

Spezies-Report

Die Trylischen Völker

Die sieben Völker der Tryli haben sich in den letzten Jahrzehnten zu einem der Hauptgegner der Konföderation von Arrakanth entwickelt. Derzeit kommt es fortwährend zu Übergriffen auf die von Ganikoi, Menschen und Monotas besiedelten Gebiete. Das Reich der 7 Tryli-Völker liegt unmittelbar zentrumwärts von der Konföderation. Die von den Tryli ausgehende Gefahr wird daher sehr ernst genommen.

Spezies

Die Trylis sind Humanoide mit großer Ähnlichkeit mit dem *Homo sapiens sapiens* (Mensch) und *Ganikoius sapiens sapiens* (Ganikoi), siehe auch Abbildung 1. Der Körper der Tryli ist sehr gedrungen gebaut und wird an den meisten Stellen durch ockerbraune bis mattschwarze Hornplatten geschützt. Der Bauch und die großen, lichtempfindlichen Facettenaugen, die rötlich schimmern, stellen die empfindlichsten Körperregionen dar. Insgesamt sind Tryli außerordentlich robuste und kräftige Wesen.

Ihre Spezies weist zwei Geschlechter auf, doch nur eines ist intelligent, während sich das andere allein der Pflege der zahlreichen Brut widmet und nur über rudimentäre abstrakte Fähigkeiten verfügt.

Die Tryli kommunizieren mit einer Lautsprache, die auch von Ganikoi, Menschen und Monotas erlernt werden kann. Sie wird *Trylidor* genannt.

Geschichte:

Die Geschichte der Tryli liegt weitgehend im Dunkeln. Erste Hinweise auf ihr historisches Wirken gaben die Daten, die in den Speichern der sogenannten BURG gefunden wurden. Die Tryli waren vermutlich an der Auslöschung jener Zivilisation, die die Festungsanlage auf 25631-B erbauten, maßgeblich beteiligt.

Gesellschaft und Politik:

Die Tryli sind eines der lästigsten Nachbarvölker der Konföderation von Arrakanth. Sie sind notorisch streitsüchtig. Ihre Gesellschaft weist einen hohen Anteil an Kriegern auf (in der Sprache der Tryli, dem *Trylidor*, werden sie als *Tark* bezeichnet). Die politische Rangfolge entscheidet sich durch Kämpfe. Je mehr Kämpfe ein Tryli gewonnen hat, desto mächtiger wird er. Dies macht sich auch unmittelbar physisch bemerkbar, denn ein gewonnener Kampf führt zum Wachstum des Individuums. So ist der Kaiser der Tryli-Völker (*Trrtrit-ak-Trylit*) auch gleichzeitig der größte und stärkste Tark überhaupt. Die Könige (*Lylrarrk*) der 7 Völker stehen dem Kaiser kaum nach. Ein gewöhnlicher Tryli gehorcht diesen imposanten Gestalten automatisch, dieser Reflex läßt sich vom Individuum kaum unterdrücken.

Sämtliche sozialen Strukturen sind streng hierarchisch geordnet. Es gibt Hinweise, daß die Tryli in Familienverbänden zusammenleben. Wichtiger als alle anderen Bindungen ist jedoch die Zugehörigkeit zu einem der 7 Völker der Tryli.

Staatsgebiet:

Das Kaiserreich der 7 Tryli-Völker beherbergt 31 dicht besiedelte Planeten. Etwa die Hälfte davon wird von zwei oder mehr Völkern bewohnt. Kommt es zu Konflikten zwischen den Völkern, so sind diese geteilten Welten die Schauplätze der heftigsten Kämpfe.

