

# Andorianer

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Physiologie](#)
  - [1.1 Anatomie](#)
  - [1.2 Sensorik](#)
  - [1.3 Reproduktion](#)
- [2 Geschichte](#)
  - [2.1 Vorzeit](#)
  - [2.2 Beitritt zur Vereinigten Föderation der Planeten](#)
- [3 Gesellschaft](#)
  - [3.1 Politik](#)
  - [3.2 Clan & Familie](#)
  - [3.3 Adel](#)
- [4 Kultur](#)
  - [4.1 Religion](#)
  - [4.2 Pharmazie](#)
  - [4.3 Speis und Trank](#)
  - [4.4 Mode](#)
  - [4.5 Vorteile eines andorianischen Charakters](#)
  - [4.6 Nachteile eines andorianischen Charakters](#)

### Speziesbeschreibung Andorianer

Die **Andorianer** sind eine humanoide Spezies und auf dem Eismond [Andor](#) beheimatet. Sie gehören zu den vier Gründungsmitgliedern der Vereinigten Föderation der Planeten.

Ihre Gesellschaft ist stark hierarchisch geprägt und legt großen Wert auf den Erhalt von Traditionen, was sich insbesondere in der kulturellen Bedeutung der eigenen Streitkräfte ausdrückt, welche trotz Gründung der Sternenflotte weiterhin Bestand haben. Andorianer werden in der Föderation und darüber hinaus als militaristisches Volk wahrgenommen, das zu Impulsivität wie Aggressivität neigt und seine Ziele bevorzugt mit roher Gewalt denn mit Verhandlungsgeschick erreicht. Zugleich erfahren die Andorianer jedoch ebenso Respekt vor ihrer Entschlossenheit, die sich auch in der natürlichen, physischen Widerstandsfähigkeit ausdrückt - ausgenommen gegen Hitze.

Das Zentrum andorianischer Philosophie ist [Andor](#) im Procyon-System. So gründeten sie im Vergleich zu anderen, expandierenden Spezies wenige Kolonien, die sich zudem nie für politisch unabhängig von der Heimat erklärten. Infolge dessen und bedingt durch den begrenzten Lebensraum auf ihrer Heimatwelt ist die andorianische Population relativ gering.

- **Männlicher Andorianer**
- **Weibliche Andorianerin**

## 1 Physiologie

Die Evolution der andorianischen Physiologie fand in einer kalten Umgebung statt, wo die meisten Flüssigkeiten einen festen Aggregatzustand annehmen. Entsprechend ist der Körper darauf ausgelegt, mit extrem niedrigen Temperaturen von bis zu  $-50^{\circ}\text{C}$  konfrontiert zu werden, ohne Schaden davon zu nehmen. So groß die Toleranzgrenze im Bereich der Minus-Grade auch ist, ertragen Andorianer hingegen nur geringe Mengen an Wärme. Bereits  $42^{\circ}\text{C}$  können über einen Zeitraum von 30-60 min. tödlich sein infolge einer Verhärtung der Muskulatur und dem daran anschließenden Atemstillstand.

In der rauen Umgebung ihrer Heimatwelt entwickelten die Andorianer des Weiteren eine beachtliche Körperkraft, vergleichbar etwa mit jener der Klingonen oder [Vulkanier](#). Eine Vielzahl an Sehnen und stark ausgebildeten Muskulatursträngen garantiert nicht nur Vorteile in etwaigen Auseinandersetzungen, sondern trägt auch das auf der massiven Knochenstruktur basierende Gewicht, welches bei ausgewachsenen, männlichen Andorianern bis zu 200 Kilogramm betragen kann. Eine besondere Agilität schließt dieser Körperbau jedoch weitgehend aus.

Die durchschnittliche Lebenserwartung weiblicher wie männlicher Andorianer beträgt  $\sim 130$  Jahre nach terranischer Zeitrechnung.

