

Spezies-Report

Dunadun

Das fünfte Mitgliedsvolk des Galaktischen Imperiums (neben Ganikoi, Menschen, Monotas und Semsis) sind die Dunadun. Hierbei handelt es sich um Wesen, die vor allem Chlor veratmen. Aus diesem Grund ist der Kontakt zwischen den vier Sauerstoff-atmenden Völkern und den Dunadun vor allem auf Informationsaustausch und Handel beschränkt. Die benötigten Lebensbedingungen sind jeweils zu extrem, als dass man gemeinsam siedeln könnte.

Ursprung

Die Dunadun sind ein uraltes Volk, dessen Sinn für Zeit sich drastisch von dem der sauerstoffatmenden Rassen unterscheidet. Sie haben sich vor etwa einer Million Jahren auf der Chlorwelt Zuan entwickelt. Ihre Vorfahren waren unintelligente, aber staatenbildende Wesen, die in eine Vielzahl von Spezialisten differenziert waren. Im Laufe der Zeit nahm bei einigen Formen die Intelligenz zu, die Spezialisierung ging aber zurück. Die so verlorenen körperlichen Fähigkeiten ersetzten sie durch den Gebrauch von Werkzeugen; somit hatte die technische Entwicklung eingesetzt. Diese förderte wiederum die Ausbildung von Individualintelligenz.

Erscheinung

Die Körperform ist gedrungen. Der Rumpf steht auf drei kräftigen Beinen. Der mächtige, platte, aber ausladende Kopf weist an der Vorderseite eine Reihe von Augen und anderen Sinnesorganen auf. In unmittelbarer Nähe sitzen vier feine Manipulationstentakeln. Zwei kräftige Arbeitsarme entspringen am Unterrand des Kopfes. Dieser grundsätzliche Aufbau des dunadunischen Körpers wird je nach Subform variiert.

Die Subformen sind auf verschiedene Aufgaben spezialisiert und werden weiter unten ausführlicher beschrieben. Man unterscheidet Denker, Planer, Führer, Arbeiter, Zofen, Soldaten und Mutterwesen.

Stoffwechsel

Die Dunadun besitzen den eigenartigsten Stoffwechsel aller raumfahrenden Rassen. Sie leben auf Planeten, deren Atmosphären hohe Chloranteile besitzen, welches sie für Ihren Stoffwechsel veratmen.

Da die Dunadun Chloratmer sind, steht ihnen eine im Vergleich zur Knallgasreaktion mit Sauerstoff schwächere Energiequelle zur Verfügung. Sie bewegen sich daher normalerweise relativ langsam. Einen Ausgleich schafft der gewaltige Stoffumsatz, der sich in großen Atemsystemen und einer hochkonzentrierten Nahrung (von den Zofen zubereitet) niederschlägt. Sie benötigen auch hohe Umgebungstemperaturen, die keinen großen Schwankungen unterliegen dürfen. Wegen ihrer geringen Homöothermik leben sie in Bauten, und ihre Körper weisen diverse Isolationsmechanismen auf. Ihre Reaktions- und Denkgeschwindigkeit ist im Gegensatz zur Bewegung nicht langsamer als die eines Menschen.

Ihre Körper bauen auf relativ vielen Elementen auf, unter anderem Silicium. Jedoch kann auch ihr Körper auf Kohlenstoff als Baustoff nicht ganz verzichten

Der Organismus eines Dunadun kann sich in einem sehr hohen Grade regenerieren, ganze Körperabschnitte wachsen bei Verlust nach. Diese Regeneration erfolgt während einer Passivperiode, die mit Schlaf oder Koma verglichen werden kann.