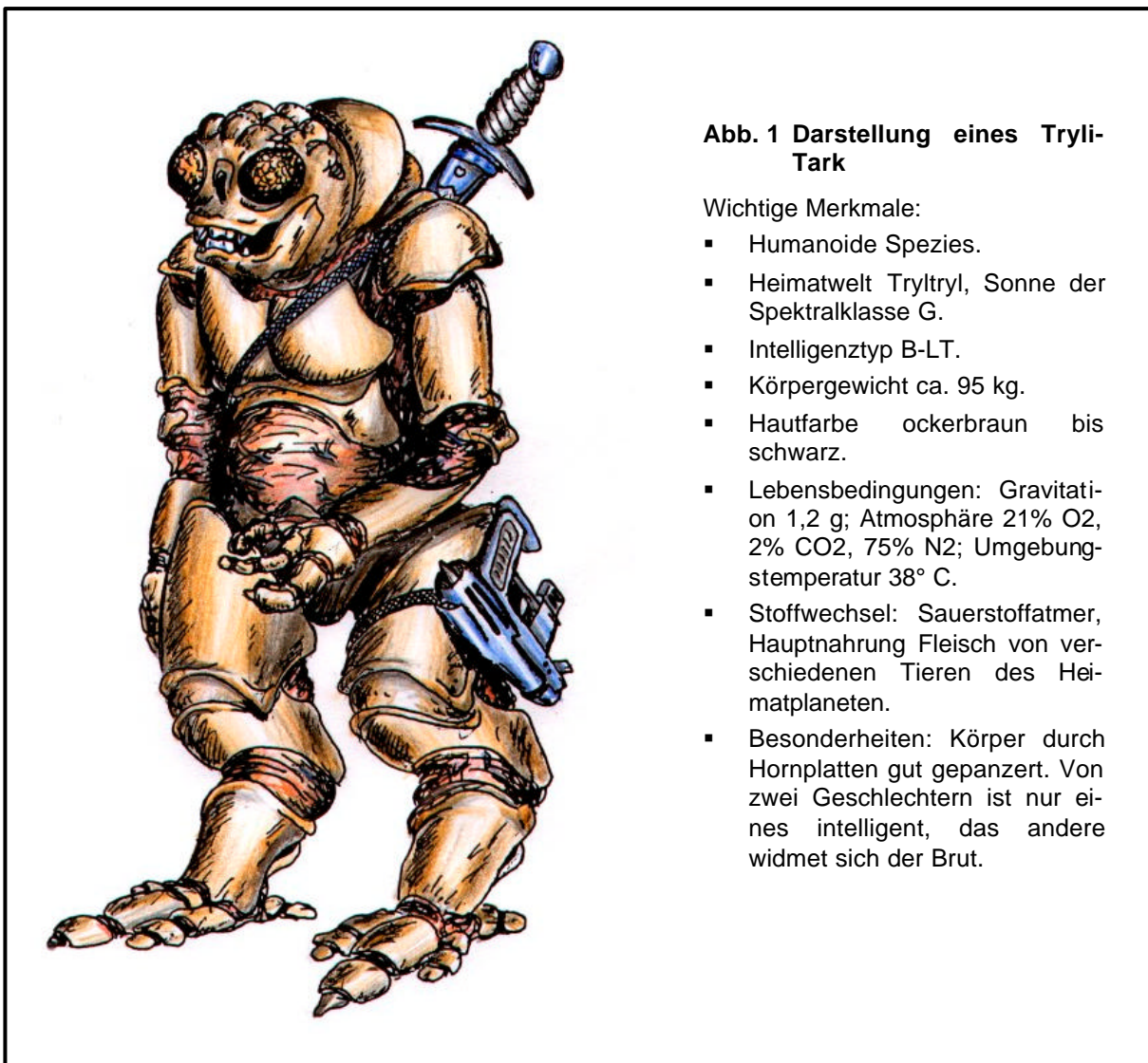


Abb. 1 Darstellung eines Tryli-Tark

Wichtige Merkmale:

- Humanoide Spezies.
- Heimatwelt Tryltryl, Sonne der Spektralklasse G.
- Intelligenztyp B-LT.
- Körpergewicht ca. 95 kg.
- Hautfarbe ockerbraun bis schwarz.
- Lebensbedingungen: Gravitation 1,2 g; Atmosphäre 21% O₂, 2% CO₂, 75% N₂; Umgebungstemperatur 38° C.
- Stoffwechsel: Sauerstoffatmer, Hauptnahrung Fleisch von verschiedenen Tieren des Heimatplaneten.
- Besonderheiten: Körper durch Hornplatten gut gepanzert. Von zwei Geschlechtern ist nur eines intelligent, das andere widmet sich der Brut.