Schematische Darstellung des Körpers

## 1.1 Anatomie

- **Lebensform:** Humanoid.
- **Geschlechter:** Zwei.
- **Äußere Anatomie:** Der äußere Körperbau unterscheidet sich auf den ersten Blick kaum von dem des Menschen. Primäre Merkmale sind die blaue Haut, deren Pigmentierung von hellblau (*dominant*) bis zu fast schwarz (*rezessiv*) reichen kann, sowie die Fühler. Andorianer besitzen vollständig weiße Haare, wobei sich deren Wuchs auf Kopfhaupthaar und Augenbrauen beschränkt.
- **Innere Anatomie:** Die grundsätzliche Organstruktur ähnelt der des Menschen. Zwei zusätzliche Organe in Höhe des vierkammerigen Herzens erfüllen die Aufgabe, das Blut konstant mit einem für humanoide Spezies hohen Glyceringehalt zu versorgen, um einem Gefrieren der Körperflüssigkeiten vorzubeugen. Die Körpertemperatur eines ausgewachsenen Andorianers kann so zwischen  $18$  und  $22^{\circ}\text{C}$  schwanken.  
Der Oberkörper wird, an der Stelle von Rippen, von schweren Knochenplatten umgeben, Front wie Rückenpartie. Während bei Männern der gesamte Oberkörper auf diese Weise geschützt ist, liegt der Bauchbereich bei Frauen frei, bedingt durch die Notwendigkeit zur Ausdehnung während der Schwangerschaft. Die Knochenplatten schieben sich bei Bewegungen übereinander, was Andorianer mitunter sehr steif wirken lässt. Die gesamte Skelettstruktur ist höchst massiv konstruiert, weswegen ein Gewicht von  $100$  kg bei Frauen und bis zu  $200$  kg bei Männern als normal zu bewerten ist. Zusätzlich findet man unter der Epidermis Reste eines Exopanzers aus Chitin, kaum mehr als einen Millimeter dick. Er ist ein evolutionäres Überbleibsel und hat zur Folge, dass die obersten Hautschichten aufgrund schwacher Bindung zu den darunterliegenden Schichten empfindlich auf Druck reagieren.
- **Blut:** Das Blut ist von dunkelblauer Farbe und im Vergleich zum Menschen etwas zähflüssiger. Es weist eine hohe Glycerinkonzentration auf, einem vom Körper selbst produzierten Wirkstoff, der den Gefrierpunkt der Körperflüssigkeiten deutlich herab senkt.
- **Fühler:** Die Fühler als Ende mehrerer zentraler Nervenstränge, die z.T. direkt mit dem Gehirn verbunden sind, haben eine Vielzahl an Aufgaben. Sie ermöglichen es den Andorianern, rudimentär im Infrarotbereich zu sehen, um die schwache Sehschärfe bei Dunkelheit auszugleichen. Diese Fähigkeit kann bewusst kontrolliert werden, ist jedoch unterschiedlich stark ausgeprägt bis hin zum völligen Verlust. Des Weiteren wird der Gleichgewichtssinn über die Fühler gesteuert. Sollten sie vom Körper abgetrennt werden, wachsen sie innerhalb von neun Monaten nach, ein Vorgang, der

medizinisch beschleunigt werden kann.

Auch im Sexualleben spielen sie eine gewichtige Rolle, so kann die länger andauernde Berührung durch einen Sexualpartner dazu führen, dass die Andorianer für einen kurzen Zeitraum die Kontrolle über ihre Triebe verlieren. Nicht zuletzt sind die Fühler zudem eines der primären Ausdrucksmittel für Emotionen und Gestik bei Gesprächen; - das Anlegen der Fühler nach hinten an den Kopf deutet etwa auf steigende Aggressivität hin.

Schematische Darstellung des Gehirns

## 1.2 Sensorik

- **Gehör:** Durch die Zusammenwirkung der auf Luftschwingung reagierenden Fühlern und Ohren besitzen Andorianer ein ausgezeichnetes Gehör.
- **Augen:** Andorianische Augen besitzen zwei genetische Grundfarben: Blau und grau. Aus diesen mischen sich die verschiedenen Farbtöne zusammen. Die Sehfähigkeit ist vergleichbar mit der des Menschen, doch können Andorianer sehr helles Licht etwas besser ertragen, bei Dunkelheit sind sie indes schneller mit Blindheit geschlagen.
- **Geschmackssinn:** Durch den hohen Glyceringehalt im Blut ist dieser kaum vorhanden, da auch die Geschmacksnerven der Konzentration zum Opfer fallen. Evolutionär war dies von Vorteil, denn Andorianer durften auf ihrem kargen Heimatplaneten bei der Nahrungsauswahl nicht zimperlich sein.

## 1.3 Reproduktion

- **Fortpflanzung:** Zur Fortpflanzung ist je ein Vertreter beider Geschlechter notwendig. Anders als beim Menschen bildet sich nach der Befruchtung zunächst keine Plazenta mit Nabelschnur aus, sondern die Andorianerin trägt ein Ei in sich, das sich erst im fünften von acht Monaten der Schwangerschaft öffnet und den Embryo in eine nun gebildete Plazenta entlässt, wo er über mehrere Kanülen mit dem Mutterleib verbunden ist.  
Die Fortpflanzungsorgane beider Geschlechter sind denen der Menschen ähnlich gestaltet. Die weibliche Brust dient nach der Geburt als Nahrungsquelle für das Neugeborene. Der Hoden liegt bei Männern aufgrund der niedrigen Körpertemperatur im Inneren des Körpers.
- **Nachwuchs:** Die harte Skelettstruktur einschließlich der Knochenplatten im Brustkorb bilden sich im Laufe der ersten zehn Lebensjahre aus, sodass andorianische Kleinkinder im Vergleich zu Jugendlichen relativ anfällig sind für Verletzungen in diesem Bereich. Des Weiteren ist die Hautfarbe in eben dieser Zeit grün und reift erst mit Abschluss der Pubertät zwischen den Lebensjahren 11 und 15 zum charakteristischen Blau heran. Mit 17 Jahren werden andorianische Kinder gemeinhin als ausgewachsen angesehen.

