz ihrer schon damals recht fortgeschrittenen Technologien war jedoch dieses Reich kaum aufrechtzuerhalten. Stark rückläufige Bevölkerungszahlen und ein schwindendes Interesse an interstellarer Politik mit den anderen, ebenfalls alternden Zivilisationen beschleunigten den Vorgang, sodass viele ferne Kolonien aufgegeben werden mussten. Bis zum Jahr 480 war der effektive Einflussradius der Arnesh bereits auf unter 1000 Lichtjahre geschrumpft, und der Kontakt mit dem letzten anderen interstellaren Volk brach ab. Selbst zwischen den einzelnen Kolonien der Arnesh herrschte nur noch spärlicher Kontakt, wenn überhaupt.

Während dieser ersten großen Depression ging allerdings auch ein großer Teil des gewaltigen, bis dato angesammelten Wissen unwiederbringlich verloren. In den Jahren 492-505 kam es dann erstmals seit über 1500 Jahren zu großen Hungerskatastrophen, als in einigen Kolonien durch die Zivilisationsmüdigkeit der Arnesh und ihr Technikdesinteresse einige der automatischen Anbausysteme und interstellaren unbemannten Transporter funktionsunfähig wurden und ihre Tätigkeit einstellten. Initiiert wurde dies durch den unbemerkten, schleichenden Ausfall der automatischen Wartungssysteme. Die durch die extreme Abhängigkeit der Arnesh gegenüber ihrer Produktionsmaschinerie entstehenden Hungersnöte forderten beinahe ein Viertel der sowieso bereits stark rückgängigen Population als Opfer, womit die Bevölkerungszahl der Arnesh erstmals seit über 1000 Jahren auf unter 500 Milliarden fiel und einen vorläufigen Tiefstand erreichte. Fast die Hälfte der Kolonien, vor allem kleinere und lebensunfähige, gingen verloren und wurden vergessen.

Die Heimatwelt *Kturpsharan* war von diesen Auswirkungen geringer betroffen, da durch die Heimatflucht der Arnesh aus ihrem Heimatsystem diese Welt nur noch schwach besiedelt und dadurch in der Lage war, ihre Bevölkerung zumindest zum Teil zu ernähren. Daher gelang es auch *Pterkshaxgnatfkengitclan*, einer großen Weisen der Arnesh, von dort aus die Erneuerung der Arnesh-Gesellschaft zu vollziehen. Zusammen mit den beiden anderen Weisen des Planeten, *Xgantpekrefgitcles* und *Knepgrakjebfoclal*, mobilisierte sie das Bewusstsein der Mitglieder ihrer Rasse, erinnerte sie an die Bedeutung ihrer Existenz und die Verantwortung der Arnesh gegenüber dem Universum und begann so den langwierigen Prozess des Wiederaufstiegs der interstellaren Macht der Arnesh.

Im Jahr 543 gelang es den Arnesh auf *Kturpsharan* erstmals wieder als Ergebnis langem Studiums alter Pläne und Verfahren sowie intensiver Arbeit und Konstruktion neuer Produktionseinrichtungen, interstellar funktionstüchtige Schiffe zu bauen und die umliegenden Welten zu besuchen und kontaktieren. Hierbei stellte sich heraus, dass die Degeneration weit stärker vorangeschritten war als befürchtet. Während sich einige der alten Produktions- und Minenstationen relativ leicht wieder in Schuss bringen ließen, kämpften in vielen der anderen, ehemals überbevölkerten Welten die Reste arneshanischer Zivilisation um ihr Überleben; nur wenige Welten hatten sich vom Zusammenbruch der Versorgung so weit erholt, dass diese bereits wieder mit dem Aufbau der Technologie beginnen hätten können. Jedoch fehlte es in vielen Kolonien entweder an der Einsicht, die Dinge wieder in die Hand zu nehmen, oder an genügend Informationsmaterialien über die Funktionsweise und Wartung der Systeme. Mit diesen Welten gründete *Pterkshaxgnatfkengitclan* den *Trinpsaxtes Sontrash Pterkashran*, den Arneshanischen Neuen Bund, der mit einer festen politischen Struktur die Welten wieder enger verknüpfen wollte als dies in der Auflösungsphase des alten Reiches der Fall war. Durch die Einrichtung des *Fepnakrax Transeptklash*, des Rats der Fünftausend und einem vorsitzenden Kanzler, dem *Ktorfrantrax*, wurde erstmals seit langem wieder ein koordinierendes staatliches Organ geschaffen,

welches den Expansionsprozess des neuen Bundes und die Restauration der interstellaren Beziehungen der Welten zum Auftrag hatte.
Im langwierigen Aufbauprozess, welcher sich weit über den Tod von *Pt$_e$rksh$_a$xgn$_a$tfk$_e$ng$_i$tclan* im Jahr 613 hinaus bis zum Ende des 7. Jahrhunderts erstreckte, wurden auch viele der verloren geglaubten technologischen Errungenschaften, aber auch viele kulturelle Informationen über die umgebenden Rassen wiederentdeckt, was vor allem am Forschungsdrang der *T$_e$Pr$_e$lsesh* lag, deren Anteil an der Bevölkerung endlich wieder anstieg. Dabei stellten sie jedoch in einer langen Suche fest, dass von den umgebenden Zivilisationen die älteren ebenfalls einen vergleichbaren Zerfallsprozess und ein Schwinden ihrer Macht aufwiesen, an denen einige sogar zerbrachen. Die Kontakte zu vielen anderen Rassen wurden daher nicht mehr neu eingerichtet, was den Arnesh keine zusätzliche Motivation im Aufbau ihrer Zivilisation bescherte: Sie waren allein.
Ebenfalls erwies es sich als sehr hinderlich, dass sich die relativ geringe Bevölkerungszahl der Arnesh auf ein solch ausgedehntes Gebiet erstreckte. Die Bindung von weit entfernten Kolonien zur Heimatwelt *Kt$_u$rpsh$_a$ran* löste sich bereits kurze Zeit nach dem Wiederkontakt, und so drohte allein aufgrund der Entfernungen der Wiederaufbau der Gesellschaft einzuschlafen. Während so in einem Bereich von etwa 500 Lichtjahren um das System *Kn$_e$ptxes* herum die Arnesh im neuen Bund wieder ein stabiles Territorium errichteten, verringerte sich der Einfluss dieser Bewegung mit zunehmender Entfernung zu Heimatwelt und war auf den entfernten Kolonien kaum oder gar nicht zu spüren. Die Arnesh, die am Aufbauprozess der Gesellschaft teilhaben wollten, wanderten in den Kern des errichteten Reiches ab, womit die Randbereiche und die Kolonien jenseits des Einflussgebietes des Bundes beschleunigt verödeten. Dieser Prozess dauerte etwa bis zum 12. Jahrhundert an und konzentrierte die Bevölkerung zunehmends in der Nähe der Heimatwelt, bis in einem Umkreis von etwa 350 Lichtjahren Radius etwa 550 Milliarden Arnesh lebten, während die geschätzte Bevölkerungsgröße der restlichen Gebiete des alten Reiches auf unter 50 Milliarden schrumpfte - in einem Gebiet mit mehr als der 200-fachen Ausdehnung.
Da die Bewohner des neu erstarkten Reiches ihrer alten Leidenschaft, dem Studium monostellarer Kulturen, immer noch treu blieben, bemerkten sie auch, wie die ersten der jüngeren Zivilisationen die ersten Schritte ins Raumzeitalter begannen, und weitere den Schritt der Industrialisierung wagten. Im Rat entstand daher eine ungewöhnlich heftig geführte Diskussion, wie man sich zu den neuen Zivilisationen verhalten sollte, und ob sie Vorteile von den überall im Gebiet verstreuten Reste arneshanischer Technologie ziehen durften. Schließlich gab es im *F$_e$pn$_a$krax Tr$_a$ns$_e$ptklash* eine Einigung, der sämtliche Vertreter zustimmten: Die *T$_e$kresh*. Mit ihr wurden 1288 die Grundprinzipien der Außenpolitik mit den anderen aufstrebenden Zivilisationen festgelegt. Mit dem Beschluss dieser Richtlinie war jedoch ein enormer Arbeitsaufwand verbunden, da sie in letzter Konsequenz die Errichtung eines scharf begrenzten und wehrfähigen Staatengebildes sowie die Entfernung der Überreste des alten Reiches vorsah.
1291 begannen die Arnesh mit der Durchsetzung der *T$_e$kresh*: Sie beseitigten so gut wie möglich die Spuren und Reste ihrer Zivilisation jenseits einer, als Grenze des Bundes festgelegten Fläche, um so wenig technologische Errungenschaften der Arnesh wie möglich den nachrückenden Zivilisationen zukommen zu lassen. Zum ersten Mal in der Geschichte des neuen Bundes bauten sie wieder Kriegsschiffe, um bei feindlich gesinnten Zivilisationen auf einen Konflikt vorbereitet zu sein. Besonders vier Zivilisationen, darunter die Tsrit und die Lengroah, bereiteten den Arnesh wegen ihrer Aggressivität Sorgen.
Im Jahr 1419 waren die Aufbauarbeiten zur Kriegsflotte abgeschlossen; 1451 wurden die letzten Räumungsarbeiten entfernter Systeme beendet. Damit besaßen die Arnesh seit dem Zerfall des alten Reiches endlich wieder ein klar definiertes Staatsgebiet mit einem Durchmesser von 429 Lichtjahren, zusätzlich zur Handelsflotte eine mobile Kriegsflotte von etwa 160.000 im Vergleich zu den neuen Zivilisationen weit überlegen bewaffneten Kriegsschiffen, keinerlei verstreute Überreste ihrer Zivilisation und ein außenpolitisches Konzept. Lediglich sechs Welten der Arnesh mit insgesamt 13 Milliarden Einwohnern befanden sich außerhalb der Grenzen des Bundes und erhielten durch einen Sonderstatus besonderen Schutz gegenüber möglichen feindlichen Aktivitäten der *TR$_e$gl$_i$mkan*, wie die neuen Zivilisationen genannt wurden. Die gesamte Einwohnerzahl des Bundes betrug 570 Milliarden, die sich auf 319 gut bewachte Welten und über 2.000 Außenposten und größtenteils automatisierten Produktionseinrichtungen erstreckte.

Währenddessen begannen die *$T_e$Pr$_e$lsesh* auch wieder mit intensiver technologischer Forschung, um die teilweise nur notdürftig ausgerüsteten Kriegsschiffe noch überragender zu gestalten. Durch die allmähliche Verjüngung des Rates der Fünftausend mit vielen Angehörigen dieses Entwicklungsstadiums wurde auch die Handlungsfreudigkeit dieses Mediums erhöht. Mit all diesen Änderungen hoffte man, den *Tr$_i$nps$_a$xtes S$_o$ntrash Pt$_e$rk$_a$shran* der Zukunft gegenüber genügend gewappnet zu haben.
Im weiteren 15. Jahrhundert bis zum angehenden 23. Jahrhundert wurde die nach der *$T_e$kresh* vorgeschriebene Politik streng eingehalten und bei allen der *Tr$_e$gl$_i$mkan* durchgeführt, die sich in der Nähe zum Staatsgebiet des arneshanischen Bundes oder darin befanden. Die ersten interstellaren Kontakte mit den aufstrebenden Zivilisationen fanden 1752 und 1921 an der West- und der Obergrenze des Bundes statt. Technologischer Transfer war durch die *$T_e$kresh* untersagt, und so beliefen sich die Austauschmöglichkeiten lediglich auf kulturelle Entwicklungen, was die Arnesh begeistert aufnahmen, sowie auf Rohstoffe. Endlich konnten sie die Werke anderer Zivilisationen aus der Nähe begutachten, statt sie heimlich von den Planeten beobachten oder ergattern zu müssen. Aufgrund der hohen technischen und militärischen Überlegenheit wagte es auch keiner der benachbarten Völker, einen längeren Konflikt mit den Arnesh einzugehen.
2216 folgte dann als vierte aufstrebende Zivilisation in der direkten Umgebung der Arnesh die Kontaktaufnahme mit den Menschen, nachdem diese bereits seit 40 Jahren über die Existenz der Tsrit als andere interstellare Spezies Bescheid wussten. Auch zu den Menschen wurden diplomatische Beziehungen aufgebaut und kulturelle Entwicklungen gegenseitig ausgetauscht, technologische oder andere wissenschaftliche Errungenschaften jedoch nicht; ebenso wurde militärische Hilfe gegen die Tsrit mehrfach rigoros abgelehnt. Im Laufe des nächsten Jahres schlossen beide Seiten den ersten Staatsvertrag zwischen Menschheit und Arnesh ab, in dem beide Nationen die gegenseitige Souveränität bekräftigten, ihre Grenzen festlegten, die Absicht einer friedlichen und gemeinsamen Politik erklärten sowie durch das beschlossene Handelsabkommen und die gemeinsame Kulturdeklaration den Grundstein für einen wirtschaftlichen und kulturellen Austausch legten. Die außerhalb des Bundes liegende arneshanische Kolonie *Dr$_u$lan* wurde mit ihren 440 Millionen Einwohnern in die UTC integriert, in welcher die lebenden Arnesh als volle Staatsbürger mit einigen Sonderrechten aufgenommen wurden. *Dr$_u$lan* entwickelte sich im Laufe der Zeit zum Handelsknotenpunkt zwischen dem Bund und der UTC.
Nach der wiederholten Verweigerung im Jahr 2229, der UTC militärisch zu helfen, sah sich der *F$_e$pn$_a$krax Tr$_a$ns$_e$ptklash* im Jahr 2238 mit dem Großangriff der Tsrit auf die Menschheit in einer Zwickmühle: Obwohl sich kein Arnesh in den gefährdeten Osten der Terranischen Union begeben hatte, wurden diese nun durch die vorrückende Tsrit-Armada bedroht, da sich in den Systemen von Sol und dem Terranischen Gürtel etwa 12.000 Arnesh aufhielten. Zum einen verbot die *$T_e$kresh* eine Einmischung in die Beziehungen zwischen den jungen Zivilisationen, zum anderen wollten die Arnesh ihre Landsleute retten und, was eigentlich ebenfalls nach der *$T_e$kresh* nicht legal war, vor allem den kulturellen Untergang der Menschheit verhindern. Im Rat der Fünftausend wird nach heftigen Diskussionen insgeheim unter dem Druck der *$T_e$Pr$_e$lsesh* der hochbrisante Beschluss gefasst, bei Versagen der Raumflotte offiziell zum Schutz der Arnesh in der UTC den Staatsvertrag mit den Menschen zu brechen und im ersten Kriegseinsatz mit den eigenen Kriegsschiffen die Tsrit-Armada zu schlagen. Als am 17. August die Reste der Raumflotte beim terranischen Kniefall aufgerieben werden und die Nachricht von dieser Niederlage die Arnesh erreicht, geben diese den Startbefehl für 700 Kriegsschiffe zum Sammelpunkt der Tsrit-Schiffe. Bei einem Zwischenstopp in der menschlichen Kolonie Neuleben rügt der den Verband begleitende Kanzler der Arnesh *Kt$_o$rfr$_a$ntrax Kt$_e$rxr$_e$gpj$_i$rtal* das Unvermögen der Union, für den Schutz der dort lebenden Arnesh aufzukommen und droht der UTC mit Waffengewalt, falls sich diese gegen die Präsenz der Arnesh-Flotte in terranischen Raum wehren würde. Hierbei handelt es sich allerdings nur um das offizielle Säbelrasseln - obwohl den Menschen das Ziel der Arnesh nicht genannt wurde, sind diese doch wesentlich eher bereit, unter einer befürchteten Militärherrschaft der Arnesh zu leben als bei der vollständigen Verwüstung der UTC durch die Tsrit zu sterben. Während die Arnesh 600 weitere Schiffe über Neuleben in das Herz der Union befehligen und dort die strategisch wichtigsten Systeme besetzen, greift der erste Verband die zwar zahlenmäßig überlegenen, jedoch technologisch vergleichsweise minderwertigen Schiffe der Tsrit an und verursacht dort ein Massaker, bis diese unkoordiniert aus der näheren Umgebung von Sol fliehen und nur noch geringen Schaden verursachen können. So „erobern“ die Arnesh mit einer verhältnismäßig geringen Streitmacht die UTC, ohne auch nur einen Schuss gegen die Menschheit abzugeben.

Offiziell zum Schutz der in der Union lebenden Arnesh bleiben deren Kriegsschiffe noch im Territorium der Menschen und beteiligen sich an der Jagd nach umherirrenden Tsrit-Schiffen. Währenddessen arbeiten die Diplomaten beider Völker die Rückzugsbedingungen sowie einen neuen Staatsvertrag aus, welcher in einigen Zusatzklauseln einige Bevorzugungen der Arnesh beinhaltet. Dieser zweite Staatsvertrag, der eine überarbeitete Version des Vertrages von 2217 darstellt, wird 2239 ratifiziert, auch wenn einige Paragraphen den Menschen sehr seltsam anmuten. Entsprechend den Vorgaben des Vertrages beginnt der Bund der Arnesh mit dem Rückzug der Kampfschiffe, bis 2240 das letzte Kriegsschiff der Arnesh den terranischen Raum verlässt. Somit bleibt von der „Besatzung“ durch die Arnesh nicht viel mehr als ein paar ungewöhnliche Zusatzklauseln im Staatsvertrag, während die Arnesh durch ihren Militäreinsatz der Menschheit offenbar das Leben gerettet haben...
Für längere Zeit ist die weitere Geschichte der Arnesh eher ruhig, sieht man von einigen diplomatischen Komplikationen mit einigen Völkern an ihrer West- und Obergrenze in den Jahren 2257 bis 2269 sowie im Jahr 2281 ab, die allerdings nicht in einen militärischen Konflikt münden. Im Jahr 2293 erlauben sie einigen, mit der Sicherheit in der UTC gegenüber den Tsrit unzufriedenen Lengroah, im Staatsgebiet des arneshanischen Bundes eine Kolonie mit 70 Millionen Einwohnern zu gründen. Besonders begrüßt wird hierbei als Gegenleistung die Übergabe des geretteten Kulturgutes der Lengroah, welches die Arnesh seit über 150 Jahren nicht mehr sammeln und begutachten konnten.
In Bezug auf die Unterstützung der abtrünnigen Kolonien in der UTC im Jahr 2303 verneint der Rat der Fünftausend eine Beteiligung des Arneshanischen Bundes, oder wie es auch nach der Bezeichnung im 2. Staatsvertrag heißt, der Republik Arnesh. Vielmehr sollen politisch offenbar nicht mündige Bürger einer grenznahen Welt der Arnesh diese Unterstützung gewährt und falsche Versprechungen gemacht haben. Es steht jedoch zu bezweifeln, ob diese Aussage der reinen Wahrheit entspricht, oder ob die Arnesh damit inzwischen eine andere Form ihrer Politik praktizieren, in der sie sich interessante Kulturen anderer Völker ins Staatsgebiet einverleiben.
Ein ebenfalls offenes Rätsel ist der Grund der angeforderten Unterstützung der Arnesh durch die Raumflotte gemäß einer Sonderklausel des 2. Staatsvertrages im Jahr 2308. Dort werden drei Flotten der Raumflotte auf arneshanische Technologie umgerüstet, welche dann mit der neuen Technologie im unteren Randgebiet einen eher traningshaften, mysteriösen Gegner besiegen und wieder auf ihre alten Schiffe umgerüstet und zurück in die UTC geschickt werden.

**Soziale Struktur**

Die Arnesh besitzen eine Gesellschaft, in der relativ scharf zwischen den beiden Entwicklungsstadien unterschieden wird. Dabei wird jedoch keine der beiden Stadien benachteiligt oder bevorzugt, sondern beide Formen leben in vollkommener Gleichberechtigung. Diese schon sehr alte Beziehung zwischen den beiden Gruppen liegt in der gegenseitigen Abhängigkeit begründet, in der zum einen die *$T_ePr_elsesh$* die gezeugten Nachkommen der *$T_eKn_erxan$* aufnehmen und in ihrer stärker aquatischen Umgebung großziehen, während letztgenannte die verschmolzenen *$T_ePr_elsesh$* in ihre Gemeinschaft integrieren, ohne die ein Fortbestand dieser Rasse nicht gesichert wäre. Obwohl beide Entwicklungsstadien stärker unter sich leben, ist so doch die Bindung zwischen den beiden Gemeinschaften recht eng, und es existieren viele Kontakte über die jeweiligen Grenzen, um eine Aufnahme von Neugeborenen oder Verschmolzenen zu gewährleisten.
Bei den *$T_ePr_elsesh$* konzentriert sich das soziale Leben neben der gemeinsamen Erforschung des Universums auf die Aufzucht und Lehre der Nachkommen. Diese wird in der Regel in kleinen Gruppen namens *$Tk_irtk_eshal$* als eine Art Ziehfamilie von 15 bis 25 Individuen praktiziert, die jeweils 5 bis 10 Nachkommen unterschiedlichen Alters erziehen. Diese Erziehungsarbeit wird natürlich mit den zur Verfügung stehenden Technologien stark beschleunigt, sodass dieser Prozess bereits bei einem Alter von 12 Jahren vorläufig abgeschlossen ist. Ab diesem Zeitpunkt sorgen sie selber für die Aufzucht von übergebenen Neugeborenen, wobei sie entweder in der Gruppe bleiben, in der sie selber aufgezogen wurden, oder mit anderen frisch Erwachsenen eine neue Gemeinschaft bilden. Erst wenn sie bei Erreichen ihrer Geschlechtsreife ihre Gruppe verlassen, beginnen sie nach der Suche nach einem Verschmelzungspartner. In diesem Stadium sind *$T_ePr_elsesh$* am neugierigsten und wissenbegierigsten, da sie nicht nur einen Partner, sondern auch einen zukünftigen Platz in der Gemeinschaft der *$T_eKn_erxan$* finden müssen.
Während der Verschmelzung eines Paares wachen noch die *$T_ePr_elsesh$* über den Vorgang; sobald jedoch die *$Kn_erxan$* aus der ledrigen Haut der beiden Vorgänger schlüpft, ist die Bindung trotz vieler Erinnerung

an das bisherige Leben vorbei. In Gegensatz zu der bisherigen nahezu familiären Struktur ist diese neue Gesellschaft stark individualistisch geprägt. Es existiert zwar noch eine Eingewöhnungsphase von etwa einem Jahr, in der ein Mentor die frisch Verschmolzene entsprechend lehrt und in die gesellschaftlichen Normen indoktriniert. Ab diesem Zeitpunkt leben sie jedoch nur noch selten in Gemeinschaften, mit Ausnahmen lediglich bei der gegenseitigen Hilfe während der Austragung ihrer Nachkommen oder dort, wo sie sich nicht gegenseitig aus dem Weg gehen können, wie zum Beispiel in politischen Auseinandersetzungen. Ein *Kn$_e$rxan* ist nämlich aufgrund seiner bisherigen Erfahrungen eher in der Gesellschaft der Arnesh dafür zuständig, über das Wohl des Volkes zu entscheiden. Da Arnesh ein ausgeprägtes Verantwortungsbewusstsein der Gesellschaft gegenüber haben, wird dies, wenn auch widerwillig, akzeptiert. *T$_e$Kn$_e$rxan* neigen jedoch in ihrer Art zu einer starken isolationistischen Politik, weshalb die aktiveren *T$_e$Pr$_e$lsesh* auch verstärkt in die Politik gehen, um den Bund gegenüber den jungen Zivilisationen handlungsfähig zu halten. Insgesamt halten sich beide Strömungen in etwa die Waage, wodurch rein äußerlich im sozialen Gefüge kein Ungleichgewicht wie in früheren Jahrhunderten oder Jahrtausenden entsteht.
Zahlungsmittel existieren in der Zivilisation der Arnesh so gut wie nicht mehr. Jeder Arnesh besitzt Zugriff auf die Produktionsmittel der Gesellschaft und bedient sich aus diesen. Aufgrund der Rücksichtnahme auf das gesellschaftliche Wohl und die soziale Ordnung beschränken sich beide Entwicklungsstadien darauf, lediglich das Nötige zu erwerben und auf Luxus im Sinne der Arnesh zu verzichten. Im Vergleich zum Lebensstandard in der Union ist jedoch aufgrund der nahezu unendlich hohen Produktivität der arneshanschen Versorgungstechnologien das Leben im neuen Bund äußerst luxuriös, solange die Logistik für einen angemessenen Transport der Waren sorgen kann. Die gelegentlich anfallenden Tätigkeiten in den Betrieben zur Aufrechterhaltung der Produktion sind unbezahlt und werden freiwillig übernommen, da sie als Dienst für die Gesellschaft verstanden werden.

**Staatsform**

Die Arnesh neigen zu einer radikaldemokratischen bis anarchistischen Machtform, in der jedes Individuum aus eigener Initiative für das Wohl des Staates zu sorgen hat. Es existieren zwar gewisse Kontrollorgane, die zur Koordination gesellschaftlicher Tätigkeiten dienen; diese sind jedoch im Vergleich zu den entsprechenden Einrichtungen in anderen Zivilisationen relativ schwach, und die dortigen einflussreichen Positionen sind nicht fest vergeben. Als wichtigstes, allgemein anerkanntes Gesetz gilt immer noch, dass ein entsprechender Posten sofort freizuräumen ist, wenn der Amtsinhaber öffentlich und begründet beschuldigt wird, die Position für seine Eigeninteressen missbraucht zu haben. Zur Neubesetzung müssen sich sämtliche Interessenten für die Position einstimmig auf eine Person einigen; bis zur Ernennung der Position bleibt die Stelle vakant. Prinzipiell kann jeder Arnesh ein solches öffentliches Amt besetzen; jedoch kommt es in den Verhandlungen zwischen den Bewerbern häufig darauf an, eine entsprechende Eignung und Erfahrung in ähnlichen Tätigkeiten vorweisen zu können.
Besonders hervorzuheben als öffentliche Organe sind der Rat der Fünftausend (*F$_e$pn$_a$krax Tr$_a$ns$_e$ptklash*) und das Amt des Kanzlers (*Kt$_o$rfr$_a$ntrax*). Diese beiden Einrichtungen sorgen für die umfassende Struktur des arneshanischen Territoriums, welches eher einem losen Bund der verschiedenen Welten gleicht, die keine engen Verflechtungen zueinander besitzen. Ihre Aufgaben bestehen darin, den Zusammenhalt des Bundes zu sichern und eine gemeinsame politische Linie aller Welten der Arnesh zu anderen Zivilisationen zu finden. Hierzu gehört auch die Kontrolle über die freiwilligen Streitkräfte der Arnesh. Während der Rat der Fünftausend für die strategischen Entscheidungen herangezogen wird, nach denen sich der Kanzler zu richten hat, so besitzt der Kanzler in taktischen Situationen die entsprechende Entscheidungsgewalt, um die Handlungsfähigkeit des neuen Bundes zu wahren. Zusätzlich gibt der Rat der Fünftausend auch entsprechende Handlungsrichtlinien für sein diplomatisches Korps aus, welches für die Pflege der Beziehungen zu anderen Rassen verantwortlich ist. Aufgrund dieser Organe wird der arneshanische Bund auch häufig als Republik Arnesh bezeichnet, vor allem bei Bezugnahme auf die öffentlichen Einrichtungen.
Die Vergabe der Ratsplätze sowie des Amtes des Kanzlers erfolgen genau so wie bei anderen zu vergebenden Stellen der Gesellschaft. Im Gegensatz zu diesen darf sich ein Arnesh jedoch nur um eine Stelle im Rat bewerben, da der Rat als Volksvertretung als eine der wenigen parlamentarisch-demokratischen Strukturen seine Entscheide durch Zweidrittelmehrheiten fällt, bei der die Stimmengleichheit zwischen den Ratsmitgliedern erhalten bleiben muss. Die Dauer, für die ein entsprechendes Amt bekleidet wird, ist nicht festgelegt, und liegt beim Rat im Schnitt bei 7,5 Jahren

sowie bei der Kanzlei bei 11,3 Jahren. Hierbei wird der Kanzler nur dann von seinem Posten enthoben, wenn ein Ratsmitglied den Vorwurf des egoistischen Verhaltens erhebt. Ein Ratsmitglied muss aufgrund der begründeten Anschuldigung eines jeden anderen, eine öffentliche Position besetzenden Arnesh seinen Posten freimachen.

**Kultur**

Arneshanische Kunst besteht aus einem komplexen Gewebe von eigenen kulturellen Errungenschaften und Verfeinerungen der Kunstarten und Stilrichtungen anderer Zivilisationen. Da sich diese Verknüpfung mit den Künsten anderer Kulturen bereits seit gut 5000 Jahren in der Geschichte der Arnesh vollstreckt, ist eine eigenständige Kunst der kulturverliebten Arnesh anhand der heute vorherrschenden Elemente nur schwer zu erfassen.

Die Darstellungsformen arneshanischer Kunst ist ungemein vielseitig und beinhaltet nicht nur sämtliche, von der Menschheit genutzten Konzepte, sondern auch viele ungewöhnliche Formen bis zur poetischen Empathie, welche von der Verdichtung emotionaler Zustände lebt, welche ein Vortragender auslebt und alle Beteiligten intensiv erfahren können. Die Inhalte und Stilrichtungen ihrer Künste sind zum Teil ähnlich zu ihren menschlichen Äquivalenten, unterscheiden sich aber in anderen Bereichen vollkommen und ähneln mehr dem Kulturgut der Srakhs oder anderer junger Zivilisationen. Selbst das alte Kulturgut der Lengroah und der Tsrit kann in bestimmten Elementen noch ansatzweise erkannt werden. Andere übernommene Teilbereiche ihrer Kultur wiederum stammen von der Menschheit unbekannten Zivilisationen.

Eine von den Arnesh besonders beliebte, sehr alte und wahrscheinlich auch selbst entwickelte Form der Kunst zeichnet sich durch in sich verschlungene und verwobene Linien und Strukturen auf, die in diesem Charakteristikum dem Jugendstil der Menschheit nicht ganz unähnlich erscheint. Hierbei handelt es wahrscheinlich um eine stilistische Nachahmung der Vegetation von *Kt$_u$rpsh$_a$ran*, der Heimatwelt der Arnesh. Diese Form findet sich nicht nur in Bereichen wie Bildhauerei und Malerei, sondern auch zum Beispiel in Architektur und Schiffsbau wieder und kommt als verträumte, verwobene Melodielinie mit einer unglaublich komplexen Harmonik sogar in der in diesem Stil romantikähnlichen Musik vor.

Dem Glauben an höhere, gottartige Wesen haben die Arnesh bereits seit vielen Jahrtausenden abgeschworen. Die Existenz eines Lebens nach dem Tod, welches in irgendeiner Art und Weise mit dem Leben in dieser Welt verknüpft sein, aber auf einer anderen Existenzebene stattfinden könnte, wird zwar prinzipiell nicht abgelehnt; bei den Arnesh hat sich allerdings der Glaube verbreitet, dass sich alle intelligenten Wesen gegenseitig reinkarnieren. Hieraus begründet sich auch ihre Auffassung vom ewigen Lauf der Zivilisationen: Durch das Schwinden der eigenen, alternden Zivilisation wird Platz für neue Völker und Spezies frei, in denen die Arnesh als wiedergeborene Form weiterexistieren. Erst wenn eine Zivilisation die nachrückenden Völker unterdrückt und vernichtet, wird bei dem Zerfall dieser Rasse keine anderes Volk mehr existieren, welches die Seelen aufnehmen kann. Erst dann wäre dieser ewige Lauf der Zivilisationen unterbrochen und das Universum würde unintelligent und leer werden. Aus dieser Sicht erscheint es weit weniger verwunderlich, dass die Arnesh ihren offensichtlichen Machtverlust mit solcher Fassung tragen.

In dieser Glaubenseinstellung existieren keine besonderen Rituale, welche einer Erwähnung bedürfen. Im täglichen Leben der Arnesh gibt es jedoch eine Vielzahl an mehr oder weniger streng ritualisierten Situationen. Besondere Bedeutung haben dabei die Feiern der Geburt und der Aufnahme, da diese Rituale von den beiden unterschiedlichen Entwicklungsstadien gemeinsam praktiziert werden.

Bei der Feier der Geburt, welche drei Tage nach dem eigentlichen Geburtsvorgang stattfindet, kommen die gebärende *Kn$_e$rxan* und die aufnehmende *Tk$_i$rtk$_e$shal*, die Ziehfamilie, zusammen und das Neugeborene wird feierlich seinen Zieheltern übergeben. Diese müssen dabei ihre Ziele in der Erziehung zeremoniell deklarieren und eine gewissenhafte und gute Aufzucht geloben. Anschließend akzeptiert die *Kn$_e$rxan* die Ziele, nimmt das Gelöbnis ab und übergibt damit die Verantwortung an die Pflege und Erziehung des Neugeborenen an die neuen Zieheltern. Danach wird in der Regel noch ein geselliges Beisammensein praktiziert, welches allerdings weniger feste Regeln besitzt.