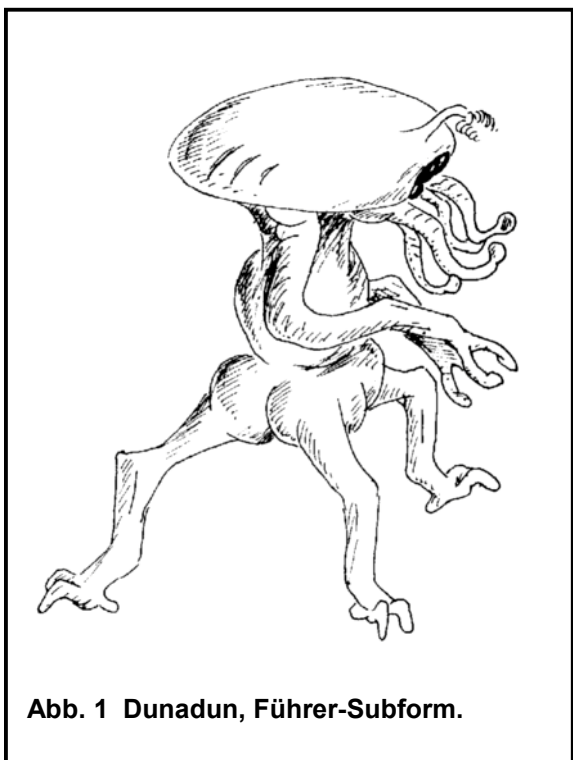


Abb. 1 Dunadun, Führer-Subform.

Sinnesorgane

Die Dunadun verfügen über einen hochentwickelten Lichtsinn, Tastsinn, Temperatursinn und reagieren auf bestimmte Duftstoffe und elektromagnetische Felder. Manche Formen (v.a. Zofen) verfügen zudem über einen hochentwickelten Geschmackssinn.

Zentrales Nervensystem

Ein Dunadun verfügt nicht über ein zentrales Gehirn, sondern über viele, kleine Gehirne, Cerebelli genannt, die verschiedene Funktionen erfüllen. Es gibt Cerebelli für Motorik, Sensorik, Reflexe, Hormonsteuerung, Verschaltung, Hochfunktionen, Abstraktion und so weiter. Besonders zu erwähnen sind die programmierbaren Speicherhirne, in die ein Dunadun zum Beispiel motorische Abläufe willkürlich eindenken kann.

Ein weiterer großer Unterschied ist das Doppelbewußtsein. Bestimmte Dunadunformen können mit zwei getrennten Bewußtseinen gleichzeitig denken, dies wird durch getrennte Cerebelli ermöglicht. Über spezifische Schaltzentren hängen beide aber zusammen.

Die Intelligenz der Dunadun ist wie die der Menschen logisch-technisch orientiert, doch verfügt ein Planer z.B. über zwei Bewußtseine,

und sein Zeitempfinden ist ganz anders; wo ein Mensch in Wochen und Monaten denkt, da plant ein Dunadun in Jahrzehnten. Ein Großteil seiner Handlungen wird nicht durch freien Willen bestimmt, sondern durch die Gehorsams-Hormone der Denker.

Der Charakter eines Dunadun ist sehr schwer zu beschreiben; da es sich bei ihnen um ein staatenbildendes Kollektivvolk handelt, und ihre Körper auf bestimmte Funktionen spezialisiert sind, reagieren sie zumindest auf Mitglieder des eigenen Staates sehr sozial. Gegen Fremde können sie dagegen äußerst aggressiv werden.