## 2 Geschichte

Die andorianische Geschichte ist von blutigen Auseinandersetzungen geprägt, die ihre Spuren tief in Gesellschaft und Kultur hinterlassen haben. Trotzdem bis zum Beitritt zur Vereinigten Föderation der Planeten kaum eine Generation von Kriegen verschont geblieben war, bewerten die Andorianer ihre Vergangenheit nicht kritisch, sondern als Teil ihrer Identität, so wird die Zeit des Andorianischen Bürgerkrieges von vielen Clans und Individuen nach wie vor glorifiziert.

*(Nach terranischer Zeitrechnung)*

### 2.1 Vorzeit

Andors Oberfläche

- ~ **12198 v. Chr.:** Der Beginn andorianischer Geschichtsschreibung. Clans basierend auf Familien prägten die Gesellschaft und Grundlage der ersten Formen von Zivilisation waren die unter dem Eis liegenden vulkanischen Quellen, die nicht nur die Höhlen im Eispanzer Andors formen und so den nötigen Lebensraum boten, sondern auch tierisches und pflanzliches Leben (*Nahrung, Kleidung u.a.*) ermöglichen. Kämpfe um die Quellen waren an der Tagesordnung, weiteten sich jedoch nur äußerst selten in größere Konflikte aus. Familien, welche sich ungewöhnlich viele solcher Quellen aneignen konnten, stiegen rasch sozial auf und boten kleineren Clans Lebensraum an. Im Gegenzug verpflichteten diese Clans sich zur Treue; - ein Lehensystem und der Adel entstand, welcher über Jahrtausende die Geschicke maßgeblich lenken würde. Größere Staatswesen oder eine übergeordnete Monarchie entwickelten sich dagegen nicht, primär aufgrund des tief verwurzelten Misstrauens der Clans untereinander. Stattdessen bildeten sich zahlreiche, verzweigte Bündnissysteme durch Heirat oder Verträge heraus, die überwiegende Mehrheit davon rein militärischer Natur. Die Furcht, durch einen groß angelegten Angriff dieses Bündnissystem zu aktivieren und damit eine Kettenreaktion von Kriegserklärungen auszulösen, ermöglichte [Andor](#) eine lange Zeit des Friedens – in andorianischen Maßstäben betrachtet.

[hl=2]Der Andorianische Bürgerkrieg[/hl]

- **4051 v. Chr.:** Mit den '*Flammen von Deshna*' begann der Andorianische Bürgerkrieg. Nach einer eigentlich gewöhnlichen Auseinandersetzung ließ ein General der Siegerseite als abschreckende Maßnahme alle Gefangenen des feindlichen Clans - Angehörige des Adels - in einer Vulkanquelle kochen; - eine äußerst qualvolle Art des Todes. Die Bündnissysteme begann in der Folge aktiv zu werden. Zunächst aus Rache entbrannten mehrere größere Konflikte, in deren Verlauf führende Militärs versuchten, feindliche Quellen in großer Zahl zu erobern. Die Konflikte weiteten sich aus, als zunehmend mehr Clans ihre Bündnisverpflichtungen einforderten. Innerhalb von nur sechs Monaten hatte sich ganz [Andor](#) gegenseitig den Krieg erklärt. Am Krieg beteiligte Fraktionen: 121.
- **3612 v. Chr.:** Nachdem sich die Größe der andorianischen Bevölkerung um ~ 1/3 verringert hatte, entstand das Konzept der Ehe aus vier Personen, um ein weiteres Ausbleiben von Nachwuchs zu unterbinden. Die Idee setzte sich binnen knapp fünfzig Jahren auf ganz [Andor](#) durch. Die Zahl der Geburten stieg in der Folge wieder an. Der Kerngedanke dahinter war nicht lediglich, die Paarungen der Verheirateten zu vervielfachen, sondern auch die Vermeidung von Witwen/Witwern, die nach dem ausgeprägten Treueverständnis oft auf die Neuwahl eines Partners verzichteten. Auch verringerte sich die Zahl der Waisenkinder erheblich. Am Krieg beteiligte Fraktionen: 67.
- **2012 v. Chr.:** Das Schießpulver wurde erfunden und die Kriegsführung auf [Andor](#) damit revolutioniert. Erstmals begannen kleinere Clans, sich Großteils auf die Versorgung der Truppen zu konzentrieren. Die von nun an rasch voranschreitende Technisierung des Tötens hob den positiven Effekt des neuen Ehekonzeptes wieder auf, nachdem sich die Bevölkerungszahl zunächst stabilisiert hatte und dann gestiegen war.
- **972:** Der erste bemannte Flug ins All wurde erfolgreich durchgeführt. Ziel war jedoch nicht die Erforschung, sondern einen Weg zu finden, aus dem Orbit Truppen bombardieren sowie die Höhlen feindlich Clans zu zerstören zu können. Am Krieg beteiligte Fraktionen: 44.
- **1168:** Der Andorianische Bürgerkrieg fand sein Ende mit der Gründung des Ältestenrats von [Andor](#). Die Erfindung der Atombombe und die Möglichkeit, Antimaterie als Waffe einzusetzen, stellte die Andorianer vor die Wahl, sich an den Verhandlungstisch zu setzen oder den eigenen Untergang herbei zu führen. Des Weiteren ließen erste Hinweise darauf schließen, dass im All andere Welten mit unbekanntem Spezies existierten, was die Kämpfe schließlich zum Erliegen brachte. Der Drang nach Expansion vereinte die Andorianer und ließ sie den Entschluss fassen, das eigene Gewaltpotential nach außen zu richten. Ein den Planet umfassender Staat entstand und der Adel wurde entmachtet, verlor jedoch nicht seinen gesellschaftlichen Status oder Besitz.

