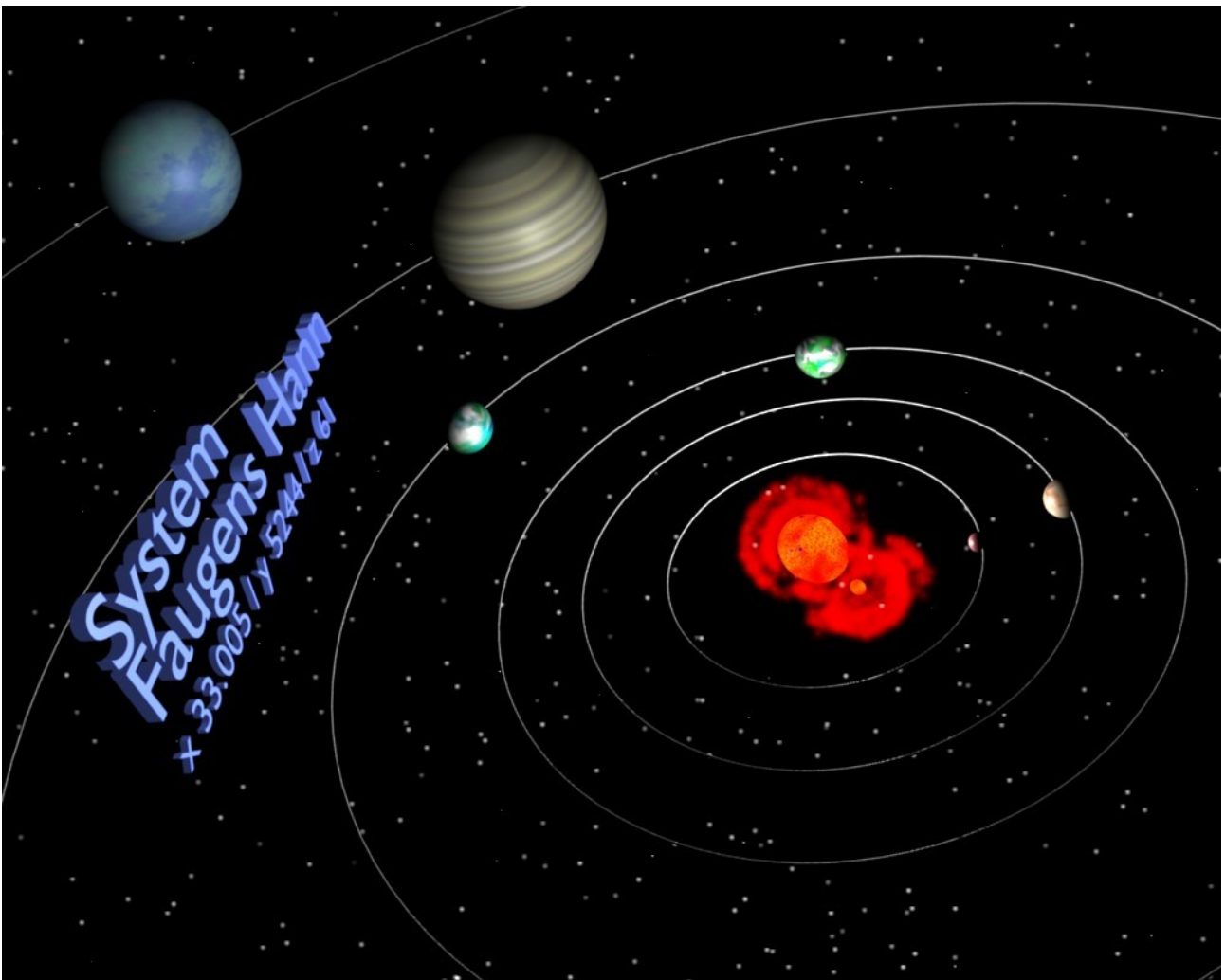


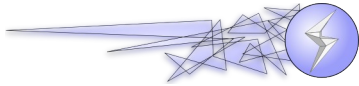
Faugens Hann

Eine Welt für sich!

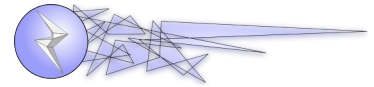


Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	1	4.5	Tourismus.....	20
2	Faugens Hann – Ein Überblick.....	2	4.6	Geografie.....	22
3	Taula Harf.....	3	4.7	Wichtige Persönlichkeiten.....	22
3.1	Geschichte.....	3	4.8	Weitere Völker/Spezies.....	22
3.2	Politik der bewohnten Planeten Faugen Hanns.....	7	4.9	Flora.....	22
3.3	Die Religion – Fahar Baander.....	8	4.10	Fauna.....	22
3.4	Das Militär.....	9	4.11	Klima:.....	22
3.5	Sicherheit.....	11	5	Okor.....	23
3.6	Persönlichkeiten.....	12	6	Altaru.....	24
3.7	Bevölkerung.....	12	7	Phasosh.....	24
3.8	Technik.....	15	8	Feud.....	24
3.9	Geografie.....	17	9	Regelerweiterungen.....	24
4	Guldeon Harf.....	19	9.1	Neue Spezies / Völker.....	24
4.1	Atmosphäre.....	19	9.2	Neue Berufe.....	26
4.2	Geschichte.....	19	10	Wörterbuch Hogobal – Interkosmo.....	27
4.3	Politik:.....	19	11	Karten und Abstandstabellen.....	28
4.4	Fremdrassen auf Guldeon.....	19	11.1	Umgebung Faugens Hann.....	28



EINLEITUNG



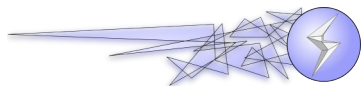
1 EINLEITUNG

Diese Beschreibung des Doppelsystems Faugens Hann ist ein inoffizieller Quellenband für das Fantasy Rollenspiel „Perry Rhodan – Das Rollenspiel“ (www.dorifer.com). Diese vorliegende Beschreibung soll Anregungen für die unterschiedlichsten Abenteuer bieten.

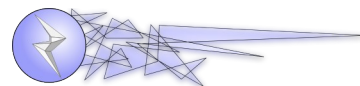
Autor: Thomas Richter

Grafiken: Thomas Richter

Wie dieses Werk verwendet werden darf: Zu privaten Zwecken darf dieses Werk verwendet werden wie es beliebt. Es dürfen jedoch keine Veröffentlichungen auch nicht auszugsweise in irgendwelcher Form gemacht werden, ohne dies mit dem Autor zuvor abzusprechen. Zu **nicht** privaten Zwecken ist jegliche Verwendung untersagt – sofern nicht mit dem Autor zuvor abgesprochen!



FAUGENS HANN - EIN ÜBERBLICK



2 FAUGENS HANN - EIN ÜBERBLICK

Koordinaten: x 33.005 / y 5244 / z 61

Distanz zu:

Sol: 6044 LJ

Bedden: 7437 LJ

Tara: 6048 LJ

Doppelsternsystem:

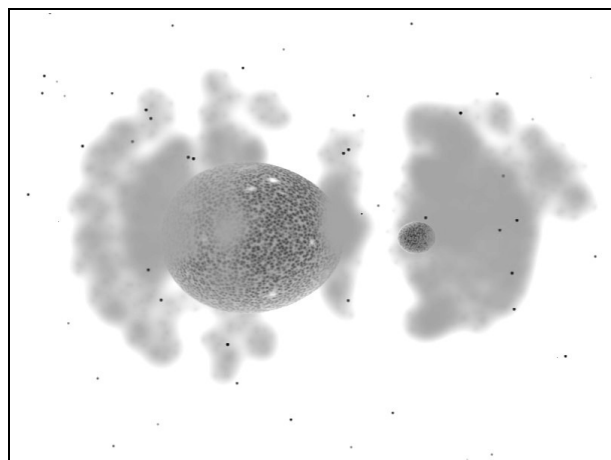
Ferigane: G3 V (gelber Hauptreihenstern)

Milankulaar: M6 IV (roter Subriese)

Drehung um den gemeinsamen Schwerpunkt in 11h

Das Zentrum dieses Systems bildet ein Doppelgestirn. Die gemeinsame Bezeichnung ist Faugens Hann, was in Interkosmo so viel bedeutet wie „Der Geschwister Kampf“. Beide Sterne drehen sich um einen gemeinsamen Schwerpunkt, den die Planeten ihrerseits umrunden. Daher haben die unterschiedlichen Größen und Anziehungskräfte dieser Sterne kaum Auswirkungen auf die Bahnen der Systemplaneten.

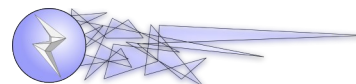
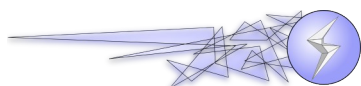
Die Einzelnahmen der Sterne stammen aus der Glaubenslehre der Hiré-Esyayas einer Gruppierung der Staatsreligion Fahar Baander. In dieser Lehre gibt es eine Legende, die über die zwei Gotteskinder Ferigane und Milankulaar berichtet, welche miteinander in Streit gerieten. Diesen Streit fechten sie immer noch aus. Sie umkreisen und bedrohen sich und versuchen sich gegenseitig zu vernichten. Doch steht auch geschrieben: „Sollte einer der



Geschwister den Streit für sich entscheiden, wird die Welt untergehen“ (Buch des ewigen Quelles; Hysham 34.6.).

Das Doppelgestirn Faugens Hann wird von sechs Planeten umrundet. Auf der innersten Umlaufbahn befindet sich Okor, der heilige Planet des natrenschen Volkes. Im Weiteren folgen die Planeten Altaru, Guldeon Harf, Taula harf, Phasosh und Feud. Bis auf Okor sind alle Planeten des Systems Faugens Hann bewohnt. Die Hauptwelten bilden die Planeten Taula Harf und Guldeon Harf.

Im Folgenden werden die einzelnen Planeten dieses Sternensystems beschrieben. Dabei wird nicht die Reihenfolge der Umlaufbahnen eingehalten. Wir beginnen mit der Beschreibung der Planeten Taula Harf und Guldeon Harf, da diese die Kernwelt bzw. Hauptwelt bilden und an ihnen das gesamte politische System aller Planeten inklusive ihrer Geschichte erläutert werden kann.



3 TAULA HARF

Der Planet Taula Harf ist der Hauptplanet dieses Sonnensystems. Auf ihm finden sich der Sitz des „Großen Rates“ und die Residenz der Kaiserin. Die hauptsächlich politischen und kulturellen Impulse gehen von diesem Planeten aus. Daher wird er auch an erster Stelle beschrieben.

AE: 2,3

Terra ähnliche Hauptwelt

Durchmesser: 13.488 km

Schwerkraft: 1,1 g

Achsenneigung: 0°

Rotation: 25:07 h

Monde: 2

Besonderheit: Taula Harf besitzt ein starkes Magnetfeld. Dadurch werden schädliche Strahlungen des Zentralgestirns fast zur Gänze um Taula abgelenkt.

Art: Imperium / Theokratie

Bezeichnung: Imperium Natrean

Bündnis: Assoziiert mit der LFT

Hauptstadt: Taula

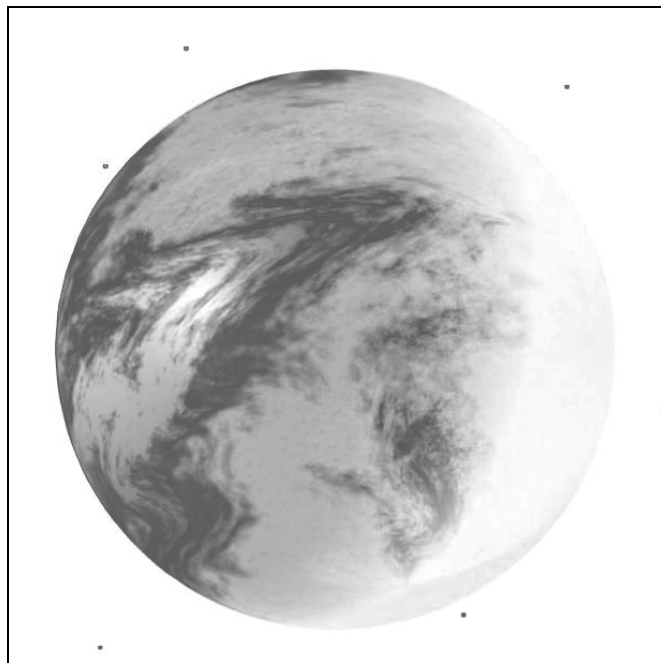
Hauptsprache: Hogobal

Amtssprachen:

Hogobal / Interkosmo

Bevölkerungsanzahl: 2,4 Mrd.

Staatsreligion: Fahar Baander



3.1 Geschichte

3.1.1 Die Zeit des Schwarmes bis zur Geburt des Imperiums Natrean

Leider können zu dieser Zeit keine genauen Daten angegeben werden, da durch die Wirkung des Schwarmes viel Wissen verloren gegangen ist. Daher liegt der Beginn der natreanschen Zivilisation zum Teil im Bereich der Legenden. Hier wird der Versuch gemacht, die wichtigsten Ereignisse zusammenzufassen, zu einem Ganzen zu fügen.

Der Schwarm und seine unmittelbaren Folgen

Die Wirkung des Schwarmes traf den Bereich um Faugens Hann unvermittelt und ohne Vorwarnung. Die Natreaner lagen mit den Traemor in einem erbitterten Raumkampf um die örtliche Vorherrschaft. Mitten in dieser Schlacht wurde beiden Parteien, durch die Auswirkungen des Schwarmes, ihre Fähigkeit sinnvolle Gedanken zu fassen, entzogen. Durch sinnlose Befehle trieben Raumschiffe verloren durch das All oder gingen, wahnsinnig geworden, auf Kollisionskurs mit befreundeten Schiffen.

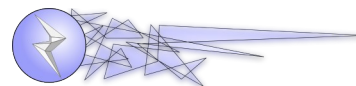
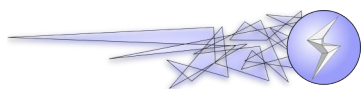
Vom System Kraan bis Halfway ereigneten sich

schwerste planetarische Katastrophen. Die hochgezüchtete Kriegs- und Waffenindustrie richtete viel Unheil an. So wurde Aristard IV durch eine Zündung von experimentellen Strahlungskanonnen vollkommen vernichtet. Schwerindustrien vergifteten die Atmosphäre mehrerer Planeten. Naturkatastrophen wie Vulkanausbrüche, Sturmfluten und Erdbeben wurden durch schwere Explosionen verursacht. Die Zahl der Opfer war unfassbar.

Die Bevölkerungen der Sonnensysteme um Faugens Hann waren durch die Auswirkungen des Schwarmes nicht mehr in der Lage diesen Katastrophen sinnvoll entgegenzutreten.

