

Zakdorn

Inhaltsverzeichnis

- [1 Physiologie der Zakdorn](#)
- [2 Bekannte Figuren](#)
- [3 Gesellschaft und Kultur](#)
- [4 Bekannte Geschichte](#)
- [5 Sprache](#)
 - [5.1 Laute & Form](#)
 - [5.2 Ausgewählte Vokabelbeispiele](#)

Die Zakdorn sind ein humaniode Lebesform und entstammen ursprünglich dem Planeten Zakdorn (Planet) im Zakdorn-System oder Zadan-System, je nachdem welche Nomenklatur man bevorzugt.

Sie sind eine sehr stolze und überhebliche Spezies, was darauf zurück geht, dass die Zakdorn ihrer strategischen Brillanz gewahr sind. Die Spezies ist ursprünglich militärisch geprägt und streng hierarchisch organisiert, wes sich im Laufe folgender Jahrhunderte jedoch etwas aufgelockert hat durch verschiedene politische Bewegungen und einer Zuneigung zu Vergnügungen verschiedenster Art.

1 Physiologie der Zakdorn

- **Lebensform:** Humanoid
- **Lebenserwartung:** ca. 100 Jahre
- **Geschlechter:** männlich und weiblich
- **Äußerlich:** In der Regel sind die Zakdorn etwas kleiner als der terranische Durchschnitt, ihre Haut ist besonders unter den Augen in Taschenfalten gelegt und weißt einen gewissen orangestich auf, der jedoch bei Zakdorn aus verschiedenen Regionen verschiedenartig ausgeprägt sein. So gibt es auch Zakdorn, deren Hautfarbe menschenähnlich ist.
- **Blut:** dunkelrot
- **Körperliche Stärke:** Im Vergleich zu Terranern sind die Zakdorn je nach Körpergröße äquivalent oder zumindest ein kleines bisschen schwächer.

2 Bekannte Figuren

- **Keris Sirna**: General-Strateg ~~632506855108~~ der zakdorn'schen Brigade oder auch kurz Präsident Friman von Zakdorn, ist die oberste politische Instanz der Zakdorn und bereits seit zwei 10 Jahreszirkeln Kopf der Regierung.
- **Sirna Kolrami**: Sirna Kolrami ist ein Strategie im Dienste der Föderation und begnadeter sowie berühmt berüchtigter Strategemaspieler.
- **Klim Dokachin**: Bei Klim Dokachin handelt es sich um den inzwischen leitenden Versorgungsoffizier im Schiffsdepot Z15, welches die Zakdorn im Auftrag der Sternenflotte im Orbit des Planeten Qualor II betreiben und verwalten.

3 Gesellschaft und Kultur

In der Vergangenheit durchlebten die Zakdorn ein überaus strenges Militärregime, welches die soziologische Entwicklung und Kultur der Zakdorn maßgeblich prägte. Kriegen zwischen verschiedenen politischen Fraktionen, welche sich regional manifestierten brachten immer wieder blutigste Auseinandersetzungen hervor und so entwickelte sich zusehens ein technologischer Krieg aus einem Krieg, der ursprünglich im

klassischen Sinne begonnen hatte. Gefechtssimulationen in Verbindung mit aktuellem Lager- und Nachschubstand, sowie zur Verfügung stehenden Ressourcen wurden zwischen den Kontrahenten abgehalten und von deren größten Strategen ausgefochten. Resultat dieser Kriege war die Einsetzung einer zentral agierenden Regierung in Verbindung mit der Errichtung eines Zentralstaates um die Stadt Zakdorn. Des Weiteren kristallisierte sich aus den Strategiesimulationen das berühmte zakdorn'sche Spiel Strategema heraus, welches heute noch sehr beliebt ist. Heute sind die Zakdorn eine Spezies mit weniger rigiden Regierung, dennoch geprägt von der militärischen Vergangenheit, doch hat ebenfalls mit dem Wohlstand, welcher nach der Kriegszeit aufkam die Dekadenz um sich gegriffen und mit ihr auch die den Zakdorn so eigene Überheblichkeit in Bezug auf ihre eigenen Fähigkeiten.

4 Bekannte Geschichte

- 2122: Beginn des Zakdorn-Weltkrieges
- 2239: Ende des Zakdorn-Weltkrieges
- 2243: Ende der Übergangsregierungszeit mit Einrichtung des Zentralstaates mit Hauptstadt Zakdorn

5 Sprache

5.1 Laute & Form

Der Phonembestand der Zakdorn ähnelt dem der Terraner und die Sprache hat mit Ausnahme einiger Zusatzgeräusche, welche durch rasselndes Einatmen erzeugt werden starken Wiedererkennungswert.

5.2 Ausgewählte Vokabelbeispiele

kinfas [k?:nfas] Begrüßungsform. ? "**Kinfas!**" ? "**Hallo!**"

kallut [ka:lut] Verabschiedungsform. ? "**Kallut!**" ? "**Tschüss**"

Gr'?'iinam [gr'?:'?:nam] Dank. ? "**Grkckiinam.**" ? "**Danke.**"