[hl=2]Erfindung des Warpantriebs[/hl]

[Andor](#) und [Andoria](#)

- **1333:** Der [Warpantrieb](#) wurde erfunden, wie in allen Kulturen ein bahnbrechendes Ereignis, das [Andor](#) die Basis für seine Expansionspläne ins All zur Verfügung stellte.
- **1391:** Im Zuge der Expansion in den Weltraum setzte sich die im langen Bürgerkrieg bereits abzeichnende Spezialisierung der Clans auf bestimmte gesellschaftliche Themengebiete endgültig durch und entwickelte sich zum festen Bestand der andorianischen Kultur. Waren diese Spezialisierungen anfangs noch weitaus differenzierter, ergaben sich später die primären Ausrichtungen auf Militär, Politik, Medizin, Wissenschaft, Logistik und Technik sowie einige wenige Sonderformen.

[hl=2]Das Andorianische Imperium[/hl]

? *Hauptartikel: Andorianisches Imperium*

- **1451 - 2165:** Das Andorianische Imperium entstand, ein Staat, der auf aggressiver Expansion und Eroberung neuer Territorien basierte. Während sich das Imperium in den ersten 500 Jahren seiner Existenz fast ungehindert ausdehnte und zahlreiche Systeme wie Planeten besetzte, folgten dem Erstkontakt mit Mächten wie [Vulkan](#) und Tellar Prime mehrere existenzielle Kriege, die das Imperium mehrfach ernsthaft in Gefahr brachten. Vier Jahre nach dem Beitritt zur Föderation im Jahr 2161 wurde das Imperium offiziell aufgelöst, wenn auch weite Teile seiner einstigen Verfassung und das Hoheitszeichen bis heute Gültigkeit haben.

## 2.2 Beitritt zur Vereinigten Föderation der Planeten

? *Hauptartikel: Vereinigte Föderation der Planeten*

- **2161:** [Andor](#) wurde eines der Gründungsmitglieder der Vereinigten Föderation der Planeten. Die bis dato gültige Verfassung des Andorianischen Imperiums wurde an die Verfassung der Föderation angeglichen, blieb in weiten Teilen jedoch erhalten. An der Militarisierung der Gesellschaft und der hierarchisch geprägten Denkweise änderte sich indes wenig, zu fest waren diese Aspekte in der Kultur verankert.

## 3 Gesellschaft

Andorianisches Hoheitsemblem

Basierend auf ihrer von Auseinandersetzungen geprägten Geschichte und einer Entwicklung unter Bedingungen, da das Überleben selbst lange Zeit im Vordergrund stand, ist die andorianische Gesellschaft stark hierarchisch geprägt und militarisiert. So nehmen die eigenen Streitkräfte, die sich [Andor](#) trotz seines Beitritts zur Föderation bis heute erhalten haben, eine entscheidende gesellschaftliche wie kulturelle Rolle ein. Die im Andorianischen Imperium gesetzlich noch vorgeschriebene Wehrpflicht wurde zwar aufgelöst, jedoch ist die freiwillige Verpflichtung zum Dienst eine Erwartungshaltung, die an Männer wie Frauen gleichermaßen gerichtet wird und deren Verweigerung erhebliche soziale Konsequenzen nach sich ziehen kann. Auch das zivile Leben folgt weitgehend dieser als Norm anerkannten Haltung, was sich beispielsweise in einer der Uniform ähnlichen Mode ausdrückt oder dem kasernierten Bildungssystem, wo die Heranwachsenden bereits in der Schule mit Begriffen wie Disziplin und Loyalität in eigens hierfür geschaffenen Unterrichtsfächern konfrontiert werden. Zumeist sind die Schüler mit beiden Begriffen jedoch bereits aus ihren Clans und Familien heraus vertraut.

