

G'kahart, die fliegende Stadt der G'kah

Das Tor nach G'kahart

Eine halbzerfallene, aber immer noch mächtige Mauer steht am Eingang zu einem der schmalen Seitentäler des Gebirges und ein gewaltiger Torbogen in ihr führt merkwürdigerweise auf eine weite Ebene, die Berge nur eine ferne Erinnerung am Horizont, dominiert von den Umrissen einer fliegenden Stadt in der Mitte. G'kahart, die Heimat der G'kah und ihrer Diener, der G'kahmenschen.



#	Ort	#	Ort
1	Haus G'Keritta	13	Hängender Festsaal und Restaurants
2	Haus Kahadu	14	Stahlkonverter
3	Haus Udahadu	15	Raumzeitverschieber (Teilweise Zerstört)
4	Haus Kehkadukah	16	Erzextraktor
5	Haus Donakah	17	Verlorenes Viertel
6	Haus Dag'Kah	18	Öffentliche Kampfarena
7	Haus G'kahgerit und Kritische Infrastruktur	19	Logistik- und Lagerzentrum
8	Luftreiniger	20	Treibstoffraffinerie
9	Antigravereinheiten	21	Gleiterhangars
10	Park der Mutationen	22	Abwasserverarbeitung (Teilweise Zerstört)
11	Pilzkuppel der Freude	23	Hauptamt und Stadtarchiv
12	Munitionfabriken		

Die Quartiere der G'kahmenschendiener der einzelnen Häuser besitzen die umgekehrten Farben zu den Häusern selbst

G'kah sind dekadente, technisch fortgeschrittene insektenähnliche Wesen, mit bläulichen Exoskeletten aus hartem, aber auch nachgiebigem Gewebe, nicht Chitin. Die Gesellschaft der G'kah ist in mehrere Adelsfamilien aufgeteilt, alle mit einer Königinmutter als nominelles Oberhaupt. Allerdings sind die G'kah nicht sehr loyal noch beständig, und ihre Allianzen und Intrigen ändern sich in Gedankenschnelle, manchmal sogar wortwörtlich aufgrund ihrer telepathischen Fähigkeiten. Obwohl die G'kah so unzuverlässig und willkürlich agieren, sorgen ihre loyalen, genetisch veränderten Diener, die G'kahmenschen, für die nötige Stabilität, die ihre Gesellschaft seit Jahrtausenden stagnieren läßt. Sie werden von den G'kah im Glauben gelassen, das ein nebulöses Erweckungsereignis auf sie und ihre Ahnen wartet, die "Aszendenz", wenn sie nur treu und widerstandslos dienen.

Auch wenn von den heutigen G'kah nur noch sehr wenige über das Wissen verfügen, wie diese Gegenstände hergestellt werden, fast ausschließlich Mitglieder der G'kahgerit,

besitzen die G'kah Säurewerfer und Fluggleiter, sowie andere technische Gegenstände wie Kommunikatoren. Sie handeln diese Gegenstände aber generell nicht mit anderen Völkern.

Als Nahkampfwaffen bevorzugen G'kah wie G'kahmenschen schlanke Säbel, Kurzschwerter und Dolche. Weder G'kah noch G'kahmenschen tragen üblicherweise Rüstungen.



Lady Grnu Tak von der Familie Kahadu
und ihre Dienerin Elsak

Die Sieben Familien der G'kah:

Die Sieben Familien, jede dem Namen nach von einer Königinmutter beherrscht, teilen sich die Herrschaft in wechselnden Konstellationen, Allianzen und Feindschaften, die nie sehr beständig sind. Und von den Mitgliedern der Familien selten vollständig umgesetzt werden, wenn diese den eigenen Machenschaften entgegenlaufen.

W10 Familie	Farben	Geschäfte	Karte
1-4 Kahadu	Senfgelb und Violett	Sklaven, Renngleiter	2
5 Donakah	Rosé und Blutrot	Handwaffen	5
6 G'keritta	Grün und Marineblau	Nahrung, Jagd	1
7 Dag'kah	Grau und Neongelb	Lastgleiter, Schwere Waffen	6
8 Udahadu	Dunkelgrün und Orange	Kampfgleiter, Renngleiter	3
9 Kekahdukah	Schwarz und Grau	G'kahmenschen, Drogen	4
10 G'kahgerit	Weiß und Braun	Technik, Stadtinfrastruktur	7

Der normale Alltag der meisten G'kah besteht aus hedonistischen Vergnügungen, Drogenrausch und einigen mehr oder weniger merkwürdigen Steckenpferden, wie Zucht von fleischfressenden Pflanzen oder das Verfassen von atonalen Schmerzensschreikompositionen. Um alle alltäglichen Besorgungen kümmern sich G'kahmenschen, sowohl persönliche Diener, Diener der Familien als auch öffentlich "Angestellte".