Die Entität Ferigane und Milankualaar

In diesem Chaos stürzte der natreansche Schlachtenkreuzer DRAU auf dem unwirtlichsten Planeten des Sonnensystems Faugens Hann ab. Wie viele der Besatzungsmitglieder der DRAU diesen Absturz überlebt hatten ist nicht bekannt. Mikoleyda Hir Aelo, die Harénu des Schlachtkreuzers DRAU kam in einer Höhle, die einer Druse ähnlich über und über mit Kristallen bedeckt war, schwer verletzt zu Besinnung. Ein bläuliches Schimmern lag in der Luft, das in allen Schattierungen dieser Farbe von den Kristallen wieder und wieder reflektiert wurde. Das Licht, die Luft, das Blau schien eine beruhigende und



gleichzeitig belebende Wirkung auf Mikoleyda Hir Aleo zu haben.

Ein schmaler Pfad, frei von Kristallen, fast so als hätten sich die Kristalle bewusst zurückgezogen, führte in die Mitte dieses riesigen Höhlendomes. Dort warteten zwei silbrig weis schimmernde humanoide Gestalten, schmal, hager immer im Fluss, an Quecksilber erinnernd, die sich Mikoleyda als die Götteskinder Ferigane und Milankualaar vorstellten.

Diese Gestalten waren eine Projektion der kristallinen Entität, welche die gesamte Höhle durchdrang. Die Namen Ferigane und Milankualaar entsprangen der alten Mythologie der Natreaner. Mit Hilfe dieser Namen und der Projektionen wurde der Kontakt zu Mikoleyda Hir Aleo erleichtert, die immer noch unter den schweren Auswirkungen des Schwarmes zu leiden hatte. In einem langsamen Prozess, über Monate hinweg, heilte die kristalline Entität Mikoleydas Wahnsinn und ihren Geisteszerfall. Zur gleichen Zeit prägte diese, mit Hilfe ihrer Projektionen, Mikoleyda eine neue Persönlichkeit ein. Die Projektionen formten diese nach ihren Wünschen und Interessen.

Die Götterkinder wollten mit Hilfe Mikoleydas im System Faugens Hann eine neue Zivilisation nach ihren Werten, Wünschen und Vorstellungen installieren.

In dieser Prägung durch die „Götterkinder“ liegt der Anfang der Vorliebe der Natreaner für Ästhetik, Mathematik, Musik und der gesamte Aufbau ihrer Kultur be-

gründet.

Die Gründung des Imperium Natrean

Nach Mikoleydas Heilung und Programmierung erhielt sie von den Götterkindern einen bläulich leuchtenden Kristallsplitter aus der Höhle, welcher in einer vollkommenen Kugel aus Bergkristall eingeschlossen war. Dieser Splitter soll Mikoleyda helfen ihr Volk vom Wahnsinn zu heilen und eine Möglichkeit eröffnen, durch Meditation, Kontakt zu den Götterkindern aufzunehmen.

Den Natreanern ist weder bekannt, dass dieser Splitter ein Teil der kristallinen Entität ist, noch dass die Götterkinder lediglich Projektionen eben jener Entität darstellen. Die Götterkinder Ferigane und Milankualaar bilden zusammen mit dem Splitter Luhir (der Götter Blut) das Zentrum des natrenschen Glaubens.

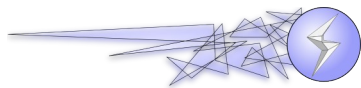
Im Zuge des Aufbaus der neuen natreanschen Zivilisation wurde das Volk der Traemor, der Feind des letzten Krieges, mit Hilfe der Genostase (siehe: Genostase S. 14) versklavt.

Als erstes gesicherte Datum ist das Jahr 3515 zu nennen in dem das neue Imperium Natrean ausgerufen wurde. Dieses Imperium beschränkte sich zu Beginn lediglich auf das Sternensystem Faugens Hann. Das Schicksal der Bewohner der umliegenden Sternensysteme war derzeit unbekannt.

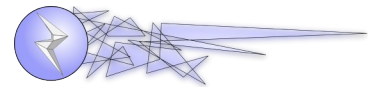
3.1.2 Geschichte in Tabellen

Diese Tabelle bietet einen kurzen und groben geschichtlichen Abriss des natrenschen Volkes.

Geschichte in Tabellen		
Datum	Ereignis	Beschreibung
3459 - 3525	Kruknas Kern verbirgt das Sonnensystem Faugens Hann mit Hilfe eines kristallinen Dunkelschirms vor der Terrorherrschaft der Laren.	Einen Teil der „gespendeten“ Vitalenergie der Natreaner und der Traemor leitet Kruknas Kern in einen kristallinen Dunkelschirm um, der ganz Faugens Hann umspannt. Dieser Schirm leitet Energien, die vom Sternensystem ausgehen in den Hyperraum ab. Faugens Hann verschwindet von der Ortung. Der Schirm wird von Kruknas Kern jedoch über die Larenherrschaft hinaus aufrecht erhalten, da dieser sein Neues Volk noch nicht genug stabilisiert sieht. Erst 10 Jahre nach der Gründung des Imperium Natrean löst die Entität den kristallinen Dunkelschirm wieder auf.
01.01.3515	Gründung des Imperium Natrean.	Mikoleyda Hir Aleo wird von ihrem Volk zur 1. Kaiserin gewählt. Als erste Amtshandlung ruft sie das Imperium Natrean aus.
16.08.3515	Interplanetare Raumfahrt wird wieder aufgenommen.	Es beginnen Erkundungen des Sternensystems Faugens Hann. Obwohl den Natreanern die Technik des Überlichtfluges bekannt ist, beschränken sie sich auf ihr eigenes Sternensystem. Sie zeigen kaum Interesse an der restlichen Galaxis.



GESCHICHTE



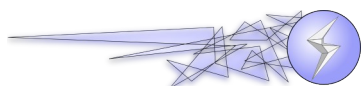
29.03.3526	Erstkontakt mit der LFT.	
21.11.3584	Unterzeichnung des Assoziationsvertrages mit der LFT	
23.11.3584	Tod der 1. Kaiserin Mikoleyda Hir Aleo	Mikoleyda Hir Aleo stirbt bei einem Giftanschlag in ihren Gemächern. Der letzte Besucher, der sie lebend gesehen hat war der leitende Offizier der stationierten LFT-Einheiten Homark Gerton. Der fanatischen Untergrundgruppe „Reines Faugens Hann (RFH)“ gelingt es, die LFT in Beziehung zu dem erfolgreichen Giftanschlag an der 1. Kaiserin zu stellen. Es entstehen schwere Unruhen. Die Beziehungen zur LFT sind nachhaltig geschädigt.
98 NGZ	Wiederbesiedlung des Kontinentes Tanes.	
186 NGZ	Wiederbesiedlung des Planeten Guldeon Harf.	Guldeon Harf entwickelt sich nach und nach zum Handels- und Erholungszentrum Faugens Hanns und der umliegenden Sternensysteme.
264 NGZ	Fertigstellung der ersten Zollstation.	„Gehamet“ ist die erste von insgesamt 6 Zollstationen, die das System Faugens Hann, von der Außenwelt schützen und als erste Anlaufstelle für Angehörige anderer Planetensysteme dienen sollen. Die Zollstation Gehamet dient gleichfalls als militärischer Stützpunkt.
557 NGZ	Fertigstellung der letzten Zollstation	Die letzte Zollstation „Rha-Tores III“ geht nach großen Schwierigkeiten in Betrieb.
596 - 855	Zeit der Starre	Nach dem Glaubensverlustes des Natreanschen Volkes, wurde kaum noch Vitalenergie an Kruknas Kern weitergeleitet. Kruknas Kern zog sich weiter in Okor zurück und wurde instabil. -Ein Hyperorkan war schließlich der Auslöser eines blitzartigen Kristallwachstums Kruknas Kerns und seiner Saat, welches das gesamte Sternensystem in einem kristallinen Geflecht erstarren ließ. Erst die wundersame Geburt der Kaiserin Garam in der Zeit der Starre stabilisierte die Kristallstruktur der Entität Kruknas Kern.
1346	jetzt	

Tabelle 1: Geschichte in Tabellen

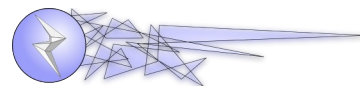
3.1.3 Regententabelle

In der folgenden Tabelle finden sich sämtliche Regenten des Imperiums Natrean.

Regententabelle		
Regierungszeit	Name, Titel und weitere Bezeichnungen	Beschreibung
3515 – 3584	* ? † 23.11.3584 Kaiserin Mikoleyda Hir Aleo, Ursprung Aller, Hüterin Luhirs, Wahrer der Gesetze, leuchtender Kristall der Tugend.	Die Kaiserin Mikoleyda Hir Aleo war die erste Kaiserin des Imperium Natrean. Sie erschuf mit Hilfe des Splitters Luhir eine neue Gesellschaftsordnung. Sie gilt in der Bevölkerung als heilige Person und wird fast gleichberechtigt mit den Götterkindern verehrt.
3584 – 43 NGZ	*17.06.3453 † 23.11.43 NGZ Kaiserin Rhonhadet Hir Mikoleyda	

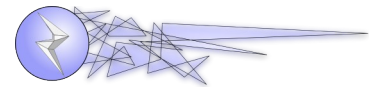
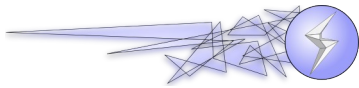


GESCHICHTE



43 – 148	* 22.05.01 † 27.09.148 Kaiserin Kosmosa Hir Rhonhadet	
148 – 229	* 15.10.101 † 30.08.229 Kaiserin Aurathe Hir Kosmosa	
229 – 300	* 02.08.176 † 25.06.300 Kaiserin Vrade Hir Aurathe	
300 – 300	* 14.10.254 † 21.04.300 Kaiserin Il'harma Hir Vrade	Kaiserin Il'harma Hir Vrade starb an einem Attentat in der Öffentlichkeit zur Zeit des heiligen Naolun-Festes. Hierbei wurden viele hochrangige Priesterinnen der Ciélia Faharí und der 1. Hiras des alten Reiches getötet.
300 – 365	* 27.07.266 † 08.07.365 Troómbak Iharn, Hiras des neuen Reiches, Brücke zu neuen Ufern	Da Kruknas Kern zu dieser Zeit keine Ciélia Faharí für die kaiserliche Nachfolge würdig hielt übernahm der Hiras des neuen Reiches (weltlicher Führer Guldeon Harfs) die Führung des Reiches.
365 – 457	* 31.01.302 † 24.03.457 Kaiserin Birkate Hir Il'harma, Spiegel des Kristalls	Eine sehr vergeistigte Kaiserin. Sie überließ die weltliche Regierung ihren Hiras.
457 – 508	* 11.09.414 † 25.05.584 Ultimat Ferren	Nach der Beisetzung der schwachen Kaiserin Birkate besetzte das Militär den Großen Rat und den Kleinen Rat. Lordadmiral Ferren setzte sich an die Spitze des Putsches und bezeichnete sich ab jenem Tag als Ultimat.
508 – 596	* 08.11.471 † 16.04.471 Ultimat Nagherrick, Eiserne Hand, Wahrer der Heimat	Unter der Abkehr des Volkes vom Fahar Baander, der Staatsreligion dieses Sternensystems, starb langsam Kruknas Saat ab.
<i>Zeit der Starre</i>		
855 – 981	12.05.855 † 17.09.981 Kaiserin Garam, die in der Starre Geborene	
981 – 1021	* 26.11.936 † 02.06.1021 Kaiserin Selifaheme Hir Garam	
1021 – 1106	* 01.14.978 † 27.12.1118 Kaiserin Aurathe II Hir Selifaheme	
1106 – 1131	* 29.08.1002 † 12.05.1131 Kaiserin Orubma Hir Aurathe II	
1131 – 1221	* 17.10.1119 † 03.05.1221 Kaiserin Sorde Hir Orubma	Die Enkelkaiserin
1221 - 1341	* 23.12.1183 † 13.02.1341 Kaiserin Fanitat Hir Sorde	
1341 – ?	* 18.02.03 † Kaiserin Ergalore Hir Fanitat	

Tabelle 2: Regententabelle



3.2 Politik der bewohnten Planeten Faugen Hanns

3.2.1 Die Kaiserin

Das System *Faugens Hann* wird stets von einer Kaiserin geführt. Diese hat die absolute Macht im Staate inne. Gleichzeitig stellt die Kaiserin das religiöse Oberhaupt ihrer Bevölkerung dar, das nach dem Tod einer vorangegangenen Kaiserin aus dem Kreise der Ciélia Faharí zum neuen weltlichen wie religiösen Oberhaupt gewählt wird.

Da die Kaiserin nicht auf allen bewohnten Planeten gleichzeitig residieren kann, ernennt sie zwei *Hiras*, welche die Geschicke des jeweiligen Planeten in ihrer Abwesenheit lenken.

3.2.2 Hiras

bzw. *Kleinen Rat* oder dem *Kreis der Berater* anzugehören. Das einzig wichtige ist: Er muss sich um sein Volk verdient gemacht haben. Es muss eine große Persönlichkeit sein, die die Tugenden des Staates in jeglicher Weise repräsentiert.

In Abwesenheit der Kaiserin hat ein Hiras die vollständige Herrschaftsgewalt – innerhalb der geltenden Gesetze.

3.2.3 Kreis der Berater

Der Große bzw. Kleine Rat schlägt eine Anzahl ehrenwerter Personen aus dem Kreise des Rates und aus dem Kreise der Ciélia Faharí vor, aus denen die Ciélia Faharí jene erwählen, welche die Kaiserin und die Hiras nach bestem Wissen und Gewissen beraten können. Die Ciélia Faharí machen sich die Wahl der Berater nicht leicht. Sie läuft nach einem strengen Ritual (*Tha-Fen*) ab, das sehr

viel mit Meditation und Visionen zu tun hat. Meist herrscht eine Mehrheit an weltlichen Beratern im *Kreis der Berater*. Dies fällt jedoch nicht sehr ins Gewicht, da ein Wort einer religiösen Würdenträgerin stets viel wiegt.

3.2.4 Der große Rat

Der große Rat stellt die Gesetzgebende Gewalt dar. Hier wird über die Geschicke des Planeten Taula diskutiert, beraten und Gesetze verabschiedet, die von der Kaiserin bzw. durch den Hiras bestätigt werden müssen. Erst dann sind diese wirksam. Gesetze, die das Staatsgefüge betreffen müssen stets von der Kaiserin bestätigt werden. Der Rat besteht aus der Gruppe der 200 ältesten Adelsgeschlechter, der Gruppe der 180 höchstrangigen Militärs und den 120 Vertretern des einfachen Volkes.