Sitten und Gesetze:

Sitten und Gesetze der Tryli fußen ganz auf dem hierarchischen System, das durch den automatischen Gehorsam gegenüber größeren Rassengenossen begünstigt wird. Es existiert ein niedergeschriebenes Gesetz, doch kann dieses in bestimmten Fällen durch das Recht des Stärkeren ersetzt werden. Wir verstehen zu wenig von den Sitten der Tryli, um konkretere Aussagen machen zu können.

Streitkräfte:

Die Tryli sind ein Kriegervolk, und dementsprechend groß sind ihre Streitkräfte. Jedes der 7 Völker unterhält eine eigene Armee.

Die einzelnen Armeen der 7 Völker werden

im Kampf durch den Kaiser geführt. Er befiehlt persönlich die Raumwaffe (*Tark'Ltrirr*). Die Kommandeure einzelner Flotten tragen den Titel eines *Tark-Kysrr*. Es gibt nur wenige weitere militärische Ränge, man findet *Kysrr-Kril* (beratende Offiziere der *Tark-Kysrr*), *Stilyr-Ark* (verschiedene Spezialisten, vor allem Techniker), *Tark-ak-Tarkr* (Meisterkrieger) und *Tarks* (Krieger). Die Ränge werden zu einem großen Teil über die Zahl der gewonnenen Kämpfe definiert.

Befinden sich die 7 Völker untereinander im Krieg, so hat die Konföderation nicht viel zu befürchten. Es gelingt dem Kaiser aber in regelmäßigen Abständen, die Völker für einen gemeinsamen Feldzug zu einen. Immer wenn dies passiert, droht der Konföderation von Arrakanth Gefahr.

Technologie:

Der Stand der trylischen Technologie gleicht etwa dem Arrakanths. Wichtigster Energieerzeuger ist der HE-Zapfer, für den überlichtschnellen Flug wird das Hypertransfertriebwerk verwendet, und Biotroniken dienen als Computer. Bemerkenswert sind die als exotische Materialien bezeichneten Baustoffe, die bei großer Widerstandskraft sehr leicht sind. Die Technik Arrakanths kann derartige Stoffe nicht herstellen.

Die Raumschiffstypen der Tryli unterscheiden sich prinzipiell kaum von denen der Konföderation. Prinzipiell sind aber die Triebwerke der Trylischen Schiffen stärker, ihre Schutzschirme aber schwächer. Dies paßt gut zu ihrer Rolle als Angreifer. Die äußere Form der Tryli-Schiffe ist auffallend schlank, die Raumfahrzeuge wirken geradezu grazil und zerbrechlich. Tatsächlich sind sie sehr robust (was an den exotischen Materialien liegt). Die Rümpfe tragen Auswüchse, die wie Flügel aussehen. In ihnen befinden sich die Projektoren der Hyperenergiezapfer, die dank dieser

Konstruktion besonders leistungsfähig sind. Die Hauptwaffen sämtlicher Tryli-Raumschiffe feuern ausnahmslos in Flugrichtung. Sie können oft nur um 45 Grad in alle Richtungen geschwenkt werden, so daß sie etwa ein Achtel des Raumes abdecken. Wird also ein Tryli-Schiff von achtern attackiert, so muß es eine Wendung vollführen. Dank der hervorragenden Triebwerke fällt dies den meisten Schiffen nicht sehr schwer.

Aktuelle Prozeduren:

Derzeit werden die Tryli als der wichtigste Gegner der Konföderation eingestuft. Anscheinend wurde das Ausmaß ihrer geheimdienstlichen Tätigkeit lange Zeit unterschätzt. Es wird vom SoKo nun verstärkt versucht, die Spionage durch trylische Agenten zu unterbinden. Desweiteren soll durch die *Arrakanth Szrakti* geklärt werden, welche Rolle die Tryli im sogenannten Zeitkrieg spielen. Da sich die Zeitschutztruppe des SoKo noch im Aufbau befindet, sind erst in fernerer Zukunft valide Daten zu diesem Thema zu erwarten.