Das Gegenstück zu dieser Feier ist die rituelle Aufnahme eines Verschmolzenen bei den *T$_e$Kn$_e$rxan*. Bis zum Schlüpfen des Verschmolzenen halten die beiden bisherigen *Tk$_i$rtk$_e$shal* der Beteiligten Wache über den Vorgang. Unmittelbar vor dem Ende der *Sk$_a$pr$_e$n$_o$rdan*, der Verschmelzung, wird auch der bereits vorher auserwählte Mentor, der *Gf$_e$rkresh*, zur Wache hinzugezogen. Nach dem Schlüpfen hüllt der Mentor zunächst die neue *Kn$_e$rxan* in den *Gf$_i$rptr$_e$sl$_a$kr$_u$mil*, einen zeremonialen Umhang, während ihr

Fell noch befleckt ist von den Resten der beiden *$T_e$Pr$_e$lsesh*, die sich verschmolzen haben. Dann zeigt sich, ob sich diese genügend auf die Verwandlung vorbereitet haben: *Gf$_e$rkresh* und Schüler leisten sich einen vor der Verwandlung eingeübten Treueeid für die Zeit der Umgewöhnung, in der sich der Schüler zur Treue und der Mentor zur Gewissenhaftigkeit der Lehre verpflichtet. Ist dieser Teil der Zeremonie abgeschlossen, muss sich die neue *Kn$_e$rxan* noch in aller Förmlichkeit bei ihren beiden betreuenden *Tk$_i$rtk$_e$shal* für die Erziehung und Wache über ihn bedanken und sich von ihnen verabschieden. Mit der abschließenden zeremoniellen Waschung, bei der die restlichen Überbleibsel der Verschmelzung von seinem Körper abgewaschen werden, endet auch die Bindung an die *$T_e$Pr$_e$lsesh*, nachdem sie sich bereits mit dem Treueschwur den *$T_e$Kn$_e$rxan* verpflichtet hat.
Arnesh rechnen in einem Duodezimalsystem, welches auch als metrische Einteilung ihrer Zeit-, Längen- und Gewichtseinheiten zum Ausdruck kommt, welche vor gut 3000 Jahren nach allgemeinen Einheiten aus Vielfache des Kernradius und Ruhemasse eines leichten Wasserstoffatoms sowie der Zeit, die ein Photon für das Zurücklegen einer Strecke mit der Länge des Kernradius benötigt, bestimmt wurden. Für größere Einheiten verwenden Arnesh ein System ähnlich der technischen Maßeinheiten der Menschheit (..., Nano, Mikro, Milli, -, Kilo, Mega, Giga, ...), welches auf $12^4$-er Schritten beruht. So bezeichnet ihr Längenmaß eine Strecke von etwa 1,1 cm (das $12^{12}$-fache des Kernradius von Wasserstoff), ihr Zeitmaß eine Zeit von 0,0166 s (das $12^{20}$-fache der Zeit, die Licht im Vakuum für die Strecke des Kernradius benötigt) und ihr Gewichtsmaß ein Gewicht von 0,133 kg (das $12^{24}$-fache des Atomgewichtes von leichtem Wasserstoff).
Zum Abschluss noch etwas zur Kleidung der Arnesh. Die *$T_e$Pr$_e$lsesh* bevorzugen eng am Körper liegende, in Grautönen gehaltene Synthetikkleidung, die wasserabweisend ist oder schnell trocknet. Diese Kleidung bedeckt in der Regel alle Körperteile bis auf den Kopf; manchmal sind die Hände frei gehalten. Im Wasser wird diese Kleidung ebenfalls getragen, wobei dann allerdings auch die Füße unbekleidet sind, welche sich sonst in elastischen Schuhen befinden. In der Regel ist in dieser Kleidung ein Kommunikationsgerät enthalten. Die *$T_e$Kn$_e$rxan* bevorzugen wiederum eher stabile Kleidung, die bei zeremoniellen Anlässen häufig kutten- oder talarartig ausfällt, eine Kapuze aufweist und von dunkler Farbe ist. Zudem wird dabei noch eine Art Gehstock getragen, der wiederum einiges an Technik beinhaltet. Praktischere Kleidung bei körperlicher Betätigung liegt etwas enger am Körper an und hat in der Regel hellere Braun- und Rottöne, ist aber noch wesentlich weiter als die hautenge Kleidung der *$T_e$Pr$_e$lsesh*. Grelle oder kräftige Farben wird man bei dieser Rasse für gewöhnlich selten antreffen, was aber auch stark von Mode- und Kunsttrends abhängt.

**Technologie**
Über die technologischen Errungenschaften der Arnesh ist wenig bekannt, da die Rasse ihre Entwicklungen anderen Rassen nicht zur Verfügung stellt. Auf jeden Fall herrscht Einigkeit darüber, dass die Technologie der terranischen weit überlegen ist. Die Anforderung der Terranischen Flotten haben jedoch einige interessante Informationen über die Technologie der Arnesh liefern können, zumindest über die Schiffe, welche den Flotten zur Verfügung gestellt wurden.
Ihre Waffensysteme arbeiten nach Einschätzung der Experten mit einer Weiterentwicklung der Gravitontechnologie, welche den Arnesh erlaubt, mikroskopisch große Singularitäten, also schnell verdampfende schwarze Löcher zu verschießen, welche großen Schaden anrichten können. Eine andere Waffentechnologie besteht darin, den Stromraum, der von der Menschheit für Überlichtreisen verwendet wird, um ein gegnerisches Schiff herum zu öffnen und es so in den Strom zu zwingen. Da allerdings kein Generator das Feld aufrecht erhält, wird bei Deaktivierung der Arneshwaffe das gegnerische Schiff in seine subatomaren Partikel zerlegt. Da dieser Prozess von den Arnesh gut kontrolliert wird, wird diese Waffe auch als Drohmittel bei feindlichen Schiffen eingesetzt, um diese von der Sinnlosigkeit ihres Widerstandes zu überzeugen.
Ihre Verteidigungstechnologie besteht darin, ihre Schiffe zumindest zeitweise außer Phase zu bringen und somit das bekannte Raum-Zeit-Gefüge zu verlassen. Dies dient den Arnesh gleichzeitig als Antrieb, in dem sie durch eine der Menschheit nicht bekannte Theorie in der Lage sind, die Unschärfebeziehung auf makroskopischer Ebene durchzuführen. Dass hierbei zumindest prinzipiell auch eine Unschärfe in der Zeit erzeugt werden kann, was Zeitreisen erlauben müsste, wird von menschlichen Wissenschaftlern vermutet, von den Arnesh jedoch bestritten. Ein einfacheres Antriebsmodell scheint eine verbesserte Version der bereits bekannten Remigatoren zu sein, und erlaubt den Arnesh eine Überlichtgeschwindigkeit von bis zu 12 LJ pro Stunde bei einer Aufrechterhaltung von bis zu

40 Stunden. Ihre interstellare Funktechnik ist ebenfalls überragend und funktioniert auf Entfernungen bis zu 350 Lichtjahren bei Übertragungsgeschwindigkeiten von mehreren Gigabyte pro Sekunde. Zur Kommunikation mit künstlichen Intelligenzen bei ihren Steuerungseinrichtungen verwenden sie zusätzlich zur Sprache und Berührungsterminals Gedankenwellenemitter und -rezeptoren mit einer Reichweite von bis zu 4 Metern, welche allerdings durch mobiles technisches Gerät auf interstellare Entfernungen erweitert werden kann.
Medizinisch ist diese Rasse ebenfalls weit fortgeschritten. Vor allem lebenserhaltende Medizin verlängert das Leben der Arnesh in beiden Entwicklungsstadien bis auf das Doppelte. Implantate und Prothesen werden allerdings als unästetisch empfunden und nur selten genutzt. Eine Ausnahme bilden Implantate, welche den Arnesh die Möglichkeit geben, Sprachen zu sprechen, zu denen sie sonst physiologisch nicht in der Lage wären. Häufige Fehlschläge bei der volksweiten Aufwertung ihres genetischen Materials haben diese Rasse in dem Themenbereich der künstlichen Verbesserung ihrer Erbanlagen ebenfalls vorsichtig werden lassen.

## Geographischer/interstellarpolitischer Teil

**Heimatwelt**

Der ursprüngliche Heimatplanet der Arnesh, kreist um eine gelbe Sonne namens *Kn$_e$ptxes* vom Typ G4 mit einer Umlaufzeit von 299,4 *Kt$_u$rpsh$_a$ran*-Tagen bzw. 412,8 Erdtagen und einer Gravitation von 1,09 g. Der Planet besitzt auf dem Kontinentalschelf ausgedehnte, aber sehr flache Binnenmeere, was eine ideale Voraussetzung für den überwiegend mangrovenartigen, aber bis zu 50 m hohen Bewuchs des Planeten darstellt. Der Planet ist zu 92% mit Wasser bedeckt; hiervon entfallen 31% auf die Mangrovenmeere und etwa 12% auf die Eiskappen, der Rest sind Ozeane. Das Klima ist mild bis kühl mit häufigen Nebeln: Arnesh bevorzugen eine Umgebungstemperatur von 16°C bei einer Luftfeuchtigkeit von über 90%. Ihre Atemluft besteht aus einem Stickstoff-/Sauerstoffgemisch im Verhältnis 73 zu 25; die restlichen 2% bestehen aus Spurengasen wie Argon, Kohlendioxid, Wasserdampf und Methan. Der Druck beträgt 1,4 bar. *Kn$_e$ptxes* befindet sich von Sol aus in westnordwestlicher Richtung in einer Entfernung von 612 Lichtjahren.
*Kt$_u$rpsh$_a$ran* hat die Phase der Ausbeutung und Industrialisierung weitestgehends hinter sich und ist inzwischen von den anorganischen Ressourcen an der Oberfläche verbraucht. Industrielle Großanlagen existieren nur noch in Form kleinerer Raumschiffwerften; größere Raumschiffe werden bereits in den orbitalen Docks gebaut, und Konsumgüter größtenteils im Weltraum produziert. Die Welt konzentriert sich als Nahrungsmittelproduzent für die dort wohnenden 1,2 Milliarden Arnesh sowie als grüne Erholungswelt mit ausgedehnten Gebieten scheinbar unberührter oder kultivierter Natur.

**Ausbreitung**

Die Arnesh haben in der Vergangenheit zwar eine interstellare Ausdehnung eines gefestigten Reiches von über 2000 Lichtjahre um ihre Heimatwelt erreichen können und haben Kontakte mit weit über 15000 Lichtjahre entfernten Zivilisationen geführt; inzwischen ist ihr Einfluss in der Galaxis jedoch im Schwinden begriffen. Der Arneshanische Neue Bund (*Tr$_i$nps$_a$xtes S$_o$ntrash Pt$_e$rk$_a$shran*) stellt die momentane Verknüpfung der Welten der Arnesh dar und beansprucht einen Raum von 429 Lichtjahren um ihr Heimatsystem *Kn$_e$ptxes*. Damit grenzt es in einer Entfernung von 178 Lichtjahren von Sol aus gerechnet an die Grenze der UTC. Beide Seiten bekräftigen im 2. überarbeiteten Staatsvertrag von 2239 die gegenseitige Souveränität der beiden Nationen. Ebenso akzeptieren nach Aussagen der Arnesh alle anderen benachbarten Zivilisationen die Grenzen ihres Bundes. Expansionswillen herrscht bei den Arnesh seit über 2500 Jahren nicht mehr vor, womit diese Grenze als sehr stabil betrachtet werden kann. Es existieren 19 monostellare Rassen in ihrem Territorium.
Auf den 307 von den Arnesh besiedelten Welten sowie ihren etwa 1.800 Außenposten, automatisierten Produktionsanlagen und interstellaren Raumstationen leben etwa 550 Milliarden Arnesh. Hinzu kommen noch 7 Milliarden Arnesh auf insgesamt 6 Planeten, die außerhalb des Bundes und zum Teil in anderen Hoheitsbereichen liegen. Die von Arnesh besiedelte Welt *Dr$_u$lan* innerhalb der Terranischen Union sind 422,69 Millionen Arnesh als Einwohner registriert. Durch diese Einwohnerzahl sind die Arnesh auch mit zwei Sitzen im Unionsrat vertreten. Da sich diese allerdings in der Union frei bewegen können, befinden sich momentan etwa 20 Millionen von ihnen auf anderen Welten der UTC.

Die Arnesh besitzen insgesamt etwa 160.000 Kriegsschiffe, von denen vor allem die rund 800 großen Invasionsschiffe größtenteils automatisiert sind und nur eine geringe Besatzung in Form von Arnesh benötigen. Auch andere Kriegsschiffe wie die rund 30.000 Schlachtschiffe oder 70.000 Kreuzer und Zerstörer sind in hohem Maße automatisiert und durch künstliche Intelligenz ausgestattet, sodass gerade einmal 10 Besatzungsmitglieder einen Kreuzer bedienen können. Die meisten Schiffe sind sogar unbemannt durch die künstlichen Intelligenzen an Bord voll funktionstüchtig und unterstehen dann dem direkten Befehl des Kanzlers, falls sich auf die Schnelle keine freiwillige Besatzung für einen Einsatz findet. Es sieht zwar einfach aus, die Befehlsgewalt über die Flotte an sich zu reißen; dies wird jedoch durch eine Vielzahl von Sicherheitseinrichtungen nahezu unmöglich - und wie bereits erwähnt, sind die Schiffe selbst im unbemannten Zustand intelligent.

**Erstkontakt**

Auch wenn die *$T_ePr_elsesh$* inzwischen eingestehen, die Menschheit auch seit ihrer Industrialisierung wiederholt besucht zu haben, um ihre kulturelle und technologische Entwicklung zu studieren, fand der erste offizielle Kontakt der Menschheit mit den Arnesh erst im Jahr 2216 statt. Zuvor, besonders im 20. und am Anfang des 21. Jahrhunderts, haben die *$T_ePr_elsesh$* mehrfach besucht und sind dabei auch manchmal beobachtet oder sogar beim Absturz einiger ihrer kleinen Forschungsschiffe von den regionalen Behörden auf der Erde erwischt worden. Ab dem Jahr 2049, der Nutzung der Fusionskräfte für den interplanetaren Raumflug, untersagte jedoch der Rat der Fünftausend eine Nahbeobachtung der Menschheit, da diese jetzt endgültig ihr Weltraumzeitalter begonnen hatte.

Beim offiziellen Kontakt der Arnesh mit den Menschen am 29. Oktober 2216 im System der Kolonie Clayfield, etwa 60 Lichtjahre westlich von der Erde entfernt, lief jedoch nicht alles so, wie die Arnesh es im Voraus geplant hatten. Ihr ursprünglicher Plan sah vor, mit einer Delegation auf drei Schiffen der Menschheit zu begegnen und ihnen den Vorschlag gegenseitigen Kontaktes sowie der Ausarbeitung eines Staatsvertrages zu unterbreiten. Die Schiffe, welche um 12:20 Uhr in unmittelbarer Nähe zur Kolonie in das System sprangen, waren den Menschen unbekannt und wurden als neue Schiffstypen der Tsrit aufgefasst, wodurch die orbitalen Abwehrkanonen unmittelbar das Feuer eröffneten. Von den nicht vorbereiteten Arneshschiffen wurde eines schwer getroffen, während die anderen noch rechtzeitig ihre Verteidigungseinrichtungen einschalteten und damit begannen, die Abwehreinrichtungen der Kolonie zu zerlegen, um ihr beschädigtes Schiff zu schützen. Da sie, nachdem die Lage auf dem beschädigten Schiff stabilisiert worden war und dieses durch weitere Satelliten nicht mehr bedroht werden konnte, mit der Zerstörung weiterer menschlicher Einrichtungen aufhörten, ließ der kommandierende Planetargeneral das Feuer einstellen und wartete seinerseits auf eine Reaktion der unbekannten Schiffe. Diese begannen mit dem Aufbau einer Übertragung zur menschlichen Kolonie, bei der sie sich (in perfektem Englisch und Arabisch) zunächst über den heißen Empfang beschwerten, und erst nach einer persönlichen Entschuldigung der dafür Verantwortlichen mit den eigentlichen Erstkontaktgesprächen begannen, in denen sie aufgrund der Expansion der Menschheit mit diesen in Kontakt treten und gemeinsame Verhandlungen und die Ausarbeitung eines Staatsvertrages zwischen den beiden Zivilisationen beginnen wollten. Die Verhandlungen dafür begannen bereits am 30. Oktober um 02:20 auf Terra, wo sie sich mit einer eilig zusammengestellten Delegation der Menschheit trafen. Glücklicherweise wurde bei dem bewaffneten Zwischenfall bei Clayfield auf beiden Seiten niemand getötet, was die Verhandlungen sicherlich wesentlich schwieriger gestaltet hätte.

**Diplomatie**

Die Beziehungen der Arnesh zu allen aufstrebenden Zivilisationen folgen nach der *$T_ekresh$*, die im Jahr 1288 verabschiedet wurde. Ihr liegen folgende Inhalte zugrunde:

1. Keine andere Zivilisation soll je Nutzen aus arneshanischer Technologie ziehen dürfen, die gegen die Arnesh angewendet werden könne.
2. Eine offizielle von den Arnesh initiierte Begegnung mit einer dieser Rassen darf nur stattfinden, wenn diese bereits einer anderen Rasse begegnet ist oder für die Existenz anderer Zivilisationen bedeutsame Hinweise besitzt. Daher dürfen keine bisher isoliert existierenden Völker kontaktiert werden.
3. Die Arnesh dürfen nicht in die Beziehungen zwischen den anderen Zivilisationen eingreifen.
4. Keine Rasse darf in ihrem Expansionsstreben gehindert oder gefördert werden, solange sie die Arnesh nicht bedroht.

5. Auch wenn eine junge Zivilisation die Arnesh angreift oder ihnen den Krieg erklärt, dürfen die Arnesh deren Zivilisation nicht restlos vernichten, sondern im Interesse ihres eigenen Schutzes nur schwächen.

Mit der *$T_e$kresh* verstehen sich die Arnesh bis heute als Rasse der älteren Generation, die in letzter Konsequenz in der Galaxie den Platz für neue Zivilisationen räumen muss, um das endlose galaktische Wechselspiel der kommenden und gehenden interstellaren Spezies nicht zu zerstören. Sie mischen sich daher nicht in die Politik der jüngeren Zivilisationen ein und wollen sich nur gegen Angriffe angemessen wehren. Da die sich jedoch auf keinen Fall von den *$TR_egl_imkan$*, den neuen Zivilisationen, bezwingen oder besiegen lassen wollten, wurden entsprechende Konsolidierungsmaßnahmen in der zerrütteten Gesellschaft der Arnesh vorgenommen, welche auch eine territoriale und militärische Festigung zur Folge hatten. Im Lichte der *$T_e$kresh* erscheint daher das Vorgehen im Jahr 2238 um so ungewöhnlicher, welches den dritten Punkt eindeutig verletzt und nur mäßig durch den vierten gerechtfertigt werden kann.
Die diplomatischen Beziehungen der Arnesh zu anderen Völkern zeichnen sich in der Regel durch eine große Stabilität aus, welche unter anderem durch einen intensiven kulturellen Austausch und dem Handel mit Ressourcen ihre Festigkeit erhalten. Gerade die westlichen Kolonien der UTC beziehen von den Arnesh bevorzugt Antimaterie und Grastatium und konnten dadurch ihren Reichtum begründen, da diese Stoffe vom restlichen Großteil der Union bis auf wenige Ausnahmen teuer synthetisiert werden müssen.
Im Verhältnis zu den Menschen kommen durch den 2. Staatsvertrag aus dem Jahr 2239, in dem sich beide Zivilisationen gegenseitig anerkennen, noch mehrere besondere Klauseln dazu, von denen zwei besonders bedeutsam sind:

1. Sämtliche Arnesh (nicht nur die der Kolonie Drulan, welche sowieso vollwertige Staatsbürger der Union sind,) dürfen sich in den Kolonialsegmenten West und Nord zum Handel und zu kulturellen oder wissenschaftlichen Zwecken frei aufhalten.
2. Die Republik Arnesh, das heißt der Rat der Fünftausend oder der Kanzler können jederzeit die Union bzw. die Raumflotte um militärische Unterstützung bitten, welche ihnen dann, falls dadurch die Verteidigungslage der Menschheit nicht ernsthaft gefährdet wird, auch zusteht.

Während die erste Klausel sehr häufig von den Arnesh genutzt wird, um sich innerhalb der entsprechenden Kolonialsegmente bei Bedarf frei bewegen zu können, wurde die zweite bisher zum ersten Mal im Jahr 2308 genutzt, als die Arnesh gegen einen der Menschheit bisher unbekannten Agressor sich menschlichen Beistand geholt haben.

# Energa

Die Energa (Einzahl: Energum) sind eines der mysteriösesten Völker in der Umgebung der Terranischen Union, falls es sie überhaupt gibt. Es existieren von terranischer Seite etwa zweitausend Berichte über angebliche Begegnungen mit den Energa. Auch wenn davon etwa 90% unglaubwürdig sind oder bereits als Fälschungen entlarvt wurden, bleibt ein harter Kern von gut zweihundert Berichten, deren Inhalte zu denken geben und deren beschriebene Begegnungen grundsätzlich im Weltraum, nie aber auf Planeten oder im niedrigen Orbit stattfanden. Zunächst wurden sie für eine Geheimwaffe der Srakhs gehalten. Berichte über Begegnungen der Srakhs mit den Energa widerlegen dies jedoch, vor allem da auch die Srakhs darüber spekulierten, dass es sich um eine mögliche Geheimwaffe der Menschen handele. Es bleibt immer noch die Frage offen, wie diese Rasse, wenn es sich um eine handelt, der Menschheit gesonnen ist.

**ALS RASSE OFFIZIELL NICHT BESTÄTIGT.**

Die folgende Beschreibung beruht auf wissenschaftlicher Auswertung der etwa zweihundert, als glaubwürdig einzustufenden Berichte, soweit diese möglich war.

## Xenobiologischer Teil

### Aussehen

Über das Aussehen der Energa gibt es, wie bei vielen Aussagen über diese Wesen, widersprüchliche Berichte. Alle Angaben haben jedoch gemein, dass die Energa eine Form von Energiewesen darstellen, deren konzentrierte Energie laufend von ihnen in winzigen Bruchteilen ausströmt, vergleichbar mit der Körperwärme von materiellen Lebewesen. Häufig beschreiben die Berichte ein schwach leuchtendes Wesen, welches häufig grob humanoide Gestalt hat, mit einer Größe von 1,5 bis 2,5 Metern. Manchmal

wird auch nur von einer schwach glühenden Kugel gesprochen. Bei den Begegnungen innerhalb von Atmosphäre wurden elektrische Entladungen festgestellt, die innerhalb des Corpus (d.h. der Gestalt) des Energum stattfanden.

**Physiologie**

Energa besitzen gleich eine ganze Sammlung an ungewöhnlichen Eigenschaften. Zunächst wäre zu erwähnen, dass Energa immateriell sind. Dies ermöglicht ihnen, Materie zu durchdringen. Aufgrund der hohen Energiedichte innerhalb ihres energetischen Corpus kommt es dabei jedoch häufig zu unangenehmen Interaktionen. Bei einigen Berichten durchdrangen Energa die Außenhülle eines Schiffes und kamen mit elektrischen Komponenten des Schiffes zusammen, die bei Kontakt mit den Energa überlastet wurden, und deren Schaltkreise zu einem übelriechenden Haufen zusammenschmolzen. Energa scheinen übrigens selber unter dieser Form von Interaktion zu leiden: Bei den meisten Begegnungen blieben Energa fast ausschließlich in Umgebungen mit geringen Teilchendichten (Atmosphären, Vakua) und durchquerten nur in seltenen Fällen solide Materie wie z.B. eine Wand. Dieses Verhalten, welches nicht mit Hilfe bekannter Naturgesetze erklärbar ist, wird als eines der Hauptindizien gewertet, dass es sich bei den Energa nicht nur um lokale Energiephänomene wie Kugelblitze, sondern um eine intelligente Lebensform handelt.

Durch ihre (im Vergleich zu materiellen Wesen) relativ geringe Wechselwirkung mit Materie scheinen sie gegen materielle Angriffe weitestgehend immun zu sein; Betäubungswaffen zeigen auch keine Wirkung bei ihnen; Berichte über gravitonische Waffen liegen bislang noch nicht vor. Lediglich Laser- und Plasmawaffen scheinen sie zu verletzen oder zumindest nicht zu mögen. Wenn Energa etwas zerstören oder jemanden angreifen wollen, was jedoch bisher immer erst dann passiert, wenn das Wesen vorher mit Blaster- oder Laserwaffen beschossen wurde, nutzen sie ihre oben genannte Wechselwirkung als Waffe. Dazu entwächst aus ihrem Corpus eine Art Energiearm, der den Berichten nach bis zu 5 Meter lang werden kann, welcher anschließend gezielt in den Körper des Angreifers eindringt. Menschen erleiden dabei schwere elektrische Stöße und Verbrennungen, wie durch den Einschlag eines mittleren Blitzes. Von einem getöteten Energum für die Zwecke einer ausführlichen Untersuchung des Corpus wurde bisher noch nicht glaubwürdig berichtet.

Die Bewegungen von Energa sind für gewöhnlich langsam und rund. Innerhalb von Raumschiffen schweben sie gemächlich durch die Gänge, falls man sie nicht stört. Schnelle Beschleunigungen ihres Corpus mit Ausnahme des Hervorschießens ihrer Energiearme beim Angriff wurden bisher nicht verzeichnet. Unterschiedliche Gravitation niedriger Intensität (in den Berichten zwischen 0g und 1,3g) schränkt sie bei ihrer Bewegung nicht ein. Sowohl Deflektor- als auch Distorsionsschilde stellen jedoch eine Barriere für Energa dar.

Eine momentan sehr rätselhafte Eigenschaft ihres Corpus ist, dass sie scheinbar auch dem Nichts entstehen und auch wieder genau so verschwinden können. Eine mögliche, wenn auch heftig diskutierte Theorie besagt, dass Energa in der Lage sind, mit Überlichtgeschwindigkeit durch den Hyperraum zu reisen, und man hierbei den, wenn auch unspektakulären, Eintritt oder Austritt beobachtet. Ihr Verschwinden-Talent wenden sie nur im freien Weltraum an. Dazu verlassen sie grundsätzlich das Raumschiff, falls sie zuvor in eines eingedrungen sind.

Ihre Nahrung scheint aus Energie zu bestehen. Dies ist zumindest die Vermutung dafür, dass Energa manchmal die Energiequellen eines Schiffes anzapfen und für den einen oder anderen Stromausfall an Bord sorgen.

**Mentalität**

Die geistige Haltung, wenn man von einer solchen sprechen kann, scheint bei den Energa von Neugierde geprägt zu sein. Prinzipiell materialisieren Energa in der Nähe von Raumschiffen im freien Weltraum oder im hohen Orbit, nähern sich diesen und begleiten diese eine Zeit lang. Dann verschwinden sie meistens wieder; manchmal jedoch dringen sie in Raumschiffe ein und sorgen dort häufig für nicht unerhebliche Verwirrung und Ärger.

Es scheint jedoch zu sein, dass Energa nicht von Natur aus aggressiv oder boshaft sind, und die Probleme der Menschen durch Ausfälle von Schiffssystemen unbeabsichtigt sind. Obwohl Energa in der Lage sind, Menschen bzw. allgemein Lebewesen zu töten, geschah dies bisher erst zweimal. In beiden Fällen wurden die Energa zuvor von Menschen mit mehreren Plasmawaffen angegriffen. In der Regel ziehen sich Energa jedoch bei Widerstand zurück und verlassen das Schiff.

Weiteres ist über irgendwelche geistigen Merkmale der Energa nicht bekannt.

## Kultureller Teil

**Sprache**
Gesicherte Informationen über die Sprache der Energa sind nicht verfügbar. Einige terranische Wissenschaftler vermuten, dass sich die Energa untereinander mit elektromagnetischen Wellen verschiedener Amplitude und Frequenz unterhalten könnten. In den wenigen Begegnungen, wo man auf mehr als einen einzelnen Energa traf, kam es manchmal zu Interferenzen in bestimmten EM-Frequenzbändern. Auch wird eine Kommunikation über Variation der Form ihres Corpus nicht ausgeschlossen.

**Geschichte**
Über die Geschichte der Energa ist nichts bekannt.

**Soziale Struktur**
Es fällt auf, dass bei Begegnungen mit den Energa diese fast ausschließlich einzeln gesichtet werden. Dies lässt die Vermutung zu, dass Energa ein sehr individualistisches Volk sind. Andererseits könnten allerdings, falls es sich bei den Energa der bisherigen Begegnungen lediglich um eine Art Kundschafter handelt, diese Schlussfolgerungen auch falsch sein. Bei den Begegnungen mit mehreren Energa betraten diese Wesen das jeweilige Schiff nahezu gleichzeitig, aber von verschiedenen Seiten. Beim Untersuchen oder Verlassen des Schiffes sind diese jedoch in den Berichten getrennt von den anderen Energa vorgegangen.
Gegenseitige Konflikte unter den Energa sind bisher nicht verzeichnet worden.

**Staatsform**
Über die politische Struktur der Energa ist nichts bekannt.

**Kultur**
Über irgendwelche kulturellen Entwicklungen der Energa ist nichts bekannt.

**Technologie**
Technologien der Energa sind bisher nicht verzeichnet worden. Weder materielle Technik noch immaterielle, rein energetische Einrichtungen (wie auch immer diese aussehen mögen) wurden bisher entdeckt. Wissenschaftler vermuten, dass die Energa über keinerlei Technologie verfügen, da bei dieser Rasse der Bedarf an Technologie wohl weniger bedeutend sein dürfte wie bei Menschen.

## Geographischer/interstellarpolitischer Teil

**Heimatwelt**
Das genaue Heimatsystem der Energa ist nicht bekannt. Man hat jedoch aus den Orten der Begegnungen abgeleitet, von wo die Energa kommen könnten. Es ist anzunehmen, dass das Zentrum ihres Machtbereiches etwa 400 bis 600 Lichtjahre oberhalb von Sol liegt, wenn eine solche Bezeichnung überhaupt zutrifft. Da Energa bisher nie in der Nähe von Planeten gesichtet wurden, bleibt zu vermuten, dass Energa entweder in planetaren Nebeln oder in der Nähe von Sonnen oder anderen stellaren Objekten beheimatet sind.

**Ausbreitung**
Bisher liegen keine Informationen über mögliches Territorialverhalten der Energa vor. Entweder kümmern sie sich nicht um territoriale Abgrenzung oder die UTC und das *Ksnedák* befinden sich nicht innerhalb derer Grenzen. Die Ausbreitung der Sichtung erstreckt sich in der UTC primär über den gesamten oberen Randbereich bis in die angrenzenden Kolonialsegmente. Von Sichtungen im Kernbereich und der unteren Halbkugel des Unionsgebietes existieren nur insgesamt acht glaubwürdige Berichte. Ebenso selten sind Sichtungen im galaktischen Westen und Osten; hiervon existieren insgesamt 13 Berichte. Begegnungen mit den Srakhs finden den Berichten zufolge fast ausschließlich in der nördlichen Hemisphäre des *Ksnedák* statt.

**Erstkontakt**

Eine Kontaktaufnahme zwecks Kommunikation mit diesen Wesen ist bisher nicht gelungen. Daher kann hier nur die Erstbegegnung mit den Energa angegeben werden.

Am 18. Juni 2259 untersuchte das Konzern-Forschungsschiff LS3-4C7F von Lunastar das System Markon die Planeten und Planetoiden des Sonnensystems nach schürfbaren Mineralienvorkommen. Dabei übersahen die Forscher, gerade mit der Analyse des zweiten Planeten beschäftigt, das Energum, der sich dem Schiff näherte und dort eindrang. Dabei erlitten die Computersysteme der 4C7F einen Zusammenbruch, der das Schiff für zwei Stunden manövrierunfähig machte. Während der Reparaturarbeiten am Computerkern begegnete ein Techniker dem Energum. Dieser flüchtete sofort in Panik und alarmierte die anderen Besatzungsmitglieder. Mit Hilfe von Handscannern untersuchte einer der Wissenschaftler „die energetische Anomalie“ (so der Originaltext aus dem Bericht), bis diese nach schätzungsweise fünf Minuten das Schiff durch die Außenhülle verließ und verschwand. Die Rekonstruktion der Sensorendaten der Hauptsensoren des Schiffes ergab, dass das Energum sich ungefähr fünf Minuten in unmittelbarer Nähe der 4C7F befunden hatte, bevor es spontan seinen Kurs änderte und in die Hülle eindrang.

Zu diesem Zeitpunkt dachte noch keiner daran, dass es sich hierbei um eine Lebensform handeln könnte. Es gab zwar schon vor dieser Begegnung Erzählungen von ähnlichen Anomalien, im Unterschied zu dieser Begegnung gab es jedoch nie verlässliche Aufzeichnungen über das Phänomen. Daher wird diese Begegnung als Erstbegegnung gewertet, da die anderen, älteren Berichte über Kontakte nicht nachprüfbar sind.

**Diplomatie**

Weder von terranischer noch von srakhischer Seite gilt die Existenz der Energa als bestätigt, insofern existieren auch keinerlei Beziehungen zu dieser Rasse. Die Srakhs stehen dem Phänomen Energa jedoch wesentlich reservierter gegenüber, da sie eine Verknüpfung zwischen den Energa und dem *Shetestán* (siehe Srakhs: Geschichte / Beziehungen) vermuten. Anderen Völkern ist über diese Rasse nichts bekannt, nicht einmal die Arnesh können oder wollen bestätigen, ob diese Wesen existieren, und wenn ja, wie lange schon.

Die terranische Raumfahrtbehörde empfiehlt, bei Kontakt mit diesen Phänomenen Ruhe zu bewahren und zusätzliche Sicherheitsmaßnahmen gegen Systemausfälle zu ergreifen. Auf keinen Fall sollte während einer Begegnung versucht werden, mit scharfen Manövern auf einem Planeten oder Planetoiden zu landen. Dies ist zwar eine der selteneren Panikreaktionen, da meistens kein Planetoid greifbar ist, hat jedoch durch den Ausfall der Manövrierfähigkeit des Schiffes bisher für die meisten Toten bei einem Kontakt mit den Energa gesorgt.

# Lengroah

Die *Léngroah* - auch bekannt als die galaktischen Flüchtlinge - sind die einzige Fremdrasse, welche die Terranische Union aktiv gegen die Tsrit unterstützt. Obwohl von vielen Menschen abwertend häufig als Kätzchen oder Schnurrer bezeichnet, sind sie in ihrer eigenen Art doch eine wertvolle Hilfe gegen die Tsrit und haben ganz erheblich am technologischen Schub der Menschheit innerhalb der letzten Jahre beigetragen.

