

Bentho

Inhaltsverzeichnis

- [1 Anatomie](#)
 - [1.1 Subtypen:](#)
- [2 Gesellschaft](#)
 - [2.1 Allgemeines](#)
 - [2.2 Politik](#)
 - [2.3 Kultur und Alltagsleben](#)
 - [2.4 Religion](#)
 - [2.5 Militär](#)
- [3 Wichtige geschichtliche Eckdaten](#)
- [4 Raumschiffe](#)
- [5 Heimatwelt](#)

Die Bentho sind die auf dem Planeten Omnicron Prime natürlich vorkommende, intelligente Lebensform. Sie gehören zu den humanoid-reptilianischen Lebensformen und leben in einer warnfähigen Hochkultur im Omnicron System.

1 Anatomie

- **Lebensform:** Humanoid/Reptilianer
- **Lebenserwartung:** Zwischen 30 und 50 Jahre irdischer Zeitrechnung.
- **Geschlechter:** Es existieren zwei, anderen Humanoiden vergleichbare Geschlechter. Darüber hinaus können aufgrund hormonaler, chromosomaler oder gonadaler Abweichungen selten Fälle (unter 1% der Gesamtbevölkerung) von Intersexualität auftreten. Die Geschlechter sind für Außenstehende nur schwer zu unterscheiden. Weibchen können in der Regel an einem leichteren Körperbau und feineren Gesichtsknochen sowie kleineren Schuppen von männlichen Bentho unterschieden werden. Typische kulturelle Bekleidungsstile können die Unterscheidung erleichtern.
- **Äußerer Körperaufbau:** Bentho weisen generell einen humanoiden Körperbau auf, sehen jedoch eher Echsen oder Schlangen ähnlich. Männliche wie weibliche Bentho werden ungefähr 1,40 – 1,70 Meter groß. Sie gehen aufrecht, sind jedoch auch fähig alle fünf Extremitäten zur Fortbewegung, insbesondere zum Klettern zu nutzen. Ihre Körper sind von Schuppen bedeckt und besitzen keinerlei Haare. Schuppen- und Augenfarbe variieren nach Subtypus. Bentho besitzen einen kräftigen Schwanz der zum Halten der Balance beim Laufen und Klettern dient.
- **Innerer Körperaufbau:** Die innere Anatomie von Bentho weist generell den typischen humanoiden Aufbau auf, unterscheidet sich jedoch in Lage und Anzahl der Organe erheblich von anderen



humanoiden Lebensformen. Eine Ausnahme stellt ihr Blut dar, das wie beim Menschen Eisen enthält und entsprechend rot gefärbt ist. Blutzusammensetzung und Aufbau des Blutkreislauf sind dem von Menschen so ähnlich dass viele Blutkrankheiten von Benthos mit Humanmedizin behandelt werden können.

- **Sinnesorgane:** Die Leistungsfähigkeit der Sinnesorgane von Benthos entspricht weitestgehend der von Menschen. Allerdings besitzen Benthos sehr große Augen mit einer für Humanoiden ungewöhnlich hohen Anzahl an Stäbchen und Zäpfchen, die mit einer großen Anzahl hochflexibler Bänder mit der Augenhöhle verbunden sind. Hierdurch haben Benthos eine ausgezeichnete Sicht und können auch sich schnell bewegend Objekte erkennen und mit den Augen verfolgen. Die Augen besitzen keine Lider, sondern quer schließende lederartige Nickhäute.
- **Fortpflanzung:** Benthos besitzen im Gegensatz zu den meisten Humanoiden eine Kloake und vermehren sich ovipar (durch Eiablage). Bei der Paarung ergreift das Männchen mit den Kiefern zunächst die Schwanzmitte des Weibchens. Danach verbeißt es sich in der Flanke und krümmt seinen Körper so, dass sich die Kloaken beider Partner treffen und es zur Paarung kommen kann. Diese Vereinigung dauert drei bis fünf Minuten und wird mehrmals nacheinander durchgeführt. Das Weibchen legt etwa 9 Monate nach der Paarung 1-2 weichschalige Eier ab. Die Eiablage erfolgt meist im Sommer, ein evolutionäres Erbe aus der Zeit als die frühen Vorfahren der Benthos die Eier im Sand vergruben und von der Sonnenwärme ausbrüten ließen. Die Entwicklungszeit der Eier ist stark von der Umgebungstemperatur abhängig; bei 30 bis 40°C beträgt sie zwei Monate. Der Nachwuchs verlässt die Eier mit geöffneten Augen und kann sofort dieselbe Nahrung aufnehmen wie die Erwachsenen.
- **Ernährung:** Benthos sind omnivor (Allesfresser), wobei die bevorzugten Ernährungsgewohnheiten kulturell stark variieren.
- **Leistungsfähigkeit:** Die Leistungsfähigkeit von Benthos und ihre Widerstandsfähigkeit gegen Umwelteinflüsse entsprechen weitestgehend denen von Menschen, allerdings können sie erheblich höhere Temperaturen aushalten. Niedrige Temperaturen vertragen sie dagegen nur sehr schlecht. Die teilweise verhärteten Schuppen können den Körpern einiger Benthos eine erhöhte Stoßfestigkeit verleihen.