Andorianer legen ein hohes Maß an Wert auf ihr persönliches Ehrgefühl, wenn auch nicht primär als Individuum - etwa im Vergleich zu den Klingonen -, sondern vielmehr als Teil des Systems insgesamt. So ist es möglich, Maßnahmen zu ergreifen, die man als ehrlos erachten würde, indes negiert sich diese Einschätzung, erreicht die Gruppe als Ganzes das gesteckte Ziel. Insbesondere in Konflikten werden Andorianer aus diesem Grund mitunter als ebenso pragmatisch wie rücksichtslos wahrgenommen. Diese

Wahrnehmung wird zudem unterstützt durch die sich wiederholende Behauptung der Andorianer, im Bedarfsfall zu enormer Brutalität fähig zu sein. In der Regel wird diese Aussage nicht bezweifelt und beweist sich in dem Umstand, dass Mord aus Rache auf [Andor](#) zwar juristisch, aber nicht moralisch als Verbrechen angesehen wird.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Fixierung der Andorianer auf ihre Heimatwelt [Andor](#). Zwar kann man überall in der Föderation und mitunter auch darüber hinaus Vertretern ihrer Spezies begegnen, im Vergleich zu anderen, raumfahrenden Völkern weisen die Andorianer jedoch bemerkenswert wenige Kolonien auf, welche zudem auf politische Souveränität verzichten. Diese Haltung liegt begründet in der Betrachtung von [Andor](#) als Zentrum andorianischer Wertvorstellungen. Auf dem Eismond entstanden die Traditionen, die eine weitreichende Bedeutung im alltäglichen Leben wie auch in gewichtigen Entscheidungen einnehmen. Eine in der andorianischen Gesellschaft tief verankerte Überzeugung ist, dass [Andor](#) das Volk zu dem formte, was es ausmacht und was sie trotz aller Konflikte zum Erfolg führte. Sollte [Andor](#) untergehen, würde auch das andorianische Naturell mit ihm verschwinden. Ein Andorianer kann sein Leben fern der Heimat verbringen und auch fern von dieser geboren worden sein, nach seinem Tod aber ist es Brauch, einige Tropfen seines Blutes dorthin zu bringen, um ihn mit dem Ganzen wieder zu vereinen. Dieser Brauch ist umso wichtiger bei im Kampf Gefallenen, die an der Mauer der Helden im Gedenken verewigt werden.

### 3.1 Politik

Die Andorianer organisieren sich trotz ihrer stark hierarchischen Prägung in einer parlamentarischen Demokratie, welche die Trennung zwischen Legislative, Exekutive und Judikative kennt. Das höchste Gremium stellt dabei der [Ältestenrat von Andor](#) dar, dessen Mitglieder in einer gestaffelten Abfolge von Wahlen benannt werden und aus ihrer Mitte auch die Regierung bilden, geführt von einem Kanzler sowie oftmals dem Adel entstammend, dem im geringen Maß eine Sonderstellung zukommt. Dem Ältestenrat und der Regierung gegenüber steht der [Gerichtshof von Andor](#) mit seinen vom gesamten Volk gewählten Richtern.