## Xenobiologischer Teil

**Aussehen**

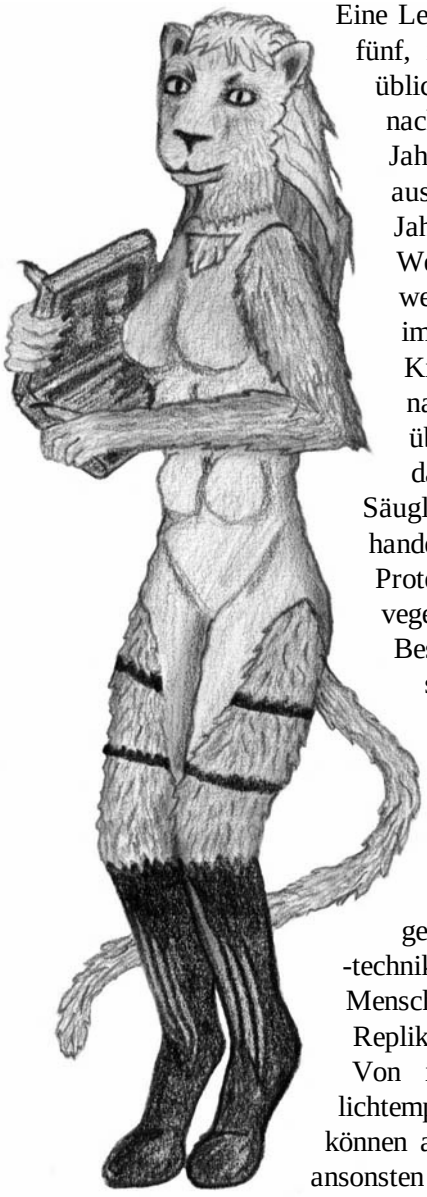
Die Lengroah sehen aus wie eine Mischung aus einem Menschen und einer Großkatze der Erde. Sie sind aufrecht gehende Wesen von schlanker Statur, welche durch einige körperliche Merkmale eine starke Ähnlichkeit mit irdischen Säugetieren aufweisen. Grob betrachtet kann man sie als aufrecht gehende Großkatzen mit menschlich aussehenden Händen beschreiben - sieht man von der Tatsache ab, dass die Hände wie auch der komplette restliche Körper mit dichtem Haarwuchs bedeckt sind sowie sich an den Fingerspitzen scharfe Krallen befinden.

Beide Geschlechter der Lengroah besitzen ein mähnenartiges Haupthaar, welches an der Stirn beginnt und über den Hinterkopf, den Hals, den Rücken hinunter bis zum Schwanzansatz führt. Dadurch weisen die meisten Lengroah eine dichte Mähne über den ganzen Rücken auf, die in der Regel offen getragen wird. Im Gesicht unterscheiden sich die Geschlechter dadurch, dass bei männlichen Lengroah dieser

Haarwuchs in Form eines Wangenbarts bis zum Kinn, bei weiblichen hingegen nur bis zu den Wangenknochen reicht.

**Physiologie**

Die Lengroah besitzen wie viele andere Rassen zwei Geschlechter: ein männliches und ein weibliches.



Eine Lengroah bringt nach 12,5 Monaten Schwangerschaft im Schnitt drei bis fünf, in seltenen Fällen sechs Kinder zur Welt. Für eine Lengroah ist es üblich, nur einmal, in seltenen Fällen zweimal zu gebären. Die Kinder sind nach der Geburt noch recht hilflos und benötigen intensive Pflege. Nach 11 Jahren sind Lengroah geschlechtsreif, mit 17 Jahren körperlich ausgewachsen. Sie besitzen eine durchschnittliche Lebenserwartung von 85 Jahren.

Weibliche Lengroah besitzen drei untereinander liegende Brustpaare, welche nach unten hin abnehmend ausgeprägt sind. In diesen wird jedoch im Gegensatz zu irdischen Säugetieren keine Muttermilch erzeugt, um die Kinder in den ersten Lebensmonaten zu ernähren, sondern eine Substanz namens *Gadrách*, die den Verdauungsprozess der jungen Lengroah übernimmt. Gesäugt wird bis zu einem Alter von etwa 8 Monaten; bis dahin sollte die *Rigárr*, das entsprechende Verdauungsorgan des Säuglings, mit der Produktion dieser Substanz begonnen haben. Bei *Gadrách* handelt es sich um eine komplizierte Mischung aus verschiedenen Alkaloiden, Proteinen und Hormonen, mit denen das Verdauungssystem und das vegetative Nervensystem der Lengroah gesteuert werden. Der wichtigste Bestandteil Akonitin ist allerdings für die meisten irdischen Lebensformen so giftig, dass eine kleine Dosis davon schnell zum Tode führt. Bei Lengroah führt eine Überdosis zu starker Übelkeit, Schwindelgefühl und Schwäche bis hin zur Bewusstlosigkeit, aber nur selten zum Tode.

Die erstaunliche Geschicklichkeit der Lengroah versetzt Menschen immer wieder in Staunen: Mit Hilfe ihres Schwanzes sind sie in der Lage, ihren Körper perfekt auszubalancieren. Ihre feingliedrigen, geschickten Hände machen sie zu exzellenten Feinmechanikern oder -technikern. Ihr Positionsgefühl und Zielvermögen ist ebenfalls dem eines Menschen weit überlegen und übertrifft sogar das der besten Replikantenzüchtungen der Terranischen Union.

Von ihren Sinnen her sei noch zu erwähnen, dass ihre Augen so lichtempfindlich sind, dass Lengroah im Halbdunkeln wesentlich besser sehen können als Menschen. Bis auf ein geringfügig besseres Gehör sind ihre Sinne ansonsten denen von Menschen etwa gleichwertig.

Die körperliche Bewaffnung der Lengroah ist ebenfalls der menschlichen überlegen: Ihre dunklen, fast schwarzen Krallen an Händen und Füßen bestehen aus einem hornähnlichen, aber wesentlich stabileren Material und sind erheblich stärker entwickelt als die der Menschen. Die Krallen an den Füßen lassen sich komplett einziehen, während die Krallen an den Händen nur etwas angehoben werden können. Die persönliche Pflege der Hände beinhaltet nicht das Schneiden der Krallen, sondern das Schärfen. Das Gebiss mit seinen ausgeprägten Fang- und Reißzähnen entspricht dem einer Raubkatze und ist damit ebenfalls recht furchteinflößend. Allerdings ist trotz dieser eindrucksvollen Bewaffnung die rein körperliche Stärke und Kraft der Lengroah jener der Menschen unterlegen. Die Lengroah sind eine Rasse der Schnelligkeit und Geschicklichkeit, nicht der rohen Stärke.

Ein typischer männlicher Lengroah wird etwa 2,00 m groß und bringt im Schnitt 80 kg auf die Waage. Frauen sind durchschnittlich 6 cm kleiner und 8 kg leichter. Die Lengroah sind eine warmblütige Rasse; ihre Körpertemperatur beträgt 36 Grad Celsius.

Wie bereits oben erwähnt, ist der ganze Körper behaart. Es gibt drei bekannte Farbtypen: Eine polare Variante der Lengroah besitzt schneeweißes Haar, welches teilweise einige schwarze, unregelmäßige Flecken aufweisen kann. Die Gattungsbezeichnung dieser Lengroah heißt *Kúrrha*. Die verbreitetste Farbvariante entspricht einem Hellbraun, wobei das lange Haupthaar für gewöhnlich einen deutlich

helleren oder dunkleren Braunton besitzt. Diese Gattung wird *Gádrel* genannt. Die dritte und seltenste Gattung der Lengroah besitzt pechschwarze Behaarung. Lengroah dieser Farbgebung heißen *Kirsá*. Hierbei handelt es sich um unterschiedliche Untergattungen, welche untereinander auch andere geringfügige körperliche Unterschiede besitzen, ähnlich wie zwischen Menschen der mongoliden, europiden oder negriden Rassen. Mischformen sind selten und werden der ähnlicheren Gattung zugeschrieben.
Da Lengroah ursprünglich reine Fleischfresser waren, beinhaltet ihre Nahrung heutzutage immer noch fast ausschließlich Fleisch, welches proteinmäßig größtenteils kompatibel mit menschlicher Nahrung tierischer Herkunft ist, auch wenn diese keinen vollständigen Ersatz darstellt. Zum Teil sind auch irdische Früchte für Lengroah genießbar, da der Rest ihrer Nahrung aus Obst und Früchten ihrer Heimatwelt besteht. Sie können sich jedoch auch mit synthetischer, lengroahtischer Nahrung zufrieden geben. Menschliche Synthesenahrung erweist sich auf Grund einer großen Menge falscher Proteine als schlecht verdaulich. Bei bevorzugten Umweltparametern isst ein Lengroah pro Tag etwa 2 kg natürliche oder 0,5 kg Synthesenahrung und nimmt zusätzlich etwa 1,5 l bzw. 2,5 l Wasser zu sich.

**Mentalität**
Erstaunlicherweise ist das psychische Profil eines Lengroah trotz der raubtierhaften Vergangenheit der Rasse kaum von Dominanz und Aggression geprägt. Die meisten Lengroah verhalten sich extrem zurückhaltend und fallen am liebsten so wenig wie möglich auf. Des weiteren vermeiden sie so weit wie möglich gewaltsame Konflikte, sodass man sie nur sehr selten in absehbar risikoreichen Situationen antreffen wird. Dieses Verhalten eine Begründung liegt in der Geschichte der Lengroah begründet: In ihrer Vergangenheit gab es mehrere Kriege, die von allen Seiten mit einer solchen Aggression und Brutalität so geführt wurden, dass sie die Verbrechen der Menschen während ihrer Kriege mit Leichtigkeit in den Schatten stellen. Nachdem ihre Zivilisation durch diese Konflikte mehrfach kurz vor der Vernichtung stand, gelang es den Lengroah schließlich, ihr aggressives Gebaren zu ritualisieren, zu kanalisieren und schließlich zu unterdrücken. Trotzdem liegt dieses aggressive Potential der Rasse weiterhin unter ihrer Zurückhaltung und Höflichkeit verborgen, was durchaus Grund zur Besorgnis geben könnte, falls dieses Potential durch Reizung wieder geweckt werden würde. Dies ist unter den Lengroah allerdings seit über 200 Jahren offiziell nicht mehr verzeichnet oder bemerkt worden, Zwischenfälle der letzten 15 Jahre mit den Tsrit nicht mitgerechnet. Obwohl der Krieg mit den Tsrit und die durch diese veranlasste Zerstörung ihres Heimatplaneten ihre allgemeine Zurückhaltung zusätzlich verstärkt hat, verursachte dieses Ereignis in den Lengroah einen extrem starken krankhaften Hass auf die Tsrit. Angeblich besteht der einfachste Weg, einen Lengroah unberechenbar aggressiv werden zu lassen, darin, ihn mit einem Tsrit zu konfrontieren; dies ist jedoch definitiv nicht zu empfehlen.
Abgesehen von ihrem verlegenen Auftreten sind ihre geistigen Qualitäten in etwa mit denen der Menschen vergleichbar. Ihr Technikinteresse und ihre Fähigkeiten als Konstrukteure machen sie in Verbindung mit ihrer allgemeinen Geschicklichkeit zu sehr interessanten Verbündeten und für die Tsrit zu unberechenbaren Gegnern. Durch ihr technisches Geschick ist es ihnen im Übrigen sogar gelungen, Androiden zu bauen, die sich äußerlich nicht mehr von ihrem Volk unterscheiden lassen.
Eine Anmerkung zu ihrem Benehmen ist noch zu sagen: Da die Lengroah keine so ausgeprägte Mimik wie die Menschen besitzen, läuft der größte Teil ihrer nichtverbalen Kommunikation über eine den irdischen Katzen verblüffend ähnliche Gestik. Langweilt sich ein Lengroah, so fängt er an, mit seiner Schwanzspitze zu spielen oder diese zu kraulen. Ein unentschlossener oder genervter Lengroah bekundet dies mit Schwanzbewegungen, ein gereizter oder wie auch immer gestresster Lengroah legt die Ohren an. Das Entblößen der Zähne ist ein Zeichen offener Aggression, was bei diesem Volk außerhalb der Schaukämpfe nur äußerst selten vorkommt. Abgesehen davon besitzen Lengroah die Angewohnheit, ihr Wohlbefinden mit einem Geräusch ähnlich einem Schnurren zu bekunden, was ihnen den abwertenden Namen „Schnurrer“ eingebracht hat. Starkes persönliches Wohlbefinden wird zusätzlich durch gegenseitigen Körperkontakt bezeugt, was häufig auch Anwendung findet, wenn bei einer anderen Person Wohlbefinden erzeugt werden soll. Aufmunternde Höflichkeit, welche bei Menschen mit Lächeln gezeigt wird, wird ebenfalls mit Schnurren bekundet.
Lengroah neigen in einem gewissen Maße dazu, ihre wahren Emotionen nicht zur Schau zu stellen. Insbesondere Gefühlsregungen wie Wut und Frustration werden nach außen hin meistens konsequent unterdrückt und durch Zurückhaltung oder demonstrative Höflichkeit ersetzt. Gefühlsregungen werden nur dann gezeigt, wenn sie der Kommunikation dienen, und dann auch in der Regel nur innerhalb der

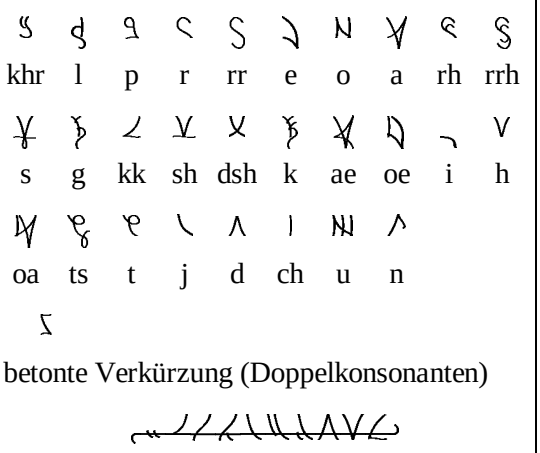
eigenen Spezies. Lediglich bei besonders starken Gefühlsausbrüchen sind Lengroah wie auch Menschen nicht in der Lage, ihre Gefühle unter Kontrolle zu halten.

## Kultureller Teil

### Sprache

Lengroah verwenden ebenfalls wie Menschen zur Kommunikation Laute, die mit Hilfe von Stimmbändern, Zunge und Rachenraum geformt werden. Aufgrund ihres Rachenaufbaus und ihrer Lippen sind Laute wie b, p, w, f, ü, th, m oder ein stimmloses s schlecht zu formulieren, weshalb diese Laute gar keine oder nur eine untergeordnete Bedeutung in ihrer Sprache darstellen, Dafür existieren in ihrem Alphabet Knacklaute oder auch mehrere unterschiedlich gerollte r-Laute, deren Unterscheidung oder Nachahmung einem irdischen Sprecher relativ schwer fallen. Auf der anderen Seite können die Lengroah die unterschiedlichen Sprachen der Erde ebenfalls nur mit Akzent sprechen.
Bei den gerollten r-Lauten gibt es zusätzlich zum normal gerollten R ein schnell gerolltes R. Beide Varianten werden sowohl stimmhaft als auch stimmlos gesprochen, was insgesamt vier r-Laute ergibt. Die selten vorkommenden Knacklaute lengroahtischer Sprache erreicht man am besten durch Ablösen der hinteren Zunge vom Gaumen. Anstelle eines stimmlosen s existiert ein Zischlaut, bei dem die Zunge langsam vom Gaumen gelöst wird und der Konsonant sich aus dem dabei entstehenden saugenden Zischlaut ergibt.
Die Lengroah besitzen und benutzen ähnlich wie die Menschen eine Vielzahl unterschiedlicher Sprachen, wobei allerdings drei besonders geläufig sind: Das *Kall* ist die Standardsprache der Lengroah, gefolgt vom *Jresh*. Die *Kúrrha* verwenden noch eine weitere Sprache, das *Ádran*. Trotzdem erlernen sehr viele Lengroah Englisch oder Russisch, sodass für gewöhnlich bei der Kommunikation mit Menschen keine Sprachbarrieren auftreten. Zur Grammatik der lengroahtischen Sprachen sei gesagt, dass die Wortbeugung bei ihnen in der ersten oder zweiten Silbe stattfindet und nicht am Ende des Wortes.
Das *Kall* und das *Ádran* mit Hilfe von Lautsymbolen aufgeschrieben, von denen es insgesamt 29 Buchstaben gibt. Das *Jresh* verwendet Silbensymbole, von denen etwa hundertsechzig existieren.

**Kallsches Alphabet:**




Die Namen von Lengroah bestehen aus einem Hauptnamen und einen Beinamen. Der Hauptname ist die formelle Anrede und steht an erster Stelle. Er wird entsprechend des Geschlechts des Besitzers gebeugt: Bei Männern enden diese Namen mit einem Konsonanten, in der Regel mit -n; bei Frauen enden die Hauptnamen mit einem Vokal, häufig mit -o oder -a. Der Hauptname kann aus mehreren Wörtern bestehen. Bei persönlicher Anrede verwendet man den an letzter Stelle stehenden Beinamen. Dieser entspricht häufig einer Bezeichnung aus ihrer Sprache und ist geschlechtsunabhängig.

Zum Abschluss noch ein kleines Lexikon wichtiger oder erwähnenswerter Begriffe (*Kall*):

| | | | |
|---|---|---|---|
| *Drukhrár* | Welt, Erde | *Lókkad* | „Ehe“ |
| *Dsharrh* | Ruhe | *Nékkad* | Paar, Wohn- und Lebensgemeinschaft |
| *Gréshad* | Unentschlossene, „Singles“ | | |
| *Hóda* | Paradies | *Nródan* | neu |
| *Kirsá* | hoher Lengroah | *Trégonterrán* | Apokalypse, Verderben |
| *Lénan* | innen | *Trétti* | Spiel, Jagd; *alt*: Folter |
| *Lrréa* | Anfang | | |

### Geschichte

Wie schon bereits erwähnt, war *Drukhrár*, die Welt der Lengroah, für sehr lange Zeit in immer verbitterter geführten Kriegen verwickelt, in denen auch die für Menschen anrüchigsten Kriegsmethoden wie Völkermord und exzessive, zum reinen Vergnügen durchgeführte Folter üblich waren. Nachdem um

das Jahr 1620 die Industrialisierung des Planeten begann, war der Schritt zu Massenvernichtungswaffen auch nicht mehr weit. Der erste Einsatz einer solchen Waffe wurde 1712 verzeichnet, als mit einem chemischen Kampfstoff mit einem Schlag etwa 17.000 Lengroah getötet wurden. Am Anfang des 19. Jahrhunderts wurden die ersten nuklearen Sprengkörper entwickelt und eingesetzt. Dies führte zur Verwüstung von insgesamt etwa 20% des Lebensraums der Lengroah auf *Drukhrár*. Zu diesem Zeitpunkt lebte der große geistige Führer und Redner, *Ne Rádun Prerésh*, ein *Kirsá*, der die *Trégonterrán* für sein Volk vorhersah, wenn das aggressive Gebaren seines Volkes kein Ende nahm. Die Detonation zweier Wasserstoffbomben im Jahre 1847 mit insgesamt über 200.000 Toten erschien wie ein Vorbote des unausweichlichen Schicksals der Lengroah. *Ne Rádun* gelang es jedoch mit Hilfe seiner schnell wachsenden Anhängerschaft, einen eigenen Staat zu gründen, welcher wie durch ein Wunder nicht durch irgendwelche Machtkämpfe zwischen den anderen Blöcken zerrieben wurde. Die Gründung des Staates *Hóda* geschah 1849 und begründete damit ein neues Zeitalter des Friedens.

Insgesamt brauchte es allerdings noch etwa vierzig Jahre, bis die Kämpfe auf *Drukhrár* endgültig abebbten und eine erstaunlich friedliche Welt geschaffen worden war. In dieser Zeit fand *Ne Rádun* bis zu seinem Tod 1882 noch so viele Anhänger, dass sie bereits 75% der Bevölkerung ausmachten; *Hóda* war auf eine stolze Einwohnerzahl von 1,9 Milliarden bei einer Gesamtbevölkerung von 3,3 Milliarden Lengroah angewachsen. *Ne Rádun* hatte ein komplexes Netzwerk an Initiationsriten, Feiern und rituellen Kämpfen als Glaubens- und Lebensgemeinschaft institutionalisiert, mit dem die immer noch häufig auftretenden Gewaltausbrüche kanalisiert werden konnten. Mit der Zeit wurden diese immer schwächer und seltener: Seit 2073 ist keine gewalttätige Entgleisung mit tödlichen Folgen eines Lengroah gegen einen anderen mehr verzeichnet worden, wie sie während der Anfangszeiten geläufig waren.

Die Verwüstung und Verstrahlung großer Gebiete auf *Drukhrár* verstärkten die Lengroah in ihrem Bemühen, sowohl diese Gebiete wieder bewohnbar zu machen als auch den Weltraum zu bewohnen. Die ersten orbitalen Weltraumexperimente begannen 1893, der erste brauchbare Satellit wurde 1902 in die stationäre Umlaufbahn geschossen, die ersten bemannten Mondlandungen fanden 1912 und 1914 statt. Der nächste Nachbarplanet wurde von den Lengroah 1961 besucht, die erste große orbitale Raumstation mit mehr als 100 Lengroah Besatzung wurde 1972 in Betrieb genommen. Erfolgreiche Kälteschlafverfahren der Kryobiologie wurden 2041 entwickelt und das nächste Sonnensystem 2083 besucht und kolonisiert. Das Terraformen des Nachbarplaneten wurde 2091 abgeschlossen und die Schäden auf *Drukhrár* 2095 größtenteils beseitigt. Der erste Portalgenerator stammt aus dem Jahr 2114, mit dem sich die Lengroah explosionsartig auf die umliegenden Sternsysteme verbreiten. Die Erfindung von Trägheitskompensatoren im Jahr 2162 und des Remigators 2176 verstärken diesen Prozess. Zur seiner Blütezeit am Anfang des 23. Jahrhunderts erreicht das Reich der Lengroah eine Ausdehnung von knapp 150 Lichtjahren mit einer Einwohnerzahl von etwa 25 Milliarden. Mit der Konstruktion des ersten Androiden 2235 enden die Experimente und Züchtungen von Replikanten wegen ethischer Aspekte. Außerdem endet ab diesem Zeitpunkt die sogenannte *Groán*, die technologische Ära der Lengroah, und ab diesem Zeitpunkt begann wiederum eine Phase des technischen Stillstandes, aber dafür der geistigen Fortentwicklung.

Die erste Begegnung mit einer Fremdrasse fand im Jahr 2206 mit den Srakhs statt, mit denen auch kurz darauf eine gemeinsame Grenze im Raum festgelegt wurde. Trotz der friedlichen Koexistenz konnten sich beide Rassen sehr lange Zeit nicht sonderlich ausstehen, weswegen die Lengroah auch erst 2267 überhaupt von der Existenz der Menschheit erfuhren, obwohl der erste bestätigte Kontakt der Srakhs mit den Menschen bereits 2239 stattfand.

Gleichzeitig begegnete eines der wenigen noch aktiven Expeditionsschiffe der Lengroah den Tsrit. In einer unglaublichen Fehleinschätzung wurden die Tsrit, obwohl kein einziger Kontakt der beiden Rassen friedlich verlief, als keine ernsthafte Bedrohung für die Lengroah eingestuft und ignoriert, bis die Tsrit im Jahre 2271 nach einigen Grenzscharmützeln in den Jahren zuvor einen Großangriff gegen die Lengroah starteten. In der ersten Welle des Krieges verloren die überhaupt nicht vorbereiteten Lengroah die Hälfte ihrer Kolonien und etwa 10 Milliarden Einwohner. Ein Hilfegesuch an die Srakhs wird von diesen abgelehnt. Am Ende des Jahre 2274 liegt nach Abklingen der ersten großen Welle die Hälfte des lengroahtischen Reiches in Trümmern, viele Lengroah sind von den Tsrit getötet oder gefangen genommen und als Arbeitssklaven verschleppt worden. Außerdem gelingt es den Tsrit, einige der lengroahtischen Technologien für sich nutzbar zu machen. Zwei Jahre nach dem Beginn der zweiten Invasionswelle der Tsrit im Jahre 2279 stellt der Regent *Júdran Kkran* Ende 2281 endgültig die

Verteidigungsunfähigkeit des lengroahtischen Reiches aufgrund waffenmäßiger Unterlegenheit sowie mangelnder bzw. zerstörter Befestigungen fest. Die Srakhs erlauben zunächst 60 Millionen, später dann immerhin 140 Millionen Lengroah die Einreise in ihr Imperium, was bei einer Restbevölkerung von 4,2 Milliarden im Jahr 2282 immer noch zu wenig ist. Viele Lengroah fliehen in oberer Richtung in unbekanntes Gebiet. Außerdem erkunden Aufklärer bis Februar 2283 das Randgebiet der UTC auf der Suche nach einem geeigneten Ort für den Erstkontakt und die Beantragung von Asyl. Die eine Hälfte der Flotte verteidigt ab November 2282 die Heimatwelt gegen die Attacken der Tsrit, während die andere Hälfte mit sämtlichen schweren Transportern die restlichen noch existenten Kolonien evakuiert. Bei der ersten Fahrt zur UTC im April 2283 können, nachdem die Terranische Union im Anschluss an den etwas hitzigen Erstkontakt dem Asyl zugestimmt hat, 156 Millionen Lengroah aus den Kolonien in das Gebiet der Menschen gerettet werden. Dreimal kann die Flotte den Belagerungsring der Tsrit um *Drukhrár* durchbrechen und weitere 470 Millionen Lengroah sowie einige Exemplare und die Gendatenbanken mehrerer auf *Drukhrár* einheimischer Tier- und Pflanzensorten retten, bis auf dem vierten Weg am 29. August 2283 die Hiobsbotschaft der endgültigen Niederlage, Eroberung und Zerstörung von *Drukhrár* die Schiffe erreicht. Die übrige Flotte der Lengroah bricht ihre Fahrt ab und kehrt in das Gebiet der UTC zurück.
Obwohl einige Lengroah in die Republik Arnesh abwandern, bleibt der größte Teil im durch die Erdregierung zugewiesenen Sektor und erhält 2284 eine eingeschränkte sowie 2289 die endgültige Staatsbürgerschaft der Terranischen Union. Ab diesem Zeitpunkt erhalten die Lengroah wieder die Kontrolle über ihre Schiffe und unterstützen seitdem die UTC im Kampf gegen die Tsrit. Außerdem wandeln sie die ihnen zugewiesenen Planeten so um, dass sie wenigstens so weit wie möglich ihrer Heimatwelt *Drukhrár* ähneln.

**Soziale Struktur**
Kulturell betrachtet besitzen die *Kirsá* eine etwas höhere soziale Stellung in der Gesellschaft der Lengroah, obwohl sie nur 6% der Bevölkerung ausmachen. Diese Gattung stellt die meisten fähigen Politiker und besetzt ungewöhnlich viele leitende Positionen in unterschiedlichen Bereichen. Die beiden anderen Gattungen (*Kúrrha*: 19%, *Gádrel*: 73%) befinden sich in etwa auf derselben sozialen Ebene. Auffallend ist, dass die Lengroah eine stark ausgeprägte Mittelschicht haben und die Unterschicht in Form einer schlecht bezahlten Arbeiterklasse fast nicht existiert. Die lengroahtischen Androiden, auch *Reddán* genannt, machen etwa 1% der Bevölkerung aus und leben gemischt mit der biologischen Bevölkerung. Sie sind ebenfalls vollständig in ihrer Gesellschaft integriert und haben im Durchschnitt denselben sozialen Stand wie alle anderen Lengroah auch.
Es existiert bei den Lengroah, ähnlich wie bei Menschen, eine familiäre Struktur mit einer eheartigen Institution. Ehen werden bei den Lengroah mit der eindeutigen Absicht geschlossen, um für Nachkommen zu sorgen, während das einfache Zusammenleben nicht institutionalisiert ist. Eheschließung wird von der lengroahtischen Politik speziell gefördert, um der Mehrbelastung durch das Heranziehen von Kindern entgegenzuwirken. Im Gegensatz zur menschlichen Ehe ist die lengroathische Ehe und damit auch die Existenz einer dadurch definierten Familie zeitlich auf 24 Jahre begrenzt. Dies heißt allerdings nicht, dass danach die Familienmitglieder völlig getrennte Wege gehen. Meistens entscheidet sich eher ein vorher bereits zusammenlebendes Paar, Kinder zu zeugen, und geht dann eine Ehe ein. Wenn die Kinder erwachsen und ausgebildet sind, wird die Ehe getrennt, obwohl die Partner weiterhin zusammenleben, und die Kinder häufig engen Kontakt zu den Eltern halten. Jedem Geschlecht ist erlaubt, mehrere Ehen zu führen; jedoch wird nur eine Ehe pro Mutter gleichzeitig gefördert. Jede weitere Ehe stellt also zusätzlich zur psychischen und körperlichen Belastung auch einen finanziellen Kraftakt dar.
Das normale Zusammenleben findet in kleinen Gemeinschaften von zwei bis acht Mitgliedern mit gemischten Geschlechtern statt, wobei für gewöhnlich Rücksicht auf die Privatsphäre eines Paars in intimen Momenten genommen wird. Andererseits gibt es allerdings in solchen Gruppen keine feste Paarbildung; wenn dies doch geschieht, trennt sich meistens das Paar von der restlichen Gruppe. Singles im eigentlichen Sinne gibt es fast gar nicht, dafür aber die *Gréshad*, die von Gemeinschaft zu Gemeinschaft wechseln, auf der Suche nach der richtigen Gruppe oder dem richtigen Partner für sie.
Frauen und Männer sind heute gesetzlich gleichgestellt, obwohl vor der Annahme der endgültigen Staatsbürgerschaft Frauen nicht mehrere Männer heiraten durften. Diese Gleichstellung ist zwar

inzwischen auch gegeben, da aber die meisten Lengroah aufgrund finanzieller Umstände monogam leben, ist der Sturz dieser letzten Bastion der Geschlechterungleichheit nur von statistischem Interesse.
In der Gesellschaft der Lengroah ist es von extremer Bedeutung, dass jedes Individuum ein riesiges Netz an Bekanntschaften pflegt, da im Prinzip das gesamte Sozial- und Wirtschaftssystem der Lengroah hierauf aufbaut. Dabei erstrecken sich solche Beziehungen quer durch alle sozialen Schichten. Dieses Netz wird häufig durch das Gewähren von Gefallen und Hilfsleistungen so weit aufgebaut, dass der engere Bekanntenkreis eines Lengroah leicht mehrere tausend Kontakte erreichen kann. Innerhalb dieses Netzes werden auch Politiker finanziell unterstützt oder hochrangige Wirtschaftsaufträge erteilt, wodurch dieses System aus Sicht der Menschen schnell nach Vettern- und Schmiergeldwirtschaft riecht. Da aber in diesem System die so erhaltenen Ressourcen meist sofort wieder in andere soziale Schichten weiterinvestiert werden, profitiert in der Regel die gesamte Gesellschaft der Lengroah von diesem System.
Das Ansehen und die Ehre eines Lengroah ergeben sich in ihrer Gesellschaft direkt daraus, wie intensiv er oder sie mit den verfügbaren Mitteln sein Volk unterstützt. Aus diesem Grunde ist dieser Spezies das Konzept der anonymen Hilfe völlig unbekannt. Das so erreichte Ansehen zahlt sich für die Betroffenen in Notzeiten aus, da natürlich einem in Bedrängnis geratenen Lengroah umso bereitwilliger geholfen wird, je höher sein Ansehen ist. Allerdings funktioniert der Ruf auch in die andere Richtung: Besitzt ein Lengroah beispielsweise auf Grund seines egozentrischen Verhaltens einen schlechten Ruf, so wird von ihm geleistete Hilfe wenn überhaupt nur widerwillig angenommen. Bis zu einem gewissen Grad ist aus moralischer Sicht sogar Diebstahl von einem solchen Individuum erlaubt, da dieser Lengroah Ressourcen bindet, die der Gesellschaft besser dienen könnten.
Beim Erweisen von Gefallen ist es bei den Lengroah sehr wichtig, dass es sich hierbei um Güter oder Dienstleistungen handelt, die dem Empfänger auch wirklich von Vorteil sind. Aus diesem Grund werden daher häufig intensive Nachforschungen angestellt, bevor eine punktgenaue Hilfsleistung erfolgt. Dabei werden hinter dem Rücken des Bekannten Unmengen an Informationen über diesen gesammelt, die auch zu einem erheblichen Teil privater und persönlicher Natur sind. Insbesondere innerhalb der *Gréshad* wird dies massiv praktiziert, sodass es de facto keine Geheimnisse innerhalb der Gruppe gibt. Wegen diesem Informationsbedürfnis funktionieren außerdem die offiziellen Medien und die inoffiziellen Kommunikationskanäle erheblich effizienter als ihre menschlichen Pendants.
Während bei Menschen die Spionitererei nach privaten Informationen als massive Verletzung der Privatsphäre verstanden wird, dient es bei den Lengroah in erster Linie dazu, seine Bekannten besser zu verstehen, um ihnen besser helfen zu können. Bei Menschen wenden sie dieses Verfahren zwar auch an, sind jedoch erheblich vorsichtiger, da sie hier nicht selten mit den Gesetzen in Konflikt geraten. Außerdem nehmen Menschen ihnen diesen Verhaltenszug häufig sehr übel, aus Furcht, das von den Lengroah gesammelte Wissen könnte gegen sie verwendet werden.
Da die terranischen Lengroah volle Staatsbürger der UTC sind, verwenden sie auch die terranische Zahlungseinheit Elcut. Durch ihren Fleiß beim Aufbau in den letzten Jahren hat inzwischen fast jeder Lengroah mindestens soviel Vermögen wie ein durchschnittlicher Mensch. Durch ihr kompliziertes soziales Netzwerk ist die Vermögenverteilung unter den Lengroah im Vergleich zur restlichen Terranischen Union außerordentlich gleichmäßig.