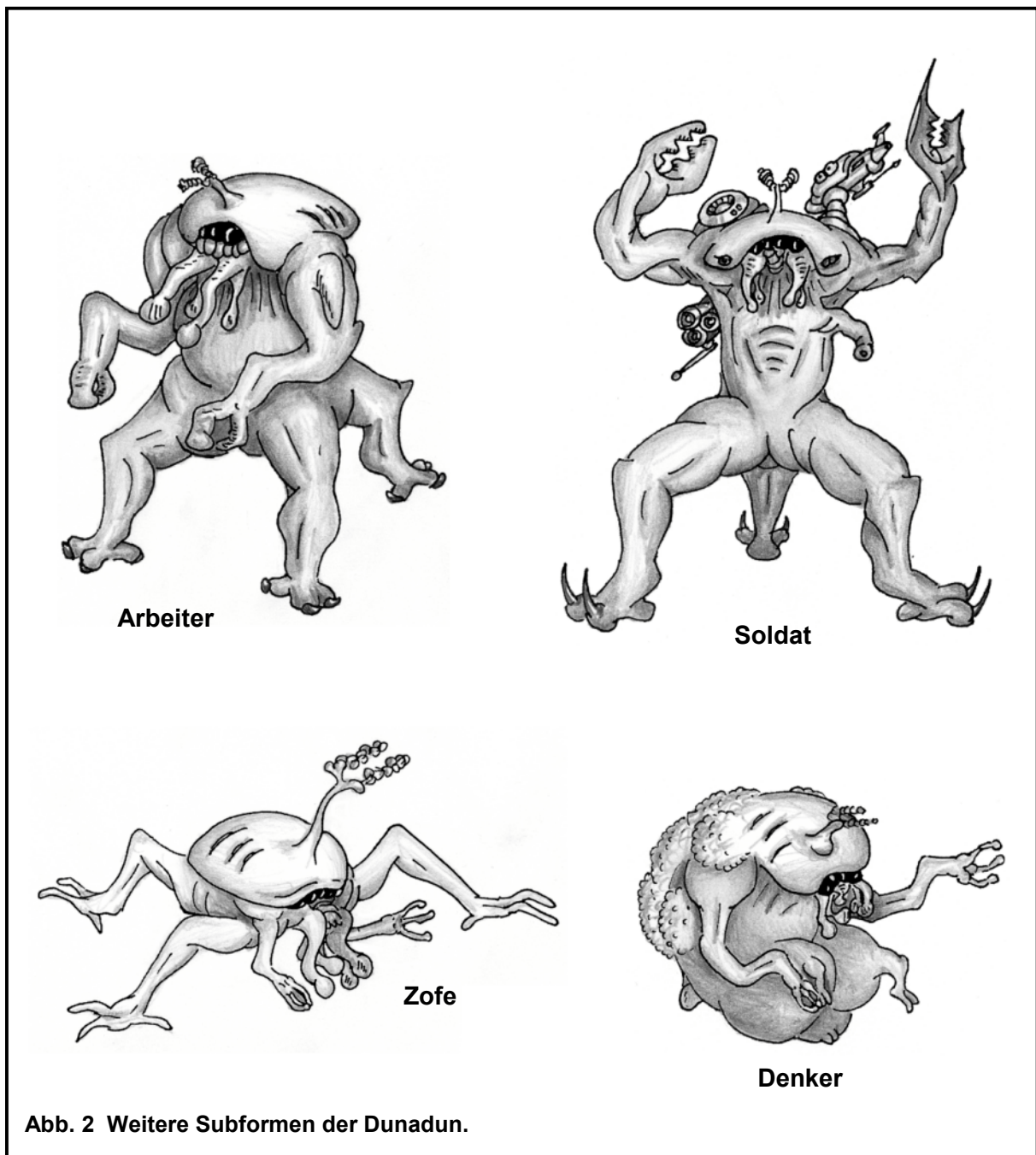
Subformen

Jeder Dunadun wird von einem Mutterwesen in einem Fleischnest geboren. Dieses ist seine erste Nahrung, die nur solange vorhält, bis ihn Zofen in Brutkammern mit konzentrierter Nährlösung gebracht haben. Hier entwickelt er sich als Larve. Schon in diesem Stadium gehört er einer von drei verschiedenen Gruppen an, aus denen sich unterschiedlich spezialisierte Formen von Dunadun entwickeln. Nach etwa drei Jahren bildet er das erste Stadium aus, er wird zum Führerwesen, Arbeiter oder zur Zofe. Um sich weiter zu entwickeln bedarf es einer ganz bestimmten Nährkombination, die eine Umformung bewirkt. So entstehen aus Zofen Mutterwesen, aus Arbeitern Soldaten und aus Führerwesen Denker.

Die Lebenserwartung einer Zofe liegt bei etwa 30 Jahren, die eines Mutterwesens immerhin schon bei 100. Ein Arbeiter oder Soldat wird bis zu 350 Jahre alt, ein Führerwesen erreicht ganze 800 Jahre. Entwickelt er sich innerhalb dieser Zeit zum Planer, so verlängert sich seine Lebenserwartung auf 1200 Jahre. Ein Planer kann nochmals eine Metamorphose durchmachen und die höchste Stufe eines Dunadun erreichen, er wird zum Denker, der bis zu 2000 Jahre lang lebt. Jede Umwandlung ist mit einer Phase völligen Schwachsinn verbunden, die circa sechs Monate anhält.

Jede Form eines Dunadun zeichnet sich durch gewisse Spezialisierungen aus, die seiner Aufgabe dienlich sind.

Die niedrigste (und dabei auch kleinste) erwachsene Form ist die **Zofe**. Sie ist unintelligent. Als einzige Subform kann sie unpräparierte Nahrung aufnehmen, aus der sie das Nährkonzentrat für alle anderen Formen herstellt. Außerdem pflegt sie die unbeweglichen Muttertiere und Denker, kümmert sich aber



auch um das Wohl aller anderen Formen. Besonders wichtig ist ihre Pflege der Larven.