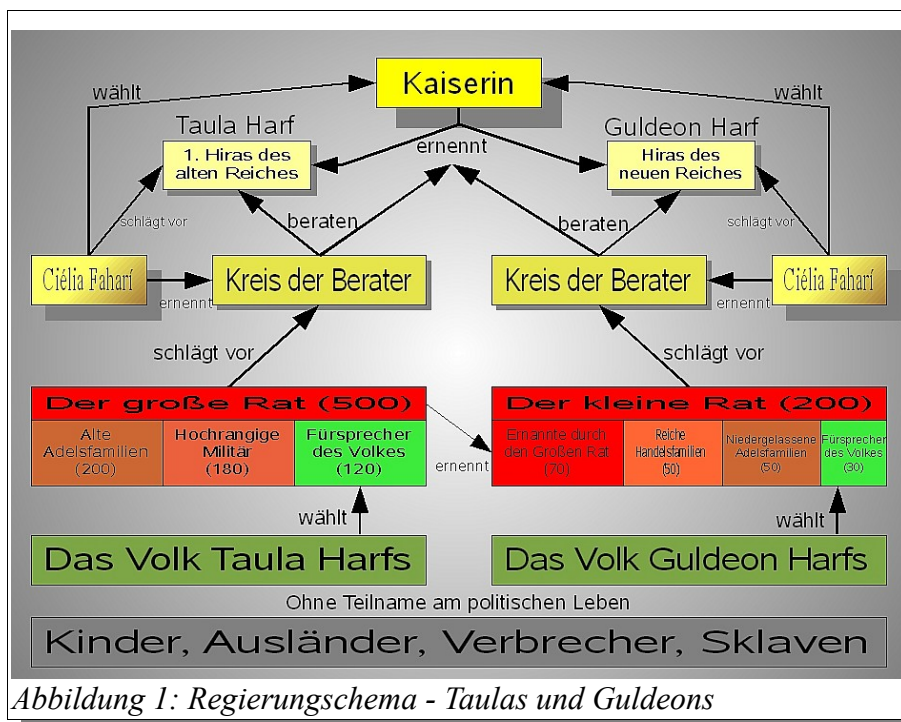
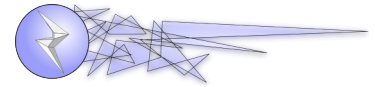
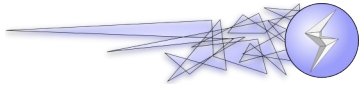


Abbildung 1: Regierungsschema - Taulas und Guldeons

Zur Zeit werden zwei Hiras als Vertreter der Kaiserin eingesetzt: Der 1. Hiras des alten Reiches und der Hiras des neuen Reiches. Beide werden von den Ciélia Faharí der Kaiserin vorgeschlagen, die dann von der Kaiserin entweder ernannt oder abgelehnt werden können. Ein Hiras muss nicht der weiblichen Priesterschaft entstammen. Es ist sogar üblich, dass ein Mann für dieses Amt vorgeschlagen wird. Es ist auch nicht notwendig dem Großen

chen Volkes.

Die Vertreter des Volkes werden alle 3 Jahre direkt vom Volk gewählt. Die Anzahl der Wiederwahlen ist nicht beschränkt. Ihre Anzahl im Rat ist zwar die geringste, doch entscheiden diese meist tatsächlich nach ihrem Gewissen und nicht nach ihren persönlichen Vorteilen, so dass diese Vertreter des Volkes am wenigsten zu berech-



nen sind. Aus diesem Grund buhlen die Adeligen und die Militärs oft um die Stimmen der Vertreter des Volkes.

Die 180 höchstrangigen Militärs werden in den großen Rat abberufen, bis sie aus dem Dienst scheiden.

Der Adel stellt auf Taula traditionell die größte politische Macht im Rat dar. Welche Familie zu den 200 ältesten Adelsfamilien gehört wurde bei der Institutionalisierung des Regierungsapparates festgelegt. Die Familien bestimmen selbst über den Abgesandten, der seinen Platz im Rat einnehmen darf. Dieser bleibt dann aber auch Mitglied dieses Rates bis zu seinem Tode.

3.2.5 Das Volk

Das Volk hat alle drei Jahre die Möglichkeit seine Fürsprecher des Volkes zu wählen, welche dann die direkten Interessen des Volkes zu vertreten haben.

3.2.6 Beziehungen zu "extrastellaren" Völkern

Der Hang zur Harmonie

Das natrensche Volk liebt Ordnung und Harmonie. Daher ist ihre Abneigung zu allen Völkern, die nicht aus dem System Faugens Hann stammen leicht zu verstehen: "Andere Völker bringen Unruhe und Disharmonie nach Faugens Hann." Diese Abneigung äußert sich jedoch nicht in Aggressionen und Anfeindungen ihnen gegenüber. Es wird lediglich darauf geachtet, so wenig Kontakt wie möglich zu diesen fremden Völkern zu haben.

Ferne Handelsposten

Wie unter Militär - Faugens Hann beschrieben, finden die meisten Kontakte zu anderen Völkern auf den Zollstationen statt. Auf diesen Zollstationen wird der Handel mit Fremdvölkern fast nahezu komplett abgewickelt. Gleichzeitig bieten diese Stationen Natreanern, die nicht so tief in den natrenschen Traditionen verwurzelt sind, genug Möglichkeiten ihr Leben ohne gar zu strenge Repressionen durch die Ciélia Fahar zu befürchten.

Erholung auf Guldeon Harf

Guldeon Harf ist der einzige Planet dieses Systems, auf dem Angehörige vieler Fremdvölker anzutreffen sind. Guldeon Harf gilt als ausgesprochener Geheimtipp für den

besonderen Urlaub der Superreichen, die eine besonders intensive Erholung suchen. Es gibt kaum Wünsche, die von den "Gastgebern" verwehrt werden, so lange sie der Erholung dienen.

Umgang mit Fremden auf den übrigen Planeten

Die Natreaner gehen davon aus, dass Angehörige eines fremden Volkes, die sich auf den Planeten dieses Systems befinden einen wichtigen Grund dafür haben, da diese Angehörigen an den strengen Kontrollen am Rande Faugens Hann nicht aufgehalten worden sind. Aus diesem Grund pflegen die Natreaner zu ihnen ein freundlich distanziertes Verhältnis.

Okor - Religiöses Sperrgebiet

Jegliches Betreten Okors von einem Nicht-Natreaner wird mit der Tode bestraft.

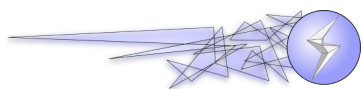
3.3 Die Religion - Fahar Baander

Die Staatsreligion Fahar Baander ist eine Religion, die nicht auf die Wunder längst vergangener Zeiten zurückblickt. Es gibt kein Buch, keine Schriften und Datenkristalle mit wundersamen Geschichten aus der Zeit der Altvordenen, denn die Götter weilen immer noch unter dem ausgewählten Volk. Die Gotteskinder Ferigane und Milankualaar melden sich durch die Pristerinnen zu Wort und greifen, wenn nötig, direkt in die Geschehnisse Faugens Hann ein.

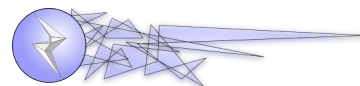
Wie im Kapitel 3.1 Geschichte S. 3 erwähnt, sind die Gotteskinder Ferigane und Milankualaar nichts anderes als Projektionen der kristallinen Entität Kruknas Kern. Kruknas Kern entnahm diese beiden Namen dem fast dem Wahnsinn verfallenen Gehirn Mikoleydas Hir Aelo. Mikoleydas Geist klammerte sich an diese mythologischen Namen, so dass Kruknas Kern diese zur Kontaktaufnahme wählte. Diese beiden Gotteskinder stellen sozusagen das letzte Verbindungsglied an die natrenschen Kultur vor den Qualen des Schwarmes dar. Es sind daher nicht die Gotteskinder, sondern die Entität Kruknas Kern, die Einfluss auf sein von ihm geformtes Volk nimmt. Doch ist dies dem natrenschen Volk nicht bewusst.

3.3.1 Struktur

Die gesamte Glaubenskultur Fahar Baander wird in



DIE RELIGION - FAHAR BAANDER



der Organisation *Bahan* zusammengefasst. *Bahan* kann man am ehesten mit dem institutionellen Begriff der Kirche gleichsetzen. Das *Bahan* untergliedert sich in einen Hauptzweig und vielen Nebenströmungen/Orden. Alle Priester und Priesterinnen des Bahans sehen sich als Wahrer der Glaubensriten, -regeln und der Feste. Sie sind Seelsorger und Ratgeber des Volkes.

Aus dem Kreis der weiblichen Priester werden die Erwählten der Ciélia Faharí entdeckt. Die Ciélia Faharí sind die Priesterinnen, die durch Meditation und Rituale mit den Gotteskindern in Kontakt treten können. Es scheint so, dass lediglich die weiblichen Priester hierzu die genügende Sensibilität und Offenheit besitzen. Diese Priesterinnen stellen das Bindeglied zwischen den Gotteskindern (Kruknas Kern) und dem natrenschen Volk dar. Sie stehen über der einfachen Priesterschaft und ihr Wort wird nie in Frage gestellt. Aus dem Kreise der Ciélia Faharí wird auch die zukünftige Kaiserin gewählt.

Die Kaiserin – Dor'Fahara (Wahrer des Glaubens)			
Wah (Erhabene)	Ciélia Faharí	Maher'Fahara (Hüter des Glaubens)	Baham
Erifa (Erleuchtete)		Lareme (Wissender)	
Nora'Faugens (Der Gotteskinder Wort)		Vanes (n, pl Vanese, Priester)	
Ranu (Gereinigte)		Da'Ridee Fahare (Diener im Glauben)	
Arimate (Ausgewählte)		Riens Fahare (Suchender im Glauben)	

Neben der Hauptrichtung Bahan gibt es zahlreiche Orden, die sich in ihren Titeln jedoch nicht unterscheiden

Tabelle 3: Religiöse Rangbezeichnungen

3.3.2 Feste

Die Nacht des großen Gesanges

Dieses Fest wird in der längsten Nacht des Jahres gefeiert. In allen größeren Orten des Sternensystems Faugens Hann wird den Gotteskindern Ferigane und Milan-kualaar mit prächtigen Gesängen und Lichtspielen die Ehre erwiesen. In einer, die Nacht andauernden Prozession, wird der Kristall *Luhir* den Gläubigen der Hauptplaneten Taula Harf und Guldeon Harf in den *Gerondese* offenbart. Die Prozession durch das Sternensystem wird durch Transmitter ermöglicht, die sämtliche Gerondese miteinander verbinden. Der letzte Abschnitt dieser Prozession wird direkt von der Kaiserin mit ihren engsten Vertrauten begangen. Sobald der Kristall *Luhir* wieder im Gerond Taula (Hauptgerond) angekommen ist, besteigt die Kaiserin mit dem Kristall eine Spacejet und fliegt, zur Durch-

führung des abschließenden Rituals, in Richtung der heiligen Kristallhöhle der Gotteskinder auf Okor. Dort verweilt die Kaiserin bis die Gotteskinder sie entlassen und das Ritual, nach einer Segnung des natrenschen Volkes, für beendet erklären.

3.3.3 Gebäude

Gerond

Ein Gerond ist ein Hauptgebetshaus. Sie finden sich in großen bzw. religiös wichtigen Orten.

Mahna

Das Mahna ist ein kleines Gebetshaus, wie es in jeder Gemeinde zu finden ist. Es muss sich nicht immer um ein geschlossenes Gebäude handeln. Offene Plätze, aber auch natürliche Orte (Lichtungen, Höhlen usw.) können als Mahna genutzt werden.

3.4 Das Militär

3.4.1 Allgemeines

Art: Berufsarmee

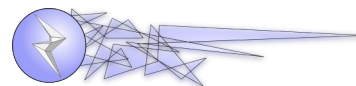
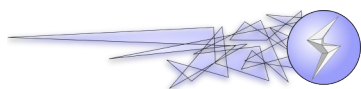
Zugangsbeschränkung: Natreaner, Volljährigkeit

Karrierebeschränkung: keine

Das Militär hat in der Gesellschaft einen hohen Stellenwert und die Mitgliedschaft in der Armee bedeutet eine große Ehre. Auch wenn es keine Zugangsbeschränkung nach Geschlecht, Herkunft und Ausbildung gibt, werden nicht alle Natreaner zum Dienst im Militär zugelassen. Intensive körperliche wie auch psychologische Tests zu Beginn der Militärkarriere sieben die Besten der Anwärter heraus. Einmal aufgenommen, stehen jedem Mitglied alle Möglichkeiten offen. Je nach Leistung und Einsatz ist eine Karriere bis in den Grad der Wahrer möglich (zumindest theoretisch). Es ist jedoch offensichtlich, dass Natreaner welche die Universität der Kriegskunst (Ord-Krado) erfolgreich durchlaufen haben, bei der Vergabe von Offizierstiteln bevorzugt werden.

3.4.2 Systemwacht

Natreaner stehen Wesen, die von außerhalb in ihr System eindringen sehr misstrauisch gegenüber. Sie sind ih-



nen nicht direkt feindlich gesonnen, doch hassen Natrea-ner nichts mehr als Unordnung und Unstrukturiertheit, die durch Fremdwesen in ihre Heimat getragen wird. Aus die-sem Grund werden Geschäfte mit Fremdwesen meist weit vor den Toren des Systems Faugens Hann, in so genann-ten Zollstationen, getätigt. Diese Zollstationen werden von der Systemwacht betrieben. Ankommende Raum-schiffe werden augenblicklich auf allen bekannten Fre-quenzen und Sprachen per Funk aufgefordert nicht weiter in das Doppelsternsystem einzudringen, sondern die nächstgelegene Zollstation anzufliegen, oder einen Code der zum Weiterflug berechtigt zu übermitteln. Einen Code werden meist nur System eigene Schiffe besitzen. Alle an-deren schlagen ihre Waren direkt an diesen Zollstationen um und reisen wieder in Richtung Heimat ab.

Sollte ein Raumschiff dieser Aufforderung, die nächs-te Zollstation anzufliegen und auch die darauf folgende Warnung der entsprechenden Zollstation ignorieren, wird Systemalarm ausgelöst. Dieser versetzt die weiteren im System verteilten Stationen in Gefechtsbereitschaft. Ein-heiten werden ausgesandt welche die Eindringlinge abfan-gen und gegebenenfalls abdrängen werden. Sollte dies keine Wirkung zeigen, eröffnen die Raumschiffe der Sys-temwacht das Feuer.

Zur Systemwacht gehören auch die auf den Planeten und einigen Monden stationierten Forts. Lediglich der hei-lige Planet Okor besitzt keine feste Verteidigungsanlagen. Zwischen Taula Harf und Guldeon Harf befindet sich ein

altes Fort in der Umlaufbahn um das Doppelgestirn das noch aus der Zeit des Krieges zwischen den Natreanern und den Traemor stammt.