1.1 Subtypen:



Aufgrund stark voneinander abweichender klimatischer Lebensbedingungen in verschiedenen Regionen von Omnicron Prime haben sich verschiedene Subtypen entwickelt, die sich körperlich zum Teil stark unterscheiden. Alle Benthos können sich davon unabhängig untereinander Fortpflanzen, so dass sich die Subtypen zu vermischen und aufzuheben begonnen haben.

Nordischer Typ: Benthos der nördlichen Klimazonen sind für gewöhnlich größer und kräftiger gebaut als ihre Verwandten aus dem Süden. Nacken, Rücken und Schwanz sind von einem Panzer vergrößerter, verhärteter Schuppen

bedeckt, die sich im Nacken- und Kopfbereich häufig aufrichten. Die Schuppen sind größer als bei anderen Subtypen. Ihre Farbe variiert von grau bis grün.

Westlicher oder Inlandstyp: Der westliche Subtypus ist die seltenste ethnische Variation. Diese Benthos sind im Mittel um 160 cm groß und auffallend athletisch gebaut. Ihre Schuppen sind sehr klein und spitz, haben häufig scharfe Kanten und sind für gewöhnlich aufgestellt und von sandgelber bis bronzeroter Farbe.

Südlicher Typ: Benthos der südlichen Klimazonen sind im Mittel nicht größer als 140 cm und sehr feingliedrig gebaut. Sie haben sehr feine Schuppen mittlerer Größe die dachziegelartig eng aufeinander liegen und von brauner bis schwarzer Farbe sind. Das Schuppenkleid südlicher Benthos ist häufig mit Flecken oder Streifen gemustert. Der südliche ist zugleich der häufigste Subtyp.

2 Gesellschaft

2.1 Allgemeines

Die Benthos sind eine Rasse von Händlern, die seit geraumer Zeit Handel mit der Föderation treiben, ebenso wie mit den [Ferengi](#), [Klingonen](#), [Romulanern](#), den [G](#) und allen anderen relevanten, interstellar reisenden Völkern. Vielen dieser Völker haben sich die Benthohändler unersetzlich gemacht, indem sie den Handel bestimmter Waren und Informationen an sich gerissen haben. Sie handeln mit allen Arten von Waren, schrecken häufig jedoch auch vor Diebstählen und organisiertem Betrug nicht zurück. Auch wenn die Benthos den Menschen häufig duckmäuserisch und dünkelhaft erscheinen, hat ihre kapitalistische Gesellschaftsordnung ihren geschichtlichen Ursprung in der Vereinigung der Benthos und der damit verbundenen weitestgehenden Beendigung staatlicher Konflikte und somit einen sehr hohen kulturellen Stellenwert.

2.2 Politik

Die Gesellschaft dieser Rasse besteht theoretisch aus 8 verschiedenen Nationalstaaten mit ähnlichen politischen und gesellschaftlichen Systemen, die jedoch alle in einer starken Handelsallianz vereint sind.

Informationen zur Lage und Organisation der Nationalstaaten entnehmen sie bitte dem Artikel Omnicron Prime

Die Handelsallianz wird kontrolliert durch einen Vorstand, dem die 8 Staatsoberhäupter der Einzelstaaten (Das Anedeische Reich wird von 2 Konsulen als Staatsoberhäuptern regiert, von denen jedoch nur einer in den Allianzvorstand entsandt werden darf) und 12 gewählte Mitglieder angehören, aus deren Reihen der Vorstandsvorsitzende gewählt wird. Der gegenwärtige Vorstandsvorsitzende ist Shht Ssiths.

Die Allianz bemüht sich seit einiger Zeit um Aufnahme in die Föderation, erfüllt jedoch bisher nicht die Voraussetzungen dafür. Um die ins stockenden geratenden Verhandlungen in dieser Angelegenheit wieder zu beleben, haben sich die Benthos der Föderation als Vermittler bei den diplomatischen Beziehungen zu den [G](#) angetragen.

Die Benthos betreiben keine Ausbreitung im All mehr, lediglich den Mond ihrer Heimatwelt und zwei weitere Planeten ihres Systems (Omnicron II und Omnicron IV) haben sie besiedelt. Ihr Wirtschaftssystem weist mittlerweile kaum noch eigene Produktion auf.