**Staatsform**

Als interstellare Flüchtlinge haben die Lengroah das jeweilige politische System des Reiches, in deren Grenzen sie jetzt leben, übernommen. Die in der UTC Ansässigen übernahmen das System der Terranischen Union, die bei den Srakhs Ansässigen das des *Ksnedák* und die Lengroah im arneshanischen Gebiet mit geringen Modifikationen das der Republik Arnesh. Die übrig gebliebenen lengroahtischen Sklaven bei den Tsrit sind rechtlos und unfrei.
Als Besonderheit lengroahtischer Rechtssprechung innerhalb der Terranischen Union kann man erkennen, dass Eigentumsdelikte ungewöhnlich milde bestraft werden, während Verleumdung, üble Nachrede und Rufmord verhältnismäßig hart geahndet werden. Insbesondere Diebstahl, sofern er nicht der reinen persönlichen Bereicherung dient, wird fast nie mit Haftstrafen ohne Bewährung geahndet. Auch Hausfriedensbruch findet sich bei den Lengroah als Urteilsbegründung eher selten.
Ein juristisch ungewöhnlicher Tatbestand bei dieser Spezies besteht im kollektiven Ignorieren, dass insbesondere bei besonders egoistischen oder gesellschaftsschädigenden Individuen eingesetzt wird. Hierbei handelt es sich um eine Art Mobbing, bei dem das Ziel von der Lengroahgesellschaft konsequent

aus dieser herausgetrieben wird. Soziale Kontakte werden abgebrochen, die örtliche Verwaltung macht dem Ziel durch unerträgliche Bürokratie das Leben zur Hölle, man wird im öffentlichen wie im privaten Leben bewusst gemieden oder benachteiligt, und zusätzlich kommt es auch zu Psychoterror, der nahezu von der gesamten Gesellschaft gegen dieses Individuum praktiziert wird. Obwohl dieses Mobbing streng genommen strafrechtlich verfolgt werden müsste, verlaufen die meisten dieser Fälle im Sand, da die örtlichen Lengroahgerichte fast ausnahmslos die jeweilige Beweislage für ein solches Mobbing als nicht ausreichend erachten.
Die in der Politik beschäftigten Lengroah besitzen (im Vergleich zu menschlichen Politikern) die Eigenheit, sehr enge Verknüpfungen mit anderen Bereichen außerhalb der Politik unter offener Nutzung ihrer Beziehungen zu ziehen. Dieses Verhalten hört sich in menschlichen Ohren zwar sehr nach Mauschelei und Vetternwirtschaft an, wird allerdings offiziell toleriert, da dieses System bei den Lengroah generell vorteilhaft funktioniert und eine ihrer kulturellen Eigenheiten darstellt. Trotzdem ist dieses Thema bei Stammtischdiskussionen ein beliebtes Hetzthema bei xenophob veranlagten Menschen.

**Kultur**

Die Kultur der Lengroah besitzt durch den enormen geschichtlichen Wechsel des Volkes eine grundlegende Wende, die vor etwa 400 Jahren stattfand. Sämtliche Kulturgüter vor dieser Zeit verehren Aggression und Gewaltbereitschaft: Malerei, Musik, Dichtung und alle anderen Künste beschäftigten sich immer wieder mit Konflikten, Krieg und Heldentaten, aber auch mit Hass, Rache und Folter, welche nicht selten positiv angesehen waren! Diese alten Formen der Kultur sind heute bei den Lengroah nicht sonderlich beliebt, existieren aber häufig noch bei der Gestaltung der *Lasaósh*, der Rituale zur Bewältigung der inneren Aggressionen.
Seit der Umgestaltung der Kultur werden vermehrt die höheren geistigen Aspekte wie Liebe, Ehre, Ästethik oder Frieden und Harmonie durch die Künste dargestellt. Neue lengroathische Kunst sieht für menschliche Augen grundsätzlich irgendwie kitschig aus; neue lengroathische Musik ist grundsätzlich meditativ und entspannend und besitzt starke harmonische Elemente - langweilig, nahezu anödend im Vergleich zu den nervenzerfetzenden und den Adrenalinspiegel in die Höhe treibenden Rhythmen terranischer Musik der letzten Jahre.
Der Glaube an höhere Wesen „im Himmel“, welche die Geschicke ihres Volkes lenken, hat in den letzten Jahrhunderten wie auch auf der Erde stetig an Bedeutung verloren. Viele Lengroah halten es zwar für möglich, dass ein oder mehrere übermächtige Wesen existieren, oder dass es ein Leben nach dem Tod gibt, aber diese Überlegungen sind nur noch individuell und beeinflussen ihre Handlungsweisen nur noch minimal. Anstelle einer Religion in diesem Sinne tritt die Glaubensgemeinschaft von *Ne Rádun Prerésh*. In ihrem Kern klagt sie die Gewaltbereitschaft der Lengroah an und prophezeit den Untergang bzw. die *Trégonterrán* der Lengroah an, wenn diese sich untereinander bekämpfen und den Weg des Krieges statt den des Friedens wählen. Daraus folgt, dass die Lengroah als Rasse nur Bestand haben können, wenn sie den Frieden mehr achten als die Gewalt. Diese Glaubenseinstellung existiert seit etwa 450 Jahren, und alle überlebenden Lengroah gehören ihr an, obwohl der Vernichtungskrieg der Tsrit ihren Glauben ziemlich erschüttert hat.
Um ein Volk der Jäger und Krieger friedliebend zu machen, wurden in der Anfangszeit des *Rádun*-Glaubens verschiedene Riten eingerichtet, die die Lengroah unter dem Sammelnamen *Lasaósh* führen. Diese Riten haben die Hauptaufgabe, die früher immer wieder aufgetretenen Gewaltausbrüche der Lengroah einzudämmen, zu kontrollieren oder zumindest auf ein anderes Ziel als die Existenz des eigenen Volkes zu richten. Nennenswert sind hier vor allem die *Kkrádoehn*, der Initiationsritus, das *Gragéshad*, der Schaukampf, und das *Laénandshárrh*, welches der inneren Ausgeglichenheit dient. Andere Riten sind teilweise in Vergessenheit geraten oder werden nicht mehr praktiziert.
In der *Kkrádoehn*, das für gewöhnlich im Alter von 14 Jahren abgehalten wird, müssen die Eltern und ein Glaubensbeisteher das Kind mit Beschimpfungen und sogar körperlichen Angriffen reizen, während das Kind den Reiz unterdrücken muss, sich zu wehren und Vergeltung oder Rache zu üben. Nur diejenigen, die dies schaffen, werden in die lengroathische Gesellschaft aufgenommen; alle anderen müssen die *Kkrádoehn* so oft wiederholen, bis es ihnen gelingt. Da die körperlichen und geistigen Angriffe durchaus ernst gemeint ist, ist die *Kkrádoehn* nicht nur für das Kind, sondern auch die Eltern und den Glaubensbeisteher eine unangenehme Angelegenheit. Aufgrund der immer besseren Vorerziehung verliert aber für gewöhnlich keiner der Aufzunehmenden mehr die Beherrschung, wie es

anfangs noch recht häufig war. Außerdem macht die anschließende Feier auch die eine oder andere Schramme oder Schnittwunde wieder wett.
Das *Gragéshad*, ehemals als ritualisierte Kampfform zwischen zwei Lengroah gedacht, wird immer mehr als Schaukampf und Massenspektakel kommerzialisiert, da diese Kämpfe für Außenstehende sehr unterhaltsam sind, Konflikte dieser Form jedoch real nur noch sehr selten vorkommen. Gekämpft wird hierbei über fünf Runden mit einer Länge von jeweils 3 Minuten und 48 Sekunden. Je nach Kampf werden entweder etwa 2 Meter lange Holzstangen oder bei der am höchsten entwickelten Form des *Gragéshad* etwa 1 Meter lange, grob krummschwertartige Klingen verwendet. In einer dritten Form, welche die beliebteste bei den Zuschauern ist, kämpfen die Gegner nur mit ihrer natürlichen Bewaffnung. Gekämpft wird auf einem Kreis mit 12 Meter Durchmesser; wenn einer den Kreis während des Kampfes freiwillig verlässt, gesteht dieser die Überlegenheit des Gegners ein. Es ist wichtig zu erwähnen, dass es in dem Kampf nicht darum geht, den Gegner ernsthaft zu verletzen, sondern seine Überlegenheit möglichst ausdrucksvoll zu demonstrieren.
Als drittes wichtiges Ritual sorgt das *Laénandshárrh* wahrscheinlich am ehesten für die innere Ruhe und die Zurückhaltung der Lengroah. Dieses Ritual wird bis auf die sozialen Phasen in Abgeschiedenheit von anderen Wesen durchgeführt. In der Vorbereitung für dieses Ritual erstellt ein Lengroah ein plastisches Abbild von sich selbst, welches er in der ersten Phase des Rituals mit einer der drei Waffenformen des *Gragéshad* angreift und zerstört. Anschließend folgt eine mindestens dreistündige meditative Phase, die dem Lengroah helfen soll, wieder seine Kontrolle über sich selbst zu gewinnen. Danach beginnt die Resozialisierung in Form einer ausführlichen gemeinsamen Mahlzeit mit Freunden. Der Lengroah wählt dann einen der Anwesenden aus, dem er anschließend sechs Tage hilft, dient und jeden Wunsch erfüllt. Das *Laénandshárrh* wird alle drei Monate mindestens einmal durchgeführt.
Die alte Zeitrechnung der Lengroah basierte auf ein *Klerrh* (Jahr) mit 173 *Tann* (Tage) mit jeweils 200 *Sorrh* und 200 *Gánaesh*. Damit ist eine *Gánaesh* etwa 2,28 Sekunden lang, ein *Sorrh* entspricht etwa 7,5 Minuten und ein *Tann* etwa 25 Stunden und 15 Minuten. Seit Erhalt der endgültigen Staatsbürgerschaft rechnen die Lengroah der UTC offiziell nur noch in terranischer Zeit. Dies gilt auch für alle anderen Messgrößen wie Längen oder Gewicht. Ihr bevorzugtes Zahlensystem ist das dekadische System, welches sie auch schon vor der Flucht vor den Tsrit verwendet haben.
Zum Abschluss noch etwas zum Thema Kleidung: Die Lengroah bevorzugen Kleidung, die möglichst viel Freiheit lässt. Kleidung dient ihnen weniger zum Schutz und fällt daher häufig entsprechend knapp aus. Lange Ärmel, Hosen oder Röcke gefallen ihnen nicht. Typische lengroathische Kleidung sitzt eng am Körper und bedeckt nur den Oberkörper und den Rücken. Die Oberschenkel werden meistens nur im Schritt, selten auch an den Seiten bekleidet. Die Füße und Unterschenkel werden gewöhnlich in hohen, weichen Stiefeln gekleidet.

**Technologie**

Die technologische Entwicklung der Lengroah wurde mit der Zeit an die terranische angeglichen bzw. umgekehrt. Ihre Remigatoren sind denen der Menschen noch weit überlegen, da sie effektiv 0,4 Lichtjahre pro Stunde schneller sind und eine wesentlich höhere Betriebsdauer aufweisen. Dies liegt daran, dass für terranische Schiffe aufgrund der höheren Panzerung und damit größeren Masse der Schiffe ein wesentlich effizienterer Remigatortypus entwickelt werden musste, dessen Entwicklung noch nicht vollkommen abgeschlossen ist.
Während die Lengroah auf der einen Seite in allen Bereichen ihre Technik der Terranischen Union zur Untersuchung zur Verfügung gestellt haben, erhielten sie im Gegenzug einige Jahre später Waffentechnik der UTC. Ihre bisherige Technik in diesem Bereich konzentrierte sich auf sogenannte *Górrhan*-Waffen, technisch in etwa vergleichbar mit terranischen Betäubungsstrahlern. Diese waren den Strahlern der UTC zwar durchaus gleichwertig, aber dafür waren bei den Lengroah sonst nur noch primitive Laserwaffen gebräuchlich, die einem terranischen Laser weit unterlegen waren.
Inzwischen hat sich die Waffentechnik geändert: Die Lengroah konstruieren und verwenden bevorzugt nicht nur ihre Betäubungswaffen, sondern inzwischen auch wesentlich bessere Laserwaffen. Bei Schiffs- und Stationsbewaffnung verwenden sie eine Vielzahl von Laser-, Graviton- und Plasmageschützen. Lengroah besitzen bei Handwaffen eine Abneigung gegenüber Projektilwaffen und bevorzugen sogar eine kleinere Strahlenwaffe gegenüber einer Projektilwaffe. Die von ihnen konstruierten Waffen sind technologisch ihrem terranischen Äquivalent gleichwertig; qualitativ jedoch sind sie den terranischen Waffen weit überlegen, was diese Waffen in der UTC sehr beliebt macht. Aufgrund der ebenso hohen

Beliebtheit der Waffen bei den Lengroah sowie starker Exportrestriktionen (ein Schachzug der terranischen Waffenkonzerne) sind diese jedoch für Menschen nur sehr schwer und mit einem gehörigen Aufpreis zu beschaffen.
Es existiert noch ein weiterer technologischer Bereich, in dem die Lengroah noch überlegen sind und wo sie bereitwillig ihre Forschungen mit der Menschheit teilen: Androidentechnologien. Von Lengroah gebaute Androiden, die *Réddan*, sind äußerlich nicht von normalen Lengroah zu unterscheiden: man benötigt einen Scanner, um den Unterschied anhand der unterschiedlichen Materialien und Energieformen erkennen zu können.
Theoretisch liegt die Lebenserwartung eines Androiden neueren Typs bei etwa 250 Jahren; der älteste lebende *Réddan* ist 68 Jahre alt. Während die Attribute eines Androiden nur bauteilbedingt variieren, erhält er je nach Aufgabe eine unterschiedliche Programmierung, um seinem Aufgabenbereich gerecht zu werden. Da die Schaffung eines *Réddan* sehr teuer ist, werden sie in der Regel nur dort eingesetzt, wo keine tödliche Gefährdung ihrer Systeme vorliegt. Verletzungen oder sonstige nicht tödliche Schäden bis zur Amputation eines Gliedes können durch ein Selbstreparatursystem behoben werden. Je nach Schaden kann die Regenerationsdauer bis zu sechs Monate dauern. Durch den Ersatz von defekten Körperteilen durch fertig montierte Glieder lässt sich natürlich der Regenerationsprozess drastisch beschleunigen. Während normalerweise nur flüssige Kohlenwasserstoffe oder Alkohole als Energielieferant dienen und nur geringe Mengen an anderen Elementen notwendig sind, sind während einer Regeneration von schweren Wunden zusätzlich große Mengen an mikroskopischen Bauteilen und Nanorobotern als „Nahrung“ notwendig, um eine Heilung zu gewährleisten. Zuletzt sei noch gesagt, dass der Aufbau eines *Réddan* stark auf nano- und molekularmechanische Technologien basiert, wodurch eine Technologie wie Selbstreparatur überhaupt erst möglich wird.
Die Medizin ist weit genug fortgeschritten, um benötigte Körperteile aus dem Gewebe des Patienten nachzuzüchten und diese anzufügen. Lengroah besitzen eine Abneigung gegenüber den Einbau von technischen Geräten sowie der Manipulation ihrer eigenen Gene und Gewebe. Die entsprechende technologische Entwicklung ist in diesen Bereichen daher der terranischen unterlegen, wird aber auch nicht vorangetrieben.

## Geographischer/interstellarpolitischer Teil

**Heimatwelt**
Der ehemalige Heimatplanet der Lengroah war bis zur Eroberung durch die Tsrit im Jahre 2283 der Planet *Drukhrár*, welcher um eine hellorange Sonne des Typs G8 mit dem Namen *Rulán* kreist. Hierbei handelte es sich um einen wasserreichen Planeten, der sich durch ausgedehnte Savannen am Äquator und großen Wäldern an den Polregionen auszeichnete. Die Sauerstoffmenge in der Luft war fast identisch mit der irdischen, der Druck und die Luftfeuchtigkeit waren im Schnitt etwas höher als auf der Erde. *Drukhrár* besitzt eine Umlaufzeit von 173 Tagen bzw. 182 Erdtagen. Durch die häufige Nutzung nuklearer Waffen in der Vergangenheit waren jedoch vor der Zerstörung durch die Tsrit etwa 5% der Fläche durch hohe radioaktive Strahlung nicht nutzbar. Die Position von *Rulán* befindet sich von Sol aus etwa 360 Lichtjahre in oberöstlicher Richtung.
Die größte Konzentration von Lengroah findet sich heute in der UTC auf Themis-3 im untersüdlichen Randbereich, welcher wohl als der neue Heimatplanet ihrer Rasse gewertet werden kann und von ihnen landschaftlich so umgestaltet wurde, dass er fast so aussieht wie früher *Drukhrár* und nicht mehr wie die Halbwüste, die er noch vor 30 Jahren war. Die Lengroah haben dieser Welt in ihrer eigenen Sprache den sinnigen Namen *Lrréa Nraódan* gegeben. Dieser Planet war, wie die meisten Planeten und Systeme, die die UTC den Lengroah überließ, noch bei der Übergabe eine trockene Halbwüste, die im Laufe der Zeit in einer atemberaubenden Geschwindigkeit zu einer wasserreichen Welt ähnlich der Erde terraformt wurde. Themis-3 ist außerdem die neue Heimat von etwa 12.000 Pflanzen- und 5.000 Tierarten, die die Lengroah bei der Evakuierung von *Drukhrár* mitgenommen haben. Teilweise werden die Tierarten auch in der Absicht gezüchtet, um den Lengroah natürliche Nahrung zur Verfügung zu stellen, welche ähnlich begehrt und teuer ist wie natürliche Nahrung für Menschen.
Lengroah bevorzugen als Lebensumgebung eine Luft in Form eines Sauerstoff/Stickstoffgemisches mit 22% Sauerstoff, einem Druck von etwa 1,1 bar, einer Luftfeuchtigkeit von 70% sowie eine Umgebungstemperatur von 17°C. Ihre bevorzugte Gravitation beträgt 0,92 g.

**Ausbreitung**

Die Lengroah sind seit der Zerstörung ihres Heimatplaneten ein Volk, welches sich auf die umliegenden Reiche verteilt hat. Die meisten überlebenden Lengroah leben in der Terranischen Union, während sich einige auch in den Gebieten der Srakhs und der Arnesh niedergelassen haben. Hierbei handelt es sich etwa um 150 Millionen im Bereich der Srakhs und 85 Millionen im Bereich der Arnesh. Dies sind allerdings nur grobe Schätzungen. Für die UTC gilt als recht verlässlich die Zahl von 943,71 Millionen Lengroah. Wie viele Lengroah als Sklaven bei den Tsrit gefangen gehalten werden, ist unklar; heutige Vermutungen liegen in einem Bereich zwischen 75 und 350 Millionen. Einige Reste der Lengroahbevölkerung befinden sich außerdem noch auf ehemaligem Hoheitsgebiet ihrer Zivilisation in kleinen Kolonien, schätzungsweise 5 bis 20 Millionen, die allerdings durch ihre Isolation fortschreitend technologisch degenerieren. Die Anzahl der Lengroah, die in oberer Richtung während des Krieges aus ihrem Gebiet geflohen sind, ist ebenfalls nicht bekannt und liegt wahrscheinlich zwischen 500 Millionen und 1,3 Milliarden. Der Kontakt zu diesem Personenkreis ist abgebrochen, insofern ist über dessen Schicksal nichts bekannt.

Im Gebiet der UTC wurde den Lengroah, nachdem diese die Gesetze der UTC als bindend anerkannt hatten, ein Bereich von mehreren brauchbaren bis interessanten Systemen im untersüdlichen Randbereich zugeteilt, in dem sie sich als offizielle Kolonie der UTC sesshaft machen können. Seitdem die Lengroah 2284 eine eingeschränkte und 2289 die volle Staatsbürgerschaft erhalten haben, dürfen sie sich im Raum der UTC wie jeder Bürger frei bewegen. Als offizielle Kolonie des untersüdlichen Randbereichs sind die Lengroah mit drei Sitzen im Unionsrat vertreten. Ihre Aktivitäten in der UTC führten unter anderem zur Entdeckung der Botranen im untersüdöstlichen Randbereich. Momentan existieren 8 Systeme, in denen die Lengroah die Mehrheit der Bevölkerung stellen. Die größte Kolonie der Lengroah befindet sich auf Themis-3 mit etwa 318 Millionen Einwohnern.

Technisch betrachtet sind die Welten der Lengroah exzellent ausgerüstet und besitzen eine hervorragende Infrastruktur. Dies liegt daran, dass sehr viele der Planeten des Systemclusters der Lengroah reich an Rohstoffen waren, was einen schnellen Aufbau ihrer Welten ermöglichte.

Die ehemaligen Kriegsschiffe der Lengroah wurden inzwischen auf terranische Bewaffnung umgerüstet und werden größtenteils für die Kolonialverteidigung, als Aufklärer für die Raumflotte sowie als Handelsflotte und -eskorte verwendet, die auch zum Teil angemietet werden kann. Sie waren bis 2289 von der UTC stillgelegt worden, wobei der Forderung der Lengroah, dass die Schiffe nicht durch terranische Wissenschaftler und Techniker ohne die Anwesenheit von Lengroah untersucht werden, nach langen Verhandlungen nachgegeben wurde. Ihre Flotte wurde seit ihrer Freigabe in der UTC ständig erweitert und liegt momentan bei 952 schweren und überschweren Truppentransporten (Transport von bis zu 50.000 bzw. 135.000 Personen pro Schiff), 283 Schlachtschiffen, 441 Kreuzern, 686 Zerstörern und etwa 4.200 kleineren Hyperraumjägern, Kampfbooten und Aufklärern.

**Erstkontakt**

Die erste und für die Menschheit mit Abstand erschreckendste Begegnung mit den Lengroah fand im Jahr 2283 im System Hades im nordöstlichen Randbereich statt. Vier Jahre zuvor war ein groß angelegter Feldzug gegen die Tsrit gestartet und erfolgreich abgeschlossen worden. In Hades selber, einer Kolonie an der Grenze zum militärischen Sperrgebiet, befand sich eine Kolonie mit etwa 800.000 Einwohnern und einem kleinen militärischen Außenposten mit 6.000 Mann Besatzung.

Nach dem Bericht der Raumflotte drang am 19. April 2283 um 14:22 Uhr terranischer Zeit eine große Flotte unbekannter Bauart in das System ein. Die Kolonie und der Außenposten gingen auf Alarm Rot und ein interstellarer Notruf wurde abgeschickt. Die dreißig Schiffe der UTC sollten die etwa 1.700 Schiffe (davon allerdings etwa 1.200 Transporter) der Lengroah in einer Verzweiflungstat so lange wie möglich aufhalten, damit die Kolonie evakuiert werden konnte. Der Angriff, der aufgrund des Kräfteverhältnisses eher als Scheinangriff oder Ablenkungsmanöver gewertet werden konnte, begann um 14:35 Uhr. Beim Angriff der UTC aktivierte die lengroahtische Flotte zwar ihre Schilde und Waffensysteme, schoss aber nur vereinzelt zurück. Aufgrund der sehr besonnenen Reaktion der Lengroah, die, obwohl sie angegriffen wurden, die irdischen Schiffe nicht sofort zu Staub zerschossen, und dem Kommandanten der Raumflotte, der aufgrund des fast fehlenden gegnerischen Feuers den (Schein-)Angriff sofort abblies, kam es nur zu geringen Verlusten. Um 14:38 endete der Scheinangriff, als sich die lengroahtische Flotte auf 1 Million Kilometer von Hades-II entfernte; um 14:45 gelang es, einen gemeinsamen Kanal zwischen der Raumflotte und den Lengroah zu finden. Um 21:12 war es dann

schließlich soweit, dass beide Seiten einander ausreichend verstanden und die Lengroah ihr Anliegen vorliegen konnten: Das Beantragen von Asyl. Auf den Schiffen befanden sich insgesamt etwa 156 Millionen Lengroah. Nachdem ein Gebiet festgelegt wurde, in dem sich die Lengroah provisorisch niederlassen konnten, wurden noch in mehreren Rettungsaktionen etwa 470 Millionen weitere Lengroah gerettet, bevor die Tsrit endgültig *Drukhrár* eroberten und damit der Untergang des lengroahtischen Reiches besiegelt war.

**Diplomatie**

Die Loyalität der in der UTC ansässigen Lengroah zur Terranischen Union gilt als unzerstörbar. Seit der Verleihung der Staatsbürgerschaft an den Lengroah arbeiten die Lengroah häufig mit den Menschen im Bereich der technischen Entwicklung zusammen. Am Anfang bedeutete dies größtenteils die Anpassung lengroahtischer Technik an menschliche Bedürfnisse. Von den Lengroah übernommene Technologien sind z.B. die Distorsionsschildtechnologie und die Remigatoren. Nachdem die Lengroah damit ihren Wert als Verbündete gezeigt haben, erhielten sie dafür im Gegenzug die bessere letale Waffentechnologie der Terranischen Union. Zusätzlich zu den bisher genannten engen Kooperationen mit der UTC existiert eine intensive Zusammenarbeit im Bereich der Androidentechnologien, um die Konstruktion von menschlichen Androiden sowie die Versorgung der *Réddan* zu verwirklichen.

Aber nicht nur im wissenschaftlichen und technologischen Bereich findet man enge Zusammenarbeit zwischen den Rassen. Im militärischen Sektor helfen inzwischen viele Schlachtschiffe und Kreuzer der Lengroah der Raumflotte bei der Patrouille und Aufklärung im gesamten südlichen Bereich der Terranischen Union. Kulturell betrachtet herrscht auch ein reger Austausch. Vor allem Aktionen zum besseren gegenseitigen Verständnis von Menschen und Lengroah wie der jährliche Schüleraustausch sowie Bildungs- und Kulturreisen werden von den lengroahtischen Behörden gefördert und finanziell kräftig unterstützt.

Konflikte mit den Srakhs und den Arnesh werden vermieden, da sonst Nachteile für die dort lebenden Lengroah befürchtet werden. Bei Konflikten mit den Tsrit unterstützen sie die Raumflotte, bevorzugen aber getrennte Kampfverbände. Dies wird von der Raumflotte inzwischen akzeptiert, seitdem es 2303 in der Schlacht um Amun aufgrund ihres ungewöhnlichen Kampfstiles und ihrer unüblichen Manöver zu einigen Unfällen zwischen Lengroah und Menschen gekommen ist. Durch ihre verbesserte Waffentechnik erzielen sie inzwischen sehr beachtliche Erfolge und sind den Tsrit durchaus gleichwertig geworden.

Bei Rassen, die das Raumflugzeitalter noch nicht erreicht haben, halten sich die Lengroah streng an das Isolationsgesetz. Deutlich wurde das bisher durch die Entdeckung der Botranen während eines Erkundungsflug der Lengroah im untersüdöstlichen Randbereich, den sie für die Raumflotte durchgeführt hatten. Aber auch in der Zeit, als die Lengroah noch ihr eigenes Reich hatten, haben sie den dortigen Zivilisationen, die noch keinen Weltraumflug erfunden hatten, eine unabhängige, selbstständige Entwicklung gewährt.

## Spezies X

Von dieser Rasse existieren keine zuverlässigen Informationen, inklusive ihrer Existenz. Der bisher einzige Vorfall, der von diesem Volk zeugt, ist die Einspeisung eines Dokumentes in das öffentliche, tachyonbasierte Kommunikationsnetz der Terranischen Union, welcher am 26. November 2305 im kompletten Netz übertragen wurde und dieses für eine Dauer von knapp dreieinhalb Minuten lahmlegte. Während der Inhalt der ersten Minute ungehindert auf alle zugeschalteten Terminals übertragen wurde, unterbrach die Behörde für Innere Sicherheit (ISA) nach 63 Sekunden diese Weiterleitung. Dadurch ist der erste Teil dieser Nachricht millionenfach verbreitet worden und der Öffentlichkeit zugänglich, während über den Inhalt des zweiten Teils nur Gerüchte im Umlauf sind.

Durch spätere Analysen ergaben sich vier Satelliten als Einspeisungsort, deren Empfangseinrichtung jeweils in untere Richtung zeigte. Aufgrund der Streuung und Geschwindigkeit der Tachyonen sowie einer einfachen Dreieckspeilung wurde eine Entfernung zu Sol von mindestens 800 Lichtjahren gemessen - eine Entfernung, welche direkt mit keiner der Menschen bisher bekannten Technologie, inklusive der Möglichkeiten der Arnesh, überbrückt werden kann. Da terranische Übertragungstechnik nicht für solche Entfernungen konzipiert ist, war der Inhalt der Nachricht stark gestört, konnte aber durch die redundante Übertragung auf vier Satelliten teilweise rekonstruiert werden.

Eine bemannte Forschungsmission, die UTSS Discovery, welche den Herkunftsort der Sendung erkunden soll, wurde am 6. Februar 2307 in unterer Richtung gestartet, verschwand aber am 15. April spurlos inklusive der aufgestellten Relaissatelitten, welche den Kontakt der Mission zur Union aufrecht erhalten sollten. Es wird vermutet, dass es sich hierbei um eine eindeutige Intervention von Spezies X handelt. Aus diesem Grund wird auch dringend davon abgeraten, sich in unterer Richtung außerhalb der Grenzen der Union zu bewegen.

Eine Nachfrage bei den Arnesh bezüglich dieser unbekannten Rasse ergab nichts; falls diese in ihren, teilweise Jahrtausende alten Aufzeichnungen noch irgendwelche Informationen über diese Rasse im Gebiet ihres ehemaligen Reiches haben sollten, sind sie nicht bereit, diese mit der Union zu teilen. Die offizielle Antwort war, dass man entweder aufgrund verloren gegangener Wissensbestände keine Daten über eine solche Rasse habe oder diese nie besessen hat.

Als einziges Fundstück dieses Volkes dient daher der Funkspruch, welcher bisher ausführlich analysiert wurde. Als im höchsten Maße bedenklich erweist sich die Tatsache, dass der unbekannte Absender nicht nur das Übertragungsprotokoll des Tachyonnetzes wusste, sondern auch in Besitz der hochgeheimen Sicherheitskodes war, die für eine allgemeine Übertragung an alle angeschlossenen Stationen notwendig sind. Es wurde allerdings weder eine Wortkodierung noch eine Chiffrierung eingesetzt: Jeder einzelne Buchstabe des Textes wurde unverschlüsselt übertragen.

Über Inhalt und Bedeutung des Funkspruches herrscht Uneinigkeit in der wissenschaftlichen Welt. Zumindest der erste Teil lässt gewisse Vermutungen zu, dass einflussreiche Mitglieder von Spezies X beabsichtigen, in unmittelbar bevorstehender Zeit eine große Vernichtungsaktion gegen die Menschheit, die Arnesh und eventuell auch anderen Rassen zu starten

Da der erste Teil des Funkspruchs inzwischen millionenfach weiterverbreitet wurde, hat die Behörde für Innere Sicherheit (ISA) ihre Bemühungen eingestellt, den Inhalt des ersten Teils des Dokumentes zu verheimlichen.

**ALS RASSE OFFIZIELL NICHT BESTÄTIGT.**

Beim unten aufgeführten ersten Teil des Funkspruches bezeichnen drei Punkte eine fehlerhafte und nicht rekonstruierbare Zeichenkette. Größere fehlende Passagen mit mehr als 15 Zeichen sind mit vier Punkten gekennzeichnet, fünf Punkte bedeuten fehlendes Material von mehr als 30 Zeichen.

*„Entsendung von Grüßen an empfangende Spezies mit Benennung Menschheit.*
*Ermöglichung wichtiger Mitteilung durch Fertigstellung .... Übertragung und Zugriff auf ..... weniger Zeit zur Benachrichtigung durch Überwachung aller lang ... Kanäle.*
*Entwicklung großer Gefahren für Gehärtete, Wächter, ... aller anderen Spezies mit Kontakt und Verkehr zu ... und ihren Verbündeten.*
*Bald Zerstörung der Wächter und aller Freunde. Damit auch Vernichtung der Menschheit. Notwendigkeit der vollständigen Vernichtung ihres Gutes, ihrer Zivilisation. Ermöglichung der Begleichung einer alten Schandtat durch unser Erstarken. Wegen Ablehnung einer teilweisen Ausrottung ihrer Zivilisation Beschluss der Vernichtung aller Spezies in Beteiligung oder unmittelbarer Angrenzung. Spruch der Versammlung.*
*Bedauern der Vernichtung. Ermöglichung einer Verteidigung. Bewahrung aller Rassen. Vielleicht sogar Beendigung der Blutfehde .... nicht sofort. ... Rache ... Taten vor langer Zeit. Aber ... vollständig, keine Vernichtung einer Rasse, nicht einmal der Wächter. Zerschlagung ihrer Macht, Wegnahme ihrer interstellaren Möglichkeiten, Verdammnis auf ihren Planeten. Nicht Zerstörung der Anderen. Aber nicht Spruch der Versammlung, sondern Spruch der Geklärten.*
*Aufbau einer Verteidigung schwer. Benötigung aller Gefährdeten bei Euch: auch der Friedliebenden, am Besten sogar der Jäger. Jenseits .... von Nachrichten an dortige Spezies zur Hilfe. Vorbereitung für den Angriff auch dort notwendig. Vielleicht Änderung ... bei genügendem Widerstand durch ... Beteiligung. Erhalt ... Technologien ..... Vermeidung der Benutzung .... Wächter. Bündnis .... Ende Eurer Spezies.*
*Baldige direkte ... zur Verteidigung. Kontakt mit Gehärteten bald möglich. Abgabe ... an Verlorene zur Untersuchung und zum Nachbau. Untersuchungen ... hinter Sol, nicht ... unbedingt. Suche ... zwischen .... den Unnahbaren. Erster Beginn so schnell wie .....“*

Ab diesem Punkt wurde die öffentliche Übertragung vom ISA abgebrochen, der Rest des Funkspruches befindet sich in deren Archiven.

Bestimmten Gerüchten zufolge soll dieser Teil genaue Anweisungen enthalten, was zum Schutze der Menschheit bzw. der genannten Zivilisationen („Friedliebende“, „Gehärtete“, „Jäger“, „Unnahbare“, „Verlorene“, „Wächter“) vor dem „Spruch der Versammlung“, einem vermuteten politischen Exekutivorgan der Spezies X, innerhalb der nächsten Zeit zu bewerkstelligen sei. Auch wird vermutet oder zumindest gehofft, dass der geheim gehaltene Teil Informationen beinhaltet, mit dem man die im Funkspruch genannten Zivilisationen besser den bekannten Rassen zuweisen kann. Angeblich sollen auch noch weitere Zivilisationen im zweiten Teil genannt werden. Dies sind allerdings alles nur Spekulationen, da nur sehr wenige Personen der Union überhaupt den Inhalt des restlichen Dokumentes kennen.

## Srakhs

Wenn auch als potentieller Feind auf Position 3 der Liste der unbeliebtesten Alienrassen nach den Tsrit und den Sirrit, so haben sich doch seit 2268 die Kontakte zu den *Srákhs* deutlich verbessert. Und auch wenn sich beide Seiten gegenseitig bespitzeln, wird die Gefahr einer größeren Konfrontation als gering ertrachtet. In einigen, sehr wenigen Bereichen kooperieren sogar die Menschen mit den Srakhs, was auch ein Zeichen für die gegenseitige Gewöhnung aneinander ist.