3.4.3 Planetare Sicherheit

Die Planetare Sicherheit stellt die Bodentruppen des Militärs. Zu den Bodentruppen gehören Infanterie über Flugpanzer bis zu Kampfrobotern. Die Systemwacht und die Planetare Sicherheit sind lediglich auf dem Papier ge-trennte Einheiten. Im Alltag arbeiten beide Verbände Hand in Hand, zumal sich viele Einsatzgebiete stark überschnei-den. Das militärische Abzeichen der Planetaren Sicherheit hat keinen Kreis sondern eine Raute um den heiligen Kris-tall „Luhir“.

3.4.4 Militärpolizei

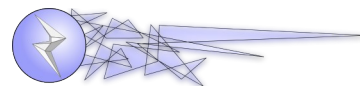
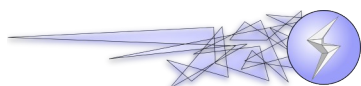
Die Militärpolizei sorgt innerhalb des Militärs für Recht und Ordnung. Sie sorgt jedoch auch auf allen Plane-ten dieses Systems, außerhalb Taula und Guldeon Harf, für die Einhaltung der Gesetze.

3.4.5 Militärischer Geheimdienst

Der militärische Geheimdienst des Systems Faugens Hann findet sein Einsatzgebiet auf den Zoll und Handelsstatio-nen und auf Planeten außerhalb Faugens Hann.

3.4.6 Ränge des Militärs

Mannschaft	Rangbezeichnungen		Beschreibung
	Hogobal	Interkosmo	
	Riens	Suchender	Der Soldat befindet sich in der Orientierungs-, Aus-bildungs, und Bewährungszeit. Der Suchende wird nur in Kriegszeiten in den Einsatz geschickt und das auch nur, wenn andere Truppen nicht mehr zur Ver-fügung stehen. In dieser Zeit wird der Anwarter intensiven Auslese-tests unterzogen, in denen er seine Tauglichkeit un-ter Beweis stellen kann.
	Tumar	Soldat	Der ausgebildete Soldat bildet die Basis des Mili-tärs.
	Erd'Tares	Mann der Tat	Spezialisiert sich ein Soldat in eine bestimmte Rich-tung, oder gehört er zu einer besonderen Einheit, so trägt er den Rang „Mann der Tat“!
	Erd'Vahen	Mann von Ehre	Der „Mann von Ehre“ findet sich in Spezialeinhei-ten, Kriseneinsatztruppen oder wurde auf Grund ei-



			ner besonderen Tat ausgezeichnet.
Unteroffiziere	Mér'Troch	Herr der Kraft	Die „Herren“ bildet den Rang der Unteroffiziere. Ein Herr wird in Taula Harf als selbständig und freier Natreaner angesehen, dem sich meist mehrere Personen angehörig fühlen. Diese Bezeichnung stammt wohl noch aus der Frühzeit der Natreaner in der die Gesellschaft von der Gruppierung in unterschiedliche Sippen geprägt war.
	MérTares	Herr der Tat	Ein Herr der Tat konnte sich schon im Einsatz beweisen.
	MérVahen	Herr von Ehre	Von Ehre ist ein Herr, wenn er auf Grund einer heldenhaften Tat ausgezeichnet ist, oder wenn er einer Spezialeinheit angehört.
	Méer	Herr	Dies ist die höchste Stufe der Unteroffiziersränge.
Offiziere	End'Proxon	Lords Rechte	Die Offiziere leiten meist einzelne Schiffe oder ganze Truppenverbände. Obwohl es jedem Mitglied des Militärs durch entsprechenden Einsatz offen steht, einen Offiziersrang zu erreichen, ist es offensichtlich, dass es leichter ist einen Offiziersrang zu erreichen, wenn man zuvor das Ord-Krado (Universität der Kriegskunst) besucht hat.
	Proxim	Lord	
	Harénu	Lordadmiral	
	Harén	Admiral	
Wahrer	Dor'Iharf	Wahrer der Macht	Die Wahrer sind die obersten Machthaber von militärischen Großräumen. Die Wahrer werden von der Kaiserin aus den Rängen der Offiziere ernannt.
	Dor'Nuadhish	Wahrer der Ordnung	
	Dor'Eidos	Wahrer des Friedens	
	Dhor	Wahrer	Der Wahrer ist der oberste Befehlshaber des gesamten Militärs. Dieser Grad wird lediglich von einem einzigen Natreaner geführt.

3.5 Sicherheit

3.5.1 Gesundheitsbehörde

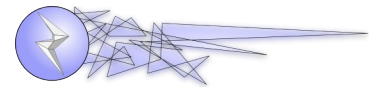
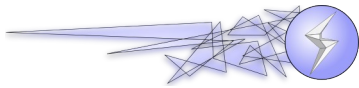
Diese Behörde hat ihren Ursprung in der Zeit nach dem Schwarm, als es daran ging, das körperliche und seelische Leid der Natreaner zu lindern. Notdürftige Krankenhäuser mussten errichtet, Tote schnell bestattet und die Seuchengefahr eingedämmt werden.

Die ersten weltlichen Natreaner, die durch den Kristall *Luhir* vom Wahnsinn geheilt wurden übernahmen diese schwierige und auch gefährliche Aufgabe. Da zur Heilung viele der Raserei verfallenen Natreaner zu *Luhir* gebracht

werden mussten, war es nötig manchmal auch Gewalt anzuwenden. Daher wurde diese Organisation mit weitreichenden Vollmachten ausgestattet.

Eine weitere Aufgabe war die Versklavung der Traemor. Hierfür erhielt die Gesundheitsbehörde von den Gotteskindern (Projektionen von Kruknas Kern) die *Genostase* (siehe: Genostase S. 14), für die Behandlung aller Neugeborenen Traemor. Diese genverändernde Substanz sollte die Traemor zu friedlich dienenden Sklaven wandeln. Die nicht mehr zu behandelnden erwachsenen Treamor wurden getötet.

Ein paar Jahre nach der Heilung des natrenschen Volkes ging es daran auch noch die letzten Verschollenen Natreanern zu finden und ihnen Heilung bzw. eine würdevol-



le Bestattung zukommen zu lassen. Es gab jedoch immer noch einzelne Traemor, die dem Zugriff der Behörde entgingen. Dies gab den Ausschlag für Untersuchungen im Verborgenen. Die Gesundheitsbehörde glich immer mehr einem Geheimdienst.

Die Gesundheitsbehörde erstrecken sich somit von einfachen gesundheitswahrenden Aufgaben, die mit unserem Roten Kreuz vergleichbar sind bis zu geheimdienstlichen Aufgaben ähnlich dem TLD. Weiter ist die Gesundheitsbehörde für die Vergabe der Genostase verantwortlich, wie auch für die Inobhutnahme der *Niedergeborenen* bei denen die Genostase keine bzw. nicht ausreichend Wirkung zeigt.

Die Gesundheitsbehörde ist ein sehr mächtiges Instrument im natrenschen Imperium. Sie ist jedoch stets bemüht, ihre öffentlichen Aktivitäten auf die eines angesehenen Rettungsdienstes zu beschränken.

3.5.2 Polizei

Vergleichbar mit der anderer Planetensysteme.

Strafen

- "Trakura" (dem Entzug aller Sinneseindrücke) bestraft.

3.5.3 Geheimdienst

Siehe: (Gesundheitsbehörde S. 12)

3.6 Persönlichkeiten

3.6.1 Mikoleyda Hir Aelo

Mikoleyda Hir Aelo, die Harénu des Schlachtkreuzers DRAU (und Gründerin des Glaubens Fahar Baander)

3.6.2 Kruknas Saat

Dies sind Handteller große Kristalle aus Kruknas Kern. Sie werden, eingeschlossen in eine Kugel klaren Bergkristalls, dem jeweilig dienenden Volk als heilige Reliquie übergeben. Dieses Volk, in diesem Fall die Natreaner halten ihre rituellen und spirituellen Gesänge, Anbetungen und Meditationen vor diesem Kristall ab. Kruknas Saat nimmt diese Energie in sich auf und leitet diese zu Kruknas Kern weiter. Die Betenden spüren Erleichterung und Freude. Kruknas Saat dient somit als direkte Verbin-

dung zu Kruknas Kern. Diese Verbindung kann auch zur Kommunikation zwischen den Betenden und Kruknas Kern dienen. Diese erscheint diesen als Erleuchtung. So wundert es nicht, dass die natreansche Gesellschaft sich sehr stark theologisch ausgerichtet ist.

Durch Kruknas Saat kann Kruknas Kern seine Kräfte direkt und unmittelbar einsetzen. Dies zeigte sich in der Heilung des durch den Schwarm verursachten Wahnsinns im natreanschen Volkes und in der Unterwerfung der Traemor mit Hilfe dieser Kristalle.

Der erste und wichtigste Kristall wird Luhir genannt. Er ist das wichtigste Heiligtum des natrenschen Glaubens. Jeder Kristall besitzt einen Eigennamen den er bei der Übergabe von den Gotteskindern an die Kaiserin erhält.

Kruknas Saat befindet sich in diesem Kapitel, da viele Gläubigen diesen Kristallen eine eigene Persönlichkeit unterstellen. Der Glaube verbietet es jedoch dies genauer zu erforschen.

3.7 Bevölkerung

3.7.1 Natreaner

Die Natreaner bilden die Spezies welche die bewohnbaren Planeten des Systems Faugens Hann beherrschen. Ihnen untergeordnet sind die „Niedergeborenen“.

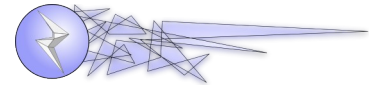
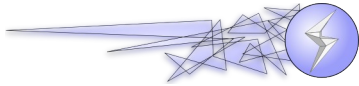
Volk: Natreaner (ZIV°10 , TECH°8)

Zentralwelt: Taula Harf im System Faugens Hann

Aussehen: Natreaner sehen den Menschen Terras sehr ähnlich. Sie sind durchschnittlich 1,82m groß und wirken sehr schlank und sehnig. Ihre Haut hat einen leicht blassen Teint, auch in Regionen in denen die Sonne häufig und intensiv scheint. Dies liegt am starken Magnetfeld Taulas, welches die meisten für die Haut schädlichen Strahlungen um den Planeten herumleitet, so dass die Haut der Natreaner sich nur wenig selbst schützen muss. Bei interplanetaren bzw. interstellaren Reisen müssen die Natreaner für ihre Haut besondere Schutzmaßnahmen ergreifen.

Die Haut der Stirn ziert ein leicht fleckiges Band. Dieses läuft entlang der Schläfen über den Hinterkopf und verblasst schließlich in einer Spitze zwischen den Schulterblättern. Im normalen Gemütszustand ist dieses fleckige Band kaum auszumachen. Doch ändern sich die Farben der Flecken bei starken Emotionen. Die Bandbreite der Verfärbungen reichen von dunkelpurpurrot bis bläulich fluoreszierend.

Als Haarfarbe dominiert blond, rot bis blauweis. Im



Alter werden sie meist silberweis.

Weiter auffällig sind die schmalen Hände der Natreaner. Sie besitzen auf dem ersten Augenblick lediglich vier Finger an der Hand. Einen Daumen und drei weitere Finger. Der kleine Finger hat sich zurückgebildet und ist nur noch als kleiner Auswuchs am Handgelenk zu erkennen. Das sanfte Berühren und streicheln dieses Stummelfingers (Soel) wirkt erregend und ist Teil der Vorbereitung des Sexualaktes. Terraner und Terraabkömmlinge, die bei Begrüßungen die Hände schütteln, sollten besondere Vorsicht walten lassen.

Die drei Prinzipien

Achte die Geschichte – Wahre die Ordnung – Fühle die Ästhetik

Nach diesen drei Prinzipien haben die Gotteskinder Ferigane und Milankualaar (Kruknas Kern) die neue Zivilisation der Natreaner geprägt. Genau betrachtet liegen diese Prinzipien der Natur eines Kristalls sehr nahe. Kristalle wachsen stets in einer bestimmten Ordnung, die ihm von seinem Kristallgitter aufgezwungen wird. Der Anblick wirkt auf den Betrachter rein, klar sehr ästhetisch. Kruknar selbst benötigt einen ständigen Zufluss an Vitalenergie und das über die Jahrhunderte hinweg. Auch daher das Prinzip: „Achte die Geschichte!“

Doch welche Auswirkungen haben diese Prinzipien auf die Gesellschaft der bewohnten Planeten des Systems Faugens Hann? Schaut man genau hin, findet man diese in jedem Tun und Denken der Natreaner und ihrer Sklaven wieder. Sie bilden die Grundfesten ihrer Kultur.

Mathematik:

Natreaner lieben die Ordnung und die Reinheit der Mathematik. Sie wurden wahre Meister der Mathematik, was wieder Auswirkungen auf die Architektur und weitere Bereiche hat.

Musik:

Musik hat sehr viel mit Mathematik zu tun. Fast jeder Natreaner betätigt sich in irgendeiner Weise mit Musik. Es gibt in den Städten öffentliche Plätze, die ständig mit Musik beschallt werden. Dort kann man stets viele Natreaner antreffen, die sich dort entspannen. Sei es in ihrer Mittagspause an einem Arbeitstag oder bei Ausflügen an ihren freien Tagen. Musik spielt noch eine weit größere Rolle im Leben der Natreaner. Besondere Anwendung findet sie in der Medizin bei Heilbehandlungen, aber auch bei psychischen Manipulationen der Geheimdienste.

Der Staatsglaube Fahar Baander:

Der Glaube an die zwei Gotteskinder besitzt viele Regeln und Traditionen die befolgt werden wollen. Für die Bewohner Faugens Hann ist es keine Frage diese zu befolgen. Traditionen halten die Gemeinschaft aufrecht, festigen den Status Quo und sichern der Kaiserin ihre Stellung. Natreaner, aber auch ihre Diener die Niedergeborenen reagieren sehr ungehalten, sollte man ihren Glauben in Frage stellen. Die Rieten werden mit sehr großer Hingabe und stets mit Blick auf die Ästhetik durchgeführt. Selbst ein Blutopfer wirkt innerhalb des Rituals sehr ansehnlich, euphorisierend (Weiteres siehe: Die Religion S.8).

Das Militär:

Geschichte und Tradition sind überall eine starke Quelle der Bestätigung des Existenzrechtes einer Armee. Die Geschichte ist aber auch eine Quelle der Inspiration für zukünftige Manöver in Schlachten. Naturgemäß ist eine hohe Ordnung in einem Militärapparat unumgänglich. Aber auch hier zeigt sich das Prinzip der Ästhetik. Angefangen bei der Form der Raumschiffe, die in ihrer Form einem Kristall nachempfunden sind, bis zu der Schönheit der Manöver in einem Kampf. Zum Beispiel ist ein Manöver so durchzuführen, dass es einem Gegner würdig ist. Es sollen so wenige Beteiligten wie möglich ihr Leben lassen.