? *Hauptartikel: Politisches System auf [Andor](#)*

? *Hauptartikel: [Ältestenrat von Andor](#)*

? *Hauptartikel: [Gerichtshof von Andor](#)*

### 3.2 Clan & Familie

Typische, andorianische Stadt

Die Grundlage der andorianischen Gesellschaft sowie ein zentrales Element im sozialen und kulturellen Bereich stellen die Clans dar, Zusammenschlüsse zahlreicher Familien, die zumeist ein Verwandtschaftsverhältnis zueinander aufweisen. Verbindende Elemente sind dabei zum Einen der gemeinsame Clannamen, zum Anderen das Bekenntnis der Zugehörigkeit und damit die Bereitschaft, die Geschichte und die Traditionen des eigenen Clans fortzuführen wie auch zu erhalten. Die Größe eines Clans kann stark variieren und ist infolge von Geburten, Todesfällen und Hochzeiten stetigen Schwankungen unterworfen, kann jedoch in Einzelfällen zehntausend und mehr Personen umfassend. Auch bedingt durch den Mangel an Lebensraum auf [Andor](#) konzentrieren sich die Clans geographisch meist auf einen Ort und unterhalten für alle Mitglieder abhängig von der Größe ein oder mehrere Gebäude, wobei jeder Familie ein eigener, privater Bereich zukommt. Die Clans werden angeführt von einem Ältestenrat, dessen Mitglieder gewählt werden, für den Wahlantritt jedoch ein ausreichend hohes Alter vorweisen müssen. Nach den Traditionen wählt der Ältestenrat unter den Neugeborenen auch jene aus, die sich als "Lebenswürdig" erweisen. Als fließendes Kriterium dient das Bild des perfekten Soldaten. In der Vergangenheit wurden Neugeborene, welche diese Bedingungen nicht erfüllen, an der Oberfläche ausgesetzt. Mit Unterzeichnung der Föderationscharta endete diese Praxis jedoch. Die seltenen Fälle, da ein Neugeborenes nicht den Anforderungen entspricht, werden medizinisch korrigiert oder aber das Kind verlässt [Andor](#) spätestens mit Erreichen der Pubertät, da es sowohl im Clan wie auch auf [Andor](#) nicht als willkommen angesehen wird. Der Fortbestand des Clans muss unter allen Umständen gesichert werden. Die Erziehung der Kinder ist auf diesen Aspekt hin bereits ausgerichtet. Viele Clans unterscheiden sich untereinander oft durch die Farbe der

Hauptpigmentierung, was allerdings nicht selten nur Kennern der Andorianer auffällt. Desweiteren weisen die Clans eine Spezialisierung auf einen gesellschaftlichen Themenbereich hin, so gibt es beispielsweise:

- Politische Clans
- Logistik/Wirtschaftclans
- Militärische Clans
- Wissenschaftliche Clans
- Medizinische Clans

Gelegentliche Überschneidungen sind nicht unüblich, so entstehen durch Hochzeiten Clans mit zweifacher Spezialisierung:

- Militärisch/Politische Clans
- Medizinisch/Wissenschaftliche Clans

Den Andorianern unmittelbar neben dem Clan sehr wichtig ist ihre Familie, die aus Eltern und Geschwistern besteht. Stellt der Clan selbst noch alle Verwandten dar, so ist die Familie der Kreis der engsten Vertrauen und zumindest fast genauso schützenswert wie der Clan. Einen besonderen Stellenwert haben hierbei auch die Kinder, die vor Allem anderen als Erbe von Tradition, Geschichte und Titeln betrachtet werden. Eine Ehegemeinschaft besteht in der andorianischen Gesellschaft aus vier Personen, wobei keine festgelegte Anzahl der jeweiligen Geschlechter vorgegeben ist. Jedoch ist zwei Frauen und zwei Männer üblich. Andorianische Kinder wissen in der Regel nicht, wer der Vater ist. Die leibliche Mutter sollte allerdings bekannt sein, was jedoch keine Rolle spielt.

### 3.3 Adel

Organigramm eines adeligen Clans

Der Adel erhielt sich innerhalb der andorianischen Gesellschaft ein hohes Maß an Wertschätzung und herausgehobenem sozialem Status, trotzdem er mit Ende des Bürgerkrieges seine politischen Privilegien weitgehend verloren hatte. Betrachtet man die durchschnittliche Mitgliederzahl, so sind die Clans des Adels vergleichsweise klein, denn Nachwuchs wird häufig nicht nur um seiner selbst willen gezeugt, sondern gezielt geboren, um die oftmals Jahrtausende währende Tradition fortsetzen zu können, welcher der Adel in besonderer Weise durch seine ungeschriebene Aufgabe als Vorbild für die Gesellschaft verhaftet ist. Eine weitere Möglichkeit ist die Adoption Außenstehender, welche sich um [Andor](#), seine Gesellschaft, die Streitkräfte oder den Clan selbst herausragend verdient gemacht haben. Im Allgemeinen wird eine Adoption als große Ehre angesehen und der - oder die - Auserwählte lässt seine eigentliche Herkunft hinter sich, um vollends zu einem Teil seines neuen Clans und dessen Geschichte zu werden.

Adelige Clans folgen einer strengen Hierarchie und werden von einer einzigen Familie geführt, die zugleich einziger Träger des höchsten Titels ist: *Magnus Princeps (Femina)*. Ihnen folgen zwei weitere Stufen, zunächst *Princeps Elector (Femina)* und schließlich *Princeps (Femina)*. Einheitlich ist hingegen die Bezeichnung der Kinder, welche gemeinhin je nach Geschlecht als *Prinz* oder *Prinzessin* betitelt werden, bis die Eltern entscheiden, die ihnen auferlegten Privilegien und Pflichten an den Nachwuchs zu vererben, was nicht selten schon lange vor dem Tod geschieht und womit die Übernahme der Titel verbunden ist. Ein Aufstieg innerhalb dieser Hierarchie ist möglich und beruht auf Entscheidung der höchsten Familie, wenn diese zu dem Entschluss kommt, ein Mitglied des Clans habe sich durch seine Taten einer Erhebung als würdig erwiesen. Diese Erhebung gilt dann sowohl für die Ehepartner, wie auch für die folgenden Generationen.

