

Spezies-Report

Die Kzuntz

Über die Kzuntz ist in der Konföderation Arrakanth nur wenig bekannt, denn diese gewaltigen Wesen sind scheu und verstecken sich am liebsten in ihren festungsgleichen ausgehöhlten Planetoid-Raumschiffen.

Spezies

Die Kzuntz sind eine semihumanoide Spezies, die an sechsbeinige Echsen oder Dinosaurier mit vier Armen und einem langen Schwanz erinnert. Der Kopf trägt 3 bewegliche Stielaugen. Der Mund wird von einem dreiteiligen Kiefer gebildet. Am Nackenschild finden sich dornartige Fortsätze, die Gerüche wahrnehmen. Die sechs Beine sind sehr kräftig, um den massigen, von Schuppen bedeckten Körper trotz der hohen Gravitation tragen zu können. Der Schwanz endet in Sinnesorganen, die Gerüche und Luft- oder Wasserströmungen wahrnehmen können.

Neben Augen, Gehör und Geruchssinn verfügen Kzuntz auch über ein Sonar. Unter Wasser werden ultrafrequenten Laute ausgestoßen, deren Reflexionen dem Wesen Informationen über seine Umgebung liefern.

Kzuntz leben wahrscheinlich in Küstenregionen und an Flüssen auf ihrem Heimatplaneten. Sie wechseln dabei ständig zwischen Land und Wasser. Sie sind reine Luftatmer, können aber mehrere Stunden unter Wasser bleiben und sehr große Tiefen erreichen, obwohl sie nur mäßige Schwimmer sind.

Gesellschaft

Über die Gesellschaft der Kzuntz ist wenig bekannt. Sie scheinen Herdenwesen zu sein, die von Leitwesen angeführt werden. Wie ein Individuum zu einem Leitwesen wird, ist unbekannt.

Der Charakter der Kzuntz wirkt auf Ganikoi, Menschen und Monotas geradezu paranoid.

Wegen der Größe der von ihnen erbauten Raumfahrzeuge wird auch spekuliert, ob diese vielleicht ihren derzeitigen Lebensraum dar-

stellen, und die Kzuntz ihre Planeten zugunsten der Sicherheit dieser Planetoiden aufgegeben haben.

Technologie

Die Technologie der Kzuntz ist der der Konföderation weit überlegen. Berühmt sind ihre Kampf-Planetoiden. Jeder Kampfplanetoid der Kzuntz ist eine einzigartige Konstruktion, die es nicht noch einmal gibt. Sie fertigen ihre mächtigsten Raumfahrzeuge nicht am Fließband, sondern nehmen einen Asteroiden oder kleinen Mond, höhlen ihn größtenteils aus und installieren die Maschinen und Aggregate, die aus dem Felsblock ein Raumschiff machen. Von außen sind die Anlagen nicht zu erkennen, das Werk sieht wie ein Planetoid aus.

Niemand weiß, wie lange die Kzuntz brauchen, um einen Kampfplanetoiden herzustellen. Es wurde mehrfach vermutet, daß es sich bei einigen Exemplaren um jahrhundert- oder jahrtausendealte Einheiten handelt.

Die Größe der Kampf-Planetoiden variiert sehr stark. Die kleinsten messen 1000 Meter im Durchmesser, die größten 300 Kilometer! Die mächtigsten werden als Kzatuun tzten bezeichnet.

Die überlegene Technologie der Kzuntz in Verbindung mit der enormen Größe macht aus ihren Kampf-Planetoiden die mächtigsten Kriegsmaschinen, die man jemals kannte. Ein einziger Kampf-Planetoid könnte wahrscheinlich leicht die gesamte Konföderation auslöschen.