G'kahmenschen

Die G'kahmenschen dienen, schon von Kindesalter an indoktriniert mit Hilfe von Drogen und Traditionen, als Unterschicht in der Gesellschaft von G'kahart, gerade so über den Sklaven. Einige wenige erarbeiten sich größeren Respekt bei den G'kah, aber selbst dann werden sie meist eher wie ein besonders putziger Schoßhund behandelt, als wie ein echtes Gegenüber. G'kahmenschen behandeln die Sklaven meist schlecht, um sich von diesen "Unerleuchteten" abzusetzen. Ironischerweise quälen sie dabei Halbmenschen und Humanoide weniger als Menschen, wegen der offensichtlichen Unterschiede, und da diese sie nicht an ihre eigene, niedrige Herkunft erinnern. G'kahmenschen besitzen meist wenig Eigeninitiative und können mit ungewohnten Situationen nicht souverän umgehen.

Die kleinen Finger brechen sich die G'kahmenschen im Kindesalter, damit ihre Hände den gespiegelten ihrer Herren ähneln. Die rautenförmigen Tätowierungen um ihre Augen erhalten sie mit dem Erreichen des "Erwachsenenalters" mit 12 Jahren. Ab diesem Zeitpunkt wird von ihnen volle Arbeitsleistung erwartet.

G'kahmenschen regieren sich de Fakto selbst, aber sie sind immer abhängig von den Entscheidungen der G'kah. Die Familie Kekahdukah entscheidet, wer von ihnen heiraten und sich fortpflanzen darf (dies ist nicht unbedingt miteinander verknüpft), und ist ein Ansprechpartner für die wenigen G'kahmenschen, die auf irgendeine Weise so etwas wie Autorität erlangt haben - ein gefährliches Unterfangen für die Betroffenen, werden sie als zu eigenständig empfunden, enden sie oft in den Kampfarenen. Die Kekahdukah sind dabei großzügig mit dem Austeilen von Drogen als Heilmittel für alle Probleme, die an sie herangetragen werden.

Alltagsleben:

Wie oben bereits erwähnt, bleiben die G'kah meist in ihren Wohnplattformen und geben sich ihren Vergnügungen hin, seien es Intrigen, Drogen oder exzentrische Hobbies. Trotzdem sind sie regelmäßig auch in den unteren Ebenen der Stadt zu finden, sei es um Besorgungen zu erledigen, oder in irgendeiner offiziellen Funktion - meist im Zusammenhang mit administrativen Entscheidungen, die sie nach Gutdünken und willkürlich behandeln. Durch die Unterwürfigkeit der G'kahmenschen führt dies regelmäßig zu Problemen, die sich mit etwas mehr Nachdenken hätten umgehen lassen.

Bemerkenswerte Ausnahme sind hierbei die G'kahgerit, die erstaunliche Sorgfalt beweisen, wenn es um die wichtige Infrastruktur der Stadt geht - einfach aus persönlichem Familienstolz heraus, aber vor allem, weil ihre Annalen voll von Fastkatastrophen sind, die das spektakuläre Ende der Stadt bedeutet hätten.

Unterbrochen wird die Routine der Stadt nur von den Arenakämpfen, den Gleiterrennen und Sklavenjagden.

Arenakämpfe, sowohl in der öffentlichen Arena, als auch in den privaten der einzelnen Häuser, finden fast täglich statt. Es gibt keine einzelne Variante, sondern die Regeln ändern sich von Kampf zu Kampf, und diese können unfair und grausam sein, oder ein einfacher Wettkampf ohne viel Blutvergießen, ein Massenkampf oder der Kampf zweier ausgebildeter Gladiatoren. Abhängig vom Sponsor und der Stimmung des Publikums können die Regeln auch mitten im Kampf geändert werden. Beliebt ist auch der Einsatz von Monstern, gegeneinander oder als Überraschung für die Kämpfenden. Angesichts der Unabwägbarkeiten sind Buchmacher bekannt für Ausnahmeklauseln in ihren Wetten, wenn sie sich überhaupt daran halten.

Es gibt zwei Arten von Rennen, die "Edlen", bei denen vor allem G'kah in Renngleitern antreten und einen vorher abgesteckten Kurs in mehreren Runden abfahren. Sind diese schon voller Regelbrüche, Ankürzungen und brutaler Rammstöße zwischen Gleitern, so wird dies bei den "Unedlen" Rennen noch potenziert. Diese werden meist von G'kahmenschen oder Sklaven gefahren, und es gibt Extrapunkte für zerstörte oder lahmgelegte Gleiter der Konkurrenz. Einzelne G'kah nehmen immer mal wieder an solchen Rennen teil, meist mit einem unfairen Vorteil versehen, wie einem Säurestreuer oder einem Schutzschild.

Sklavenjagden sind fast ausschließlich die Domäne des Hauses Kahadu, aber manchmal werden sie von Mitgliedern anderer Häuser begleitet, meist zum Vergnügen.