### Xenobiologischer Teil

**Aussehen**

Die Srakhs sind aus einer eher reptiloiden Evolutionslinie entstanden und besitzen ein dementsprechendes Aussehen. Sie stehen auf zwei Beinen und besitzen zwei freie Hände mit jeweils vier Fingern zur Manipulation. Sie verfügen über einen etwa 55 cm langen Schwanz. Für menschliche Augen befremdlich ist der Kopf eines Srakhs mit seinen hervorstechenden Merkmalen wie die lange Schnauze mit sechs Nasenlöchern an ihrem Ende, die halb seitwärts stehenden, gelben Augen mit ihrer schlitzförmigen, schwarzen Pupille sowie das Fehlen von äußeren Ohren. Für Menschen ungewohnt ist ebenfalls die lange, gegabelte Zunge eines Srakhs, die an die Zunge einer Schlange erinnert. Die feine Beschuppung der Haut fällt erst bei näherer Betrachtung auf.

**Physiologie**

Die Srakhs besitzen nicht nur die beiden üblichen Geschlechter, welche sich allerdings äußerlich nicht voneinander unterscheiden, sondern auch noch zwei weitere Geschlechter, die als *Hassrád* bezeichnet werden. *Hassrád* besitzen zwar ebenfalls männliche oder weibliche Geschlechtsorgane; diese sind allerdings nicht bis zum Stadium der Fruchtbarkeit entwickelt. Srakhs sind ovovivipar: Eine Srakhin legt ein- bis dreimal nach einer Entwicklungsdauer von 3 Monaten zwischen 5 und 10 kugelförmige Eier, welche etwa die Größe von Tennisbällen aufweisen. Nach etwa 20 Tagen schlüpfen die frischgeborenen Srakhs. Ein frischgeschlüpfter Srakh besitzt eine Größe von nicht mehr als 25 cm und ist lediglich etwa 190 g leicht. Nur aus etwa 20-30% der Eier eines Geleges entwickeln sich fruchtbare Srakhs, auch *Gsenéd* genannt, der Rest sind unfruchtbare *Hassrád*. Ein Srakh ist mit 25 Jahren ausgewachsen und damit auch geschlechtsreif. Zu diesem Zeitpunkt beträgt die durchschnittliche Größe 180 cm. Ab diesem Zeitpunkt wachsen Srakhs zwar immer noch, aber erheblich langsamer. Sie erreichen Größen bis zu 190 cm und besitzen eine durchschnittliche Lebenserwartung von 62 Jahren. *Hassrád* sind im Schnitt 10 cm kleiner und besitzen auch eine wesentlich geringere Lebenserwartung von nur 38 Jahren.

Srakhs sind Kaltblüter; trotzdem besitzen sie keinen stämmigen sondern einen eher schlanken Körperbau. Daher wiegt ein 180 cm großer Srakh auch nur etwa 76 kg. Die fehlende Fähigkeit, eigenständig die Körpertemperatur zu regulieren, hat jedoch für Srakhs auch Vorteile: Bei Temperaturen

um 6 Grad Celsius fallen sie in eine Art Winterschlaf, in der ihr Stoffwechsel und sämtliche Körperfunktionen stark eingeschränkt sind, aber dafür der Körper schneller regeneriert und kaum altert. Das Aufwachen aus diesem Zustand geschieht ab einer Temperatur von 12°C und dauert etwa 2 Stunden.
Ab einer Außentemperatur von 22 Grad sind die Körperfunktionen eines Srakhs voll ausgebildet. Ab dieser Temperatur können sie ihre größte Stärke ins Spiel bringen: Ihre unglaubliche körperliche Geschwindigkeit und ihr faszinierendes Reaktionsvermögen. Lediglich die besten Replikanten der Terranischen Union können mit der Reaktionsgabe eines Srakhs mithalten. Diese Fähigkeit macht sie zu geborenen Kampfpiloten und Jagdfliegern; eine Tatsache, die die UTC schon mehrfach zu spüren bekommen hat. Diese Gabe hat ihren Ursprung in den leistungsfähigen Nerven- und Muskelsystemen der Srakhs. Durch die Spezialisierung auf die reine Geschwindigkeit sind ihre Muskeln allerdings nicht sonderlich belastbar, was sie im Gegenzug einiges an körperlicher Stärke im Vergleich zu einem Menschen kostet. Ihre geschmeidige Art der Bewegung hat ihnen zusammen mit ihrem reptiloiden Aussehen und ihrer Kaltblütigkeit bei den Menschen den Schimpfnamen „Vipern“ gegeben. Obwohl Srakhs über keinerlei Giftdrüse verfügen, hält sich dieses Gerücht so hartnäckig wie der Schimpfname.
Während ihr Geruchssinn ausgeprägter ist als der des Menschen, sind ihr Tastsinn und ihr Gehör etwas schlechter entwickelt. Alle anderen Sinne sind mit denen der Menschen etwa vergleichbar. Zu erwähnen ist noch, dass Srakhs mit Hilfe von Schließmuskeln in der Lage sind, Ohren und Nasen hermetisch zu verschließen. Außerdem besitzen sie ein zusätzliches, halb durchsichtiges Augenlid. Diese Eigenschaften sind auf ihrem von Sandstürmen zerwühlten Planeten lebensnotwendig gewesen, sind aber im Weltraum nur bedingt von Nutzen.
An ihren viergliedrigen geschickten Händen befinden sich wie auch an den Füßen keinerlei Nägel. Bei den Füßen stehen drei Zehen jeweils im spitzen Winkel zueinander nach vorne, während sich der vierte, stark verkümmerte Zeh seitlich hinten befindet. Ihr blassblaues Gebiss besteht aus einigen Schneidezähnen vorne und vielen schmalen Mahlzähnen an den Seiten. Fangzähne oder Reißzähne fehlen völlig.
Bekommt man die Gelegenheit, einen Srakh einmal aus der Nähe zu betrachten, fällt einem auf, dass nicht die Haut selber einen grünen bis blauen Ton annimmt, sondern diese Farbe von den zahlreichen Schuppen auf der Haut stammt. Diese unterscheiden sich in der Größe und Färbung teilweise erheblich. Während das Gesicht, die Hände, Füße, der vordere Hals sowie Brust und Bauch mit helleren und sehr feinen Schuppen mit einer Größe von bis zu 2mm bedeckt sind, vergrößern sich diese Schuppen an den Armen und den Innenseiten der Beine auf bis zu 5mm. Die größten und dunkelsten Schuppen bilden sich auf dem Rücken und den Außenseiten der Beine mit einer Größe von bis zu 12mm. Die Übergänge zwischen den Schuppengrößen und -farben sind fließend. Die einzige Ausnahme bildet der Hals, wo die größeren Schuppen des Rückens mit den kleineren der Vorderseite zusammentreffen und dort charakteristische Muster bilden, mit deren Hilfe man Srakhs voneinander unterscheiden kann. Zusätzlich zu diesen Muster unterscheiden sich Srakhs auch noch in der Farbe der Schuppen. Die Farbpalette reicht von Smaragdgrün über grünblaue Mischungen bis zu Indigoblau. Die Schönheitspflege dieser Wesen beinhaltet primär das Polieren der Schuppen, bis diese einen metallischen Ton annehmen. Schuppen werden mit zunehmenden Alter immer dunkler. Vor allem die Rückenschuppen werden bei alten Srakhs fast schwarz, sofern sie nicht ausfallen.
Die Beschuppung eines Srakhs wird laufend erneuert; pro Woche fallen etwa zehn bis zwanzig Schuppen unterschiedlicher Größe aus, weil sie von neuen Schuppen verdrängt werden. Mit dem Alter werden weniger Schuppen gebildet, so dass dann im Schuppenkleid immer mehr Löcher entstehen, die mit Hilfe von kosmetischen Artikeln verdeckt werden. Erst in diesem Alter kann man daher die dunkelbraune Haut eines Srakhs sehen.
Srakhs und sind omnivor, daher nehmen sie, ähnlich wie Menschen, eine große Vielfalt von unterschiedlichen tierischen und pflanzlichen Lebensmitteln zu sich. Eines ihrer bevorzugten Gerichte heißt *Detán* und besteht aus schneckenartigen, kleinen Wesen, die in Wasser gesiedet und betäubt werden. Zusammen mit dem beim Sieden entstehenden milchfarbigen, dickflüssigen Sud werden diese lebendig verzehrt. Wie man anhand dieses Gerichtes erkennen kann, werden Kleinsttiere bevorzugt lebend, wenn auch betäubt verspeist und als Delikatesse gewertet. Größere Tiere, die etwa drei Viertel der tierischen Kost eines Srakhs ausmachen, werden vorher geschlachtet und ähnlich zubereitet wie menschliche Nahrung. Der pflanzliche Teil ihrer Nahrung besteht aus einer Vielzahl von *sknessér*ischen

Gemüsearten, die ähnlich wie irdisches Gemüse in verschiedenen Arten und Weisen zubereitet wird. Trotzdem ist ein großer Teil menschlicher Nahrung für einen Srakh nicht verdaulich und verursacht häufig Erbrechen und Übelkeit. Auch das Märchen, dass in dem Randbereich den Srakhs zu Opfer gefallene Menschen verspeist wurden, entpuppt sich bei Betrachtung ihrer Ernährungsweise als Lüge und Propaganda der Raumflotte aus den Vierzigern und Fünfzigern des letzten Jahrhunderts. Von ihrer eigenen Nahrung nimmt ein Srakh pro Tag im Schnitt 1,8 kg natürliche oder 0,3 kg Synthesenahrung zu sich. Zusätzlich benötigt ein Srakh etwa 0,4 l bzw. 1,2 l Wasser pro Tag.

**Mentalität**

In Bezug auf ihren kaltblütigen Organismus werden die Srakhs den Vorurteilen der Menschheit gegenüber kaltblütigen Rassen und deren Temperament in einem gewissen Rahmen gerecht. Sie sind in der Regel beherrscht und berechnend. Emotionale Ausbrüche kommen bei ihnen kaum vor, ebenso wie Hass oder blinde Wut. Besonders die romantisierte Form der Liebe ist ihnen überhaupt nicht bekannt, weswegen diese häufig ihr Verständnis überfordert; trotzdem finden sie diesen Aspekt der Menschheit faszinierend. Überhaupt werden Srakhs von dem Fremden und Unbekannten magisch angezogen, wodurch sie häufig in unbekannte oder gefährliche Situationen geraten.

Es ist jedoch nicht so, dass ein Srakh vollig außerstande ist, Emotionen zu empfinden. Sie betrachten lediglich alles von einem rationalerem Standpunkt aus. Sie empfinden durchaus Emotionen wie Freude und Leid oder Vergnügen und Trauer, auch wenn sie diese in den seltensten Fällen ausdrücken. Ähnlich wie auch bei anderen Spezies kann man bei genauer Beobachtung den Gefühlszustand eines Srakhs erkennen, auch wenn hierbei eine wesentlich genauere Beobachtung erfolgen muss. Dies gilt natürlich unter der Voraussetzung, dass der Srakh nicht bewusst seine Gefühlsäußerungen unterdrückt. Befindet sich ein Srakh in einer Stress- oder Gefahrensituation, so richten sich bei ihm die Schuppen etwas auf, womit er geringfügig gefährlicher aussieht. Fühlt sich ein Srakh unbehaglich oder befindet er sich in einer fremden Situation, läßt er meistens den Mund offen, und von zu Zeit zu Zeit gleitet die Zunge nach vorne heraus und wieder herein. Diese Anzeichen sollten nicht mit der Mimik verwechselt werden, die ein sich freuender bzw. ein freundlich gesonnener Srakh anwendet: Hierbei hält er den Mund gewöhnlich halb geschlossen, während er mit der Zunge von Zeit zu Zeit die Seiten der Schnauze ableckt. Diese Geste könnte auch zum Gerücht beigetragen haben, Srakhs wollten Menschen fressen, obwohl sie bei der Begegnung nur demonstrativ freundlich sein wollten.

Eine andere ungewöhnliche Eigenschaft der Srakhs besteht in hohen Bewertung des Lebens nicht nur ihrer eigenen Rasse, sondern auch dem von anderen Rassen und Spezies. Diese Eigenschaft scheint in der kurzen Lebensdauer des Großteils der Srakhs (der *Hassrád*) begründet zu sein. Generell sehen Srakhs das Leben als das kostbarste Gut des Universums an. Selbst Freiheit und Entfaltung der Persönlichkeit sind bei ihnen nicht so hoch angesehen wie das Leben an sich. Aus diesem Grund töten Srakhs nur ungern und sehen auch nichts, noch nicht einmal ihre Totfeinde, gerne sterben.

Es existieren noch einige weitere Unterschiede zwischen den Denkweisen von Srakhs und Menschen. Besonders hervorzuheben sind noch ihr geradliniges Denken und ihr eingeschränktes Vermögen, in Metaphern zu denken. Überhaupt fehlt ihnen die Gabe der Diplomatie und Taktik. Da sie aber ausgesprochen hinterhältig denken können, macht sie das bei Konflikten allerdings nicht sonderlich berechenbarer. Problematisch wurde ihr Mangel von diplomatischem Verständnis beim Versuch der UTC, mit den Srakhs offizielle Beziehungen aufzunehmen, bei dem mehrere Hürden genommen werden mußten, bevor man sich auf einen Nenner einigen konnte. Für einen Srakh ist ein gesprochenes Wort so bindend wie ein aufgeschriebener Vertrag unter Menschen. Sie verwenden Sprache primär, um sich so klar und zielgerichtet wie möglich auszudrücken. Von Zeit zu Zeit jedoch, vor allem, wenn sich ein Srakh amüsiert, kommt es vor, dass er auf eine ungewöhnlich ironisch-spöttische Art voller verbaler Verwirrspiele spricht, die sich vollkommen von der sonst so sachlichen Spechweise unterscheidet; eine Eigenart, die man den sonst so mental unterkühlten Srakhs kaum abnimmt, bis man sie selbst erlebt hat.

## Kultureller Teil

**Sprache**

Srakhs verwenden für ihre Kommunikation wie auch Menschen Laute, die mit Stimmbändern, der Zunge, dem Rachen und den Lippen gebildet werden. Lippenlaute wie b oder p sind für Srakhs etwas schwerer zu formulieren und sind daher in ihren Sprachen weniger gebräuchlich. Im Gegenzug

verwenden sie allerdings zusätzlich zusätzlich zum stimmhaften und stimmlosen s noch zwei entsprechende gelispelte Varianten.
Im Laufe der Zeit verschwanden immer mehr unterschiedliche Sprachen bei den Srakhs, da unterschiedliche Sprachen als Barrieren des Verständnisses gewertet wurden und somit laufend aneinander angeglichen wurden. Es existieren nur noch zwei Sprachen bei den Srakhs, die so gut wie jeder Srakh beherrscht: Das *Fsalíss* ist eine Kunstsprache und gilt seit etwa 200 Jahren allgemein als Standardsprache. Diese Sprache ist einfach, aber nicht primitiv, und sogar für Menschen ungewöhnlich leicht zu erlernen, da sie nur mit wenigen Regeln auskommt, von denen keinerlei Abweichungen oder Ausnahmen vorkommen. So werden z.B. die Wörter nicht gebeugt, sondern Person, Anzahl, Zeit und Geschehensarten werden durch Signalwörter, die dem Verb voranstehen, ausgedrückt. Die zweite Sprache ist das *Tsélaréss*, einer Sprache, der sich häufig, aber nicht ausschließlich die *Hassrád* bedienen. Beide Sprachen haben gemeinsam, dass die Betonung immer auf der letzten Silbe eines Wortes liegt. Besteht ein Wort aus drei oder mehr Silben, so wird noch die erste etwas betont. Wörter mit mehr als vier Silben kommen nur sehr selten vor.
Sowohl *Fsalíss* als auch *Tsélaréss* kommen mit demselben Alphabet aus, welches lediglich aus 24 Lautsymbolen besteht.
Srakhs besitzen einem dreiteiligen Namen. Der letzte Teil gilt als Hauptname und wird für die formelle Anrede verwendet. An der Endung kann man erkennen, ob es sich um einen fruchtbaren *Gsenéd* oder einen unfruchtbaren *Hassrád* handelt. Der Name eines *Gsenéd* endet auf -áë (die Vokale werden getrennt ausgesprochen) oder -óë, der eines *Hassrád* auf -ás oder -ós. Der erste Teil entspricht dem Vornamen und wird bei persönlicher Anrede verwendet. Der mittlere Teil wird in Verbindung mit dem Hauptnamen verwendet, wenn man nicht mit dem jeweiligen Srakh, sondern über ihn spricht.

Abschließend noch ein kleines Lexikon wichtiger oder erwähnenswerter Begriffe (*Fsalíss*):

| | | | |
|---|---|---|---|
| *Alás* | kalt, passiv | *Ksnedák* | Imperium |
| *Garáss* | Sonne | *Medás* | warm, aktiv |
| *Gsenéd* | Fruchtbare, Freie | *Itínns* | ausrotten |
| *Hassrád* | Unfruchtbare, Unfreie | *Shuchgáss* | „Brüllaffe“ (beliebtes Schimpfwort für Menschen) |
| *Jsátt* | stinken, mißfallen | | |
| *Itá Jsátt Lén Sokróss* | *sinngem.*: Das mißfällt mir | *Sknessér* | Erde, Sand |

**Geschichte**

Während in der Zeit bis zur Kolonisierung des Weltraumes auf *Sknessér* hunderte von Nationen existierten, die gegenseitig um die Vorherrschaft rangen, so schrumpfte diese Zahl in der Zeit zwischen 1705 (Beginn der Industrialisierung) und 2002 (Beginn des Weltraumzeitalters) auf drei Machtblöcke. Da der Planet schon seit 1986 die Einwohnerzahl von zehn Milliarden überschritten hatte, war die Kolonisierung des Weltraums nach diversen Einschränkungen in der Nachkommenpolitik ein primäres Ziel der Srakhs. Während eine der Größmächte primär die Forschung zur Kolonisierung des Weltraumes förderte, bevorzugten die beiden Anderen Nachkommenskontrollen als Mittel zur Einschränkung des Bevölkerungswachstums und zeigten nur geringes Interesse an der Kolonisierung des Alls. Diese Nachkommenskontrollen richteten sich primär gegen die *Hassrád*; so diente zum Beispiel die Früherkennung dazu, herauszufinden, ob ein Ei einen *Gsenéd* oder einen *Hassrád* hervorbringen würde, damit nur *Gsenéd*-Eier ausgebrütet werden sollten. Da sich die *Hassrád* dies nicht lange gefallen ließen, kam es zu Aufständen in den beiden Staaten, die 2019 zuerst zur völligen Demontage der einen Großmacht und 2025 zur Union der beiden anderen Mächte führte. Hierbei handelte es sich allerdings eher um einen Beitritt des einen Staates zum anderen, da fast die komplette Machtstruktur des restriktiven Regimes von der politischen Bildfläche verschwand. Somit gab es ab 2025 einen großen Machtblock, das frischgegründete *Ksnedák*, mit etwa 60% der Fläche von *Sknessér*, während sich auf den Trümmern des 2019 untergegangenen Reiches eine Vielzahl von Kleinstaaten bildete, die sich wieder untereinander bekämpften und nicht zur interstellaren Ausbreitung beitrugen. Diese Kleinstaaten wurden allerdings vom *Ksnedák* Stück für Stück annektiert oder traten ihm bei.
In der ersten Phase der Kolonisierung des Weltraums von 2037 bis 2065 begann die Kolonialisierung der Nachbarplaneten von *Sknessér*. Ab 2047 wurden die ersten Schiffe mit Hibernationskammern zu anderen Sternensystemen geschickt, welche dort 2065 die ersten Kolonien gründeten. Mit diesem

Ereignis begann die zweite Phase, die interstellare Ausbreitung durch Unterlichtantriebe. Sie endete im Jahr 2126, als die Srakhs den ersten Überlichtantrieb konstrierten, einen primitiven Tunnelprojektor. Im Jahr 2156 endete auch endgültig die Staatenvielfalt auf *Sknessér* mit der Annexion der letzten drei Kleinstaaten durch das *Ksnedák*. Die Erfindung der Gravitationsfeldkontroller 2188 beschleunigte den Prozess der Kolonialisierung noch weiter. Da auch kriminelle Elemente verstärkt Zugang zum interstellaren Raum besaßen, kam es im Weltraum zu immer schlimmer werdenden Konflikten zwischen den imperialistischen Truppen und den Anarchisten und Freibeutern unter den Srakhs.
Gleichzeitig begannen ab diesem Zeitpunkt die ersten Schiffe der Srakhs gezielt damit, nach außerirdischem Leben zu suchen, da man ab 2179 wiederholt unbekannte elektromagnetische Signale aufgefangen hatte. Diese Suche ergab dann auch den ersten Kontakt mit einer monostellaren Rasse im Machtbereich der Srakhs. Die Beziehungen waren allerdings stark beschränkt und wurden kaum ausgebaut. 2206 begegneten die Srakhs der ersten multistellaren Rasse, den Lengroah. Auf Drängen dieser friedfertigen Wesen wurde eine gemeinsame Grenze festgelegt, an die sich auch beide Seiten hielten. Ansonsten waren auch hier die Kontakte sehr spärlich, da sich die Lengroah und die Srakhs aufgrund ihrer Denkweise und ihres Verhaltens, geschweige denn durch ihr Aussehen zu stark unterschieden, um schnelle Beziehungen aufzubauen.
Der erste Kontakt mit den Menschen fand 2239 statt und endete katastrophal für die Srakhs. Da die Srakhs aufgrund eines Missverständnisses annahmen, die Menschheit beherrsche die srakhische Sprache und sei ihr feindlich gesonnen, kam es zum bewaffneten Zwischenfall, bei dem das srakhische Schiff schwer beschädigt wurde. In der Befürchtung, in einen Krieg mit dieser aggressiven Rasse verwickelt werden, zog man sich aus dem Sektor vorerst zurück und mobilisierte sowie konzentrierte die imperiale Marine. Für einen zweiten Kontakt stellte man mehrere Verbände von jeweils 18 Schiffen zusammen, welche schlagkräftig und schnell genug waren, um einen genaueren Eindruck vom neuen Feind erhalten zu können. Diese Schiffe durchsuchten den interstellaren Raum nach terranischen Schiffen. Als jedoch die menschlichen Schiffe beim zweiten Kontakt 2242 nicht angriffen, sondern erneut den Funkkontakt suchten, entschied der srakhische Befehlshaber, nicht zu feuern und eine Verbindung zu erstellen. Dabei stellte sich heraus, dass die Menschen genau so wenig über die Srakhs wussten wie umgekehrt. Da keine der beiden Seiten einen Krieg wollte, kam es dann doch zu einer friedlichen Einigung, auch wenn keine Grenzen festgelegt oder offizielle Beziehungen errichtet wurden.
Die Freibeuter der Srakhs sahen allerdings den rechtsfreien Raum zu den Menschen als willkommene Möglichkeit, ihre Aktivitäten auf eine andere Rasse auszudehnen. So stiegen die Plünderungen im Grenzbereich durch Srakhs immer weiter an, bis einige Verbände der Raumflotte 2253 mehrere Freibeuterbanden vernichteten und einige Piratennester in dem Bereich aushoben. Auch die imperiale Marine, die genauso wie die Raumflotte im Gebiet patroullierte, zerstörte einige Piratenschiffe der Menschen, die offenbar wie auch die srakhischen Freibeuter die rechtsfreie Situation ausnutzen wollten. Hierbei geschah es allerdings auch von Zeit zu Zeit, dass sich zwei Schiffe der Militärs beschossen. Als am 25. Mai 2260 bei einem „versehentlichen“ Gefecht zwischen Raumflotte und imperialer Marine zwei srakhische Zerstörer und ein menschlicher Kreuzer zerstört und einige andere Schiffe schwer beschädigt werden, bevor einsichtig wurde, wer eigentlich auf wen schießt, drängte die Regierung der UTC auf eine Klärung der Verhältnisse in dem Gebiet. Nachdem der srakhische Imperator diesem Vorschlag zugestimmt hatte, wurde als Verhandlungsort die srakhische Kolonie *Ksnethákh* gewählt, und im Juli 2260 begannen die Gespräche und Verhandlungen.
Kurz nach Beginn der Verhandlungen kam es zu einem Zwischenfall, bei dem die terranische Delegation wegen Waffenbesitz verhaftet wurde und beinahe zu lebenslänglicher Arbeit in einer Strafkolonie verurteilt worden wäre, da die Srakhs und allen voran die imperiale Marine als ausübende Polizeistreitkraft die Definition von Immunität von Botschaftern nicht verstanden hatte. Diese Aktion brachte beide Völker an den Rand eines gewaltigen Krieges, welcher jedoch in letzter Sekunde verhindert werden konnte. Nach der Klärung dieses Zwischenfalls und der Entwaffnung der terranischen Botschafter konnten die Verhandlungen normal weitergeführt werden. Allerdings nahmen sich dieses Mal die menschlichen Botschafter die Zeit, ihren srakhischen Verhandlungspartnern haarklein die Bedeutung eines geschriebenen Staatsvertrages, den Sinn von Friedensverträgen und einige andere Merkmale menschlicher Diplomatie zu erklären.
Nach einer Verhandlungsdauer von acht Jahren, durch die sich Menschen und Srakhs viel näher kamen als in den zwanzig Jahren zuvor, konnte am 18. Oktober 2268 eine endgültige Fassung des

Staatsvertrages zwischen der UTC und dem *Ksnedák* formuliert werden. Beide Seiten einigten sich auf eine gemeinsame Grenze sowie einem 10 Lichtjahre breiten neutralem Gürtel zwischen den Territorien, der jeweils nur aufgrund von wissenschaftlichen Gründen betreten werden darf. Ein Friedensvertrag im eigentlichen Sinne wurde nicht aufgesetzt, jedoch bestätigten beide Seiten die Souveränität des Vertragspartners. Aufgrund des Drängens der Srakhs wurde eine für Menschen ungewöhnlich hart klingende Regelung zusätzlich in den Vertrag aufgenommen, nämlich dass die Verletzung des Hoheitsgebietes mit sofortigem Abschuss des Eindringlings gehandhabt werden darf. Im Falle der Verletzung der Grenzen durch Privatpersonen wie zum Beispiel die Piraten kann jedoch die jeweilige Regierung nicht zur Verantwortung gezogen werden. Außerdem wurde vereinbart, für eventuelle dringende Gespräche der beiden Regierungen einen Hyperraumkanal festzulegen.
Nach dem Abschluss der Verhandlungen stabilisierte sich die Lage an der frisch definierten Grenze etwas. Trotzdem kam es an der Grenze wiederholt zu Zwischenfällen auf beiden Seiten durch Piraten. Auch wurde von beiden Seiten bisher unter Anwendung der Privatpersonenklausel so manche Spionageaktion unter dem Deckmantel der Piraterie durchgeführt. Immerhin kam es zu keinen weiteren ernsthaften Konflikten zwischen der Menschheit und den Srakhs.
Im Jahr 2271 entdeckten die Srakhs an ihrer oberen Grenze etwas, was bisher nur unter dem Namen *Shetestán* bekannt ist. Ein groß angelegter Feldzug 2272 führte zum Verschwinden der dort eingesetzten Kriegsflotte und einiger dort angesiedelter Kolonien. Um genauer zu sein, fand man nur noch einige Trümmerreste der Schiffe und die Kolonien stark beschädigt ohne auch nur einen lebenden oder toten Srakh vor. Aufgrund ihrer eigenen Probleme lehnten sie in dieser Zeit das Hilfegesuch der Lengroah ab. Seitdem verstärken sie ihre Truppen im oberen Bereich und patroullieren verschärft die Grenzen. Beim zweiten Hilfegesuch der Lengroah im Jahr 2282 erlaubt der Imperator des *Ksnedák* widerwillig zunächst 60 Millionen, nach weiteren Bitten der Lengroah weiteren 80 Millionen die Einreise und Aufnahme in das Imperium. Als am Hof erkannt wird, dass das neue Machtvakuum nach Zusammenbruch der lengroahtischen Reiches an der unteröstlichen Grenze nur für weiteren Ärger durch dort umherstreifende Tsrit-Raumschiffe sorgt, wird ebenfalls eine stärkere Kontrolle dieser Grenzen durchgeführt sowie viele der feindlichen Schiffe aus dem angrenzenden Sektor verjagt oder vernichtet.
Seitdem hat sich in der srakhischen Geschichte nichts besonderes mehr ereignet. Die momentane Imperatrix *Delréss Knéthassréhd Shorraë* ist seit 2302 Amtsinhaberin und sorgt nach ihrer etwas dramatischen Amtsübernahme für eine eher ruhige geschichtliche Phase ihres Volkes in dieser Zeit. Abgesehen von den gelegentlichen Scharmützeln mit den Tsrit und der ständigen unbekannten Gefahr am oberen Rand des Hoheitsgebiets scheinen die Grenzen des *Ksnedák* recht ruhig zu sein, sieht man von den immer wieder vorkommenden Problemen durch Freibeuterei ab, die durch die imperiale Marine scheinbar nicht in den Griff zu bekommen sind.

**Soziale Struktur**

Srakhs leben in einer Zwei-Klassen-Gesellschaft, in der zwischen den *Gsenéd*, den fruchtbaren Mitgliedern des Volkes, und den *Hassrád*, der unfruchtbaren Mehrheit, unterschieden wird. Etwa 65% des Srakhs gehören zu den *Hassrád*, die einen niedrigeren Status als die herrschende *Gsenéd*-Minderheit besitzen. *Hassrád* gelten als unfrei und müssen sich im Alter von 12 *Sknessér*-Jahren bzw. etwa 14 Erdjahren einem freien, erwachsenem *Gsenéd* anschließen. Diesem schulden sie ab diesem Zeitpunkt Gehorsam und gehören zu seiner Gefolgschaft. Sie besitzen keinerlei Eigentum und dürfen nichts ohne das Einverständnis ihres *Gsenéd* tun. Auch sind sie für sein Wohlergehen verantwortlich. Der jeweilige *Gsenéd* wiederum ist verpflichtet, dem *Hassrád* eine entsprechende Unterkunft zu geben und ihn zu versorgen. Die Bindung ist nicht unbedingt von Dauer: Unter gegenseitigem Einverständnis oder dem Zwang durch die Behörden kann ein *Hassrád* auch seinen Herrn wechseln.
Praktisch sieht es besser aus, als es sich von der Theorie her anhört, die größtenteil durch veraltete Gesetze definiert ist. Beide Volksgruppen leben gewöhnlich in einer haushaltsähnlichen Gemeinschaft namens *Regúss* zusammen, in der die *Hassrád* die Rolle der Bediensteten übernehmen. Häufig verdienen nicht nur die *Gsenéd* sondern auch die *Hassrád* Geld, welches dann in einer kollektiven Haushaltskasse gesammelt wird, aus der sich dann in Maßen auch die *Hassrád* bedienen können. Auch die Partnerwahl für den *Gsenéd* ist häufig eine Angelegenheit seiner Bediensteten. Sexuelle Kontakte zwischen *Gsenéd* und *Hassrád* gelten zwar immer noch als verpönt, werden aber insgeheim in so manchem *Regúss* geführt.

Der Wechsel eines *Hassrád* in eine andere *Regúss* ist nicht sonderlich häufig und wird meistens auf Anordnung der Behörden durchgeführt, wenn sich ein *Gsenéd* als verantwortungslos gegenüber seinen Untergebenen erweist. Eine Ausnahme bilden die srakhischen Armeen, allen voran die imperiale Marine. Kommandofunktionen werden dort von *Gsenéd* ausgeübt, die untereinander eine militärische Rangfolge wie auch bei Menschen besitzen. Das Äquivalent von Mannschaftsdienstgraden wird ausschließlich von *Hassrád* oder den *Tárrasrákh*, den Replikantenzüchtungen der Srakhs mit dem gleichen sozialen Status wie die *Hassrád* gebildet, welche der *Regúss* des übergeordneten *Gsenéd*-Offizieres zugeteilt werden.
Familien existieren bei den Srakhs nicht. Zwar gehen einige *Gsenéd* für eine gewisse Zeit zusammen, um für Nachkommen zu sorgen. Diese Gemeinschaften halten aber meistens nur solange, bis die Srakhin die Eier gelegt und sich von den mäßigen körperlichen Strapazen erholt hat. Es gehört zur Pflicht eines männlichen Srakhs, bis zum Legen der Eier die offiziell gleichberechtigte, sozial aber häufig höher angesehene Frau zu unterstützen. Gelegt werden die Eier in staatlichen Brutstätten, den *Thálaksásh*, die auch für die Aufzucht und Erziehung des Nachwuchses verantwortlich sind. Kontakte zwischen Eltern und Kindern existieren so gut wie nicht, da der Nachwuchs trotz seiner geringen Größe sehr eigenständig ist, und sich die Eltern kaum oder gar nicht um ihre Nachkommen kümmern. In den *Thálaksásh* werden übrigens *Gsenéd* und *Hassrád* nicht vollkommen getrennt, sondern teilweise gemeinsam erzogen.
Stirbt ein *Gsenéd*, so fällt die Hälfte seines Besitzes dem Staat zu, während die andere Hälfte anteilsmäßig den untergebenen *Hassrád* zugeschrieben wird, die sich nun einem neuen *Gsenéd* verpflichten müssen. Bei reichen Verblichenen ist dementsprechend die Aufnahme eines solchen Srakh in die eigene *Regúss* sehr lukrativ, und es verwundert nicht, dass diese von verschiedenen Bewerbern mit bevorzugten Konditionen gelockt werden. Gelingt es einem *Hassrád* übrigens nicht, innerhalb von 4 Wochen in eine *Regúss* aufgenommen zu werden, so nehmen die srakhischen Behörden eine Zwangseinteilung vor, die dann auch penibel überwacht wird, damit die Integration des *Hassrád*s ordnungsgemäß erfolgt.
Srakhs haben eine diskrete Währung aufgegeben und zählen Reichtum nur noch in theoretisch zur Verfügung stehenden Ressourcen, sprich Energiemengen. Das Imperium ist der einzige Arbeitgeber; private Konzerne existieren nicht im *Ksnedák*. Arbeitslosigkeit im eigentlichen Sinne gibt es zwar nicht, aber die srakhischen Behörden teilen Arbeitskräfte nach Bedarf ein, wodurch auch schon so mancher qualifizierter Srakh an einer fachfremden und schlecht bezahlten Stelle hat arbeiten müssen. Immerhin bleibt durch dieses System jeder Srakh überhalb oder exakt auf dem staatlichen Existenzminimum. Es dürfte klar sein, dass abgesehen von Regierungsmitgliedern und hochqualifizierten Leuten sich das Einkommen eher im unteren Bereich der Lohnskala befindet und sich viele Srakhs nicht sonderlich häufig größeren Luxus leisten können. Alles in allem lebt der durchschnittliche Srakh in einem etwas bescheideneren Wohlstand als der durchschnittliche Mensch in der Terranischen Union.