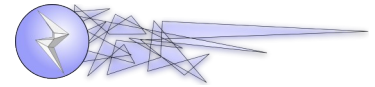
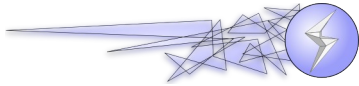
Es gibt bestimmt noch weitere Bereiche des Lebens die es wert wären hier aufgezählt zu werden. Diese werden an dieser Stelle später weiter ergänzt.

Kleidung / Mode

In der Freizeit kleiden sich die weiblichen Natreaner in leicht fallende Gewänder mit kräftigen Farben. Um ihre Handgelenke binden sie lange halb durchsichtige Stoffe, die in schmalen Bahnen fast bis zum Boden hängen. Diese Feinen Stoffe besitzen die Aufgabe den kleinen Finger am Handgelenk zu verdecken. Mit den Farben dieser Gelenkfahnen können Frauen signalisieren, ob sie sich schon einen Mann ausgesucht haben, oder ob sie noch auf der Suche ist.

Da Ästhetik bei den Natreanern eine große Rolle spielt, achten auch die männlichen Natreaner auf Kleidung, die die Vorzüge ihres Körpers unterstreicht. Farblich bewegen sich männliche Natreaner meist in gedeckten erdigen Tönen.

Manche Natreaner bedecken ihren Fleckenkranz mit einer Kopfbedeckung, die um das Haupthaar gelegt wird. Meist findet man solche Kopfbedeckungen bei der Pries-



terschaft, bei Politikern und dem Militär. Besonders bei den jugendlichen Natreanern gibt es einen Trend seinen Fleckenkranz zu bedecken.

3.7.2 Niedergeborene

Aussehen

Die Niedergeborenen oder Traemor, wie sie sich selbst nennen, sind die Sklaven der vorherrschenden Natreaner. Sie sehen sehr menschenähnlich aus und werden durchschnittlich 1,72m groß. Bis auf das Gesicht, die Hand- und Fußflächen ist die Haut mit Hornschuppen bedeckt, die einer Echse ähneln. Die Schuppen sind mittel- bis dunkelbraun gefärbt und zeigen je nach Familienzugehörigkeit unterschiedliche Muster. Ihre wenige sichtbare Haut besitzt eine leichte Bräune und ihre Augen sind meistens goldgelb.

Bei den Niedergeborenen beginnt am Hinterkopf eine kleine Hornreihe, die sich über die einzelnen Wirbel bis zum Steiß fortsetzt. Da zwischen den einzelnen Hornknochen lange schwarze Haarbüschel sprießen, sind diese nur selten zu sehen. So bilden die Haarbüschel mit dem starken schwarzen Haupthaar eine dichte Linie, bis tief in den Rücken hinab.

Niedergeborene sind nahezu „gleichwarm“. Je nach Umgebungstemperatur schwankt ihre Körpertemperatur zwischen 25°C bis 42°C. Sie verfallen durch ihre Mindestgrenze von 25°C Körpertemperatur zwar nicht in eine Starre, doch sind ihre Bewegungen langsamer und träger als normal. Da aber auch ihr Stoffwechsel bei 25°C langsamer arbeitet, können Niedergeborene länger ohne Nahrung auskommen als vergleichbare gleichwarme Humanoide.

Auf Grund eines Hormonpräparates (siehe: Genostase S. 14), das den jungen Niedergeborenen spätestens bis zum siebten Lebensjahr verabreicht werden muss, sind sie sehr folgsam und dienen ihren Herren gerne.

Kleidung

Niedergeborene tragen ihren Rücken stets frei, so dass ihre Haarlinie gut zu sehen ist. Beim Tragen von Schuhen fühlen sie sich unwohl, daher finden sie bei den Niedergeborenen nur Anwendung, wenn dies unbedingt notwendig ist.

Genostase

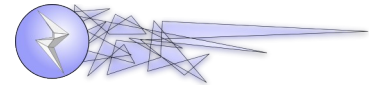
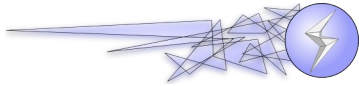
Genostase ist das Hormon, das von der Gesundheitsbehörde den Siebenjährigen der Niedergeborenen zu verabreichen ist. Dieses Hormon ist jedem Niedergeborenen zu verabreichen und dies ohne Ausnahme. Ein nicht Einhalten dieser Vorschrift kann laut Seuchengesetz zur Todesstrafe des jungen Sklaven und der „verseuchten“ Familie führen. Den Niedergeborenen wird glaubhaft gemacht, ihre Spezies hätte starke Gendefekte, die mit Hilfe dieser Hormongabe unterdrückt werden können.

Tatsächlich verhindert die Genostase die Abflachung des Kopfes, die stärkere Ausprägung der Hornreihe der Wirbelsäule und eine gebeugte Körperhaltung. Aber besonders stark unterdrückt die Genostase den wilden Freiheitswillen die Unbeugsamkeit und den Hunger auf rohes Fleisch. Ohne diese Genostase könnten die Traemor nicht als Sklaven gehalten werden.

In seltenen Fällen wirkt die Hormongabe nur ungenügend bis gar nicht. Dies wird spätestens im zehnten Lebensjahr eines Niedergeborenen bei einer Nachuntersuchung der Gesundheitsbehörde festgestellt. Solche minderwertigen Sklaven müssen dann auf Grund der „Seuchengefahr“ von ihrer Familie getrennt werden. Die Gesundheitsbehörde überbringt der Familie ihr Mitleid und erläutert, dass ihr Kind in einer medizinischen Einrichtung aufwachsen wird, die für solche Fälle geschaffen wurde. Die Sklavenbesitzer bekommen von der Gesundheitsbehörde eine Entschädigung für den Ausfall eines Sklaven durch das nicht wirkende Hormonpräparat.

Rechte und Pflichten der Niedergeborenen (Auszug)

1. Die Niedergeborenen dürfen den Natreanern dienen. Diese sind im Gegenzug dazu verpflichtet für die Niedergeborenen und deren Nachkommen zu sorgen.
2. Für Niedergeborene gibt es keine Notwendigkeit sich mit Schulbildung zu belasten.
3. Niedergeborene dürfen ihre Feste feiern wenn sie durch den Glaubenskanon der Natreaner abgesegnet worden sind.
4. Niedergeborene dürfen niemals den Natreanern direkt in die Augen blicken.
5. Die Unversehrtheit des Körpers spielt für einen Niedergeborenen keine Rolle.



3.7.3 Die Totgeborenen

Totgeborene nennt man die Traemor, denen keine Genostase verabreicht wurde, oder aber deren verabreichte Genostase unwirksam blieb.

Diese werden, sofern sie sich der Gesundheitsbehörde entziehen, zu Totgeborenen erklärt und gejagt. Dies wird mit allen geheimdienstlichen und militärischen Mitteln durchgeführt. Der Tod des jeweiligen Traemors wird dabei billigend in Kauf genommen.

3.7.4 Legenden der Traemor

Trohax Elystr - Refugium der Freiheit

Unter den Traemor gibt es eine Geschichte, die Kinder schon in ihrem Nest erzählt bekommen. Vor langer Zeit gab es einen Ort an dem alle Traemor friedlich und frei leben konnten. Jeder Wunsch wurde ihnen von den Augen abgelesen. Es fehlte ihnen an nichts.

Viele Kindergeschichten der Traemor spielen an jenem Ort Trohax Elystr. Obwohl allen Traemor mit zunehmendem Alter bewusst ist, dass der Ort Trohax Elystr nur ein Phantasiegebilde ist, denken sie mit (vor ihren Herren) verdeckter Sehnsucht an ihn und wünschen sich so einen Ort.

Doch...

Ist es wirklich ein Fantasiegebilde? Ein Märchen? Könnte Trohax Elystr nicht eine Verballhornung des Sonnensystems Troxlyster sein?

Aber es gibt auch auf Faugens Hann tatsächlich einen Ort, welcher Trohax Elystr genannt wird. Südlich der Hafenstadt Eri leben in einem schwer zugänglichen Gebirgsschlund Traemor, die der Hormongabe Genostase mit sieben Jahren entgangen sind und hier Zuflucht gefunden haben. Wild leben sie hier (unter unwürdigen Umständen - aber frei) und haben sich ihr Trohax Elystr geschaffen.

3.8 Technik

3.8.1 Raumschiffe der Natreaner

Aussehen

Raumschiffe Natreans besitzen zwei Grundformen. Die erste Grundform gleicht einem perfekten Isokaeder

(20 seitiger Vielflächner). Die zweite gleicht einer feinen Kristallnadel. Aus der Ferne betrachtet wirken die Raumschiffe leicht durchsichtig mit einem feinen bläulichen Schimmer. Die scheinbare Durchsichtigkeit ist jedoch lediglich eine optische Täuschung der extrem glatten Oberflächenstruktur. An der Außenhülle sind keine Unebenheiten (Antennen, Greifarme, Waffenschächte, Hangars usw.) zu erkennen.

Antrieb

Die Funktionsweise des Unter- wie auch Überlichtantriebes sind halten die Natreaner verborgen. LFT, USO usw. versuchen schon einige Jahre die Funktionsweise der Antriebe zu erforschen. Bisher leider jedoch ohne Erfolg.

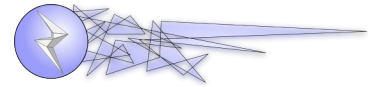
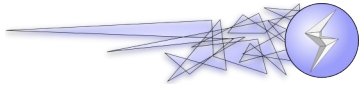
Der Antrieb der Raumschiffe Natreans folgen treu den drei Prinzipien ihrer Kultur. Besonders das Prinzip der Ordnung und der Ästhetik wirken hier besonders stark.

Die Aggregate projizieren um das Raumschiff einen Raum nahe der absoluten Ordnung (*Raum der klaren Struktur*), einem Kristallgitter nicht unähnlich. Dieses Gitter wird in Schwingung gebracht. Der Zielort, an dem das Raumschiff erscheinen soll, wird mit der Schwingung des genannten *Raum der klaren Struktur* verschränkt/synchronisiert. Diese Verschränkung ermöglicht eine Informations/Materieübertragung und somit eine Fortbewegung.

Die Schritte im Einzelnen:

1. Aufbau des Raumes der Klaren Struktur um das Raumschiff.
2. Beginn der Kristallschwingungen.
3. Verbindung mit dem Zielraum.
4. Synchronisation der Schwingungen beider Räume.
5. Informations- und somit auch Massetransfer.
6. Lösung der Synchronisation.
7. Auflösung des Raumes der klaren Struktur.

Die Dauer dieser Schwingungsübertragung ist abhängig von der Masse und der Distanz die überbrückt werden soll. Laut Beobachtungen der LFT beträgt die Minimalübertragung 2,5 Lichtjahre. Hierfür wurde eine Vorbereitungszeit nicht unter 20 sec. festgestellt.

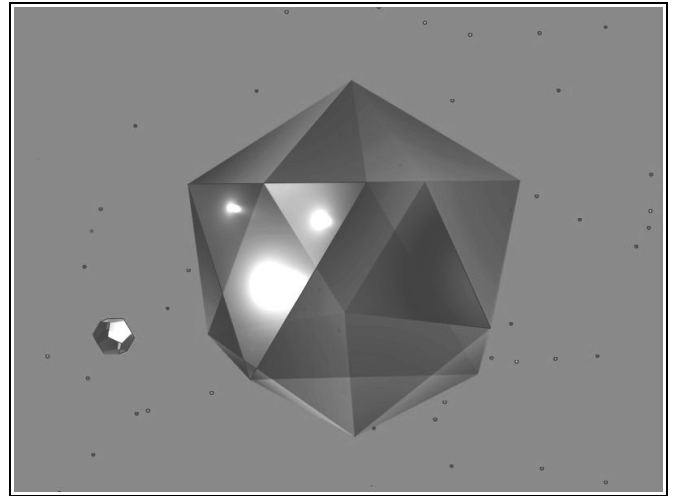


Äußere Erscheinung:

Der klare Raum, welcher ein Raum nahe der absoluten Ordnung darstellt, sieht von außen aus wie eine Licht undurchlässige, nicht weiter zu ortende Blase um das Raumschiff. Zu messen sind jedoch die Auswirkungen auf den direkten umliegenden Raum, der sehr verbogen und verzerrt wirkt.

Sobald die Verschränkung mit dem Zielort stattfindet, zeigt sich dieses Phänomen auch dort, kurz bevor das Raumschiff am Zielort erscheint.

Ein unmittelbarer Nottransfer ist nicht möglich. Es werden jedoch dafür keine Mindestgeschwindigkeiten benötigt. Solch ein Transfer eines natrenschen Raumschiffes kann aus dem Stand geschehen.

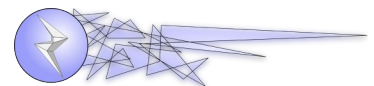
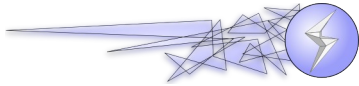


Die Grafik zeigt ein natrensches Raumschiff mit Beiboot. Das Raumschiff zeigt das typische Dreipunktleuchten der Unterlichttriebwerke.