Die **Muttertiere** haben nur die Aufgabe, Nachwuchs zu erzeugen. Dies geschieht eingeschlechtlich und mit Hilfe der bereits erwähnten Fleischnester. Sie sind geistig vollkommen degeneriert und stehen sogar unter dem Niveau der Zofen. Ihre Cerebelli entwickeln sich vielfach zurück.

Die **Arbeiter** sind kräftig und geschickt, doch ihr Intellekt ist nicht sehr ausgeprägt. Sie

sind unter anderem für die Errichtung der Behausungen zuständig. Zu diesem Zweck verfügen sie über Drüsen, die einen starken Klebstoff absondern können.

Soldaten sind fast doppelt so groß wie Arbeiter und noch kräftiger. Ihre Reaktionen sind extrem schnell, doch ihre geistigen Fähigkeiten liegen unter denen eines durchschnittlichen Menschen. Manche Individuen verfügen noch über eine Säuredrüse und Giftdrüsen (siehe Giftrüssel links an der Rumpfseite beim abge-

bildeten Exemplar), bei vielen sind diese jedoch verkümmert. Durch Cyborgisierung werden ihre Kampffähigkeiten erhöht, der gezeigte Soldat verfügt über eingebaute Sensoren, einen Schutzschirmgenerator, Flugtornister und zwei Energiewaffen.

Bei den **Führerwesen** handelt es sich um die erste hochintelligente Form, die auch schon über ein rudimentäres Doppelbewußtsein verfügt. Sie leiten die Arbeit kleinerer Gruppen von Soldaten und Arbeitern an. Dabei können sie hochkomplizierte Probleme selber lösen, solange es sich um begrenzte Einzelaufgaben handelt. Die Zahl der Führer nimmt seit 75.000 Jahren stetig im Verhältnis zu Arbeitern und Soldaten zu.

Die **Planer** verfügen über große geistige Kapazitäten, sie planen, organisieren und leiten an. Dabei setzen sie die zum Teil sehr abstrakten Lösungen der Denker in konkrete Vorgehensweisen um. Sie haben auch oft die Aufgabe von Forschern oder leiten Arbeiten an höchster Stelle.

Die **Denker** schließlich besitzen einen enormen Intellekt, sie leiten einen Staat in oberster Instanz. Sie lösen die langzeitigen, komplexen und abstrakten Probleme. Auch die Arbeit von Wissenschaftlern und Theoretikern wird meist von Denkern übernommen. Seltener kommt es sogar vor, dass sie an Ort und Stelle überwachen und anleiten. Allerdings sind sie fast vollkommen unbeweglich und müssen von Zofen intensiv gepflegt werden.

Staatenbildung

Die Dunadun erinnern etwas an Insekten, vor allem, da sie Staaten bilden. Der Gehorsam der niederen Formen gegenüber den höheren ist in Instinkten fest verankert. Das Zusammenwirken der verschiedenen Typen klappt dabei hervorragend. Man kann einen Dunadun-Staat fast als einheitlichen Organismus sehen, in dem die einzelnen Formen nichts anderes als Organe darstellen.

Der Erhalt der Ordnung ist in einem Dunadun-Staat überaus einfach. Alle Formen erkennen vorbehaltlos die Führungsqualifikation der Denker an, da diese allein schon von den körperlichen Gegebenheiten her anderen Formen bei Geistesarbeit überlegen sind. So sind auch die Subformen der Arbeiter, Zofen oder Soldaten gar nicht daran interessiert, den Staat zu führen. Es liegt zudem in ihrer Entwicklungsgeschichte begründet, dass die Dunadun über einen starken Sozialinstinkt verfügen. Verbrechen, Mord und Arbeitsverweigerung kommen nicht vor, es sind daher auch keine Gesetze nötig.

Sprache und Kommunikation

Zur Kommunikation diente den Dunadun eine Zeichensprache. Durch bestimmte Haltungen ihrer Kopftentakeln codieren sie Informationseinheiten ähnlich den Lautsilben, die zu Wörtern und Bedeutungen zusammengesetzt werden. Gleichzeitig verwenden sie Duftstoffe, um ihre Aussagen zu akzentuieren oder ihre Stimmung auszudrücken. Der stärkste Duftstoff ist das Gehorsamshormon der Denker.