Bemerkenswert ist die Herkunft der zum Teil lateinischen Bezeichnungen für die Adelstitulatur. Sie wurde geprägt von einem terranischen Geistlichen und Geschichtswissenschaftler, welcher sich in den 2170er Jahren mit der Entwicklung der andorianischen Gesellschaft befasste. In Ermangelung der Fähigkeit, die komplexen und langen andorianischen Begriffe aussprechen zu können, wählte er Hilfsbegriffe aus der irdischen Geschichte, die schließlich in den allgemeinen Sprachgebrauch übergingen, da man die

wortgetreue Übersetzung der Titel in das in der Föderation übliche Englisch auch auf [Andor](#) zu vermeiden suchte. Einzig die Anreden *Thalrae* und *Thalaj*, was übersetzt etwa *Befehlende(r)* bedeutet, blieb außerhalb der andorianischen Sprache im Original erhalten.

## 4 Kultur

### 4.1 Religion

Die frühe andorianische Kultur war polytheistisch und glaubte an eine Vielzahl von Göttern, die über verschiedene Fähigkeiten und Eigenarten verfügten. Im Laufe der Jahrtausende und mit Beginn der Spezialisierung der einzelnen Clans wandelte sich aber auch der Glaube, sodass die Andorianer zunehmend dazu übergingen, ihren Göttern die Bevorzugung verschiedener Spezialisierungen zuzuweisen. So verehrten verschiedene Clans verschiedene Götter, lediglich ein Gott war ein verbindendes Element: Der Gott des Krieges *Kureth'Ando'ris*.

Religion spielte in der Geschichte Andors nur eine untergeordnete Rolle und war auch selten Auslöser von Konflikten. Kirchenorganisationen entstanden lediglich in der Größe einzelner Clans, wobei sich diese spätestens mit Entdeckung des Warpantriebs auflösten. Mit der Gründung der Föderation verschwand der Glaube der Andorianer beinahe völlig aus dem öffentlichen Leben und die einstigen Götterfiguren wurden nur noch zu Symbolen einzelner Tugenden wie Loyalität, Tapferkeit, Wissen oder Ehre. Einzig die Vorstellung des Jenseits, wonach jeder Verstorbene als Mitglied eine endlosen Streitmacht in die Reihen des wartenden Heeres tritt, um am Ende aller Zeit eine letzte, große Schlacht zu schlagen, hat sich erhalten.

[hl=2]Sprache & Schrift[/hl]  
Andorianische Schriftzeichen

Die andorianische Sprache ist effizient gestaltet, denn auch sie unterliegt den Maßgaben der militärischen Notwendigkeit. Prägnante Begriffe sind vorherrschend und phonetisch ist die Klangfolge der Buchstaben besonders darauf ausgelegt, große Lautstärken während des Sprechens erreichen zu können. Dennoch ist auch Musik insbesondere im Balladen oder Blues-Stil auf [Andor](#) verbreitet, wo Buchstaben wie das ‚a‘ in die Länge gezogen und das ‚k‘ sehr weich gesprochen werden, um dem sonst harten Klang entgegen zu wirken. Das andorianische Alphabet umfasst eine Vielzahl von Symbolen, die für bestimmte Klangwerte stehen. Die Betonung der Worte spielt bei der Aussprache eine untergeordnete Rolle. Es gibt diverse Dialekte auf [Andor](#), besonders in Clans mit langer historischer Tradition, die einem Außenwelter häufig jedoch nicht auffallen, da die Unterschiede minimalst sind.

Die Andorianer schreiben sowohl in Spalten als auch in Zeilen. Ihre Buchstaben sind sehr fließend und geschwungen, meist bestehend aus spitz zulaufenden Bögen. Die Zeichen werden platzsparend sehr eng angeordnet und überschneiden sich dabei öfter.

### 4.2 Pharmazeutik

Die Andorianer führten über Jahrtausende untereinander und gegen andere Spezies Kriege, die an der Substanz zehrten. Oft war die lange Zeit zur Ausbildung der Soldaten nicht gegeben, weshalb die andorianische Medizin ein Arsenal an körperbeeinflussenden Mitteln hervorgebracht hat, das zur Steigerung der eigenen physischen Fähigkeiten, z.B. des Muskelaufbaus, dient. Auch als Kühlmittel an heißen Orten gibt es entsprechende Präparate. Die Mittel haben aber nur temporäre Wirkung und müssen in regelmäßigen Abständen nachgenommen werden. Über Suchtauslösung ist nichts bekannt.