3.8.2 Technik des täglichen Gebrauchs

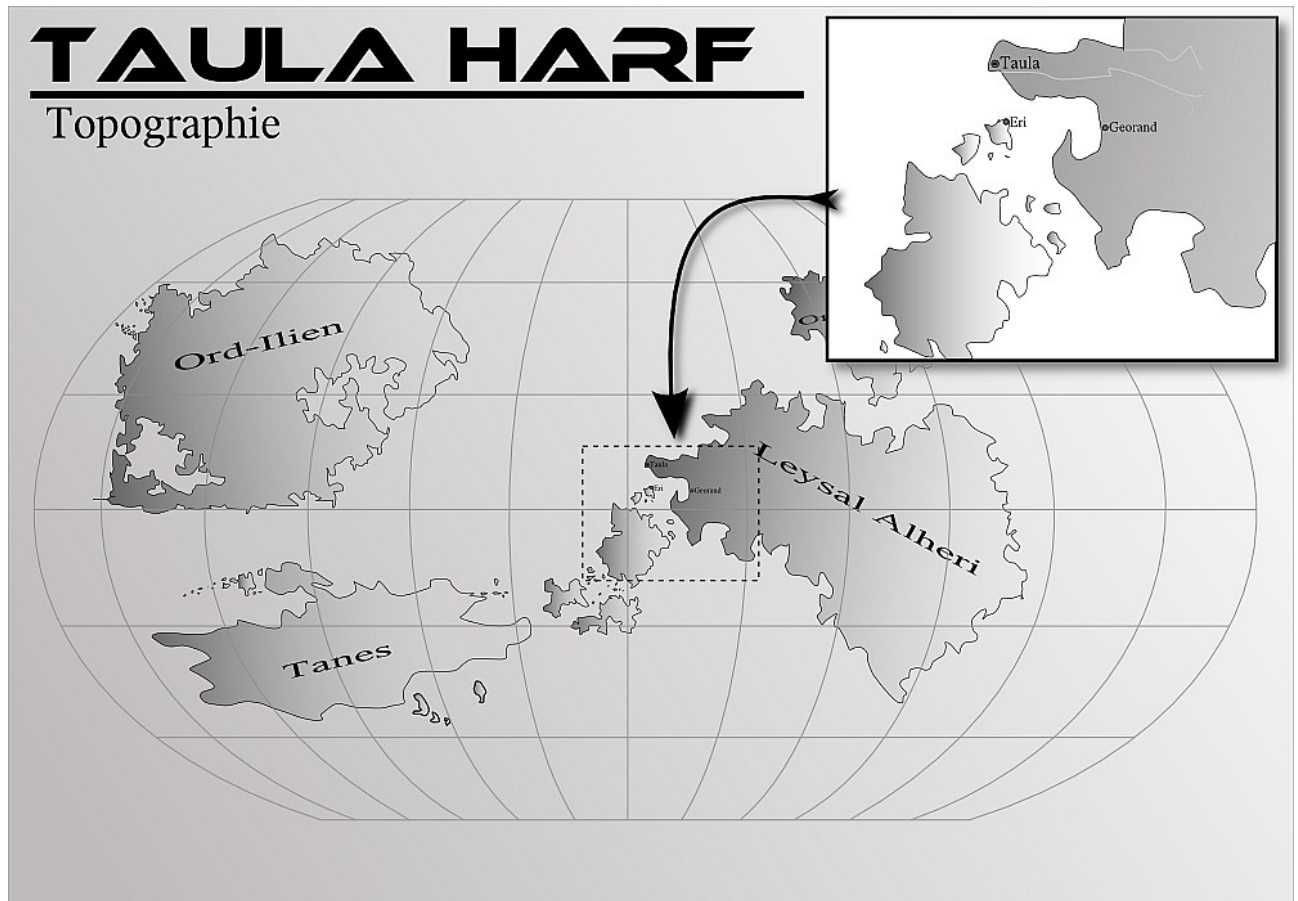
Spektralfilter

Körper umhüllender Filter zur Reduzierung der schädlichen UV-Strahlung.



3.9 Geografie

3.9.1 Weltkarte



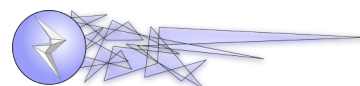
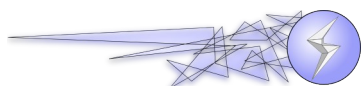
3.9.2 Die Kontinente

Taula Harf besitzt vier Kontinente

- Ord-Grand Irden
- Leysal Alheri
- Tanes
- Ord-Ilien

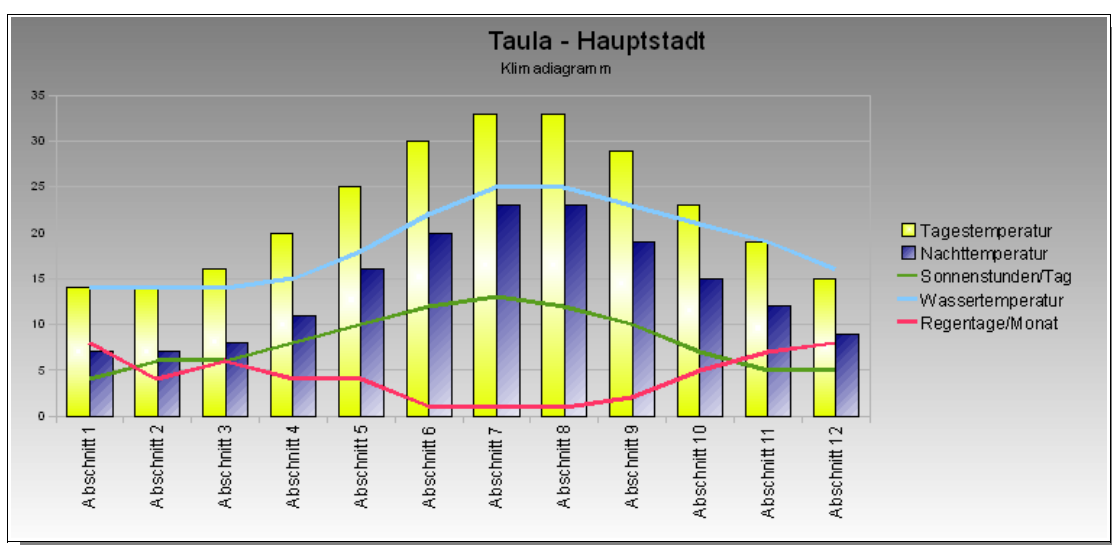
3.9.3 Klima

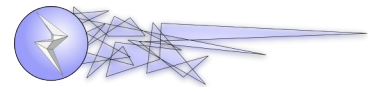
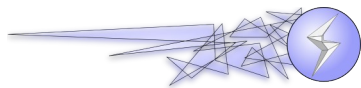
Taula besitzt keine Neigung seiner Achse, daher entstehen die Jahreszeiten dieses Planeten lediglich durch den Abstand zum Doppelgestirn *Faugens Hann*. Daher wirken sich die Jahreswechsel nicht so extrem aus. An den Polen bildet sich nur zeitweise eine relativ dünne Eisschicht.



Klimazone	ungefähre Durchschnittstemperatur
über alle Klimazonen	14° C
Kalte Zone	3° C
Gemäßigte Zone	10° C
Subtropen	15° C
Tropen	22° C

3.9.4 Klimadiagramm der Hauptstadt Taula





4 GULDEON HARF

Planet des Handels und des Tourismus

AE: 1,5

Terra ähnlich (Metallosilikatischer Planet)

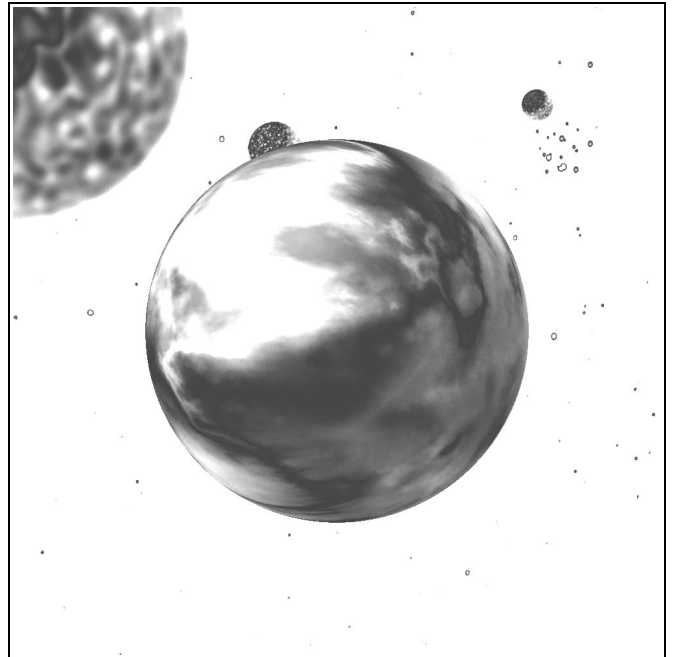
Durchmesser: 11.800 km

Schwerkraft: 0,9 g

Achsenneigung: 6°

Rotation: 22:24 h

Monde: 3



4.1 Atmosphäre

- Stickstoff 73,246 %
- Sauerstoff 26,692 %
- Argon 0,421 %
- Kohlenstoffdioxid 0,544 %
- weitere Gase 0,1 %

4.2 Geschichte

4.2.1 Besiedlung

Die Besiedlung wurde Schritt für Schritt nach dem Grundprinzip der „Ordnung“ der natrenschen Kultur vollzogen. Dies bedeutet eine schon fast klinische Trennung der Bereiche Handel und Tourismus. So gibt es reine Tourismus, wie auch Handelskontinente. Nur in wenigen Bereichen finden diese beiden Bereiche Berührungen.

4.3 Politik:

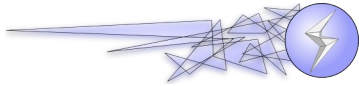
Derzeitiger Hiras: Dor'Eidos Rasu Belten

Politische Ausrichtung: Die Politiker des kleinen Rates, die Berater und der Hiras sind der Kaiserin treu ergeben. Doch sehen sie sich nicht als Anhängsel des großen Reiches. Selbstbewusst erkennen sie ihre politische

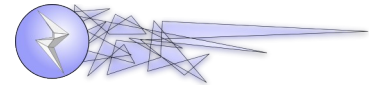
Macht, die ihnen durch ihr starkes wirtschaftliches Gewicht gegeben wurde.

4.4 Fremdrassen auf Guldeon

Fremde Rassen sind auf Guldeon Harf als Touristen gerne gesehen. Hin und wieder möchten Angehörige dieser Fremdrassen jedoch auf Guldeon Harf sesshaft werden und eine dauerhafte Aufenthaltsgenehmigung erhalten. Dies ist im Prinzip nur dann möglich, wenn sie unter den Natreanern einen Bürgen finden, der für die Einhaltung der drei Grundfesten der natrenschen Kultur verantwortlich ist und über die Einhaltung als Mentor streng wacht. Die zweite Voraussetzung ist die Annahme des Glaubens Fahar Baander inklusive der Durchführung eines sehr anstrengenden Initiationsritus. Hat ein Angehöriger einer Fremdrasse diese beiden Hürden überwunden, bekommt dieser eine Urkunde der Gesundheitsbehörde ausgestellt. Als äußeres Zeichen seiner Berechtigung werden ihm helle Stirnflecken tätowiert, die denen des Bandes um die natrensche Stirn ähneln. Mit der Anordnung der Flecken wird zugleich eine Zugehörigkeit zu einer natrenschen Familie (die des Bürgen) verdeutlicht. Zum Abschluss wird ihm noch ein neuer natrenscher Namen verliehen. Nach dieser Prozedur hat der Fremde das Recht auf Guldeon Harf zu wohnen Grundbesitz zu erwerben und politisch tätig zu werden. Prominentes Beispiel: Dr. Jannik Kahensy (Plophos-Geborener) bekannt unter dem natrenschen Namen Gaham Somate



FREMDRASSEN AUF GULDEON



Die Verleihung des Status eines Natreaners erlaubt das freie Bewegen auf sämtlichen Planeten dieses Sternensystems (ausgenommen Okor). Die Möglichkeiten des politischen Einflusses und die Möglichkeit Grund zu erwerben bleibt jedoch auf Guldeon Harf beschränkt.

4.5 Tourismus

Die beiden Kontinente Ord-Raheli und Nim-Salee stehen komplett im Zeichen des Tourismus. Ganz im Sinne der drei Prinzipien der natrenschen Kultur werden Möglichkeiten zur Erholung in Perfektion geboten. Jede Spezies, die ihren Urlaub auf Guldeon Harf antritt kann sich sicher sein, seine Bedürfnisse, und seien sie für andere Kulturen noch so unverständlich, aufs Höchste erfüllt zu sehen. Damit die Natreaner diesem Anspruch gerecht werden können, wurde ein eigener Berufsstand – der Kulturagent (Nahargohm) – aus der Taufe gehoben. Kulturagenten haben die Aufgaben Wünsche und Sehnsüchte fremder Völker zu erkunden, zu archivieren und dieses Wissen ihren Tourismuskonzernen weiter zu leiten. Mit Hilfe dieser Erkenntnisse, können auf den beiden Tourismuskontinenten regelrechte Urlaubswelten installiert werden, welche perfekt auf die Bedürfnisse der fremden Besucher ausgerichtet sind.

4.5.1 Fherogan – Natürlich Fherogan!

Als Beispiel soll der Tourismuskonzern Fherogan vorgestellt werden. Fherogan liegt auf dem Kontinent Nim-Salee und bietet eine Erholungswelt, die sich vorrangig an Sauerstoffatmer und insbesondere an Terranerabkömmlinge wendet, welche die Natur als Erlebnis achten und unberührte und wilde Natur zu ihren Erlebniswünschen zählen. Die Möglichkeiten des Erlebens sind fast unüberschaubar. Vom wohlbehüteten Übernachten in hotelähnlichen Habitaten in der freien Natur bis zu rauen und gefährlichen Großwildjagten mit tagelangem Marsch durch unberührte Wildnis wird alles geboten.

Datenblatt

Konzern: Fherogan (Bedeutung: früher „Feher Ferigan“ – „Die durch Ferigane berührte“; Fherogan ist eine sehr seltene und sagenumwobene Heilblume auf Guldeon und Taula Harfs.)

Slogan: Natürlich Fherogan

Besitzer: Dr. Jannik Kahensy (Plophos-Geborener) natrenscher
Name: Gaham Somate

Lage: westliches Viertel des Kontinentes Nim-Salee

Fläche: 10.255.586 km²

Geschichte und Hintergründe:

Im Jahr 1329 NGZ wurde nach einer vier Jahre dauernden Planungs- und Bauphase die Urlaubswelt Fherogan eröffnet.

Ankunft

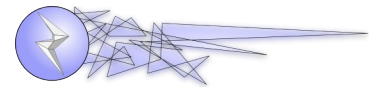
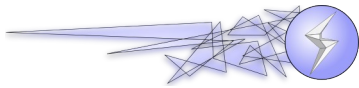
Raumschiffe, die Guldeon Harf erreichen, sind zuvor schon von den Raumstationen im Umkreis von Faugens Hann erfasst worden. Kennung, Typ und Spezies der Besatzung sind somit bekannt. Daher vermag es auch nicht verwundern, wenn ankommende Schiffe in ihrer Muttersprache begrüßt werden. Zur visuellen Unterstützung werden Avatare projiziert, die positiv auf die Schiffsleitung und auf den Großteil der Besatzung wirken soll.

Die Schiffsleitung wird freundlich dazu aufgefordert ihr Schiff in einem hohen Orbit zu „parken“ und das Haupthaus Fherogan lediglich mit Gleitern bzw. Spacejets anzufliegen. Weitere Flugmanöver über Fherogan sind aus Naturschutzgründen untersagt und werden hart bestraft.