Zur Fixierung ihrer Sprache verwenden sie eine Schrift, deren Wurzeln noch erkennbar in ihrer Gestensprache liegen. Ein weiteres System ist die Magnetschrift, bei der unterschiedlich stark magnetisierte Zonen von Metallbändern abgetastet werden. Hierzu dienen die empfindlichen Tentakelenden.

Der Dunadun-Wohnturm

Das Bild auf der folgenden Seite zeigt einen typischen Wohnturm mit dazugehörigen Anlagen. Er stellte die Grundeinheit eines jeden Staaten-Baues dar. Besonders wichtig war der Kälteschutz, den er den temperaturempfindlichen Dunadun bot.

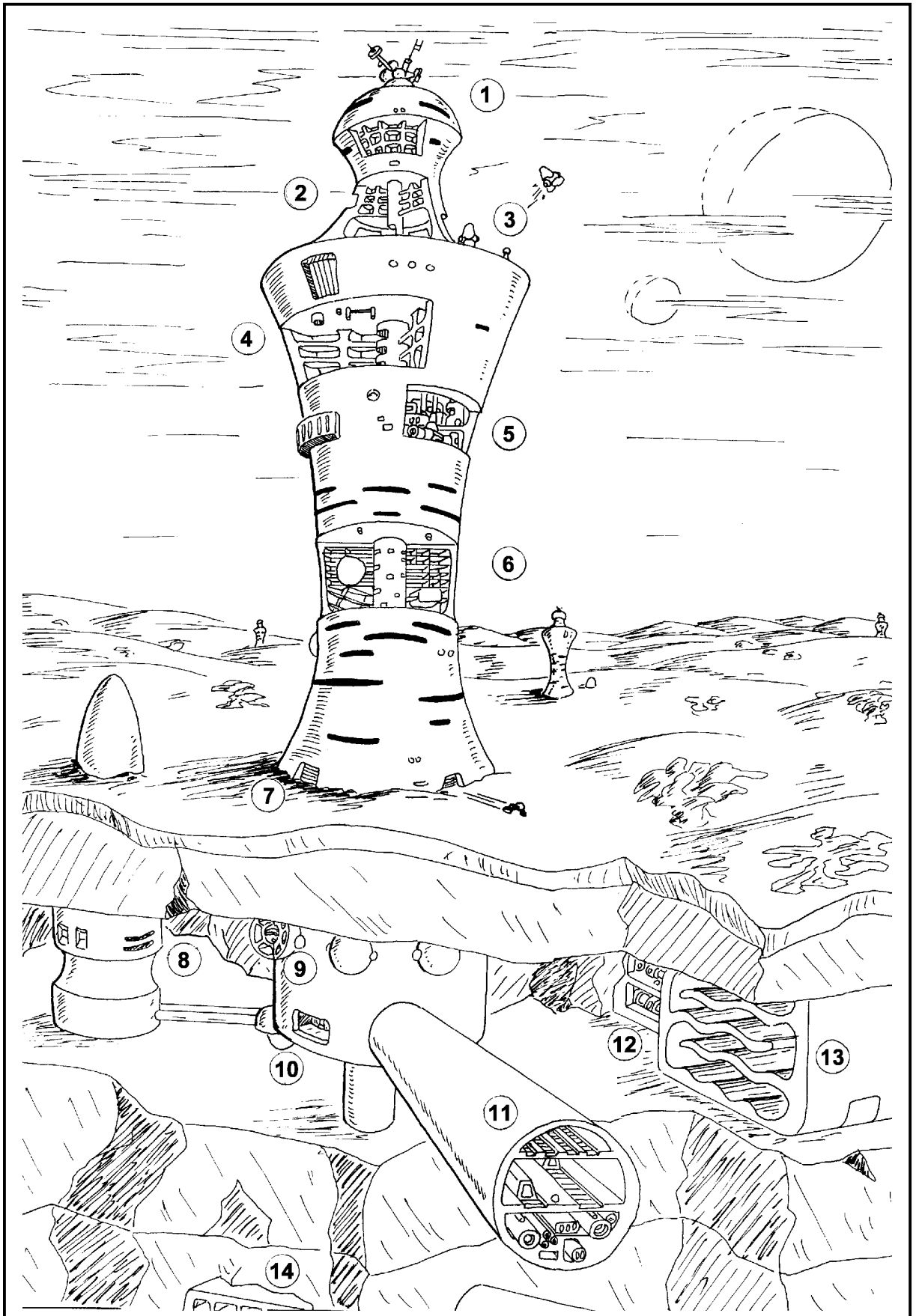


Abb. 3 Typische Komponenten einer Siedlung der Dunadun (5635 GZ).