**Staatsform**

Der politische Aufbau des *Ksnedák* ist dem einer menschlichen Monarchie relativ ähnlich. Oberster Herrscher oder *Delréss* ist momentan die noch recht junge Imperatrix *Zarél Knéthassréhd Shorraë*, die ein großes Geschick im Leiten ihres Volkes bewiesen hat. Da im familiären Sinne keine Erbfolge existiert, muss jeder Imperator bei Amtsantritt testamentarisch festlegen, wer sein Nachfolger werden soll. Die meisten Imperatoren halten diese Entscheidung geheim. Das Testament kann jederzeit vom Imperator geändert werden. Die Nachfolgerliste muß mindestens acht Namen enthalten, um die Nachfolge zu gewährleisten. Abgesehen davon, dass jeder auf der Namensliste ein *Gsenéd* sein muss, gibt es keine Einschränkungen.
Der *Delréss* besitzt theoretisch die gesamte Macht im *Ksnedák*; praktisch wird diese Macht von mehreren Ministern verwaltet. Dass einer der Minister nicht im Sinne des *Delréss* handelt, kommt momentan selten vor, da *Delréss Knéthassréhd Shorraë* Machtmissbrauch für gewöhnlich mit völliger Enteignung des Ministers, Auflösung seines *Regúss* und Versetzung an irgendeinen schlecht bezahlten, unbedeutenden Schreibtischjob in irgendeiner verlassenen Kolonie des Imperiums ahndet; eine Strafe, die so entehrend und drakonisch ist, dass sie weitaus abschreckender als die sowieso nicht vorhandene Todesstrafe sein kann.
Ein *Delréss* übt sein Amt zwar auf Lebenszeit aus, er kann aber vom Volk dazu gezwungen werden, früher abzudanken. Während dies früher in Form von regelmäßig wiederkehrenden gewalttätigen Revolutionen geschah, kann dies heute jeder *Gsenéd* über 25 (andere Volksgruppen sind nicht stimmberechtigt) bequem und wesentlich zivilisierter vom eigenen Informationsterminal aus tun. Fällt die

Zustimmungsrate des Volkes unter 25%, so wird der *Delréss* enteignet und entmachtet. Dies ist gleichzeitig das einzige Gesetz, welches der *Delréss* nicht ändern kann. Aufgrund dieser Regelung verschwinden Imperatoren, die die oberste Richtlinie, nämlich „über das Volk zu herrschen, um ihm zu dienen“, nicht beachten, wieder recht schnell von der Herrschaft und der Bildfläche. *Delréss Knéthassréhd Shorraë* hat dieses Motto scheinbar nicht vergessen, da sich ansonsten ihre hohe Beliebtheit (teilweise über 85%) nur schwer erklären ließe.
Die momentane politische Linie im *Ksnedák* konzentriert sich auf die Konsolidierung der Staatsgrenzen und den Aufbau der imperialen Infrastruktur. Als weiteres Ziel gilt momentan die Bekämpfung der an den Grenzen des Imperiums ausufernden Kriminalität. Die Expansion des Staatsgebietes steht zwar wie immer auch auf dem Programm, wird allerdings momentan eher vernachlässigt.
Es sollte noch erwähnt werden, dass abgesehen von den oben bereits erwähnten Besonderheiten die Srakhs einen ähnlichen Katalog von Grundrechten besitzen wie auch die Menschen, und dass sie diesen Katalog auch auf andere Lebensformen anwenden.

**Kultur**

Kunst besitzt bei den Srakhs einen geringeren Stellenwert als bei Menschen. Kunst dient den Srakhs zur Unterhaltung und zum Amüsement und nicht als Ausdrucksmittel irgendwelcher Expressionisten. Durch ihr Verhältnis zur Sprache existiert Dichtung fast überhaupt nicht. Ihre Musik setzt ihren Schwerpunkt in feine Nuancen der Multirhythmik und verwendet in der selten genutzen Melodik eine andere Tonleiter. Daher ist diese für menschliche Ohren sehr stark gewöhnungsbedürftig. Eine besondere und beliebte Kunstform ist die *Gunóss*, eine Art Geruchskunst. Hierbei werden unförmige Skulpturen aufgestellt, die bei Berührung ihren Geruch abgeben. Während ein Mensch die Gerüche kaum wahrnimmt, kann ein Srakh alle Feinheiten und Nuancen des Geruches unterscheiden.
Der Inhalt der Künste ist entweder erhebend oder amüsant. Besonders häufig finden sich bei den Srakhs beliebte Verwirrspiele, ob nun der Geist, die Augen, Ohren oder der Geruchssinn getäuscht werden. Für Menschen sind diese jedoch häufig zu komplex und gehen über deren Verstand.
Den Glauben an Gottheiten haben die Srakhs schon längst abgelegt. Durch ihre viel rationalere Betrachtungsweise kamen sie zur Erkenntniss, dass es keinerlei höher entwickelte Wesen gibt, welche die Geschicke ihrer Rasse oder des Universums lenken. Diese Erkenntnis versuchen sie, teilweise mit zweifelhaftem Erfolg, bei einigen der monostellaren Rassen im *Ksnedák* durchzusetzen. Durch ihren praktizierten Atheismus besitzen sie auch keinerlei Rituale, die einer Erwähnung bedürfen.
Die Zeitrechnung der Srakhs basiert auf ein *Géns* (Jahr) mit 527 *Darósh* (Tagen), welches sie in 17 *Alsún* (Monaten) mit 31 *Darósh* einteilen. Ein Tag wird in 16 *Zeláh* (Stunden) eingeteilt, die wiederum in 64 *Tukhráss* (Minuten) und 64 *Vásch* (Sekunden) eingeteilt werden. Ein *Vásch* ist übrigens fast identisch mit einer irdischen Sekunde; der Faktor beträgt nur etwa 1,05. Wie man an der Zeitrechnung bereits erkennen kann, rechnen Srakhs oktal. Ihr Standardlängenmaß *Nósch* berechnet sich aus dem $1{,}4 \times 8^9$ten Teil der Strecke, die das Licht in einer *Vásch* zurücklegt, was ungefähr 1,52 m beträgt.
Die Kleidung der Srakhs ist entsprechend ihrer Natur eher zweckgebunden. In Umgebungen mit für sie unangenehmen Temperaturen (über 35°C oder unter 18°C) tragen sie häufig mantelartige, jedoch vorne geschlossene und mit einer Kapuze versehene Kleidung, welches innen elektrisch auf 28°C klimatisiert ist. Dazu tragen sie Schuhe und meistens auch Handschuhe mit einer ähnlichen Wärmeregulierung. Bei ihrer normalen Kleidung bevorzugen sie zwar den Großteil ihres Körpers bedeckende Einteiler, jedoch herrscht bei ihren Kleidungsstücken eine recht große Vielfalt. Da aber ihre Modeszene bei weitem nicht so ausgeprägt ist wie der Menschheit, ist diese Vielfalt natürlich nicht vergleichbar mit der in der UTC. Ihre bevorzugten Farben sind sandgelb, rotbraun und sehr dunkles Violett.
Wie bei Menschen dient ihre Kleidung machmal auch dazu, um bestimmte Berufe anzuzeigen. Daher besitzen die Srakhs eine Vielzahl von Uniformen mit Rangabzeichen. Die Uniformfarbe der imperialen Marine ist ein dunkles Graublau. Zu Uniformen gehören grundsätzlich Handschuhe, was bei normaler, nicht klimatisierter Kleidung selten anzufinden ist.

**Technologie**

Der technologische Stand der Srakhs ist mit dem der Menschheit alles in allem in etwa gleichwertig. Srakhische Schiffe sind zwar wendiger und schneller, besitzen allerdings abgesehen von den schweren Truppentransportern und Schlachtschiffen nur leichte Panzerung. Srakhs besitzen ein völlig anderes Antriebssystem für interstellare Reisen: Ihre Überlichtantriebe benötigen nicht den Stromraum und

arbeiten auf Ausnutzung des Tunneleffektes mit einer Leistung von bis zu 3,95 LJ/h bei einer Betriebsdauer von bis zu 25 Stunden. Ihre Schildtechnik ist wiederum weniger gut entwickelt: Ihre einzigen Schilde sind relativ schwache Deflektorschilde. Diesen Nachteil machen die Schiffe aber durch oben gesagte Wendigkeit wieder wett. Ihre Schiffsbewaffnung besteht primär aus Laser- und Plasmageschützen sowie Minen und schnellen Sprengkörpern.
Im Bereich der Handwaffen existieren nur noch die Waffengattungen der Betäubungs- und Laserwaffen sowie Flammenwerfer. Betäubungsstrahler und Flammenwerfer sind von der Effektivität etwa identisch mit den entsprechenden Waffen der UTC, während die Laserwaffen der Srakhs denen der Menschen um Jahrzehnte in der Entwicklung voraus. Dies gilt insbesondere für Magazinkapazität und Fokussierung der Waffen. Auch wenn einige dieser Waffen in den geheimen Forschungslabors der UTC untersucht werden, haben die Wissenschaftler und Techniker es bisher kaum einmal geschafft, den Fertigungsprozess einer solchen Waffe auch nur nachzuvollziehen. Gute Waffen eines Srakhs sind außerdem für den Benutzer optimiert; ein Faktum, welches den Nachbau dieser Waffen noch zusätzlich erschwert.
In einem Bereich der Technik hinken die Srakhs der Menschheit jedoch gnadenlos hinterher: Überlichtschnelle Kommunikation. Obwohl schon die Übertragungsrate in der UTC mehr als dürftig ist, fällt die Übertragung auf der Verbindung nach *Sknessér* auf 20 Bit pro Sekunde und Kanal ab! Damit können auf diesen Kanälen gerade einmal 2 bis 3 Zeichen pro Sekunde übertragen werden. Grund dafür ist die primitive Tachyonübertragungstechnik der srakhischen Relaissatelliten. Auf den Raumschiffen der Srakhs sieht es allerdings nicht besser aus: Auch dort haben die Srakhs mit solchen Übertragungsraten zu kämpfen. Aufgrund der primitiven Tachyontechnik sind die passiven Langreichweitensensoren der Srakhs ebenfalls weit hinter dem Standard der Terranischen Union.
Die medizinische Entwicklung der Srakhs ermöglicht fast beliebige Eingriffe und die Verbindung von organischem Gewebe mit fremden organischen Gewebe oder technischen Geräten. Dies wird auch von einer Vielzahl von Srakhs praktiziert. Vor allem Datenschnittstellen, stärkesteigernde Implantate und Gehörverstärker finden bei ihnen großen Anklang. Außerdem produzieren die Srakhs unfruchtbare Kampfreplikanten, sogenannte *Tárrasrákh*, von ihrer eigenen Rasse. Diese besitzen verbesserte Kampfeigenschaften und eine theoretische Lebenserwartung von 49 Jahren. Auffällig sind sie durch ihre stämmigere Statur und einer Größe von durchschnittlich 1,95 m.

## Geographischer/interstellarpolitischer Teil

### Heimatwelt

*Garáss*, das Heimatsystem der Srakhs, befindet sich etwa 385 Lichtjahre in obernördlicher Richtung von Sol entfernt. Es handelt sich um einen Stern des Spektraltyps F3 mit insgesamt 12 Planeten, davon 7 Gasriesen. Die Heimatwelt, *Sknessér*, ist der vierte Planet im Sonnensystem und benötigt für einen Umlauf 527 Tage bzw. 418 Erdtage. Es handelt sich um eine heiße, halbtrockene Welt mit ausgedehnten Steppen, Wüsten und Savannen. Lediglich ein Viertel der Welt ist mit Wasser bedeckt. Die Atmosphäre besitzt an der Oberfläche einen Druck von 0,8 bar und eine Luftfeuchtigkeit von unter 10%. Die Luft besteht aus etwa 52% Kohlendioxid, 21% Sauerstoff, 18% Stickstoff und 8% Argon, ist also für Menschen ohne entsprechenden Filter nicht atembar. *Sknessér* besitzt eine Schwerkraft von 0,87 g. Srakhs bevorzugen zu diesen Parametern eine Umgebungstemperatur von 28 Grad Celsius.
*Sknessér* ist inzwischen zu einer hochtechnisierten Welt geworden, dessen ursprüngliche Naturgewalten wie Sandstürme in den letzten Jahrhunderten immer mehr gezäumt wurden. Die aus menschlicher Perspektive eher lebensfeindlichen Bedingungen des Planeten existieren zwar immer noch, allerdings nicht mehr so extrem wie im Urzustand des Planeten. Bauten aus Metall, Keramik und Glas verdrängen immer mehr die letzten Reste unberührter Natur, welche häufig nur noch in speziellen Reservaten überleben kann. Der Planet ist mit 11 Milliarden Einwohnern hoffnungslos übervölkert.

### Ausbreitung

Die Srakhs haben ein beachtliches Reich um ihr Heimatsystem herum errichtet. Es besitzt im Schnitt einen Durchmesser von 370 Lichtjahren und grenzt von ihnen aus betrachtet untersüdlich mit einer neutralen Zone von 10 LJ Breite an das Gebiet der UTC. Dieses Territorium ist von der Terranischen Union offiziell als Staatsgebiet anerkannt worden. An den Grenzen des imperialen Hoheitsgebietes erstrecken sich noch die Machtbereiche einiger anderen Völker, zu denen allerdings von menschlicher

Seite aus kein Kontakt besteht und teilweise den Menschen nicht einmal bekannt sind. Die srakhischen Beziehungen zu diesen Rassen sind nicht genau bekannt. Im Inneren des *Ksnedák* befinden sich auch sechs monostellare Rassen.
In Reich der Srakhs leben nach einigen Schätzungen und den wenigen offiziellen Daten der Srakhs zufolge etwa 110 Milliarden Srakhs, von denen allerdings etwa 71 Milliarden unfruchtbare und unfreie *Hassrád* sind. Von den *Tárrasrákh* existieren etwa 300 Millionen Exemplare, die größtenteils zur imperialen Marine oder den anderen Streitkräften der Srakhs gehören. Das am stärksten besiedeltste System der Srakhs ist ihr Heimatsystem *Garáss* mit etwa 20 Milliarden Einwohnern.
In der UTC leben etwa 355.000 Srakhs, wovon etwa 340.000 ehemals unfreie *Hassrád* sind, die vom Imperium wegen Abtrünnigkeit verfolgt werden. Bei dem Rest handelt es sich primär um Regimegegner der srakhischen Imperiums oder Freigeister, die sich im *Ksnedák* beengt oder verfolgt gefühlt haben und Asyl bei der UTC beantragt haben.
Über die Armeestärke der Srakhs sind keine genauen Zahlen bekannt. Schätzungen über die imperiale Armee belaufen sich etwa auf 7.500 Truppentransporter, 3.500 Schlachtschiffe, 10.000 Kreuzer, 15.000 Zerstörer und 75.000 kleinere Schiffe wie Raumjäger und kleine Transporter. Diese befinden sich im ganzen Raum der Srakhs verteilt. Größere Konzentrationen befinden sich unter anderem an den Grenzen zu den Tsrit, den Menschen und zu ihren oberen Grenzregionen. Die Schätzungen über die komplette Anzahl der Srakhs in Waffen belaufen sich auf etwa 390 Millionen bzw. 0,35% der Gesamtbevölkerung.

**Erstkontakt**

Der erste Kontakt der Menschheit fand am 13. Juni 2239 im System Piccolo statt, welches heute im obernördlichen Randgebiet der UTC liegt. Ein militärischer Aufklärer, die UTSS Falcon, hatte die Aufgabe, im weiteren Umkreis um die Hauptinvasionslinie der Tsrit im Jahr zuvor die Systeme darauf prüfen, ob die Tsrit eventuell Kolonien gebildet oder militärische Außenposten errichtet hatten. Beim Eintritt in das System entdeckte die Falcon ein kleineres, nicht identifiziertes Schiff auf den Sensoren und der Kapitän befahl Alarm Rot. Die Falcon näherte sich mit aktivierten Schilden und Waffen dem srakhischen Schiff, welches seinerseits ebenfalls Schilde und Waffen aktivierten. Die Schiffe näherten sich bis auf einen Abstand von 5 Kilometern, um anschließend einen gemeinsamen Übertragungskanal für eine Audioübertragung zu errichten. Zuerst sprach der srakhische Kapitän einen Gruß in *Fsalíss*, anschließend wollte der Kapitän als Antwort einen Gruß zurücksprechen. Nachdem die Srakhs jedoch das erste Wort („Greetings“) vernommen und als *Itínns*, was in *Fsalíss* „ausrotten“ bedeutet, mißverstanden hatten, brachen sie aufgrund der Kunstpause, die der Kapitän der Falcon eingelegt hatte, in völliger Panik sofort die Verbindung ab und eröffneten das Feuer auf die Falcon. Der überraschte Kapitän der Falcon befahl anschließend ebenfalls, das Feuer zu eröffnen. Da der terranische Aufklärer besser bewaffnet und gepanzert war, beschädigte er das kleinere srakhische Schiff schwer, bevor sich dieses zurückzog und auf Sprunggeschwindigkeit beschleunigte, um anschließend zu entfliehen.
In den nächsten zweieinhalb Jahren kam es zu keinen weiteren Begegnungen mit den Srakhs, da sich diese mit ihren Aufklärern vorläufig aus den der UTC angegliederten Bereichen zurückgezogen hatten, um Vorbereitungen für die Erkundung mit mehreren Verbänden zu treffen. Die Menschheit hatte auf der anderen Seite genug damit zu tun, die restlichen Schiffe der Tsrit auf dem Gebiet der Terranischen Union zu verjagen und zu zerstören. Trotzdem wurde ein kleinerer Verband von insgesamt zwölf halbwegs funktionstüchtigen Schiffen zusammengestellt, um nach weiteren Zeichen der neuen Rasse zu suchen.
So geschah es, dass am 3. Januar 2242 die beiden Verbände der Menschen und der Srakhs im System Farity in der jetzigen neutralen Zone zusammentrafen. Dieses Mal gelang es auch ohne ernsthafte Zwischenfälle, so lange eine Übertragung von Daten zu gewährleisten, dass eine rudimentäre Vermittlung von Informationen möglich war. Da auch in weiser Absicht der Begrüßungstext der UTC geändert wurde, kam es dieses Mal zum Beginn der Übertragung um 04:35 zu keinem bewaffneten Konflikt zwischen den beiden Seiten. Als die terranische Seite Verhandlungen zur Klärung der gemeinsamen Situation mit einem Staatsvertrag als Abschluss vorschlug, wurde dies jedoch von dem srakhischen Sprecher mit den Worten abgelehnt: „Unsere Lage bedarf keiner Aufklärung. Sie existiert noch nicht“. Um 16:54 war der Kontakt beendet und beide Seiten zogen wieder ab; die terranische Seite etwas verwirrter als die srakhische, da keinerlei Verträge geschlossen wurden oder die gegenseitige Souveränität der beiden Zivilisationen akzeptiert wurde.

**Diplomatie**

Die Beziehungen der Srakhs zu anderen Alienrassen sind eher spärlich. Mit terranischen Union herrscht ein für Menschen zwar kaum definierter, aber im Ganzen dennoch stabiler Frieden. Gemeinsame Grenzlinien wurden definiert und werden auch größtenteils eingehalten. Im Vertrag von Ksnethakh, dem einzigen großen Vertragswerk, das mit den Srakhs vereinbart werden konnte, wird eine neutrale Zone mit einer Breite von 10 Lichtjahren definiert, die sich komplett über die Grenzlinie zwischen UTC und *Ksnedák* erstreckt. Kein Schiff der beiden Seiten darf diese Zone betreten, es sei denn in wissenschaftlicher Absicht. Ein Friedensabkommen im engeren Sinne existiert nicht im Vertragswerk, wohl aber eine gegenseitige Anerkennung der Souveränität und eine klare Definition der ausübbaren Hoheitsrechte.

Botschaften der Terranischen Union im srakhischen Territorium wurden nicht errichtet. Dafür wird ein Hyperfunkkanal freigehalten, mit dem die beiden Regierungen direkt einander in Verbindung treten kann. Anfänglich sollte dieser Kanal nur für Notfälle verwendet werden; durch die Erweiterung auf 10 Kanäle im Jahr 2291 wird die Verbindung zur Erde inzwischen von beiden Seiten häufiger genutzt, vor allem zur Klärung diverser kleinerer Zwischenfälle in der neutralen Zone. Kooperation zwischen den Srakhs und den Menschen ist unüblich und selten, auch wenn sie in letzter Zeit häufiger werden.

Mit den Lengroah im eigenen Staatsgebiet haben die Srakhs keine besonderen Beziehungen. Offiziell besitzen die Lengroah zwar die gleichen Rechte wie die *Gsenéd*, praktisch kapseln sich die Lengroah von den Srakhs so weit ab, dass sie am politischen Geschehen so gut wie keinen Einfluss haben. Auf der anderen Seite werden sie von *Delréss Knéthassréhd Shorraë* und ihren Ministern bewusst in Ruhe gelassen.

Immerhin besitzen alle drei Rassen einen gemeinsamen Gegner: die Tsrit. Obwohl die Srakhs keine direkte gemeinsame Grenze mit den Tsrit wie die terranische Union hat, bewachen sie ihre unteröstliche Grenze recht stark, um die Schiffe der Tsrit, die gelegentlich durch das ehemalige Staatsgebiet der Lengroah streifen, abzufangen oder zu vertreiben.

Zu den Beziehungen mit anderen Alienrassen, die an den Grenzen des *Ksnedák* ihre Machtbereiche haben, ist nichts genaues bekannt. Jedoch scheinen die Beziehungen zu diesen Rassen ähnlich spärlich zu sein. Die einzige Ausnahme bildet das *Shetestán* in den oberen Grenzregionen des *Ksnedák*. Auch die Srakhs wissen nicht über dessen genaue Natur, und haben zur Vorsicht in diesem Bereich eine recht große Anzahl ihrer Schiffe stationiert. An den restlichen Grenzen des srakhischen Imperiums scheint Frieden zu herrschen.

Auch innerhalb des *Ksnedák* befinden sich monostellare Rassen, die noch nicht die Technologie für interstellare Reisen entwickelt haben. Die Srakhs untersuchen diese Rassen sorgfältig und unterstützen momentan vier von ihnen gezielt, unabhängig vom kulturellen Schaden, den die Rassen dabei nehmen. Diese Unterstützung wird im Glauben praktiziert, dass diese monostellaren Rassen ihnen als Verbündete helfen könnten. In diesem Prozess treten sie allerdings häufig in Konflikt mit den Religionsführern und Machthabern der jeweiligen Völker. Die Srakhs lassen sich nämlich nicht in die auf den Planeten vorherrschenden Machtgefüge einspannen, da diese für gewöhnlich auf das Dummhalten der einfachen Bevölkerung der jeweiligen Zivilisation hinausläuft, was die schnelle Entwicklung derselbigen behindert. Es dürfte auf der Hand liegen, dass die Machthaber der monostellaren Rassen im allgemeinen große Probleme haben, ihre Positionen gegen die Srakhs zu halten.

## Tsrit

Seit über 130 Jahren ist diese Rasse der Menschheit bekannt. Ironischerweise hat es die Menschheit gerade dieser Rasse zu verdanken, dass sie über religiöse und ideologische Grenzen hinweg zu einer Einheit geworden ist. Lediglich die permanente Bedrohung dieser interstellaren Gefahr hielt die großen politischen Blöcke UDIN und EL in der Gründungszeit der UTC zusammen.

Lange Zeit war über Tsrit abgesehen von ihrer Existenz nicht viel bekannt; so waren zum Beispiel erst durch die Kriegsdaten von Oculus im Jahre 2298 Beweise für die Existenz der unterschiedlichen Geschlechter gegeben; früher gefundene Exemplare eines anderen Geschlechtes als der Räuber wurden niemals lebend gefangen und als Mutationen klassifiziert. Später bei Entdeckung der Sirrit wurde ein Teil dieser irrtümlicherweise als Sirrit klassifiziert, und die Existenz der Kadaver auf Tsrit-Basen und -Schiffen war mehrfach Anlass für Spekulationen über Kontakte derselbigen mit den Tsrit.

## Xenobiologischer Teil

**Aussehen**

Eines der größten Probleme der Raumflotte besteht trotz ziviler Horrorfilme, holographischer Präsentationen, Cyberspace-Manöver und chemischen Hilfsmitteln immer noch darin, ihre Soldaten für den ersten Kontakt mit den Tsrit genügend abzuhärten. Der Anblick eines angreifenden großen Tsrit-Räubers ist in der Regel so furchterregend, dass die meisten unerfahrenen Menschen entweder vor Panik weglaufen oder starr vor Angst sind - beide Reaktionen sind bei einer Konfrontation mit dieser Rasse denkbar ungeeignet.

Allen Tsrit-Geschlechtern ist gemein, dass ihr braun- oder blauschwarzes Exoskelett in vier Segmente unterteilt ist, an denen sich jeweils zwei Extremitäten befinden. Die unteren vier Extremitäten dienen als Beine zur Fortbewegung, die beiden oberen Paare mehr oder minder zur Manipulation. Am oberen Paar an jedem Arm befinden sich jeweils zwei etwa 40 cm lange tentakelartige Finger, die ähnlich den Fühlern der irdischen Insekten gegliedert sind, im Gegensatz zu diesen jedoch auch enorme Kraft aufbringen können. Das Armpaar darunter besitzt klingenartige Fortsätze; die furchterregende insektoide Gesamterscheinung wird noch durch einen Kopf mit schwarz glänzenden Facettenaugen und zwei Mundgliedmaßen abgerundet.

**Physiologie**

Erst seit gut zehn Jahren ist überhaupt bekannt, dass die Tsrit über unterschiedliche Geschlechter verfügen. Diese werden nach ihrer Haupttätigkeit in der tsritschen Gesellschaft bezeichnet: Räuber, Arbeiter und Verwalter. Zusätzlich existiert in ihrer Rasse noch eine große Anzahl an Unfruchtbaren. Interessanterweise verfügte die Menschheit bereits früher Informationen über die Fortpflanzung der Tsrit, da diese auch unterhalb eines Geschlechtes funktioniert. Mehrere Tsrit sondern hierbei etwa einen halben Liter schleimige, sogenannte Protomasse ab, welche sich untereinander vermischt. Die darin enthaltenen Protoeier enthalten jeweils ein Viertel der Erbinformationen. Mit chemischen Schlüsseln verbinden sich nach gewisser Zeit jeweils vier Protoeier zu einer echten Eizelle. Stammen diese von vier unterschiedlichen Spendern, so entsteht ein fruchtbarer Tsrit; bei zwei oder drei Spendern ein unfruchtbarer Tsrit; die restlichen Eizellen mutieren zu lebensunfähigem Nachwuchs oder verkümmern und sterben ab. Dadurch entwickeln sich bei natürlicher Befruchtung aus nicht einmal 0,1 Promille der Protoeier neue Tsrit. Wenn alle Teile der Erbmasse vom gleichen Geschlecht stammen, ergibt sich automatisch dieses Geschlecht, ansonsten hängt es von der Mischung der beteiligten Geschlechter ab, zu welcher Art Tsrit sich das Ei entwickelt.

Nach einer Entwicklungsphase von drei Wochen entsteht aus einem Ei eine 0,5 mm große, gelblich-weiße Larve, die in ihrer weiteren Entwicklung etwa 22 Jahre lang Nahrung zu sich nimmt, dabei auch nicht andere Larven verschmäht und eine Länge von bis zu 3,5 m erreicht, bevor sich die Larve verpuppt und zu einem Tsrit entwickelt. Erst während der Metamorphose entwickelt sich das Gehirn dieser Wesen soweit, dass es über tierische Intelligenz hinausgeht. Ebenso bildet sich erst hierbei das harte Exoskelett. Nach 17 Monaten ist die Umwandlung vollkommen und ein körperlich ausgewachsener Tsrit ist entstanden, der allerdings noch einiges an geistiger Entwicklung benötigt. Die biologische Lebenserwartung eines fruchtbaren Tsrit beläuft sich auf 72 Jahre, die eines Unfruchtbaren auf 76 Jahre ab Vervollständigung der Metamorphose.

Von der Körperstatur unterscheiden sich die vier Arten von Tsrit recht stark voneinander. Während die Räuber, das kämpfende Geschlecht der Tsrit, eine durchschnittliche Standhöhe von stattlichen 2,55 m erreichen und einen sehr stabilen und kräftigen Körperbau aufweisen, besitzen das Arbeiter- und das Verwaltergeschlecht jeweils nur eine Größe von etwa 2,20 m, wobei die Verwalter eher schlank im Vergleich zu den anderen Geschlechtern sind. Unfruchtbare Tsrit erweisen sich als recht kümmerlich für diese Rasse und erreichen im Schnitt nur etwa 1,95 m Standhöhe. Aufgrund der hohen Gravitation ihres Heimatplaneten sind ihre Körper trotz hoher Stabilität verhältnismäßig leicht: Unfruchtbare wiegen im Schnitt 80 kg, Verwalter 95 kg, Arbeiter 105 kg und Tsrit-Räuber durchschnittlich 120 kg. Ein Teil des geringen Gewichtes wird auch durch ihren Stoffwechsel erreicht: Tsrit besitzen einen komplizierten geschlossenen Blutkreislauf und eine Körpertemperatur von 38°C; eine Tatsache, an die sich einige Menschen nicht gewöhnen können. Insektenartige Wesen als Warmblüter sind nun mal für menschliches Denken immer noch ungewöhnlich.

Die Facettenaugen der Tsrit erlauben diesen beinahe einen Rundumblick; lediglich hinter ihnen gibt es einen Bereich von etwa 60 Grad, den sie nicht sofort erfassen können. Um den vollen Überblick zu behalten, bewegen wachende Tsrit häufig ihren Kopf leicht hin- und her. So können sie ihre komplette Umgebung überwachen, ohne sich umdrehen zu müssen. Da ihre Augen an das Licht eines rötlichen Sterns angepasst sind, ist ihr sichtbares Spektrum etwas langwelliger. Tsrit können also im infraroten Spektrum noch sehen, sind aber im violetten Spektrum bereits blind - der Grund dafür, dass auf menschlichen Kampfschiffen die Beleuchtung bei einer Enterung durch Tsrit von früher rot auf violett umgestellt wurde. Ihre Gehör ist vergleichbar mit dem der Menschen entwickelt, während ihr Geruchsinn etwas besser ist. Tastempfindliche Stellen existieren vor allem an ihren Fühlerspitzen der oberen Extremitäten und auf ihren Mundwerkzeugen und langen, vorstreckbaren Zungen, wobei die Sinneszellen an letzteren am weitesten entwickelt sind.
Ein Raumflottensoldat, der einem Tsrit im Nahkampf ausgeliefert ist, hat bereits so gut wie verloren, da der größte Vorteil dieser Rasse in ihrer Stärke liegt. Mit ihren Tastfühlern können zum Beispiel Räuber mit Leichtigkeit einen Menschen erdrosseln oder an den Oberarmen packen und hochhalten, bis ihre Klingenpaare des zweiten Gliedpaares selbst durch solide Körperpanzerung dringen. Die Stärke und Ausdauer hängt wiederum vom Geschlecht ab, wobei wieder die Räuber die gefährlichste Art darstellen. Gleichzeitig ist diese Art jedoch im Vergleich zu Menschen oder anderen Tsrit-Geschlechtern etwas minderbemittelt, wodurch sie manchmal ausgetrickst werden können. Ein weiterer Nachteil ihrer Rasse besteht darin, dass ihr Hauptmanipulationswerkzeug der Mundapparat mit den scharfen Kiefern und den blattartigen Zungen ist, während ihre Gliedmaßen meist nur zum Tragen schwerer Ausrüstung genutzt werden. Durch ihre Größe bewegen sie sich in der Regel auch nicht so geschickt wie Menschen, auch wenn sie schneller sind.
Die körperliche Bewaffnung eines Tsrit ist furchterregend. Das zweite Gliederpaar dieser Rasse dient nur einen einzigen Zweck: Zum schnellen Töten ihrer Opfer. Am Ende dieser Glieder befindet sich nämlich jeweils ein aufklappbares Klingenpaar, welches stark genug ist, um den Panzer vieler Beutetiere der Tsrit auf ihrer Heimatwelt zu durchdringen. Dabei richten die Widerhaken der Klingen beim Herausziehen meist noch wesentlich mehr Schaden an als das Zustechen. Diese Klingen werden von den Tsrit mit Vorliebe geschärft oder mit Metallschienen verstärkt und sind der einzige Teil ihres Panzers, der konstant weiterwächst, um der Abnutzung der Klingen entgegenzuwirken. Als wenn dies noch nicht genug wäre, besitzt eine Art der Tsrit noch eine weitere Waffe. Tsrit besitzen nämlich drei lange Zungen, die nebeneinander angeordnet sind. Während die beiden äußeren als Tast- und Manipulationsorgan fungieren, hat sich die mittlere Zunge in einen Stechrüssel für die Nahrungsaufnahme verwandelt, mit dem diese Rasse in den Wunden ihrer Jagdopfer stochert und austretendes Blut und anderes loses organisches Material, welches auch durch die scharfen Kiefern zerkleinert worden sein kann, absaugt. Bei den Tsrit-Arbeitern ermöglicht der Rüssel in Verbindung mit einer Giftdrüse diesen abscheulichen Kreaturen, ihren Opfern ein starkes Gift zu injizieren, welches die Opfer lähmt. Als zusätzliche Beilage des Horrors besitzen Arbeiter noch eine weitere Drüse in ihrem Mundapparat, welche ein Gewebe absondert, mit dem sie ihre Opfer in einen Kokon hüllen können. In diesem Gewebe befindet sich auch ein Betäubungsgift, welches den Eingehüllten in einen komaähnlichen Schlaf versetzt. Die Gift- und die Webdrüse sind bei den anderen Rassen zwar auch vorhanden, aber in der Regel verkümmert und funktionsuntüchtig.
Das Exoskelett der Tsrit ist für sein geringes Gewicht außerordentlich stabil und entwickelt sich während der Metamorphose. Da sich Tsrit nicht häuten, besitzt der Körper bei Beschädigung der Skelettplatten eine gewisse Selbstheilungsfähigkeit, die sofort nach Verheilen innerer Verletzungen eintritt. Dabei quillt ein zäher Stoff aus der Wunde, der mit der Zeit aushärtet und die Bruchstücke verklebt oder Löcher ausfüllt. Je nach Verletzung benötigt eine solche Heilung 2 bis 6 Monate, was wesentlich länger als bei menschlichen Knochenbrüchen vergleichbarer Schwere ist.
Zusätzlich zu seiner Härte verfügt ein Tsrit-Panzer auch über eine gute Wärmeisolierung, wodurch diese Rasse weder hohe Wärme- noch Feuchtigkeitsverluste über die Außenhülle hinnehmen muss. Eine notwendige Wärmeregulierung bei drohender Überhitzung geschieht durch das Atmungssystem, welches sich mit den verschließbaren Atemöffnungen am dritten Körperglied befindet. Tsrit sind im Gegensatz zu irdischen Insekten keine Tracheenatmer. Im dritten Glied befinden sich nämlich Lungen sowie ein zweites Herz, welches das Blut durch die Lungenkapillaren drückt.