Fherogan – Das Haupthaus

Haupthaus ist ein recht prosaischer Name für ein Gebäude mit einer Höhe von 967m Höhe. Die Form dieses Inbegriffs von Harmonie und Schönheit ähnelt der seltenen Blume und Heilpflanze Fherogan, die auch mit ihrem Namen diesem Gebäude, wie auch dem gesamten Tourismuskonzern, Paten gestanden hat. Der Stiel der Blume besitzt eine breite Basis und verjüngt sich lang gezogen, in gebogener Form bis zur flachen Tellerförmigen Blüte. Die Landefelder für Spacejets und Gleiter befinden sich auf den an der Basis anheftenden Landeflächen, die in ihrer Form den Stielblättern der Heilpflanze nachempfunden worden sind. Die Bodenflächen der Landeplätze sind in unterschiedlichen Farben gehalten. Jede Farbe steht für eine Atmosphärenart. Die ankommenden Schiffe und Gleiter werden zu ihren entsprechenden Landeplätzen geleitet. Spacejets mit unterschiedlichen Atmosphärenatmern landen auf „Plattform Braun“. Ausgehend von Plattform Braun kann mit kleineren Aufzügen zu den einzelnen Atmosphärenbereichen gelangt werden.

Auf Fherogan wird mit ultraschnellen Aufzügen gearbeitet, die gleichzeitig als Schleusen der einzelnen Atmo-



sphärenbereichen dienen. Diese Aufzüge arbeiten mit Prallfeldern zur Fortbewegung und mit Andruckabsorbieren. Dadurch können die 900 Meter Aufzugshöhe in rasanter Geschwindigkeit bequem überwunden werden.

Der Basisbereich dient der An- und Abreise, wie der Verwaltung der benötigten Ressourcen.

In den Untergeschoßen befinden sich die Anlagen für die einzelnen Lebenserhaltungssystemen, die Energieversorgung und der Bereich der Lagerung von Lebensmitteln und wichtigen Ersatzteilen. In diesem Bereich sind auch Werkstätten untergebracht. Ein gesonderter Zugang für Bodenfahrzeuge, Gleitern usw. befindet sich direkt am Fuße der Basis unter den weit ausladenden Landeflächen der Touristen.

Im mittleren Bereich befinden sich die Urlaubswelten der einzelnen Atmosphärenatmern. Der größte Teil im „Blütenstiel“ ist für Sauerstoffatmer reserviert.

Die Ebenen der Blütenblätter bot vor dem Hyperimpendanzschock den einzelnen Atmosphärenatmern einen grandiosen Ausblick über die Naturlandschaft Fherogans. Der Zugang fand über Transmitter statt. Zur Zeit haben zu zwei der 10 Blütenblätter nur Sauerstoffatmer die Möglichkeit den grandiosen Ausblick genießen. Die restlichen 8 Blütenblätter stehen leer.

Die Kuppel im Zentrum der Blüte beherbergt die Büros der Leitung des Tourismuskonzerns. Die Kuppel mündet in der Antennenspitze der Hyperfunkantenne.

Habitate

Habitate sind Diskus förmige, geräumige Wohnungseinheiten, die in kleinen Gruppen an den Stämmen der 35m hohen Farne, mittels Prall- und Fesselfeldern, angeheftet wurden. Zum Besteigen dieser Wohndisken löst sich das Habitat vom Stamm landet sanft auf dem Grund um dann anschließend wieder seinen Platz am Stamm einzunehmen.

Diese Habitate sind sehr geräumig und bieten besten Komfort. Sie dienen Urlaubern eine Ruhe in Abgeschiedenheit, mitten in der Natur. Versorgungsroboter heften sich in regelmäßigen Abständen, zum Auffrischen von Lebensmitteln und zum Entsorgen der Abfallprodukte an die Unterseite der Habitate. Sollten Defekte auftreten eilen gleich Reparaturroboter herbei, die den Schaden selbständig reparieren. Auf Wunsch kann auch Bedienpersonal (Roboter bzw. Lebewesen) gemietet werden.

Ausgehend von diesen Wohndisken können unterschiedliche Animationsangebote gebucht werden (Safari,

Wanderungen, usw.). Die Hauptaufgabe dieser Habitate soll jedoch die Erholung in Abgeschiedenheit sein. Sie werden jedoch auch gerne von Firmen gebucht, die Geschäfte und Konferenzen unbeobachtet und ungestört abhalten möchten.

Basislager

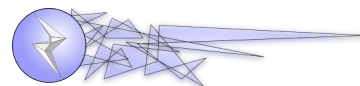
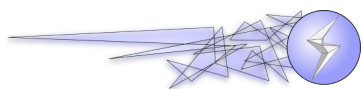
Abenteurer, Jäger und Hobbyarchäologen wählen ihren Urlaubsaufenthalt in einem Basislager. Dieses besteht aus einem Gleiterlandeplatz und einem kleinen Zeltdorf. Hier riecht alles nach Abenteuer pur. Alles ist einfach, robust und praxistauglich gestaltet. Die Urlauber werden durch einen Expeditionsleiter und seiner Crew empfangen und eingewiesen. Es muss nicht sein, dass die Urlaubergruppe sich untereinander kennen, doch werden auch oft ganze Belegschaften eines Betriebes gemeinsam auf Abenteuerurlaub geschickt, in der Hoffnung, dass dies sich auf das Betriebsklima positiv auswirkt.

Expeditionen werden stets durch das Personal angeführt. Es gibt keine Expeditionen auf eigene Faust – sollte es jedenfalls nicht geben. Expeditionen und Safaris können durchaus für die Teilnehmer gefährlich werden. Die Wildnis mit ihren Pflanzen und Tieren ist sehr real. Durch die Führung und das Begleitpersonal werden die Gefahren zwar minimiert, doch ganz ausschließen lassen sie sich nicht. Daher werden entsprechende Formulare schon im Haupthaus bzw. schon vor der Anreise unterschrieben, die jegliche Haftungsansprüche ausschließen. Vor jedem Besuch eines Basislagers müssen die Urlauber sich auf ihre körperliche und seelische Gesundheit untersuchen lassen.

Versorgung

Fherogan ist Selbstversorger. Das heißt sämtliche Nahrungsmittel, die nicht extrem exotisch sind, werden direkt in einem abgeschiedenen Teil Fherogans angebaut. Riesige Felder und hydrophonische Anlagen erlauben den Anbau jeglicher Nutzpflanzen. Selbst für Atmer anderer Atmosphären werden Nahrungsmittel unter heimischen Bedingungen (Atmosphäre, Bodenbeschaffenheit, Gravitation usw.) angepflanzt. Diese Anlagen werden zu einem sehr großen Anteil automatisch, robotisch bewirtschaftet. Das selbe gilt natürlich auch für die Haltung von Nutztieren. Von natürlichen Weiden bis zu riesigen Stallhaltungen ist alles vorhanden. Die Verarbeitung der Lebensmittel findet direkt vor Ort statt. Arbeiter, die den gesamten Maschinenpark warten, die Bepflanzungen betreuen, Waren ein und verkaufen, wohnen in einem kleinen Dorf inmitten dieser Nahrungsanlagen.

Der Transport der Waren geschieht unterirdisch in-



nerhalb Transportzügen um nicht durch den stetigen Pendelverkehr die Natur, wie auch die Urlauber zu stören.

Als letzte Möglichkeit der Erholung ist der „Urlaub auf dem Bauernhof“ zu nennen. Hier können die Urlauber direkt anpacken und mithelfen. Zu diesem Zweck wurde ein Landwirtschaftsmuseum errichtet, in dem Landwirtschaft zu den unterschiedlichen terranischen Epochen durchgeführt wird.

4.6 Geografie

4.6.1 Die Kontinente

Guldeon Harf besitzt 8 Kontinente: Ord-Raheli, Ord-Man-Adana, Femte, Ga-Mesala, Nima-Salee, Naqua, Ord-Xastene, Nu-Faugen. Diese sind zu einem Großteil mit Wasser bedeckt. Das Verhältnis zwischen Landmasse und den Ozeanen beträgt 23 % zu 77 %.

4.6.2 Klima

Die hohe Durchschnittstemperatur ergibt sich durch die niedrigen Jahreszeitenschwankungen und der Nähe zu den Zentralgestirnen. Würde man terranische Klimazonen zu Grunde legen, gäbe es auf Guldeon Harf lediglich die Zonen "gemäßigte Zone" bis "Tropische Zone".

Das Magnetfeld Guldeon Harfs ist nicht so stark wie auf Taula Harf. Daher trifft mehr kosmische Strahlung auf die Oberfläche des Planeten. Guldener (Bewohner Guldeon Harfs) schützen ihre empfindliche Haut durch einen Körper umhüllenden Spektralfilter (ähnlich einem anliegenden Prallfeld) oder durch ein, bei der Morgenhygiene, aufgetragenen Filmes. Ungeachtet dessen ist eine leichte Anpassung der Guldener an die UV-Strahlung zu erkennen. Ihre Haut besitzt eine leichte Braunfärbung durch eine höhere Pigmentierung der Epidermis.

4.7 Wichtige Persönlichkeiten

Dor'Eidos Rasu Belten

Zweiter Hiras, Hiras Guldeon Harfs

4.11 Klima:

Klimazone	ungefähre Durchschnittstemperatur
-----------	-----------------------------------

4.8 Weitere Völker/Spezies

Lymieten

Ein vogelähnliches einfaches Volk niedriger Kulturstufe. Es lebt verborgen für sich in den Urwäldern Guldeon Harfs.

4.9 Flora

4.9.1 Fherogan

Früher: Feher Ferigan – Die durch Ferigane Berührte

Seltene und sagenumwobene Heilpflanze auf Taula Harf und Guldeon Harf.

4.9.2 Guldo-Pinie

(nat.: Ramhem) Riesiger Pinienartiger Baum. Höhe: bis 120m; Stammdurchmesser: bis 4m; Höchstalter: ca. 1200 Erdstandardjahre.

4.9.3 Farngewächse

Farngewächse: Höhe: 35m

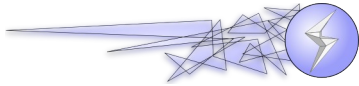
4.10 Fauna

4.10.1 Mammon

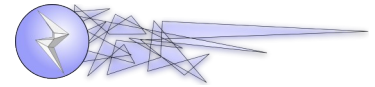
(n, pl. Mammons) Grad 5
Wurmartige
LP 4W6+4 AP 4W6+5 B12/28 (im Erdboden)
St 85 Gw 60 RW 55 In: t25
Abwehr+12 Ausweichen+12 RS 3
Resistenz+8 Sechster Sinn+4
Angriff: Biß+12 (2W6+4); Raufen +9 (1W6); Schrei (1W6AP wenn Resistenz glückt, sonst wie namenloses Grauen.

Beschreibung:

Mammons sind bis zu 15m lange Würmer, die in einem Rudel von bis zu 10 Individuen jagen. Ein Teil des Rudels treibt das Wild mit Hilfe nerven zerreißen Schreie. Die zweite Hälfte erwartet die aufgescheuchten Futtertiere mit ihren gefräßigen Zähnen.



KLIMA:



über alle Klimazonen	16° C
Kalte Zone	5° C
Gemäßigte Zone	11° C
Subtropen	18° C
Tropen	26° C

5 OKOR

AE: 0,7

heilige, heiße Gesteinswelt

Durchmesser: 9986 km

Schwerkraft: 0,8 g

Achsenneigung: 2°

Rotation: 12:40 h

Monde: 0

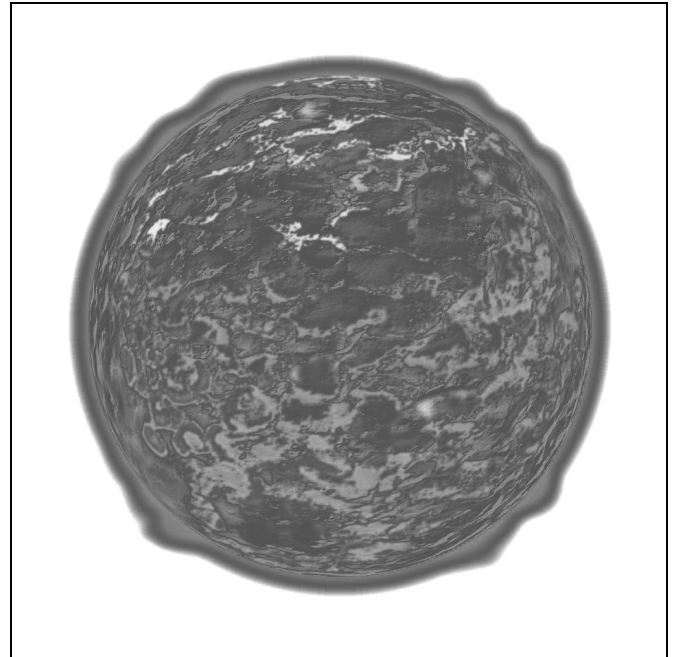
Beschaffenheit: Sehr große Eisenhaltigkeit. Aber auch Kupfer und weitere Metalle. Die meisten Metalle liegen in Oxidform vor, sofern sie im erkalteten dünnen Mantel liegen.

Atmosphäre: Die dünne Atmosphäre besteht hauptsächlich aus schwefelhaltigen Gasen, was an der grün-braunen Färbung erkennbar ist. Es gibt auch ein hoher Anteil an Sauerstoff, der jedoch zum großen Teil in den Metalloxiden des Planeten gebunden ist.

Kulturelle Bedeutung: Okor ist der heilige Planet der Natreaner. Auf diesem Planeten sprachen die Gotteskinder Ferigane und Milankualaar (Projektionen Kruknas Kern) das erste Mal zu ihnen. Die Kaiserin besucht die Höhle der Gotteskinder, wenn sie den direkten Kontakt zu ihren Gottheiten sucht. Allen anderen Wesen ist es verboten auch nur einen Fuß auf den Planeten zu setzen. Sollte dem zuwider gehandelt werden, wird dies mit der "Trakura" (dem Entzug aller Sinneseindrücke), oder im gnädigen Falle, mit dem Tode bestraft.

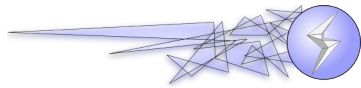
Bewohner: Kruknas Kern

Die kristalline Entität Kruknas Kern durchdringt zur

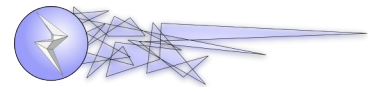


Zeit unterirdisch weite Teile des auf Okor gelegenen Gebirges Gaudelons Kamm. Kruknas Kern besteht aus einer in sämtlichen Blautönen leuchtenden Kristallstruktur. Er nahm mit dem Volk der Natreaner das erste mal in der Zeit des Schwarmes Kontakt auf. Durch den Einschlag der abgestürzten DRAU wurde ein Zugang zum Herzen Kruknas Kerns frei gelegt. Dieser erkannte sogleich seine Chance der Isolation auf Okor zu entfliehen und lotste die unter den Folgen des Schwarmes leitende Harénu des Schlachtkreuzers DRAU, Mikoleyda Hir Aelo, durch einen für sie geschaffenen Schirmtunnel zu seinem Zentrum. Nach eingehender physiologischen wie auch psychologischen Untersuchung wählte Kruknas Kern als Kontaktavatare die beiden, aus den Mythen der Hiré-Esayas stammenden, Gotteskinder Ferigane und Milankualaar. Diese Gestalten sollten die Kontaktaufnahme erleichtern und die Bereitschaft zum Öffnen Mikoleydas Geistes stärken.