### 4.3 Speis und Trank

Andorianische Nahrung weist aufgrund des kaum vorhandenen Geschmackssinns eine enorm hohe Würzung auf, die sie für viele andere Spezies ungenießbar macht. Es ist auf [Andor](#) auch oft üblich, sein Essen vor Verzehr selbst zu würzen. Nahrungsmittel anderer Spezies salzen Andorianer stark nach, um sie wahrnehmen zu können.

- **Andorianisches Ale:** ist durchaus beliebt in der Föderation, von blauer Farbe und zu vergleichen mit einem sehr würzigen Starkbier. Es wird zumeist unter Zimmertemperatur getrunken, wahlweise auch mit Eiswürfeln.
- **Eisschnaps:** ist ein aus der frühesten Geschichte der Andorianer stammendes Getränk, das aus Zuckerwasser gewonnen und mit Salz angereichert wird. Mit 78% weist es einen sehr hohen Alkoholwert auf. In der Regel wird es eiskalt genossen, nur zu festlichen Ereignissen erwärmen es die Andorianer hin und wieder.

#### 4.4 Mode

- **Zivil:** Zivile Mode weist eine hohe Uniformität auf, so ist es nicht unüblich, dass Mitglieder eines Clans einen in Farbe und Schnitt ähnlich gestalteten Overall tragen. Leder und grober Stoff sind die vorherrschenden Materialien, aus welchen die Kleidung gefertigt ist. Häufig sind auch Anlehnungen an die einstigen Rüstungen zu finden. Ausnahme hiervon ist festliche Kleidung, einer der wenigen sozialen Aspekte, wo es Unterschiede zwischen den Geschlechtern gibt. So tragen die Männer zumeist Gala-Uniformen oder andere Anzüge, die den sozialen Status zum Ausdruck bringen, die Damen hingegen häufig Ballkleider, die von dunklen Farben dominiert werden. Schmuck wird bei Andorianern nur in geringen Maßen verwendet. Besonders geschätzt werden aber Platin und Silber, sowie der Gebrauch von größeren Edelsteinen.
- **Militärisch:** Bis zur Erfindung des Schießpulvers waren Rüstungen aus Chitin und beschlagenem Leder im Gebrauch. Farblich zeichneten sich diese meist durch schillernde Blau- bis Violetttöne aus. Das Leder braun oder schwarz – gelegentlich auch blau eingefärbt entsprechend der Hautpigmentierung. Spätere Uniformen, als die Auseinandersetzungen zunehmend technisiert wurde, waren jenen auf der [Erde](#) nicht unähnlich. Farblich meist blau oder weiß (*Tarnung in Eis und Schnee*), bisweilen auch schwarz.
- **Kälteschutz:** Um dem Dienst in der Sternenflotte gerecht zu werden, wie auch um sich auf wärmeren Planeten unbeschwert aufhalten zu können, haben die Andorianer einen Schutzanzug entwickelt, welchen sie unter ihrer Uniform oder Zivilkleidung tragen können. Es handelt sich dabei um einen hauchdünnen Stoff, welche die Wärmeabstrahlung des Körpers enorm beschleunigt und ihn so konstant kühl hält. Die Leistungsfähigkeit des Anzugs erschöpft sich allerdings schon bei etwa 65 °C.

#### [hl=2]Waffen & Kampfstile[hl]

Andorianische Kampfstile setzen primär auf rohe Gewalt und massive Kraft – oft ohne Rücksicht auf sich selbst. Formkunst oder besonderes Geschick im Ausweichen gegnerischer Attacken wird eine untergeordnete Bedeutung beigemessen.

Aufgrund ihrer körperlichen Konstitution und ihrer Stärke sind andorianische Nahkampfwaffen äußerst robust und weisen häufig sägeähnlichen Charakter auf, um die Panzerung der Körper zu durchdringen.

#### [hl=1]Andorianische Charaktere[hl] [hl=2]Eignung für bestimmte Posten[hl]

Andorianer eignen sich im Rollenspiel besonders als Taktischer Offizier und Sicherheitsoffizier. Bei diesen Posten können sie ihre heimatliche Ausbildung und ihre körperlichen Fähigkeiten voll ausnutzen. Beim dem zu besetzenden Posten sollte jedoch Rücksicht auf den Clanhintergrund des Charakters genommen werden.

#### 4.5 Vorteile eines andorianischen Charakters

- Körperliche Vorteile

#### 4.6 Nachteile eines andorianischen Charakters

- Wenige Canon-Informationen machen die Absprache mit anderen Spielern notwendig, zur Vermeidung von Ungereimtheiten

- Den Charakter zwischen andorianischer, hitziger Mentalität und militärischem Drill zu spielen ist nicht leicht
- Beziehungen im RS gestalten sich aufgrund andorianischer Wertvorstellungen als sehr schwierig

[hl=2]Eignung für bestimmte Spieler[/hl]

- Bedingt für Anfänger zu empfehlen