Als Nahrung dient diesen Kreaturen all das tierische Material, welches sie auf ihren Beutezügen rauben können. Dabei bevorzugen sie intelligente Lebensformen. Synthetische Nahrung existiert bei ihnen nicht. Ihr Verdauungssystem ist ungewöhnlich flexibel und leistungsfähig: Er kann sogar stark fremdartige Materialien zersetzen, womit sie sich, wenn sie es wollten, auch von pflanzlichen Material ernähren könnten. Vor allem Menschen, aber auch Lengroah und mit etwas Abstand Srakhs scheinen auf ihrer Speisekarte recht weit oben zu stehen. Da ihre Larven meist nur frisches Material fressen, verschleppen die Tsrit regelmäßig die Einwohner benachbarter Völker und besetzen die Systeme und Planeten monostellarer Rassen. Einige ernstzunehmende Meldungen bestätigen sogar die Existenz von sehr stark geschützten Sklavenplaneten in ihrem Territorium, auf denen unterschiedliche, auch intelligente Spezies als Nahrungsquelle geradezu gezüchtet werden. An Nahrung benötigt eine Larve pro Tag bis zu 12 kg Gewebe, ein Tsrit je nach Größe bis zu 5 kg. Aufgrund der Art ihrer Nahrung ist das für diese Rasse notwendige Wasser bereits in den Werten enthalten.

**Mentalität**

Wenn die Tsrit für eines bekannt sind, dann für ihre extreme emotionale Kühle. Ein Tsrit zeigt niemals Mitleid gegenüber Unterlegenen. Durch ihre Vorliebe für intelligente Nahrung erweisen sie sich als unfähig, mit anderen Rassen zu kooperieren. Gleichzeitig fördert der starke Raub- und Jagdinstinkt vor allem der Räuber die Grausamkeit und Brutalität, mit der sie andere Spezies überfallen, teilweise gefangen nehmen, und mit der sie jeden, den sie nicht benötigen, ohne Umschweife töten. So geschahen die Überfälle auf Kolonien für lange Zeit immer nach dem gleichen Muster: Zunächst werden im Gefecht die Verteidigungsanlagen der Kolonien zerstört und die Abwehrstreitkräfte ausgeschaltet. Anschließend beginnen die Tsrit mit groß angelegten Betäubungen der Zivilbevölkerung, um mit geringstmöglichen Widerstand die Deportationen durchführen zu können. Reicht die Kapazität der Transportschiffe nicht aus, um alle Einwohner in ihr Gebiet zu verschleppen, nehmen sie nur die jüngeren und gesunden auf die Transportschiffe, wo die bewusstlosen Opfer für den Transport eingewebt werden. Häufig werden anschließend die Kolonien beim Verlassen noch bombardiert, wobei die meisten Zurückgelassenen in diesem Infernum ums Leben kommen. Inzwischen unterscheiden die Tsrit jedoch zwischen militärischen Operationen und Beutezügen. Gerade an der Operation Kreuzzug wird deutlich, dass inzwischen Kolonien und Basen auch angegriffen werden, um die militärische Stärke der Terranischen Union zu verringern, und nicht, um Beute zu machen.

Haben sich die Tsrit in ihrem bisherigen Gebaren bis vor wenigen Jahren kaum geändert, so zeichnet sich bei ihnen inzwischen ein erstaunlicher Wandel in ihren bisher verwendeten Taktiken ab, weg von den schnellen, konzentrierten Beutezüge. Sie scheinen inzwischen von den Operationen der Menschen wie Ablenkungsmanöver, Hinhaltetaktiken, Abschreckungsmaßnahmen und vorgetäuschte Angriffe gelernt zu haben und diese Methoden für sich selbst zu nutzen. Warum dies in den letzten Jahren so geschieht, ist nicht sicher; ein möglicher Grund könnte in dem wachsenden Einfluss der Verwalter an der Politik liegen.

Auch in den geistigen Eigenarten unterscheiden sich die einzelnen Geschlechter dieser Rasse teilweise erheblich. So sind die Räuber am wenigsten geistig flexibel, aber damit auch gleichzeitig am unempfänglichsten zum Zwecke der Informationsgewinnung. Viele verkraften es außerdem nicht, von ihrer „Beute“ gefangen genommen worden zu sein und begehen in einem solchen Fall häufig Selbstmord. Aus diesem Grunde konnten bis vor wenigen Jahren auch kaum Informationen über die Tsrit gesammelt werden, da die Menschheit bisher fast ausschließlich mit diesem Geschlecht Erfahrungen gesammelt hat.

In Bezug auf Grausamkeit und Boshaftigkeit stehen die Arbeiter den Räubern in nichts nach. Im Gegenteil, es scheint sogar so, dass Arbeiter noch eine wesentlich sadistischere Einstellung besitzen und ihre Opfer nicht nur grob behandeln, sondern sogar zum Vergnügen quälen. Sie sind jedoch wie auch die Verwalter wesentlich kooperativer als die Räuber. Es gehen in der Union einige wilde Gerüchte um, dass der Terranische Geheimdienst über einige Agenten verfügt, die aus diesen beiden Geschlechtern stammen. In wie fern diese Gerüchte als glaubwürdig eingestuft werden können, sei jedem selbst überlassen. Ein Großteil der heute verfügbaren Informationen über die Tsrit entstammt direkt oder indirekt von Gefangenen dieser beiden Geschlechter, wobei allerdings die Arbeiter in Gefangenschaft ähnliche Probleme verursachen wie die Räuber, wenn auch nicht ganz so extrem.

Die gerissensten und flexibelsten Tsrit sind immer noch die Verwalter, die wahrscheinlich am ehesten für die neue Anpassungsfähigkeit der Tsrit im Konflikt mit der Menschheit verantwortlich sind. Von der Intelligenz her reichen sie ohne Probleme an den menschlichen Durchschnitt heran. Ihre geistigen

Qualitäten sind jedoch mit einer Skrupellosigkeit ohnegleichen gepaart, die selbst bei ihrer eigenen Rasse mit kalten Kalkulationen über Leben und Tod ihrer Artgenossen entscheiden.
Die schwächsten aller Tsrit, die Unfruchtbaren, erweisen sich gleichzeitig als die Umgänglichsten. Im Vergleich zu den fruchtbaren Geschlechtern sind diese Tsrit nahezu freundlich gegenüber Menschen und geben Informationen auch ohne Druck preis. Trotzdem töten sie Menschen zwecks Nahrungsaufnahme, ohne auch nur einen Gedanken über Ethik zu verschwenden. Sowieso versteht kein Tsrit die Konzepte von Ethik, Würde und gegenseitiger Achtung von intelligenten Lebewesen. Ebenso ist zumindest den Räubern der Begriff des Ehrgefühls nicht geläufig, während Verwalter und Unfruchtbare ein derartiges Prinzip immerhin nachvollziehen können.
Zuletzt noch etwas zum Thema Emotionen: Tsrit zeigen zwar, wie bereits erwähnt, keinerlei emotionale Reaktionen, scheinen jedoch Gefühle wie Frustration, Wut und Ärger durchaus zu kennen. Neugier bezieht sich bei dieser Rasse hauptsächlich auf das Aufspüren neuer Beute, besonders bei Räubern und Arbeitern. Um einem Tsrit eine Falle zu stellen, bietet es sich daher an, ihm einen wie auch immer gearteten, aber jagdbaren Köder zu servieren. Vor allem Räuber fallen häufiger auf derartige Fallen herein, wenn auch leider nicht immer.

## Kultureller Teil

### Sprache

Für gewöhnlich existiert nur selten die Notwendigkeit, mit einem Tsrit zu kommunizieren. In diesen Fällen hat sich allerdings die Kommunikation als außerordentlich schwer erwiesen, da die Sprachgrundlagen und -konzepte der Tsrit sich vollkommen von denen der Menschen unterscheiden. Zur akustischen Verständigung besitzen Tsrit in ihrem Mundapparat einen hohlen, offenen, kammartigen Knochen. Während nun ein Muskel des Kiefers das Mundwerkzeug am Kamm entlangschabt und so einen zirpenden bis ratschenden Ton erzeugt, sorgt ein Schließmuskel an der Öffnung des Hohlkamms für eine veränderbare Klangfarbe. Da dieses System jedoch weit weniger Klangvariationen und in einer wesentlich geringeren Geschwindigkeit erlaubt, als dies für eine Sprache notwendig ist, wird der akustische Teil der Sprache durch eine komplizierte Gestik der vier oberen Gliedmaßen ergänzt; vielleicht kann man daran erkennen, warum es so schwer ist, einen Universalübersetzer für Tsrit-Sprachen zu erstellen. Während die Tsrit von den erzeugten Tönen insgesamt 12 voneinander unterscheiden (ein ungeschultes menschliches Ohr vermag davon lediglich 7 unterschiedliche Töne erkennen), existieren weit über 9.000 unterschiedliche Gesten. Wörter und teilweise sogar ganze Satzteile bestehen dabei fast immer aus einer akustischen und einer oder mehreren visuellen Komponenten. Lediglich wenige Signalwörter bestehen ausschließlich aus einer Geste, und nur drei der Tonsignale besitzen ohne visuelle Komponente eine Bedeutung: Zum einen ein kurzes, offenes und lautes Ratschen, welches eine Form Warnruf darstellt, dann ein leises, eher dumpfes und sanftes Gurren oder Zirpen, welches so etwas wie ein Lock- oder Beruhigungsruf ist, und zuletzt ein lang ausgeführtes Ratschen, das als Begrüßungsformel genutzt wird. Diese Bedeutungen sind in allen Tsrit-Sprachen gleich und scheinen Teil einer Ursprache zu sein, die noch aus Zeiten vor der Zivilisationsbildung der Tsrit stammt. Ihr Lockruf hört sich ähnlich an wie „Zrrriiet“ und diente als Grundlage für die Benennung dieser Spezies, da sie ihn häufig während der Erbeutung von Opfern von sich geben.
Tsrit zeichnen sich durch eine enorme Sprachvielfalt auf. In ihrem Reich existieren insgesamt etwa 400 verschiedene geläufige Sprachen, die teilweise kompliziert untereinander verwoben sind. Aber obwohl jede neu gegründete Kolonie mit der Zeit aus den bereits existenten Sprachen eine oder mehrere neue Formen entwickelt, kommt es nicht zu extrem babylonischen Verhältnissen, da auch drei allgemein verwendete Sprachen existieren. Aber selbst bei diesen Sprachen kommt es zu dialektartigen Veränderungen in den einzelnen Kolonien, wodurch Missverständnisse in der Kommunikation mit Tsrit selten zu vermeiden sind.
Zumindest in der Schriftsprache verwenden alle Sprachen der Tsrit die gleichen beiden Alphabete. Tsrit-Schrift beginnt immer oben rechts und wird in senkrechten Doppelspalten nach links fortgeführt. Da sowohl akustische als auch visuelle Komponenten verzeichnet werden, verwenden Tsrit hierfür zwei Alphabete: Das Alphabet der Lautzeichen umfasst 4 verschiedene Symbole, das der Gesten 53 Symbole. Zwei Lautbuchstaben symbolisieren einen Ton, während zur Niederschrift einer Geste zwei bis drei Visualbuchstaben genutzt werden. Ein Element der Sprache besteht daher aus zwei akutischen Buchstaben und zwei oder mehr Buchstaben des Gestik-Alphabetes. Die akustischen Buchstaben werden

in der Doppelspalte links geschrieben. Um die Schriftsprache für Menschen aussprechbar zu machen, wird das sogenannte Johnson-System verwendet, welches jedem Buchstaben aus jedem Alphabet eine Silbe mit anfangendem und abschließenden Konsonanten und einem Vokal in der Mitte zuordnet. Ausgesprochen werden die Buchstaben abwechselnd, der akustische zuerst.

**Geschichte**

Die Daten über die Geschichte der Tsrit vor ihrem Kontakt mit der Menschheit sind sehr unvollständig. Dies liegt nicht nur an der Feindschaft dieser Rasse zur Terranischen Union, sondern auch daran, dass die Geschichte der Tsrit mit ihrer zunehmenden Kolonialisierung des Weltraumes immer dezentraler wird. Da für jede Kolonie deren Geschichte einzeln geschrieben wird, existiert bei den Tsrit keine große, umfassende Geschichte ihres Volkes. Immerhin lassen sich trotz dieser Umstände die groben Wendepunkte und wichtigsten Ereignisse dieses Volkes zusammentragen.

In ihrer Entwicklung scheinen die Tsrit ein sehr altes Volk zu sein, welches sich wesentlich länger auf prätechnologischem Niveau befunden hat als die Menschheit. Dies liegt zum einen daran, dass primitive technische Hilfsmittel für dieses Volk nicht ganz so entscheidend waren, von der Erfindung der ersten Fernkampfwaffe abgesehen. Da außerdem ihre Manipulationsorgane ungünstiger als beim Menschen platziert sind, ist die Entwicklungsphase von der Bronzezeit bis zur automatisierten Technologie dieser Rasse mit 12.000 Jahren fast dreimal so lang wie die vergleichbare Epoche auf der Erde.

Ab dem Zeitpunkt der automatisierten Technologien wie robotergestützte Fertigungsprozesse und die ersten primitiven Halbleiterprozessoren im frühen 16. Jahrhundert machten die Tsrit zwar gewaltige technische Fortschritte, vor allem in der Waffentechnologie, blieben aber außerordentlich lange in ihrem Heimatsystem und machten erst im späten 20. Jahrhundert die ersten Versuche, den Weltraum zu erobern, nachdem immer deutlicher wurde, dass ihr Heimatplanet kurz vor dem endgültigen ökologischen Kollaps stand. Durch jahrhundertelangem Raubbau an Natur und Umwelt standen kaum noch verwertbare Ressourcen zur Verfügung, so dass beim großen Kollaps der Gesellschaft am Anfang des 20. Jahrhunderts schätzungsweise ein Drittel der Bevölkerung von 3,8 Milliarden Tsrit durch Hunger und Unruhen getötet wurden. Um 1980 wird der erste, einfache Überlichtantrieb in Form eines primitiven Portalgenerators entwickelt, etwa 180 Jahre, nachdem den Tsrit die physikalischen Grundlagen dafür bekannt waren. Da allerdings das Hauptproblem, die Versorgung mit Nahrung, auch durch Besiedlung anderer Planeten nicht verringert werden kann, geschieht die Kolonisation des Weltraums nur sehr zögernd, und die umliegenden Systeme werden nur langsam erforscht.

Als jedoch um das Jahr 2135 herum zum ersten Mal ein Planet mit eigenem, für die Tsrit jagd- und genießbaren Leben entdeckt wird, wird dieser Planet kurzerhand besiedelt und zur Nahrungszucht genutzt. Gleichzeitig sorgt diese Entdeckung für einen Wandel der Mentalität der Tsrit, welche bisher annahmen, dass sich nur auf ihrem Planeten Leben entwickelt habe. So nehmen ihre Entdeckungstouren schlagartig zu und werden durch die Entdeckung einer monostellaren Rasse, die ihnen ab dann ebenfalls als Nahrungsquelle dient, noch verstärkt. Immer mehr Planeten mit heimischer Fauna werden entdeckt und besiedelt, und zum ersten Mal in ihrer Geschichte scheint für die Rasse genügend Platz zur Expansion zur Verfügung zu stehen. Und obwohl schon immer in der Geschichte der Tsrit auch Unfruchtbare des eigenen Volkes an Larven verfüttert wurden und Kannibalismus dieser Rasse nicht fremd ist, entwickelt es sich immer stärker zu einem Recht der privilegierten Räuber, über intelligente Nahrung zu verfügen. Gegen 2155 herum existieren bereits 15 Kolonien der Tsrit, deren Bevölkerung stark anwächst und durch den Handel mit der Heimatwelt zu großen Wohlstand kommt.

In den Jahren 2167 und 2168 begegnen die Tsrit der ersten multistellaren Rasse, der Menschheit. Die nur mäßig bewaffneten Erkundungsschiffe der Menschen werden dabei ausnahmslos von den Tsrit gekapert. Durch die Differenzen zwischen der Industriedemokratischen Union und der Äquatorialliga fallen diese Verluste lange Zeit nicht auf, da kleinere Schiffe in den Reibereien der beiden Blöcke regelmäßig zum Opfer fielen und auch ihre technische Reife nicht sehr hoch anzusiedeln war. Anfang des Jahres 2168 gelingt dann den Tsrit die Einnahme von zwei großen Kolonialschiffen der UDIN, kurze Zeit später erbeuten sie auch ein Kolonialschiff der EL. Die Siedler werden gefangen genommen und die Schiffe zerstört. Als der UDIN einige Monate später der Verlust auffällt, beschuldigt sie die EL der absichtlichen Ermordung von Zivilisten; eine Aktion, welche die EL nach Bekanntwerden des Verlustes eines ihrer Großschiffe entsprechend wiederholt. Während die verfeindeten Blöcke in eine offene Konfrontation rasen, nutzen die Tsrit die Gunst der Lage und überfallen weitere gefundene Kolonien der Menschen. Erst nachdem 2176 die Liga-Kolonie Suhan ein Notsignal über den Kontakt mit den Tsrit

absetzt und deren Angriff erfolgreich abwehren kann, spüren die Tsrit zum ersten Mal ernsthaften Widerstand bei ihren Plünderungen. Mit der Einrichtung der SCOTHA sowie der Vereinigung zur UTC im Jahre 2183 und der Gründung der Raumflotte in der Heeresreform von 2197 gelingt es der Menschheit zusehends, ihre Grenzen gegenüber den Tsrit zu befestigen, auch wenn die Tsrit einen gewissen Informationsvorsprung gegenüber den terranischen Kolonien besitzen. Nach der Katastrophe im Jahr 2200 durch die von den Replikantenunruhen hervorgerufene Schwächung der UTC spüren die Tsrit durch mehrere großangelegte Gegenangriffe erstmals Druck auf ihren eigenen Kolonien. Trotzdem gelingt es der Raumflotte aufgrund der bollwerkartigen Verteidigungseinrichtungen zunächst nicht, eine der gegnerischen Kolonien zu erobern oder zu vernichten. Erst als die UTC eine militärische Basis der Tsrit entdeckt, die lediglich knapp 100 Lichtjahre von der Erde entfernt ist, gelingt ihr 2219 mit einem großangelegten Angriff von über 2.500 Schiffen die äußerst verlustreiche Eroberung der Basis. Als die Tsrit jedoch die drohende Eroberung ihres Stützpunktes realisieren, zerstören sie die Basis vollständig und machen den Planeten unbewohnbar. Wieder geht die UTC mit nahezu leeren Händen aus; lediglich ein paar hundert Gefangene konnten gemacht werden, die allerdings zu keinerlei Form der Kooperation oder Kommunikation bereit sind und scharenweise bei Selbstmordversuchen ums Leben kommen. Immerhin gelingt es der Menschheit, ein paar Sternensysteme mit Tsrit-Kolonien in Erfahrung zu bringen, darunter auch die Heimatwelt, wie ein Aufklärer 2223 feststellt, der in das System eindringt und eine Nachricht abschicken kann, bevor er gestellt wird.

In der begründeten Befürchtung, die Menschen könnten einen Großangriff gegen die Heimatwelt der Tsrit starten, formieren diese ihre Streitmächte um und starten 2229 großangelegte Raubzüge im Gebiet der Union, die aber bis auf wenige Ausnahmen erfolgreich abgewehrt werden können. 2233 entdecken die Tsrit per Zufall eine weitere multistellare Rasse, die Lengroah, mit denen sie sich jedoch nur sehr wenig befassen – die Menschheit hat Vorrang.

Um die Erfahrung reicher, dass ihre interstellare Macht offenbar nicht ausreicht, um die UTC in einem Flächenbrand niederzustrecken und die Menschheit ihrer Rasse zunutze zu machen, formieren die Tsrit aus ihrer kompletten Flotte über sämtliche Kolonialgrenzen hinweg vier Großverbände von jeweils etwa 7.000 Schiffen, mit denen gezielte Raubüberfälle auf Kolonien bis nach Sol, der Heimat der Menschen, vollzogen werden sollen. Im April 2238 gestartet, ist die Raumflotte in den Kolonien im Vergleich zu diesen Verbänden hoffnungslos unterlegen, so dass innerhalb weniger Wochen bereits zehn Kolonien mit 4 Milliarden Menschen den Tsrit in die Hände fallen, welche diese plündern, einen Teil der Siedler deportieren und anschließend die restliche Bevölkerung durch ein zerstörerisches, gnadenloses Bombardement fast vollständig ausrotten. Am 17. August kommt es zum „terranischen Kniefall“: Die Raumflotte greift mit ihren jämmerlichen Überresten, viertausend zum Teil bereits arg beschädigte Schiffe, in einem letzten Aufgebot den zentralen Sammelpunkt im interstellaren Raum an, wo sich die vier ebenfalls stark mitgenommen Verbände der Tsrit, 20 Lichtjahre von Sol entfernt, zum vereinten Schlag gegen das irdische Sonnensystem sammeln. Innerhalb weniger Stunden werden die Streitkräfte der Erde vernichtend geschlagen; das Schicksal der Menschheit scheint besiegelt. Ohne Vorwarnung überschreitet jedoch eine Kriegsflotte von 700 Schiffen der Arnesh die Grenze zur Terranischen Union, erreicht wenige Stunden später den Sammelpunkt der Tsrit und greift die noch etwa 8.000 Tsrit-Schiffe an. Diese unterschätzen zunächst die Feuerkraft der Arnesh und bekämpfen diese. Erst als der Tsrit-Verband innerhalb einer halben Stunde auf unter tausend Schiffe geschrumpft ist, realisieren diese ihre gnadenlose technische Unterlegenheit und fliehen Hals über Kopf aus der näheren Umgebung von Sol. Trotz der wahrscheinlich über 1.500 Millionen Gefangenen, welche die Tsrit deportierten, war dieser Krieg auch für diese Rasse zu verlustreich und schädigte ihre Schlagkraft erheblich. Die Arnesh beteiligen sich noch zwei Jahre lang daran, im Raum der UTC umherstreifende Tsrit-Schiffe zu verjagen oder zerstören. Ab 2240 überlassen sie wieder den Menschen diese Aufgabe, die durch ihre momentane Schwäche vier weitere Jahre dafür benötigt. An einen Gegenangriff ist nicht zu denken.

Durch die starken Verluste der Räuber in dem fehlgeschlagenen Raubzug verliert diese Gesellschaftsgruppe entscheidend an Einfluss. Daher entscheiden in vielen der reichen Kolonien die anderen Geschlechter in einem 2241 neu gegründeten gemeinsamen Rat, zunächst Kräfte zu sammeln und die bevölkerungsreichen Welten vorrangig zu schützen. Viele Vorposten in der Nähe der Menschheit werden aufgegeben und abgebaut sowie die dort stationierten Räuber werden zur Kolonieverteidigung sowie zum Schutz bestehender Nahrungswelten genutzt; Erkundung neuer Nahrungsmittelquellen wird fast überhaupt nicht betrieben. Überlebende Schiffe werden aus dem Gebiet der Menschen

zurückgezogen. Ebenfalls wird der Kontakt mit den Menschen und ihren „machtvollen Verbündeten“ weitestgehends vermieden, während am Wiederaufbau der Streitkräfte gearbeitet wird. Ab 2248 herrscht für lange Zeit trügerische Ruhe - oder besser: kein Kontakt - zwischen Menschen und Tsrit.
In einigen Kolonien kommt es sogar zu einer Form von pazifistischer Bewegung, welche vor allem von Unfruchtbaren und Verwaltern gestützt wird, die aber nur im Untergrund existiert. Durch geschickte Organisation gelingt ihnen 2251 die Gründung einer eigenen, gut ausgerüsteten Kolonie in relativer Nähe zu den Menschen, wo sie ihre Anhänger sammeln, die somit einer sicheren Verfütterung an Larven entgehen, würden ihre Ideen und Pläne bekannt. Im Gegensatz zu vielen anderen Kolonien der Tsrit verhält sich diese ausgesprochen isolationistisch. Die Anhänger bezeichnen sich selbst als *Sirritmardurkon* („Gesättigte“, „Kriegsmüde“) und stellen die Kontakte zu den restlichen Tsrit fast vollkommen ein.
Mit dem gezielten Wachstum der Räuberpopulation wächst auch wieder deren Einfluss in der Gesellschaft. Nach Jahren des Aufbaus und der Zurückhaltung sind die Tsrit 2269 wieder im Besitz einer genügend starken interstellaren Streitkraft, um für ihre Nachbarn erneut zur Bedrohung zu werden. Zunächst testen sie die Widerstandskraft der lengroahtischen Befestigungen und starten vereinzelte Angriffe auf deren Schiffe und Kolonien. Dabei stellen sie fest, dass die Katzenartigen ihnen waffenmäßig weit unterlegen sind, jedoch im Bereich der stellaren und interstellaren Antriebe wesentlich fortgeschrittere Technologien besitzen. Ein Jahr später werden auch wieder Ziele der Menschen geplündert, was zu einer Massenhysterie in der Union führt und dem dortigen Militär einen enormen Auftrieb gewährt, während dieses an den Randgebieten der UTC nach vereinzelten Tsrit-Schiffen jagt. Als die Tsrit realisieren, dass Angriffe gegen die Lengroah mit wesentlich geringerem Risiko verbunden sind, starten sie ein Jahr später mehrere groß angelegte Raubzüge. Durch die schwache Verteidigung ihrer Beute angespornt, verstärken und verlängern die ihren Beutefeldzug, bis sie 2274 nahezu die Hälfte der lengroahtischen Reiches überfallen und vernichtet haben. Nicht nur knapp 3 Milliarden verschleppte Opfer und weitere 7 Milliarden Tote haben die Tsrit als Erfolg zu verbuchen, sondern auch große Mengen an fremdartiger Technologie, von denen vor allem die Antriebstechnologie analysiert wird. Die Verschleppten werden auf Zuchtplaneten im Inneren des Gebietes der Tsrit interniert und dienen als Nahrungsquelle und Sklaven. Viele Randwelten der Lengroah werden zusätzlich als Nahrungsquellen genutzt und entsprechend gesichert.
Als die Tsrit nach ihrer Orgie der Gewalt und Verschwendung fünf Jahre später realisieren, dass ihre Beute aus dem letzten Raubzug nahezu aufgebraucht wird, starten sie 2279 einen weiteren, vernichtenden Feldzug gegen die Lengroah und überfallen deren restliche Kolonien. Gleichzeitig starten sie einen wesentlich kleineren Überfall auf die UTC. Diese organisiert jedoch eine effektive Abwehr, kann den Angriff vereiteln und beginnt ihrerseits nun mit der Jagd auf Tsrit-Schiffe an der Grenze zu ihrem Territorium. Dadurch, dass sich die mobilen Kräfte der Tsrit zum größten Teil im Lengroah-Gebiet aufhalten, gelingt es der Raumflotte, die Tsrit-Schiffe tief in deren Territorium zu verfolgen, bevor sich die Raumflotte nach mehreren gelungen Angriffen auf kleinere Stellungen der Tsrit im Oktober 2280 wieder in das militärische Sperrgebiet und dem Randbereich zurückzieht.
Für die Lengroah sieht der Konflikt wesentlich schlechter aus. Ab dem Jahr 2282 ist endgültig klar, dass ihre Zivilisation dem Ansturm der Tsrit nicht standhalten kann und untergehen wird. So erobern die Tsrit System um System, bis 2283 die Heimatwelt der Lengroah fällt. In den anschließenden Streifzügen fallen auch noch die letzten größeren Kolonien der Lengroah, während einige kleinere Kolonien nicht auffallen und unentdeckt bleiben. Bei ihren Streifzügen stoßen die Tsrit aber auch an die Grenze zu den Srakhs, welche anschließend mit einer mittelgroßen Streitmacht umherstreifende Tsrit-Schiffe im angrenzenden ehemaligen Gebiet der Lengroah zu verjagen oder zerstören beginnen. Durch die große Entfernung zu ihren Nachschubbasen ziehen sich die Tsrit notgedrungen zurück und belassen es auf Kontrolle des Lengroah-Gebietes etwa bis auf halber Strecke zu deren zerstörten Heimatwelt *Drukhrár*.
Die restliche bekannte Geschichte der Tsrit beläuft sich ausschließlich auf die Konflikte mit der Menschheit. 2286 versuchen die Menschen, mit Hilfe eines speziell gezüchteten Virus die Heimatwelt der Tsrit unbewohnbar zu machen. Diese Aktion hat jedoch nur bedingten Erfolg, da der Virus nur die Räuber und Unfruchtbaren infiziert und tötet, nicht aber die anderen Geschlechter, welche auf dem Planeten ebenfalls sehr stark vertreten sind. So gelingt es, ein entsprechendes Gegenmittel zu finden, noch bevor der Virus mutieren und auch die anderen Geschlechter infizieren kann. Trotzdem wird der Virus relativ weit verbreitet und führt erneut zu einer Verringerung der Räuber-Population und deren

Einfluss in der Tsrit-Gesellschaft. Unbeeindruckt laufen jedoch die gelegentlichen Plünderungen und Angriffe an der Grenze zur UTC weiter.
Nach einem gelungenen Raubzug gegen die Union im Jahr 2296 beschließen mehrere Kolonien im Rat von 2241 der Tsrit die Gründung einer gemeinsamen Kolonie in Nähe zu den Menschen, um diese als Basis für zukünftige Streifzüge nutzen zu können. Anderthalb Jahre später wird der Plan in die Tat umgesetzt, jedoch von der Union vereitelt, die daraufhin erstmals umfangreiche Informationen über die Tsrit erhält, als sie die halbfertige Basis einnimmt. Ab diesem Zeitpunkt existieren keine brauchbaren Informationen über die innere Geschichte der Tsrit und ihren Kontakten zu anderen Ziviliationen außer der Menschheit und (eingeschränkt) den Srakhs.

**Soziale Struktur**

Vom Grundprinzip her ähnelt die Gesellschaft der Tsrit einem Vierkastensystem, deren Zugehörigkeit durch das Geschlecht vorgegeben ist. Oberste und vorherrschende Kaste war bzw. ist das Geschlecht der Räuber, welche einen geschätzten Anteil von 15% an der Bevölkerung ausmachen, daneben stehen die beiden sozial etwa gleichwertigen Geschlechter der Arbeiter und der Verwalter mit Anteilen von 35% und 30%, und am Boden der Gesellschaft befinden sich die restlichen 20% in der Kaste der Unfruchtbaren.
Entsprechend der Kasten und der Vorzüge der Geschlechter existiert auch eine relativ strenge Arbeitsteilung, die dem einzelnen Individuum wesentlich weniger Freiheiten einräumt als bei jeder anderen fortgeschrittenen Rasse. Die Räuber sind ausschließlich für die Sicherheit der Kolonien und für die „Erschließung“ neuer Nahrungsquellen verantwortlich, während die technisch versierten Arbeiter für Wartung und Konstruktion der technischen Einrichtungen ihrer Kolonien sowie die Überwachung von Gefangenenlagern und Zuchteinrichtungen zuständig sind; in der Frühzeit der Entwicklung dieser Rasse war dieses Geschlecht für die Konservierung der von den Räubern gefangenen Beute zuständig. Verwalter wiederum sind für jegliche Organisationsarbeiten sowie Forschungs- und Entwicklungsarbeiten zuständig; ja nach Qualifikation kann sich diese Arbeit von einer einfachen Lagerverwaltung bis zur technologischen Forschung strecken. Den Unfruchtbaren bleibt die wenig beneidenswerte Aufgabe der Aufzucht, Pflege und Fütterung der Larven. Diese ist vor allem deswegen wenig beneidenswert, weil die größeren der Larven manchmal den Pfleger mit dem Futter verwechseln und auch durchaus in der Lage sind, einen Unfruchtbaren zu töten und zu fressen - ein Grund dafür, warum nicht selten auch erbeutete Individuen anderer Rassen für die Pflege von fast ausgewachsenen Larven herangezogen werden.
Die etwa sechs Jahre lange Erziehungsarbeit an einem frisch geschlüpften Tsrit wird vom jeweiligen Geschlecht übernommen und erweist sich als ausgesprochen problematisch. Zwar ist der Geist eines jungen Tsrit relativ leicht zu beeindrucken und zu formen, jedoch erweisen sich dabei körperliche Strafen und die Drohung damit durch deren eigene Größe und Stärke als relativ ineffizient. Trotzdem sind diese Erziehungsmethoden bei Tsrit durch ihre Mentalität stark verbreitet. Moderne Technologien, die speziell für die Erziehung entwickelt wurden, erweisen sich in der Gesellschaft der Tsrit hier als besonders nützlich und helfen dabei, die Verlustrate bei Lehrern gering zu halten.
In der Gesellschaft der Tsrit vollzieht sich inzwischen ein Wandel der Strukturen, seitdem diese Spezies mit der menschlichen Rasse in Konflikt liegt. Der Grund dafür liegt darin, dass das bis dahin vorherrschende Geschlecht der Räuber durch die großen Konflikte in der Vergangenheit sowie durch andauernde Raubzüge und Gefechte zunehmend dezimiert wurde bzw. wird und dadurch die anderen Geschlechter ihre Position sichern und ihre Anschauungen besser durchsetzen können. Besonders beschleunigt wurde dieser Prozess in den Jahren nach 2238, 2286 und vielleicht auch 2302, wobei der Wandel in der Gesellschaft nach dem Jahr 2286 wohl bisher am drastischsten ausfiel.
Inzwischen sind die Geschlechter der Verwalter und Arbeiter den Räubern im sozialen Status zwar immer noch unterlegen, haben aber inzwischen deutlich an Einfluss in der Gesellschaft gewonnen. So ist zum Beispiel das Recht auf intelligente Nahrung nicht mehr in alleinigem Besitz der Räuber, sondern wird vermehrt auch von Arbeitern und Verwaltern genutzt, die sich dies durch ihren mit der Zeit angehäuften Reichtum häufig sogar eher leisten können als die Räuber, die zwar für die Erschließung neuer Ressourcen aller Art verantwortlich sind, deren wirtschaftliche Nutzung allerdings den Arbeitern und Verwaltern unterliegt. Lediglich die mittellosen und auch nahezu rechtlosen Unfruchtbaren befinden sich weiterhin am untersten Ende der sozialen Leiter.