Menschenzüchter des Hauses Kekahdukah begleiten sie manchmal, um neue Sklaven zu erhalten, wenn sie eine Auffrischung der Gene der G'kahmenschen für nötig halten - oder auch nur für irgendein Experiment. Eine normale Sklavenjagdgruppe besteht dabei aus 2W4 G'kah und 2W10+10 G'kahmenschen, ausgerüstet mit Bola- und Netzwerfern, auf einem Lastgleiter mit Käfigen und zwei Kampfgleitern als Eskorte. Diese Expeditionen sind

die einzigen Kontakte mit der Außenwelt, abgesehen von privaten Abenteuern oder den seltenen Handelsexpeditionen gelangweilter G'kah.

Ausrüstung der G'kah

Waffe W30	Muni W30	Alles W30	Waffe	Schaden	Feuerrate	Reichweite*	£	Preis
	01-04	01-02	Bolageschoß	1W4	wie Waffe	wie Waffe	1	6 GM
01-05		03-04	Bolawerfer ¹	Siehe Bolageschoß	2	18m	8	120 GM
	05-09	05-06	Netzgeschoß	-	wie Waffe	wie Waffe	3	12 GM
06-12		07-09	Netzwerfer ²	Siehe Netzgeschoß	1	12m	9	120 GM
13-14		10-11	Säureautomatik ^{3,6}	Siehe Säuregeschoß, klein	4	12m	8	560 GM
	10-14	12-13	Säuregeschoß, groß	1W8/1W3 ⁴	wie Waffe	wie Waffe	-	60 GM
	15-29	14-16	Säuregeschoß, klein	1W4/1W2 ⁴	wie Waffe	wie Waffe	-	30 GM
15-18		17-19	Säuregewehr ³	Siehe Säuregeschoß, groß	1	48m	6	500 GM
	30	20	Säuregranate	4W6/1W6 ⁵	wie Waffe	wie Waffe	40	100 GM
19		21	Säurekanone ⁵	Siehe Säuregranate	1/4	240m ⁵	1.200	25.000 GM
20-28		22-29	Säurepistole ³	Siehe Säuregeschoß, klein	1	15m	2	240 GM
29-30		30	Säurestreuer ^{3,6}	Siehe Säuregeschoß, groß	6	18m	20	1.200 GM

¹ Bolawerfer werfen Gegner bei einem Treffer zu Boden, solange diese nicht größer als ein Pferd sind. Bolawerfer haben ein Magazin für 6 Bolageschosse, die nur einmal verwendet werden können.

² Ein von einem Netz getroffener Gegner ist darin verstrickt, bis ein Rettungswurf gelingt, solange dieser nicht größer als ein Pferd ist. Netzwerfer haben ein Magazin für 4 Netzgeschosse, die nur einmal verwendet werden können.

³ Säurepistolen haben ein Magazin mit 4 kleinen Säuregeschossen, Säuregewehre 8, Säureautomatik 12, Säurestreuer 36. Das Nachladen eines einzelnen Säuregeschosses dauert eine Runde.

⁴ Säuregeschosse verursachen den ersten Schaden bei einem Treffer, den zweiten eine Runde danach, wenn die Säure nicht vorher abgewaschen wurde.

⁵ Eine Säurekanone bedeckt ein Gebiet von 6*6m mit Säure, wenn ein Treffer gegen RK 9[10] gelingt (ansonsten trifft der Schuß 1W6*3m in einer zufälligen Richtung auf). Jedes Wesen innerhalb dieses Gebietes erleidet den Schaden durch die Säuregranate, und den halben, wenn ihm ein Rettungswurf gelingt. Der zweite Schaden kommt nur bei mißlungenem RW zum tragen, und wenn die Säure nicht vorher abgewaschen wurde.

Säurekanonen können nur in Reichweiten jenseits von 18m eingesetzt werden.

⁶ Säurestreuer und Säureautomatik erleiden für jeden Schuß nach dem ersten einen -1 Abzug auf den Trefferwurf, d.h. -1 für den zweiten Schuß, -2 für den Dritten etc.

W30	Fahrzeug	Besatzung	BT	Bewaffnung	Tragkraft	Preis
1-9	Lastgleiter	3/200	6	-	40.000	75.000 GM
10	Kampfplattform	5/60	6	4 Säurekanonen	60.000	3.000.000 GM
11-12	Sportgleiter	1/2	48	-	500	120.000 GM
13	Kampfgleiter	1	63	2 Säurestreuer	250	600.000 GM
14-18	Lastbarke	2/100	-	-	25.000	30.000 GM
19-30	Bodenwagen	2/6	18	-	1.200	1.600 GM

W30	Gegenstand	Details	Gewicht	Preis
1-9	Persönliches Schutzschild	-2[+2] auf RK, 1 Ladung pro Phase	6	10.000 GM
10	Energiezelle	10 Ladungen	1	100 GM
11-12	Antigrav-Gürtel	Wie Schwebenzauber, 1 Ladung pro Phase	4	5.600 GM
13	Kommunikator	Reichweite 24 km, 1 Ladung pro Tag	1	1.200 GM
14-18	Fusionszelle	500 Ladungen, bei Beschädigung kann <i>Unschönes</i> passieren	2	25.000 GM
19-30	G'kahgeritgürtel	Hochtechnologiewerkzeug, +20% auf Schlösser öffnen etc.	4	12.000 GM