Aktuelle Prozeduren

Diplomatischen Beziehungen beschränken sich derzeit auf formelle Erklärungen. Darin

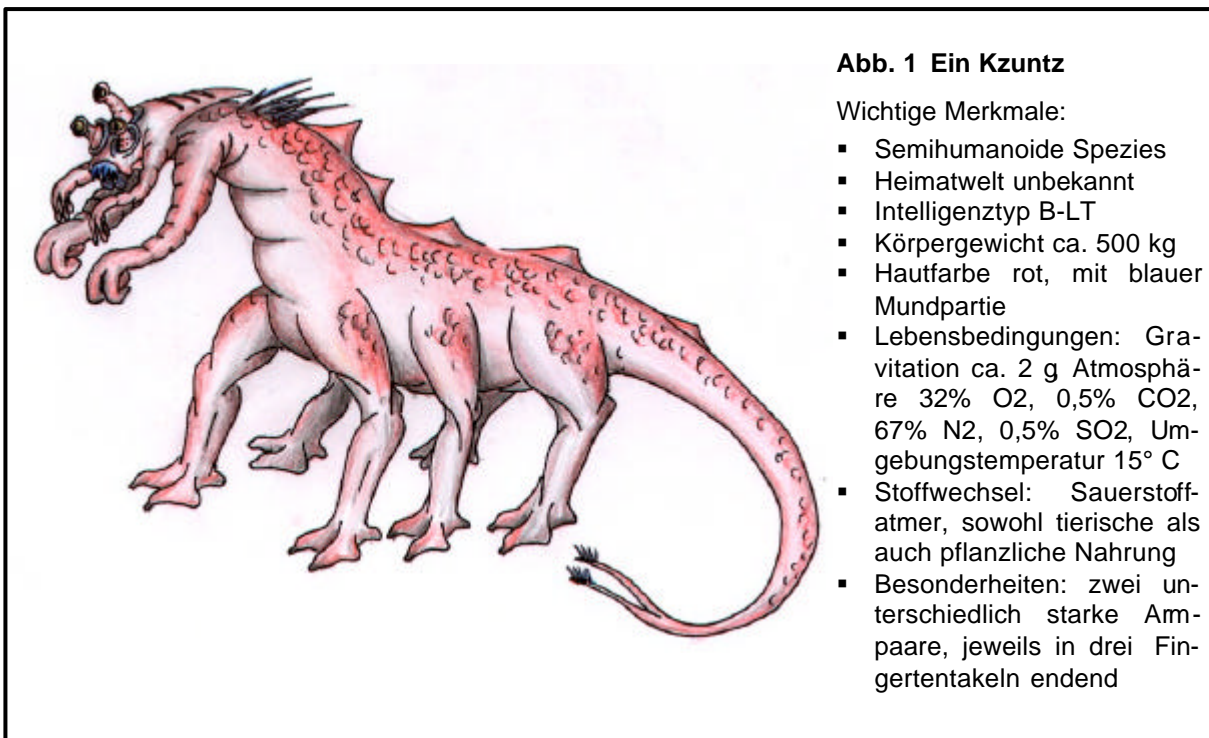


Abb. 1 Ein Kzuntz

Wichtige Merkmale:

- Semihumanoide Spezies
- Heimatwelt unbekannt
- Intelligenztyp B-LT
- Körpergewicht ca. 500 kg
- Hautfarbe rot, mit blauer Mundpartie
- Lebensbedingungen: Gravitation ca. 2 g Atmosphäre 32% O₂, 0,5% CO₂, 67% N₂, 0,5% SO₂, Umgebungstemperatur 15° C
- Stoffwechsel: Sauerstoffatmer, sowohl tierische als auch pflanzliche Nahrung
- Besonderheiten: zwei unterschiedlich starke Armpaare, jeweils in drei Fingertentakeln endend

fordern die Kzuntz die Konföderation immer wieder auf, endlich den Bau der "Geheimwaffe" einzustellen. Arrakanth dagegen beteuert, daß diese Waffe nicht existiert, und fordert

stattdessen seine Entführten zurück. Es ist unklar, was passiert, wenn die Kzuntz herausfinden, daß es tatsächlich keine Geheimwaffe gibt.