Die gegenüberliegende Seite zeigt einen typischen Wohnturm mit dazugehörigen Anlagen. Er stellte die Grundeinheit eines jeden Staaten-Baues dar. Besonders wichtig war der Kälteschutz, den er den temperaturempfindlichen Dunadun bot.

Über Rohrbahnsysteme waren diese Türme miteinander verbunden. Sie verteilten sich meist praktisch über den gesamten Planeten, wobei jedoch mehrere Türme ein Zentrum bildeten. Auf einem Planeten existierte im Normalfall nur ein einziger souveräner Staat, dem alle Türme angehörten. Auch heute noch wohnen die Dunadun in solchen Anlagen.

In ihrem Aufbau erinnerten die Siedlungen an die Bauten ihrer primitiven Vorfahren, die aus Erde und Pflanzen errichtet worden waren. Die Gesamthöhe des Turms betrug 489 Meter, die Breite 174 Meter. In dem gezeigten Turm wohnten 13 500 Dunadun, davon waren 3,5 Prozent Denker, 12 Prozent Planer, 23 Prozent Anführer, 35,5 Prozent Arbeiter, 5 Prozent Soldaten, 16 Prozent Zofen und 5 Prozent Elternwesen.

Nicht alle Dunadun lebten in derartigen Wohntürmen auf Planeten. Es gab eine Reihe von Flugkolonien, die ebenfalls eigenständige Staaten darstellten, obwohl sie über kein Territorium im eigentlichen Sinne verfügten. Alle Anlagen der Türme waren dort in ihrem Raumschiff untergebracht.

Risszeichnung

- 1) An der Turmspitze befanden sich die Kommunikationsanlagen mit Antennen, darunter die Räume des Rates der Denker und des Konvents der Planer, sowie die großen Computeranlagen.
- 2) Die Wohnräume der Denker waren recht groß, da diese intensive Pflege benötigten und andauernd von Zofen versorgt werden mußten. Mit Hilfe des großen, zentralen Lifts konnten sie in ihren Behältern zu jedem Stockwerk gelangen.
- 3) Jeder Turm verfügte über ein Flugdeck für Kurier- und Transportmaschinen.
- 4) In den großen Lagerhallen wurden Güter und Nahrungsmittel gelagert, die über den Zentrallift oder per Transmitter herangeschafft worden waren.
- 5) Auf dem Maschinendeck sind Anlagen untergebracht, die der Temperaturregulierung, Energie- und Luftversorgung dienen, Abfälle beseitigen und so weiter.
- 6) Hier befanden sich die Wohnräume aller Dunadun außer den Denkern und Elternwesen, Arbeits- und Büroräume. Dazwischen lagen kleine Informationszentren und Fütterungshallen, in denen die Zofen die von ihnen vorverdaute Nahrung an andere Dunadun abgaben.
- 7) Mehrere Tore boten Zugang zur Planetenoberfläche. Rechts vom Turm ist eines der bodengebundenen Arbeitsfahrzeuge zu erkennen.
- 8) Riesige Kraftwerke sorgten für die großen Energiemengen, die ein Wohnturm täglich verbrauchte. Ihre große Kapazität wurde aber vor allem durch die Schutzschild-Generatoren in den Kuppeln direkt darüber bedingt, die im Notfall den Turm schützen sollten.
- 9) Die Brutstätten der Larven und die Räume der Elternwesen waren gut geschützte Kugelbauten unter der Erdoberfläche. Sie verfügten über eigene Luft- und Energieversorgung.
- 10) Große Fütterungshallen, in denen die Zofen das vorverdaute Nährkonzentrat abgaben, mit dem die Larven gefüttert wurden.
- 11) Die einzelnen Wohntürme eines Staates waren über große, unterirdisch verlegte Rohre miteinander verbunden. Diese enthielten Rohrbahnen für Personentransport (ganz oben) und Güter (Mitte), außerdem Daten-, Versorgungs- und Energieleitungen (unten).
- 12) Die Produktionsanlagen und Fabriken befanden sich ebenfalls unter der Erde.
- 13) Hallen zum Anbau einer nährstoffreichen Pflanze, aus der die Zofen besonders gut das Nährkonzentrat herstellen konnten.
- 14) Weitere Lagerhallen.