In ihrem Finanzsystem verwenden Tsrit eine komplizierte Mischung aus Tauschhandel und Geldwirtschaft, wobei Finanz- und Warenbörsen die Preise und Umtauschverhältnisse aushandeln. Da Vermögensgegenstände in dieser Gesellschaft wesentlich leichter gehandelt werden können und die Zurschaustellung von Vermögen und Eigentum (und damit Macht) ein wesentliches Mittel zur Abgrenzung von Individuen innerhalb eines Geschlechtes darstellt, spielt flüssiges Geld in ihrer Gesellschaft eine wesentlich geringere Rolle als in der UTC, existiert aber dennoch als Berechnungsgrundlage.

**Staatsform**

Für lange Zeit waren die einzelnen Kolonien der Tsrit im Weltraum völlig unabhängig voneinander mit eigenen Regierungen und politischen Zielen, welche manchmal auch miteinander kollidierten und zu Konflikten innerhalb der Tsrit-Gesellschaft führten. Die Aufgaben der Politik wurden dabei in die geschlechtsspezifischen Arbeitsbereiche bzw. Ministerien unterteilt, bei denen die einzelnen Kasten ihre Minister bestimmten. Während die Arbeiter und Verwalter hierbei bereits seit längerer Zeit demokratische Systeme zur Wahl des Vertreters nutzen, werden die Posten der Räuber immer noch häufig nach dem Recht des Stärkeren verteilt. Das Oberhaupt einer Kolonie war für lange Zeit grundsätzlich ein Räuber und für die oberste allgemeine Führung der Kolonie zuständig.
Durch den andauernden Konflikt mit der Menschheit wird jedoch auch diese Rasse zunehmend zusammengeschweißt, sodass zwei Änderungen in ihrem System allmählich stattfanden. Zum Einen kooperieren die bisher konkurrierenden Kolonien immer stärker miteinander und koordinieren ihre Aktionen gegen die Menschheit immer besser untereinander. Diese Koordinierungsarbeit wird zum Beispiel am Notrat der Tsrit von 2241 deutlich, welcher immer noch existiert und in dem nahezu parlamentarisch die Politik der Kolonien besprochen und eine gemeinsame Linie entschieden wird. Da diese Arbeit die Spezialität der Verwalter darstellt, verwundert es nicht, dass sich in diesem Organ in großer Mehrheit Vertreter dieser Geschlechts befinden. Der Rest der Beteiligten besteht fast ausnahmslos aus Arbeitern. Da sich die Tsrit-Räuber in Formen der Diplomatie und Politik weit weniger auskennen als sie gerne würden und ihre Anzahl durch die Konflikte mit der Menschheit trotz intensiver kolonial geregelter Wachstumsmaßnahmen regelmäßig dezimiert wird, kommt es zum Anderen auch dazu, dass die oberste Führung der Kolonien in immer stärker werdenden Maße durch Arbeiter und Verwalter übernommen wird. Dies wiederum verstärkt den Prozess der Anpassung und Entwicklung der tsritschen Gesellschaft, da zum ersten Mal in der Geschichte nicht die stärkeren, sondern die intelligenteren Mitglieder an den Hebeln der Macht sitzen. Diese Entwicklung könnte sich jedoch sehr zum Nachteil der Terranischen Union auswirken; eine Möglichkeit, die den Politikern und Militärs der UTC zunehmend Kopfzerbrechen verbreitet.
Abschließend ist noch zu sagen, dass der ausgeübte politische Druck in der Tsrit-Gesellschaft auf die Individuen wesentlich stärker ausgeprägt ist als in vielen politischen Systemen anderer Rassen. Lediglich das Recht auf Eigentum ist in ihrer Gesellschaft stark verankert, während in fast allen anderen Bereichen des Lebens staatliche Autoritäten eine so gut wie uneingeschränkte Weisungsbefugnis besitzen.

**Kultur**

Kunst ist bei den Tsrit hauptsächlich in Form von bildender Kunst wie z.B. Bildhauerei vorhanden, während andere Formen wie Literatur und Musik nur eine sehr untergeordnete Rolle spielen. Tsrit betrachten in Kunst zwar einen gewissen, für Menschen unverständlichen ästethischen Aspekt, aber eine ebenfalls sehr wichtige Eigenschaft besteht in der Zurschaustellung von Vermögen, welches durch den Besitz von Kunstwerken eindrucksvoll offenbar wird; deswegen müssen Kunstgegenstände in der Regel stofflich sein. Da diese Kunstwerke ihren Wert durch ihre Einmaligkeit oder geringe Stückzahl erhalten, verwundert es nicht, dass das Anfertigen von Kopien in der Tsrit-Gesellschaft einen Strafbestand gleich dem der Falschmünzerei darstellt. Leicht kopierbare und flüchtige Kunst hat daher nur einen geringen Stellenwert in der Gesellschaft.
In ihrem religiösem Bewusstsein kann man verwundert feststellen, dass Tsrit tatsächlich den Glauben an eine höhere schöpferische Macht besitzen. Da sie aber ebenfalls der festen Überzeugung sind, dass ausschließlich die Tsrit und keine andere Spezies diese Macht verkörpern, bestärkt dies die Rasse nur in ihrem Bestreben. Die drei großen Glaubensrichtungen, die sich prinzipiell nur in Detailfragen unterscheiden, verfügen alle über starre festliche Riten, welche allerdings für die Gesellschaft nur von geringer Bedeutung sind.

Tsrit verwenden ein heptales Zahlensystem, unterscheiden also 7 unterschiedliche Ziffern, welche mit aufsteigender Gewichtung in der Gestikspalte ihrer Schriftsprache notiert werden. Nach einer Reform ihrer Maßeinheiten vor etwa 300 Jahren bauen jetzt alle Maßeinheiten auf das Heptalsystem auf. Ihre kleinste Zeiteinheit, das *Tenfersirgat*, misst etwa 0,221 terranische Sekunden. 2401 *Tenfersirgat* bilden eine *Martismarkon*, die nächstgrößere Zeiteinheit. 343 *Martismarkon* wiederum werden zu einer *Tendurgalbad* zusammengefasst, welche gleichzeitig eine Umdrehung von *Sirtissirgor*, dem Heimatplaneten der Tsrit, um seine eigene Achse misst. 119,45 *Tendurgalbad* bezeichnen einen Umlauf des Planeten. Ihr Standardlängenmaß heißt *Tenfergalkon* und beträgt etwa 80,5 m und berechnet sich als die Strecke, die Licht im $7^7$-ten Teil einer *Tenfersirgat* zurücklegt.
Kleidung ist den Tsrit nahezu unbekannt. Die einzigen Kleidungsstücke, die sie verwenden, sind zusätzliche Panzerungen und Tragegurte aus Metallgliedern im Konflikt sowie metallene Schärpen und Bänder für zeremoniale Anlässe. Die Gurte und Schärpen besitzen in der Regel unterschiedliche Metallglieder, aus denen sie gefertigt sind und deren Form und Material den militärischen bzw. sozialen Rang der entsprechenden Person angibt.

**Technologie**

Durch ihre lange technologische Entwicklung vor dem Raumzeitalter sind viele Technologien der Tsrit sehr ausgereift. Eine relative Schwäche besteht jedoch in ihrer Schiffstechnologie, die für lange Zeit in ihrer Entwicklung weit hinter anderen, stationären Technologien zurücklag. Inzwischen hat sich dieser Unterschied etwas ausgeglichen; vor allem, seitdem die Tsrit in der Lage sind, Remigatoren zu konstruieren. Dadurch gelten Tsrit-Schiffe im Überlichtbereich als sehr mobil, zumindest die neueren. Natürlich existieren auch noch alte Schiffe der Tsrit, die mit herkömmlichen Gammaemittern arbeiten und entsprechend langsamer sind. In der Regel sind moderne Remigatoren bisher nur in den kleineren Schiffen der Tsrit eingebaut; die Rasse hat wahrscheinlich wie die Menschen auch noch große Probleme, diese Antriebsform auch bei schweren Schiffen einzusetzen. Die Überlichtkommunikation der Tsrit ist hingegen nur etwa halb so gut wie die terranische.
Panzerungs- und Waffentechnologie sind bei den Tsrit am weitesten fortgeschritten, was bei ihren Jahrhunderte lang andauernden Konflikten ihrer frühen Industrialisierung nicht verwundert. Von diesem Vorteil ziehen natürlich die schweren Verteidigungssatelliten der Tsrit-Kolonien ihren Nutzen, aber auch Schiffskomponenten und persönliche Ausrüstung gilt in diesem Bereich der entsprechenden Technologie der Union tendenziell überlegen. Im Bereich der Schiffsbewaffnung bevorzugen Tsrit Plasma- und sehr ausgereifte Gravitongeschütze, während die Verteidigung hauptsächlich auf Distorsionsschilde und Mikroabfangkörper beruht. Berichte darüber, dass Tsrit momentan mit Hyperraumwaffen experimentieren, konnten bislang nicht bestätigt werden. Abgerundet wird ihr Arsenal durch eine Vielfalt von schweren, langsamen Sprengkörpern, welche häufig starke Strahlungen bei der Detonation erzeugen und bevorzugt zur Vernichtung ganzer Kolonien eingesetzt werden.
Im Handwaffenbereich, aber auch bei letztgenannten Sprengkörpern, besitzen Tsrit eine Vorliebe für biologische und chemische Kriegswaffen. Sehr häufig wird unmittelbar vor Einnahme einer Kolonie die Atmosphäre in Nähe der Behausungen mit sich explosionsartig vermehrenden Bakterien verseucht, deren Stoffwechselprodukte aus einer universalem Mischung aus Narkotika und Halluzinogenen bestehen. Zusätzlich zu den als Handwaffen beliebten Plasma- und Betäubungswaffen verwenden Tsrit noch sogenannte Netzwaffen, mit denen sie Gegner auf eine Entfernung von bis zu 20 m handlungsunfähig machen können. Die dabei verwendeten Webstoffe verteilen sich dabei wie ein Gleitöl um das getroffene Ziel und weben es in Sekundenschnelle häufig vollständig ein. Wie bei dem natürlichen Äquivalent dieser Waffe, den Webdrüsen der Arbeiter, enthalten auch diese Webstoffe schnell wirkende Betäubungsgifte. Zusätzlich zu den elektromagnetischen Betäubungswaffen verwenden Tsrit auf größere Entfernungen auch Projektilbetäubungsgewehre. Bei den in letzter Zeit vorkommenden Angriffen ohne Absicht, Beute zu machen, kommen aber auch immer stärker Gravitongewehre oder Infraschallwaffen zur Anwendung, wobei letztgenannte die zellulare Struktur der Gegner auf bis zu 35m Entfernung zerstören können und somit zu massiven inneren Blutungen führen.
Im Bereich der Biomedizin sind Tsrit ebenfalls sehr fortgeschritten. Während Tsrit mit Ausnahme von Klingenverstärkungen keinerlei technische Hilfsmittel in oder auf ihre Körper pflanzen, züchten sie jedoch mit Vorliebe symbiontische Mikroorganismen, welche die Leistungsfähigkeit des Gastwirtes in Krisensituation oft drastisch erhöhen. Ebenfalls sind verbesserte Organe oder Körperteile ebenfalls beliebte Verbesserungen und keine Seltenheit bei denjenigen Tsrit, die sich so etwas leisten können. Ein

typisches Beispiel ist die Verpflanzung einer funktionstüchtigen Giftdrüse in einen Räuber mit entsprechendem Status und finanziellen Möglichkeiten.

## Geographischer/interstellarpolitischer Teil

**Heimatwelt**

Die Heimatwelt der Tsrit, *Sirtissirgor*, kreist als innerster Planet um einen orangen Stern des Spektraltyps K3, etwa 345 Lichtjahre in östlicher Richtung von Sol. Er benötigt für einen Umlauf 119,45 *Tendurgalbad* bzw. 251,63 terranischen Tagen. Der Planet zeichnet sich durch eine durchschnittliche Oberflächentemperatur von 19°C und einer Bedeckung von 52% Wasser aus. Hieraus ergibt sich für den Planeten ein relativ gemäßigtes Klima, führt aber aufgrund der großen Achsenneigung von 36 Grad gegenüber der Äquatorebene zu stark ausgeprägten Jahreszeiten, an die sich Flora und Fauna anzupassen wissen. Aus diesem Grund sind Tsrit auch relativ unempfänglich gegenüber Hitze und Kälte, obwohl sie eine Temperatur von 23°C bei einer Luftfeuchtigkeit von 45% bevorzugen. Die Atmosphäre von *Sirtissirgor* setzt sich aus 78% Stickstoff, 18% Sauerstoff und 3% Kohlendioxid bei einen Druck von 1,21 bar zusammen. Der Planet hat einen größeren Durchmesser als die Erde, und auf der Oberfläche herrscht eine Gravitation von 1,17g.
Seit der Attacke der Union von 2286 mit Hilfe speziell gezüchteter Viren, mit denen die Tsrit vernichtet oder ihr Heimatplanet zumindest unbewohnbar gemacht werden sollte, ist der Planet unter strenger Quarantäne. Zwar gelang es den Tsrit-Verwaltern, ein Gegenmittel zu konstruieren, um das Virus unschädlich zu machen, jedoch konnte das Virus aufgrund seiner Anpassungsfähigkeit, Zähigkeit und Verwandlungskunst nicht vollständig vom Planeten eliminiert werden. Daher muss jeder Tsrit, der den Planeten verlassen will, sich noch einmal das Gegenmittel verabreichen lassen und für zwei Monate in einer sterilen Kammer isoliert werden. Jeder Gegenstand, der *Sirtissirgor* verlassen soll, muss desinfiziert werden; dies gilt insbesondere auch für Raumschiffe, da das Virus durch Vakuum kaum abgetötet wird. *Sirtissirgor* hat sich daher zu einer einzigen Isolationsstation gewandelt, die ausschließlich durch Orbit-Abwürfe versorgt wird, und deren Industrie fast ausschließlich für den Planeten produziert. Einzige Ausnahme bilden die Orbitalstationen im System.

**Ausbreitung**

Genaue Zahlen über die interstellare Ausbreitung der Tsrit existieren nicht oder sind zumindest nicht der Öffentlichkeit verfügbar. Als Basis dienen der Union die erbeuteten Daten von 2298 und daraus resultierenden Schätzungen auf die momentane Situation. Hieraus ergibt sich eine Anzahl von etwa 65 Kolonien mit mehr als 3 Milliarden Einwohnern sowie mindestens 200 kleineren Kolonien, die allerdings in der Regel weit unter 15 Millionen Einwohnern besitzen. Hieraus ergibt sich eine Gesamtbevölkerung von ungefähr 220 Milliarden Tsrit, welche sich auf einen Bereich von grob 120 Lichtjahre um ihre Heimatwelt konzentrieren. Der Einflussbereich der Tsrit geht jedoch weit über diese Grenzen hinaus. Häufig streifen Tsrit-Schiffe bis zu hundert Lichtjahre von ihren Kolonien entfernt auf der Suche nach Beute umher. Sie stoßen hierbei von ihnen aus betrachtet westlich jedoch recht schnell an die Grenze zur Terranischen Union und auf die interstellare militärische Sperrzone der Raumflotte. Im oberen Bereich ihres Einflussgebietes haben die Tsrit andererseits nach Fall des lengroathischen Reiches freie Hand, solange sie nicht zu tief eindringen und den Srakhs begegnen. Wie es an den anderen Grenzen ihres Bereiches aussieht, ist nicht bekannt.
Von fünf der Hauptwelten, ihrer Heimatwelt sowie etwa 25 kleinerer Kolonien ist bekannt, dass diese unter Quarantäne stehen, die aufgrund des Virus von 2286 errichtet wurde. Vor allem für die kleineren Kolonien stellt dies einen harten Schlag dar, da diese Welten hauptsächlich davon leben, die Hauptwelten mit Gütern zu versorgen, oder als Räuber-Basen für Raubzüge häufigen Verkehr mit anderen Welten in Bezug auf Beute und Räuber haben. Es ist daher nicht verwunderlich, dass bereits mindestens fünfzehn Welten aufgrund der Problematik mit dem Virus komplett aufgegeben wurden. Inzwischen scheint es jedoch so zu sein, dass die Ausbreitung des Virus gestoppt werden konnte.
Ein Wort sei noch zu den Einwohnerstärken der Kolonien zu sagen: Auch die Tsrit unterscheiden zwischen den großen Hauptwelten und den kleinen Zuliefererwelten. Wenn eine neue Hauptwelt gegründet wird, werden nicht nur von anderen Hauptwelten Siedler zu dieser neuen Kolonie gebracht, sondern die Fortpflanzungsmöglichkeiten der Tsrit erlauben auch eine sehr schnelle Vermehrung dieses Volkes, sodass innerhalb gut 50 Jahren ohne großen Zuwandererstrom bereits Bevölkerungen in

Milliardenstärke möglich sind. Ab einer bestimmten Bevölkerungsstärke wird diesem explosiven Wachstum jedoch ein Riegel vorgeschoben, sodass ab dann das Bevölkerungswachstum in diesen Kolonien nahe bei Null liegt.
Zahlen über die interstellare Armeestärke der Tsrit sind strengstens vertraulich; inoffizielle Schätzungen gehen von 90.000 bis 120.000 größeren Schiffen aus, davon sind sehr viele der etwa 40.000 Raptoren, von der Größe etwa vergleichbar mit terranischen Zerstörern, mit schnellen Überlichtantrieben ausgerüstet. Kleine Kampfschiffe wie Raumjäger existieren bei den Tsrit nicht.

**Erstkontakt**
Bereits vor dem ersten berichteten Kontakt mit den Tsrit sind bereits mehrere Aufklärer, drei Kolonialschiffe und mindestens vier kleine Kolonien von diesen angegriffen worden. Da allerdings von diesen Begegnungen keinerlei Aufzeichnungen existieren, folgt an dieser Stelle der Bericht über den ersten Kontakt der Menschheit mit den Tsrit, bei dem Menschen überlebt haben und darüber berichten konnten, nämlich dem Angriff auf die Ligakolonie Suhan, welche heute im Osten am Rand zur Militärischen Sperrzone liegt und 2176 etwa 150.000 Einwohner besaß.
Am 16. Oktober 2176 um 22:13 bemerkt die Abwehr der Minenkolonie Suhan den Eintritt von zwei großen Schiffen und einem riesigen Transporter in das Sonnensystem. In der Befürchtung, dass ein Angriff der UDIN unmittelbar bevorsteht, werden die erst kürzlich installierten neuen Verteidigungseinrichtungen und Abwehrwaffen der Kolonie aktiviert. Als die Schiffe näher kommen, realisiert der Kommandant der Abwehr, dass diese Schiffe definitiv nicht von Menschenhand erbaut wurden, und entschließt sich dazu, eine Art Willkommensgruß zu verfassen und abzusenden, sowie als Geste der Freundlichkeit die Abwehrwaffen zu deaktivieren - ein fataler Fehler. Als die Tsrit bemerken, dass sich ihre Beute gerade selbst entwaffnet hat, beginnen sie mit ihrem Angriff, indem sie mit ihren Graviton- und EMP-Waffen innerhalb weniger Minuten die Verteidigung und Kommunikation der Kolonie außer Gefecht setzen. Während die beiden Kampfschiffe weiterhin gezielt Verteidigungseinrichtungen wie z.B. Schutzbunker angreifen, landet der Transporter und setzt beim Landeanflug auf die Hauptsiedlung zusätzlich Betäubungsmittel in die Luft frei.
Die Bodenabwehr auf Suhan stellt die Tsrit jedoch auf größere Probleme als von diesen geplant. So landet eines der beiden Kampfschiffe, um die Räuber des Transporters zu unterstützen. Beim Gefecht mit den Abwehrtruppen dringen Tsrit an mehreren Stellen in Wohntrakte ein und beginnen dort damit, Opfer einzuweben und mitzunehmen, während die meisten Kolonialisten versuchen, sich vor den Eindringlingen, welche bei ihrer Jagd seltsame zirpende Laute von sich geben, in Sicherheit zu begeben. Inzwischen gelingt es einigen Liga-Soldaten, die letzten beiden verbliebenen planetaren Geschütze wieder zu starten und im manuellen Betrieb nutzen zu können. Das verbleibende Schiff im Orbit realisiert dies erst spät und eröffnet auf die schießenden Geschütze das Feuer. Es gelingt ihm zwar, beide Geschütze schwer zu beschädigen, wird aber selber getroffen, verliert die Kontrolle und detoniert beim unkontrollierten Eintritt in die Atmosphäre. Dies gibt den Menschen neuen Aufschwung, die nun noch stärker Widerstand leisten. Die Tsrit brechen daraufhin ihren Raubzug ab und ziehen sich mit ihrer Beute, etwa 10.000 Zivilisten und 800 Soldaten, zurück. Bei diesem Rückzug wird das zweite Kampfschiff ebenfalls schwer beschädigt, als dieses mit radioaktiven Waffen versucht, den Planeten zu verseuchen, und stürzt in einen Ozean des Planeten, während der Transporter entkommen kann.
Als die Kolonie endlich wieder über Kommunikationsmöglichkeiten verfügt, schickt sie einen verschlüsselten und codierten Notruf an die umliegenden Welten der EL ab: „Hier Minenkolonie Suhan der Äquatorialen Liga. Dies ist ein Notruf. Wir wurden um 22:13 von einer unbekannten, insektoiden Spezies angegriffen. Der Angriff wurde abgewehrt, ein Angreifer konnte fliehen. Verteidigung ist nahe bei Null. Erbitten sofortige Verstärkung. Wiederhole: Dies ist ein Notruf von Suhan, erbitten sofortige Verstärkung."

**Diplomatie**
Zu jeder Spezies, der die Tsrit begegnen, entwickeln sie meist nach kurzer Zeit eine Jäger/Beute-Beziehung. Irgendeine Form von diplomatischer Interaktion mit dieser Rasse jenseits dieser Beziehung scheint nicht möglich zu sein. So verwundert es auch nicht, dass keinerlei diplomatische Einrichtungen von Tsrit bei anderen Rassen existieren, und genauso keinerlei Botschaften anderer Spezies in ihrem Territorium unterhalten werden. Zwar existieren ernstzunehmende Gerüchte, dass die Tsrit mindestens

mit einer anderen interstellar aktiven Spezies außer den Menschen und den Srakhs Kontakt haben; das Verhältnis dieses Volkes zu den Tsrit dürfte aber nicht wesentlich anders sein als das der Menschheit.
Es könnte sein, dass der bisherige Wandel in der Tsrit-Gesellschaft auch Auswirkungen auf diesen Bereich ihrer Rasse hat. Unter Umständen sind Tsrit inzwischen so weit in ihrer Anpassung fortgeschritten, dass sie bereit sind, mit anderen Rassen zu verhandeln, so wie sie bereits seit einigen Jahrzehnten zwischen ihren Hauptwelten einen nicht zu unterschätzenden diplomatischen Verkehr aufgebaut haben. In diesem Licht sind auch die Nachrichten zu verstehen, die Raumflotte habe mit einigen mächtigen Persönlichkeiten oder Kolonieoberhäuptern der Tsrit in hochgeheimen Verhandlungen gesprochen. Auch wenn sich diese Nachricht als Zeitungsente erwiesen hat, zeigen die Proteste doch die Sensibilität dieser Thematik, aber auch die geänderte Einschätzung in der Union dieser Rasse gegenüber in Bezug auf diplomatische Mittel. Schließlich steht zu befürchten, dass diese Rasse dieses Parkett ebenfalls zur eiskalten Durchsetzung ihrer Ziele und Interessen nutzt. Und das die eventuellen Verhandlungspartner das Verwaltergeschlecht gewesen sein könnten, stimmt auch nicht wesentlich froher.
Planeten von solostellaren Rassen innerhalb des Machtbereiches der Tsrit werden von diesen bevorzugt besiedelt, besetzt und ausgenutzt. Nicht nur die intelligente Rasse selber, sondern auch viele andere Gattungen der lokalen Fauna werden dabei von den Tsrit als Nahrungsquelle benutzt. Insofern ergeht es diesen Rassen noch weit schlechter als in der UTC oder dem *Ksnedák*. Desweiteren werden mit großer Wahrscheinlichkeit mehrere Planeten, die eine brauchbare Ökosphäre besitzen, als Gefängnis- und Zuchtplaneten für Mitglieder anderer interstellarer Spezies missbraucht.

# Kapitel 2: Monostellare Rassen

Die in diesem Teil aufgeführten Rassen haben (mit Ausnahme der Sirrit) noch nicht die technologische Stufe erreicht, die ein Reisen zwischen den Sternen ermöglicht. Alle der hier stehenden Rassen haben die Gemeinsamkeit, dass sich die galaktische Ausbreitung des Machtbereiches ihrer Zivilisation auf jeweils ein Sonnensystem, in der Regel sogar auf einen einzelnen Planeten beschränkt.
Die Sirrit haben den Großteil der über sie verfügbaren Informationen selbst preisgegeben; anderes Material wurde aufgrund ihrer Identität mit dem Verwaltergeschlecht der Tsrit nachträglich hinzugefügt. Bei den R'garil existieren inzwischen zum Zwecke des Aufbauprozesses dieser Rasse intensive Untersuchungen; bei allen anderen Rassen stammen die Informationen aus dem Erstkontakt und den staatlich genehmigten Forschungsflügen in diese Systeme.

## Botranen

**Physiologie**
reptilioid: eine Art Echse mit Fledermausflügeln mit je zwei freien Fingern, Flügelspannweite von ca. 3,5-4,5m, Länge von etwa 2,40m inklusive einem etwa 60-70cm langen knöchernen Steuerschwanz. Die Flughäute erneuern sich alle 3 bis 4 Jahre durch eine Häutung. Lebenserwartung etwa 30 Jahre. Ihre Schuppen besitzen eine graublaue Färbung.

**Mentalität**
friedfertig, hoher spiritueller Grad, mittelmäßig xenophobisch, da zu einem gewissen Grad auch sehr neugierig.

**Technologie**
keine über simple, unbearbeitete Werkzeuge wie Stöcke und Steine

**Ausbreitung**
lediglich im System Botran
**EINREISESPERRE NACH ISOLATIONSGESETZ**

**Erstkontakt**
2301 im Untersüdöstlichen Randbereich. Sind seitdem isoliert.

## Ratorianer

**Physiologie**
reptilioid(?): ca. 1,20m hoch, 4 Extremitäten (2 Arme, 2 Beine), kein gegliederter, auf einem Hals aufsitzender Kopf. Auf dem Kopfansatz: zwei seitlich wegstehende, facettenartige Augen, unterentwickelte Nase, winziger Mund. Graue, grobschuppige Haut; keine Behaarung, dafür Vergrößerung und Verhärtung der Schuppen angefangen vom Hinterkopf über den Rücken bis zum Beinansatz. Lebenserwartung etwa 35 Jahre.

**Mentalität**
hinterhältig, intrigant, gefährlich, sehr xenophobisch

**Technologie**
Präindustrielle Welt (fortgeschrittenes Eisenzeitalter)

**Ausbreitung**
lediglich im Sternsystem Rator
**EINREISESPERRE NACH ISOLATIONSGESETZ**

**Erstkontakt**
2271 im nördlichen Randbereich. Sind seitdem isoliert.

## R'garil

werden später behandelt.

## Sirrit

**Physiologie**
insektoid: Es hat sich herausgestellt, dass die Sirrit vom Verwalter-Geschlecht der Tsrit abstammen. Beide Völker sind daher genetisch identisch bzw. kompatibel.

**Mentalität**
im vollkommenen Gegensatz zu den Tsrit: isolationistisch, friedfertig, nahezu pazifistisch, ehrenhaft, stark xenophobisch. Die Sirrit wissen von der Existenz der Terranischen Union, wollen aber keinerlei Kontakte aufnehmen. Alle Beitrittsangebote wurden abgelehnt. Sie sind wahrscheinlich der Politik der Tsrit überdrüssig und freiwillig ins Exil gegangen.

**Technologie**
posttechnologische Gesellschaft, die mit einem Minimum an Technik auskommt. Dies heißt allerdings nicht, dass die Sirrit Attacken gegenüber hilflos sind. Ihre Waffentechnik ist nämlich so weit fortgeschritten wie die der Tsrit, und sie zögern auch nicht, sie zur Verteidigung einzusetzen. Ansonsten wird Technik nur dazu verwendet, um einen akzeptablen Lebensstandard zu wahren.

**Ausbreitung**
lediglich im Sternensystem Skarab, häufig auch „Bug's Pit" genannt.
**EINREISE NUR MIT SONDERGENEHMIGUNG**

**Erstkontakt**
2261 am Rand des Ost-Kolonialsegments. Weitere Kontakte sind von den Sirrit nicht erwünscht.

## Tayunew

**Physiologie**
ca. 1,75m hoch. rotbraune, ledrige Haut. vier Gliedmaßen, bei denen nur die unteren, zur Fortbewegung genutzten eine skelettale Struktur besitzen. Die Arme sind mit denen einer Krake vergleichbar, nur dass die Tayunew keine Saugnäpfe besitzen. Ihre Arme teilen sich an den Enden in drei „Finger" auf. Kein Kopf oder Hals. Der Mund, ein Augenpaar und ein Nasenloch sitzen auf dem Brustkorb, während sich die Ohrlöcher (keine äußeren Ohren) auf den Schultern befinden. Ein zweites Augenpaar befindet sich auf dem Rücken. Lebenserwartung 35 Jahre.

**Mentalität**
besonnen, fast stoisch. Ethisch gesehen besitzen sie eine sehr hohe Meinung über Leben und Dasein (einige Forscher behaupten, eine höhere als in der Terranischen Union üblich). Die Folgen aus einem Erstkontakt mit den Menschen sind auf dieser Welt nach verstärkter religiösen Aktivität wieder fast aus ihrer Gesellschaft verschwunden, und ihr spiritueller Grad hat sich wieder auf ein durchschnittliches Niveau normalisiert.

**Technologie**
Beginn der Industrialisierung auf Basis von primitiven Dampfmaschinen. Wesentlich langsamere Entwicklung der Technik wie in der vergleichbaren Epoche auf der Erde, da technische Entwicklungen viel sorgfältiger auf alle möglichen Konsequenzen erforscht werden, bevor die Tayunew sie realisieren.

**Ausbreitung**
lediglich im System Tayun
**EINREISESPERRE NACH ISOLATIONSGESETZ**

**Erstkontakt**
2184 im heutigen Ost-Kolonialsegment. Diese Rasse war die erste Rasse, die von den Menschen entdeckt wurde und noch nicht über die Möglichkeit des Überlichtraumfluges verfügte. Durch eine Kontaktaufnahme kam es zu empfindlichen Störungen in ihrem Kulturgut. Aus diesem Grund entstand das sogenannte Isolationsgesetz, um weiteren Schaden zu verhindern. Seit 2185 isoliert.

## Zrota

**Physiologie**
ca. 2,2-2,4m hoch, sehr muskulöser und sehniger Körperbau. Sie besitzen sechs Gliedmaßen eingeteilt in drei Paaren. Die unteren zwei Paare werden für die Fortbewegung genutzt, wobei die mittleren Gliedmaßen mit etwa 1,30m länger als die unteren (ca. 1m) sind. Die oberen Gliedmaßen haben hauptsächlich manipulative Funktionen. Die unteren beiden Paare besitzen sechs große Krallen, während die Krallen bei dem oberen Paar zurückgebildet sind zugunsten von entwickelten Fingern. ca. 65cm langer Hals. langgezogene Schnauze, nach vorne stehende, schwarzbraune Augen. Der ganze Körper ist mit kurzem, feinem blauschwarzem Haar bedeckt. Lebenserwartung etwa 60 Jahre.

**Mentalität**
stark variierend; einige sind tolerant und tendenziell friedfertig, andere gierig und machtbesessen. Spirituell gesehen normal entwickelt mit einer abnehmenden Tendenz. Nur gering xenophobisch: Einige versuchen, mit Funkgeräten Kontakt zu anderen Rassen außerhalb ihres Sonnensystems zu erhalten (ohne Erfolg, da diese von der UTC bisher nicht beantwortet werden).

**Technologie**
fortgeschrittenes industrielles Zeitalter. Sie besitzen Projektilschusswaffen und Explosionswaffen. Elektrische Energie wird aus Verbrennung produziert. Erhöhte Verschmutzung des Planeten. Versuche, den Weltraum zu erobern, sind bisher fehlgeschlagen.

**Ausbreitung**
lediglich im System Zroth
**EINREISESPERRE NACH ISOLATIONSGESETZ**

**Erstkontakt**
2304 im untersüdlichen Randbereich. Sind seitdem isoliert, obwohl in der UTC Debatten laufen, mit ihnen Kontakt aufzunehmen, da die mentalen Ähnlichkeiten der Zrota mit der frühen (und größtenteils auch heutigen) Menschheit unverkennbar sind.

# Kapitel 3: Semi- und Nichtintelligente Spezies

Alle in diesem Teil aufgeführten Spezies haben eine zu niedrige Intelligenz zur Entwicklung eines eigenen Bewusstseins geschweige denn einer Kultur und können daher getrost als Tiere, Pflanzen oder Vergleichbares bezeichnet werden. Die Liste der hier stehenden Spezies ist selbstverständlich nicht vollständig, sondern stellt nur einen Auszug der interessantesten aller bekannten Spezies dar.