Neben dem Streben nach Gewinnmaximierung und Wohlstand verstehen die Benthos den Handel als ein Mittel zur Durchsetzung außenpolitischer Interessen und studieren daher die Handelsgewohnheiten anderer Rassen und Mächte sehr genau, um den Handel mit Schlüsselgütern unter ihre Kontrolle bringen zu können.

2.3 Kultur und Alltagsleben

Die Gesellschaft der Benthos befindet sich nach wie vor in einer Übergangsphase zur vollständigen Einigung. Ethnische Herkunft, Religionszugehörigkeit, örtliche Traditionen und die Rechte der Einzelstaaten genießen einen hohen Stellenwert. Von einer generellen „Benthokultur“ zu sprechen verbietet sich daher. Musikalische, sportliche, kulinarische, künstlerische usw. Stile und Vorlieben schwanken daher regional sehr stark. Nur wenige traditionelle kulturelle Aspekte können für alle Benthos als geltend betrachtet werden. Beispielsweise gilt der Verzehr von Reptilien und jeder Form von Eiern als absolutes Tabu und steht unter Strafe. Im Bereich der U
mittler



Eine Sportart die sich im Verlauf der letzten 2 Jahrhunderte planetenweit etabliert hat und in allen Regionen mehr oder minder stark als Profi- wie als Breitensport betrieben wird ist „Tegg“ oder Teggball. In einem von Mauern umgrenzten Spielfeld versuchen dabei zwei Teams von jeweils drei Spielern einen faustgroßen, elastischen Ball mit Schlaghölzern auf verschiedenwertige Ziele in verschiedenen Höhen zu schlagen.

Aufgrund der extremen urbanen Bebauung des Omnicron Megaplexes hat sich zudem in den letzten Jahrzehnten eine dem irdischen [Parkour] ähnliche Bewegungssportart entwickelt, bei der es darum geht sich unter optimaler Ausnutzung aller 5 Gliedmaßen so effektiv wie möglich durch die Stadt zu bewegen.

In der Askar-Nation sehr beliebt ist „Neset“, ein Jahrtausende altes Brettspiel mit astrologischem Hintergrund. Dabei setzen 2 Spieler abwechselnd einen ihrer insgesamt 5 Spielsteine auf eines von 30 Spielfeldern. Jedes Spielfeld entspricht einem Sternbild. Ziel ist es ein möglichst günstiges Horoskop zu erspielen.

2.4 Religion

Auf Omnicron Prime finden sich Anhänger von nicht weniger als 100 Religionen die sich in unzählige Konfessionen gliedern und beinahe die gesamte Bandbreite religiöser Vorstellungen abdecken. Die am weitesten verbreitete Religion auf Omnicron Prime ist der Geisterglaube, dem etwa 40% aller Benthos folgen und der vor allem in den nördlichen Gebieten verbreitet ist, aber auch Anhänger auf dem gesamten Planeten hat. Der Geisterglaube ist eine monotheistische Religion, welche die Existenz eines omnipotenten Schöpfergeistes annimmt.

Die mit 10% Anhängern unter der Gesamtbevölkerung zweitgrößte Religion in der Gesellschaft der Benthos und zugleich die größte polytheistische und die älteste nachgewiesene Glaubensgemeinschaft des Planeten ist der Askari Glaube. Die Askari verehren gegenwärtig mehr als 300 Götter. Die wichtigsten Gottheiten sind Toth (Handel und Handwerk), Sekhet (Krieg und Metallurgie), Pepi (Fruchtbarkeit) und Hor (Der Richter, der die Seelen der Toten in die nächste Welt oder die Unterwelt schickt).

2.5 Militär

Die Einzelstaaten betreiben nach wie vor zahlenmäßig bedeutende Land, See, Luft und IT Streitkräfte. Aufgrund der zunehmenden Auflösung der Nationalstaaten in der Handelsallianz, sind diese Streitkräfte in den vergangenen Jahren stark verkleinert worden. Gleichzeitig ist eine zunehmende Professionalisierung und verbesserte technische Ausstattung der Nationalstreitkräfte zu beobachten. Die Allianz hat für alle eine militärische Grundausbildung verfügt, die durch die Nationalstreitkräften stehen daher eine große Anzahl gut



Die Raumstreitkräfte unterstehen dem alleinigen Kommando der Handelsallianz und beinhalten neben Raumschiffen auch die auf Omnicron II und IV eingerichteten stationären Verteidigungssysteme.

Die Raumschiffgeschwader sind zahlenmäßig nur schwach und nach Schätzungen der Föderation nicht im Stande einer der Großmächte des Alphaquadranten länger als 24 Stunden Widerstand zu leisten. Rückgrat der Raumgeschwader ist noch immer die klingonische [K'Vort-Klasse], von der die Benthos Ende der 2370er Jahre 5 fabrikneue Einheiten und 10 weitere gebrauchte Schiffe erworben haben. Alle Schiffe wurden ohne [Tarnvorrichtung](#) ausgeliefert. Gegenwärtig bemüht sich die Allianz moderneres Gerät anzuschaffen.