Kruknas Kern hat folgendes Ziel: Er benötigt ein Volk, das ihm Energie zum Weiterwachsen spendet und er möchte sich auf weiteren Sternensystemen verbreiten. Das Energie spendende Volk sind die Natreaner, deren Gesellschaftsordnung er mit Hilfe Mikoleydas nach seinen Wün-



OKOR



schen geformt hat. Sie spenden ihm Vitalenergie und er beschützt diese vor den Unbilden des Universums. Die Natreaner spenden ihre Vitalenergie mit Hilfe von Kruknas Saat.

6 ALTARU

AE: 1,1
Rohstoffplanet
Durchmesser: 11.214 km
Schwerkraft: 0,9 g
Achsenneigung: 12°
Rotation: 54:31 h
Monde: 0

7 PHASOSH

AE: 3,9
Gasriese
Durchmesser: 171.334 km
Schwerkraft: nicht bekannt!
Achsenneigung: 0°
Rotation: 9:22 h
Monde: 58

8 FEUD

AE: 7,1
Eisriese
Durchmesser: 86.421 km
Schwerkraft: 8 g
Achsenneigung: 1°
Umdrehung: 725:14 h
Monde: 23

9 REGELERWEITERUNGEN

9.1 Neue Spezies / Völker

9.1.1 Der Natreaner

- Volk: Natreaner (ZIV°10 , TECH°7)
Spezies: Mensch
Zentralwelt: Taula Harf im System Faugens Hann
Kolonien: keine bekannt
Geschichte:
- Geschichte Faugens Hann
 - Geschichte Faugens Hann: 3459 n.Chr - 186 NGZ
 - Regententabelle

Politik: Faugens Hann - Taula Harf

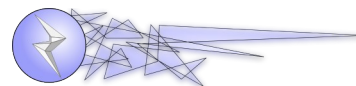
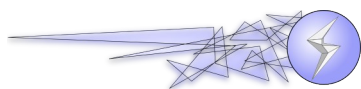
Raumschiffe: Raumschiffe des Imperium Natrean

Technologische Besonderheiten: Eine technologische Besonderheit stellt der Überlichtantrieb der natrenschen Raumschiffe dar. Weitere auffällige/besondere Technologien beschäftigen sich mit dem Thema Schall, Frequenzen und Musik.

Eigenheiten der Natreaner

Lebenserwartung: 180 Jahre (innerhalb des Systems Faugens Hann), 220 Jahre (außerhalb Faugens Hanns - genauer: außerhalb Kruknas Kerns Einfluss)

Charakter: Das natrensche Volk ist sehr musisch veranlagt und liebt die Harmonie und die Ästhetik. Geschichte - Ordnung und Ästhetik bilden die drei Grundfesten der



natrenschen Kultur. Ein aufrechter Natreaner richtet jegliches Handeln auf diese drei Grundprinzipien aus. Dies hat nicht zu bedeuten, dass dieses Volk dadurch automatisch friedliebend sind. Die natrenschen Legenden sind voll von Ästhetisch geführten Schlachten.

Natreaner lieben die Bildhauerei und die Musik. In jeder Stadt finden sich öffentliche Plätze, an denen man sich niederlässt und in der Gemeinschaft die Musik genießt.

Namensgebung:

Männlich: Aheron, Ferren, Nagherrick, Troómbak

weiblich: Aleo, Aurathe, Birkate, Ergalore, Fanitat, Garam, Il'harma, Kosmosa, Mikoleyda, Orubma, Rhonhaded, Selifaheme, Sorde, Vrade

Titel:

Hir: Im Namen der Kaiserin findet sich das Bindewort Hir. Es bedeutet Nachfolgerin von und soll an die Taten der vergangenen Herrscherin und an die Weiterführung der Traditionen erinnern.

Ultimat: Ultimat war ein Titel männlicher Herrscher, die die absolute Herrschaft für sich beanspruchten. Der absolute Anspruch auf Herrschaft sollte auch die Ablehnung der Traditionen und des Glaubens an die Götterkinde verdeutlichen.

Regeltechnisches

Attribute:

- Stärke: TSt - [TSt/10]
- Geschicklichkeit: TGs + [(100-TGs)/3]
- Konstitution: TKo - [TKo/10]
- Psipotential: TPp + [(100-TPp)/10]

Abgeleitete Eigenschaften:

Körpergröße

- Männer: 2W20 + [St/10] + 168 cm
- Frauen: 2W20 + [St/10] + 165 cm

Gewicht

- Männer: 2W6 + [St/10] + Körpergröße - 120 kg
- Frauen: 2W6 + [St/10] + Körpergröße - 125 kg

Soziale Kompetenz: sK = TsK + [(100-TsK)/10]

LP-Ausgangswert: 4

Volksbonus für Ausdauer: +2

Sinne:

Hören: +10

Sehen: +8

Schmecken: +8

Riechen: +8

Tasten: +8

Sechster Sinn: Pp/20

Volksfertigkeiten:

Besondere Volksfertigkeit (1W6):

1-2: Diplomatie+6 3-4: Mathematik+7 (Sp) 5-6: Informatik+6 (Kryptografie)

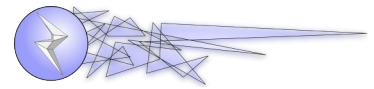
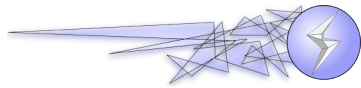
Geistesgaben: Computernutzung+5 (TECH°7), Historik+5 (Natreaner), Mathematik+5 (Sp), Milieukennntnis: Manieren+5 (Natreaner), Musizieren: Uf+6, Robotik+5 (Kybernetik), Singen+8,

Körpergaben: Bildende Kunst: Bildhauerei+6, Körperbeherrschung+5, Waffenloser Kampf+5 (Darnet-Stil)

Vorzüge: Loyalität (Kaiserin des Imperium Faugens Hann)

Mängel: Ehrenkodex (siehe: Die Grundfesten natrenscher Kultur)

Berufswahl: Die Natreaner kennen keinen Beruf Künstler: Musiker. Jedem Natreaner wird die Musik schon in die Wiege gelegt. Es wird mit Verwandten, mit Freunden und auf öffentlichen Plätzen mit Fremden musiziert. Mit Musik Geld verdienen empfinden Natreaner als sehr abwegig.



9.2 Neue Berufe

9.2.1 Kulturagent (Nahargohm)

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Geschichte in Tabellen.....	5	Tabelle 2: Regententabelle.....	6	Rangbezeichnungen.....	9
		Tabelle 3: Religiöse			

Stichwortverzeichnis

Altaru.....	24	Niedergeborene.....	14	Taula Harf.....	3
Feud.....	24	Phasosh.....	24	Traemor.....	14

10 WÖRTERBUCH HOGOBAL - INTERKOSMO

Arimate

f; pl Arimates; Auserwählte, Rangbezeichnung der Ciélia Faharí.

Da'Ridee Fahare

m; pl Da'Ridese Fahare; Diener im Glauben; religiöse Rangbezeichnung.

Dhor

f; pl /; Wahrer; wird meist als Wortpräfix (Dor') mit Hochkomma einem Begriff /einer Bezeichnung zugeordnet; Beispiel; Dor'Fahara; auch militärische Rangbezeichnung.

Dor'Eidos

m; pl /; Wahrer des Friedens, militärische Rangbezeichnung.

Dor'Fahara

f; pl /; Wahrer des Glaubens; Höchste religiöse Rangbezeichnung.

Dor'Iharf

m; pl Dor'Iharfe; Wahrer der Macht; militärische Rangbezeichnung.

Dor'Nuadhisch

f; pl Dor'Nurhadeshe; Wahrer der Ordnung; militärische Rangbezeichnung.

Eidor

m; pl /; Friede

End'Proxon

m; pl End'Proxime; Lords Rechte; militärische Rangbezeichnung.

Erd

m; pl Erde; Mann

Erd'Tares

m; pl Erde'Tares; Mann der Tat; militärische Rangbezeichnung.

Erd'Vahen

m; pl Erde'Vahen; Mann von Ehre; militärische Rangbezeichnung.

Erifa

f; pl Erifahe; Erleuchtete; Rangbezeichnung der Ciélia Faharí.

Gerond

m, pl Gerondese Hauptgebetshaus; gleichzusetzten mit Kirche, Tempel usw.

Harén

m; pl Harén; Admiral; militärische Rangbezeichnung.

Harénu

m; pl Harénu; Lordamiral; militärische Rangbezeichnung.

Hiras

m, pl Hirase Höchstes weltliche Amt eines Planeten.

Iharef

f; pl Iharawe; Macht

Lareme

f u. m; pl Laremese Wissende(r); religiöse Rangbezeichnung.

Luhir

m; pl /; Erster Kristall aus Krukna's Kern.

Maher'Fahara

f; pl /; Hüterin des Glaubens; religiöse Rangbezeichnung.

Mahna

f; pl Manese; kleines Gebetshaus

Méer

m; pl Mére; Herr.

Mér'Troch

m; pl MéreTroch; Herr der Kraft; militärische Rangbezeichnung.

Nora'Faugens

f; pl Norase'Faugens; Der Gotteskinder Wort; Rangbezeichnung der Ciélia Faharí.

Nuadhim

f; pl Nuadhishe; Ordnung.

Ord-Krado

Universität der Kriegskunst.

Proxim

m; pl Proxime; Lord; auch mi-

litärische Rangbezeichnung.

Ranu

f; pl Ranu; Gereinigte; Rangbezeichnung der Ciélia Faharí.

Riens

m, pl Riense; Suchender; auch militärische Rangbezeichnung

Riens Fahare

m; pl Riense Fahare; Suchender im Glauben; religiöse Rangbezeichnung.

Tare

m; pl Tarese; Tat

Trakura

Strafe: Entzug aller Sinneseindrücke.

Troche

f; pl Trocheje; Kraft

Tumar

m: pl Tumare; allg. Soldat; auch militärische Rangbezeichnung

Vahe

w; pl Vaha; Ehre

Vanes

n; pl Vanese Priester; religiöse Rangbezeichnung.

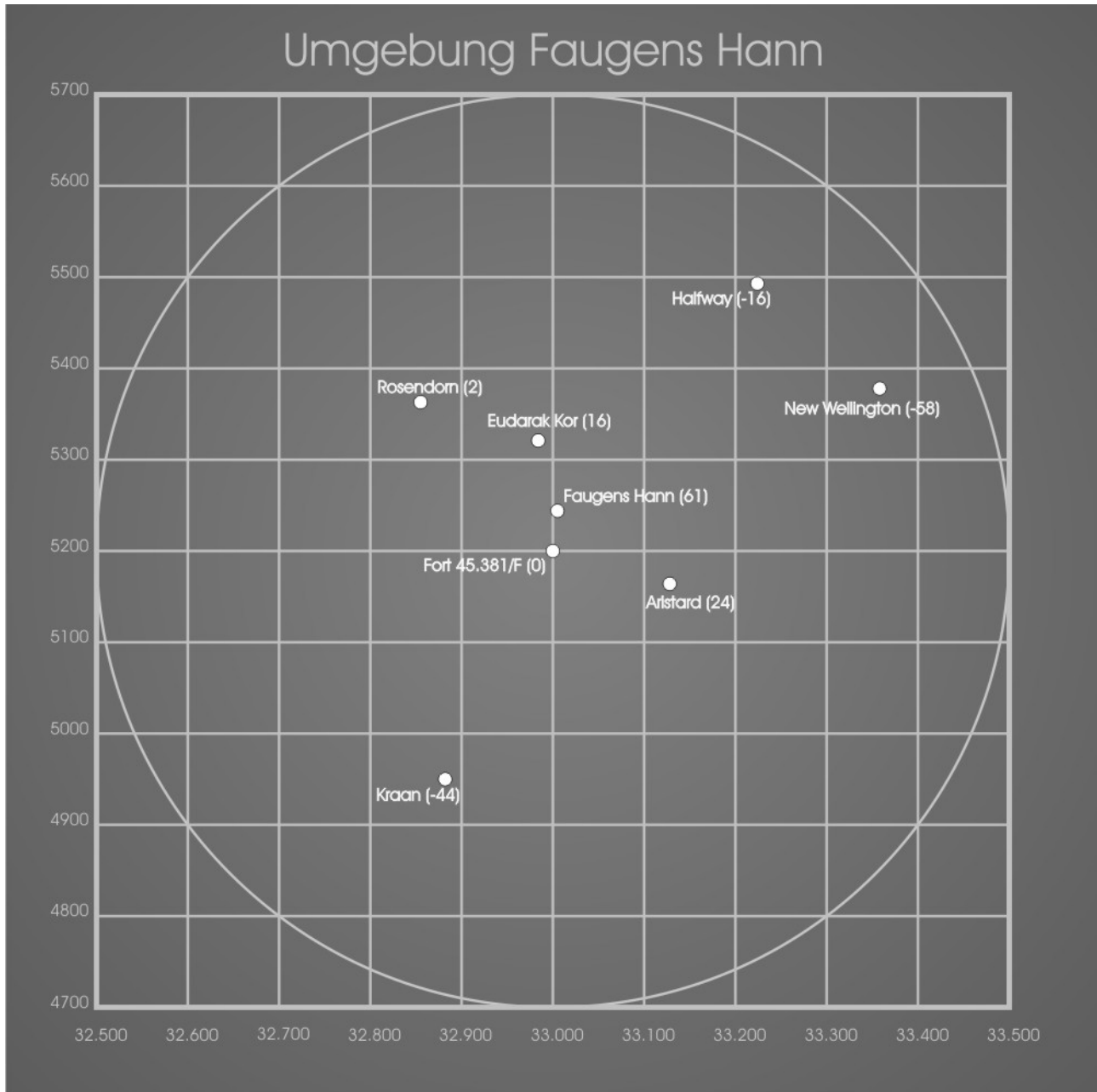
Wah

f; pl Waje; Erhabene; Rangbezeichnung der Ciélia Faharí.

11 KARTEN UND ABSTANDSTABELLEN

11.1 Umgebung Faugens Hann

Diese Karte zeigt die weitere Umgebung um Faugens Hann.



Kleine Entfernungstabelle zu Faugens Hann (in LJ)	
Aristard	151
Bedden	7437
Eudarak Kor	92
Fort 45.381/F	75
Halfway	340

Kraan	336
Rosendorn	200
Sol	6044
Tara	6048