Die Kontrolle des Handels von Kerngütern, um andere Mächte von militärischen Aggressionen abzuhalten oder im Verteidigungsfall die zivile und militärische Versorgung des Gegners zum Zusammenbruch bringen zu können und ihm einen längeren Kriegsverlauf unmöglich zu machen, ist ausdrücklicher Teil der Militärstrategie der Allianz. Zudem wirbt die

Allianz in Krisenzeiten immer wieder auch in erheblichem Ausmaß Söldnerstreitkräfte an.

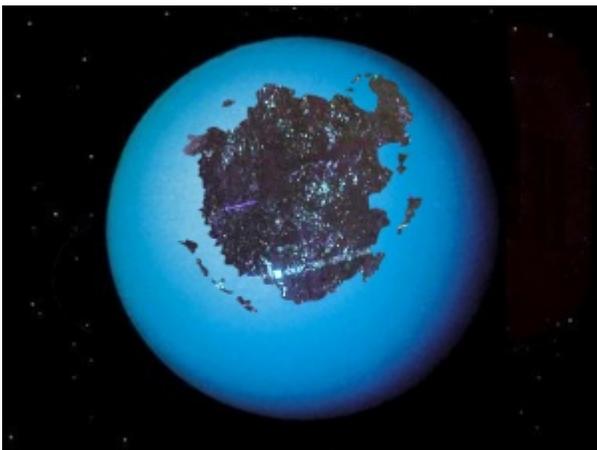
Da die extreme urbane Bebauung Omnicrons verdeckte Kampfweisen begünstigt, werden alle Angehörigen der Nationalarmeen und der Allianzstreitkräfte in Guerillakriegsführung ausgebildet, um im Falle einer planetaren Besetzung durch eine fremde Macht unmittelbar zu weiträumiger Partisanenkriegsführung übergehen zu können. Gerüchteweise bevorratet die Allianz zu diesem Zweck trotz interstellarer Ächtung mehr als 5 Millionen Landminen, darunter eine erhebliche Anzahl semiintelligenter, beweglicher, zielsuchender Exemplare.

3 Wichtige geschichtliche Eckdaten

- Vor c.a. 25 Millionen Jahren führte das Ende der zweiten omnicronischen Eiszeit zu einer erheblichen Erwärmung der Durchschnittstemperaturen, die zu einem Massensterben der meisten existierenden Vögel und Säugetierarten führte und die Reptilien als dominante Tierklasse zurückließ, aus denen sich die Benthos entwickelten.
- Fossilienfunde weisen das erste Auftreten des modernen Benthos vor c.a. 1,5 Millionen Jahren nach.
- Vor 7500 Jahren entwickeln sich in den großen Flussdeltas der südöstlichen Küsenregionen erstmalig mehrere sesshafte Kulturgemeinschaften.
- C.a. 5300 vor Christus: Erste politische Machtstrukturen entstehen, aus denen sich in den folgenden 300 Jahren die ersten Hochkulturen entwickeln.
- C.a. 2000 vor Christus bildet sich mit dem Sonnenglauben die erste monotheistische Religion.
- 1245 nach Christus: Mit dem „Vertrag zur Einigung der Stämme der 5 Häuser“ wird erstmalig ein zentrales staatliches Rechtsdokument im Sinne einer Verfassung in Kraft gesetzt.
- Ab Ende des 17. Jahrhunderts führt eine zunehmende Anzahl mechanischer Erfindungen zu einer rasch fortschreitenden Industrialisierung und in der Folge zu einem starken Bevölkerungsanstieg.
- 1999: Erster Raumflug
- 2104: Erster Warpflug
- 2170: Einigung der Nationalstaaten in einer überstaatlichen, planetaren Handelsallianz
- 2295: Besiedlung von Omnicron II.

4 Raumschiffe

Die Benthos haben zu Beginn des 22. Jahrhunderts ihr erstes warpfähiges Raumfahrzeug entwickelt. Mittlerweile besitzen sie keine eigene Schwerindustrie mehr, die zum Bau von Raumschiffen in der Lage wäre. Sie verwenden jedoch unzählige Typen von fremden Schiffen, Waffen und Antriebssystemen, die sie teilweise von den Herstellern, teilweise von Drittmächten erwerben.



Omnicron Prime ist der erste Planet im Omni System. Es handelt sich um einen Klasse M Planeten, der in seinen atmosphärischen und klimatischen Bedingungen und den Jahreszeiten der [Erde](#) sehr ähnlich ist, allerdings liegt die durchschnittliche Temperatur teilweise erheblich über dem Niveau der [Erde](#).

Weitere Informationen enthält der Hauptartikel Omnicron Prime.