

JULIAN
WANGLER



~ Das STC-Politkompendium ~

***Politische Ereignisse und Entwicklungen
zwischen dem 20. und 24. Jahrhundert
im Spiegel von Star Trek Companion***

***Fakten, Interpretationen und Spekulationen
aus 15 Jahren Star Trek-Fan-Fiction***

Teil 1: 20. - 22. Jahrhundert





Julian Wangler

~ Das STC-Politkompendium ~

***Politische Ereignisse und Entwicklungen
zwischen dem 20. und 24. Jahrhundert
im Spiegel von Star Trek Companion***

***Fakten, Interpretationen und Spekulationen
aus 15 Jahren Star Trek-Fan-Fiction***

Teil 1: 20. - 22. Jahrhundert

Ω

www.startrek-companion.de

<< Wenn Sie Angst haben, sich eine blutige Nase zu holen, sollten Sie lieber zuhause unter der Bettdecke bleiben. Im All gibt es keine Sicherheit. Es gibt nur das Unerwartete. Und es gibt die Wunder und Überraschungen, mit denen alle Bedürfnisse gestillt werden. Aber das ist nichts für die Ängstlichen. >>

– Q zu Jean-Luc Picard in *Zeitsprung mit Q*

© 2018 Julian Wangler
STAR TREK is a Registered Trademark of
Paramount Pictures/CBS Studios Inc.
all rights reserved

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
----------------------	---

Groß- und Mittelmächte im Quadrantengefüge

Vereinigte Föderation der Planeten.....	10
Klingonisches Reich.....	24
Romulanisches Sternenimperium.....	37
Cardassianische Union.....	49
Dominion.....	61
Borg-Kollektiv.....	71
Tholianische Versammlung.....	79
Breen-Konföderation.....	85
Gorn-Hegemonie.....	92
Ferengi-Allianz.....	97
Hirogen.....	106

Exkurs: Sternenflotten-Chronologie

22. Jahrhundert.....	113
23. Jahrhundert.....	123
24. Jahrhundert.....	130

Politische Ereignisse und Entwicklungen

1993-96: Eugenische Kriege.....	139
2026-53: Dritter Weltkrieg.....	152
2063: Erster Kontakt.....	163
2063-2123: Flucht von der Erde.....	172
2081-2151: Ära der Weltraumnomaden.....	185
2119-51: <i>Warp</i> -5- und NX-Programm.....	196
2151-54: Temporaler Kalter Krieg.....	206
2151-55: Erstkontakte der <i>Enterprise NX-01</i>	217
2151-55: Erste Klingonenkontakte.....	225

2152-61: Koalition der Planeten.....	236
2153/54: Xindi-Krise.....	252
2154: Augment-Krise.....	269
2154: Zweite vulkanische Reformation.....	279
2154: Marodeur-Krise.....	293
2155: Terra Prime-Krise.....	301
2156-60: Irdisch-Romulanischer Krieg.....	313
2161: Gründung der Föderation.....	334

Vorwort

Star Trek Companion blickt zum Ende des Jahres 2018, da dieses Buch entsteht, auf 15 belebte Jahre zurück. In dieser Zeit sind zahlreiche Romane aus meiner Feder entstanden, habe ich mir über viele Themen, Figuren, Ereignisse und Fragestellungen im *Star Trek*-Kosmos Gedanken gemacht. Und natürlich habe ich es mir in Aberdutzenden Geschichten nicht nehmen lassen, den Canon so zu massieren, dass eigene Interpretationen dabei herausgekommen sind (wie ich hoffe möglichst kohärent und authentisch).

Anlässlich der vorläufigen Beendigung meiner ausgedehnten Reisen durch die *Star Trek*-Fan-Fiction-Welten soll dieser Band eines von mehreren kleinen Abschiedsgeschenken sein. Er bündelt einen Aspekt, der mich immer besonders fasziniert hat während meiner Beschäftigung mit dem *Star Trek*-Franchise und worauf ich auch im einen oder anderen Roman einen Schwerpunkt gelegt habe: politische Beziehungen, Konflikte, Aussöhnungen, Intrigen und Säbelrasseln zwischen sehr unterschiedlichen Mächten; kurz: das schillernde und komplexe Wechselspiel von Kultur, Weltanschauung und Macht, welches letzten Endes die erforschte Galaxis fortwährend prägt.

Dieser zweiteilige Band stellt meine im Laufe der Jahre geschriebenen Artikel zur interstellaren Politik aus. Angesichts der Lückenhaftigkeit, Vagheit und partiellen Widersprüchlichkeit des TV- und Kinostoffs bestand ein

besonderer Reiz für mich darin, im Rahmen eigener Romanerzählungen übergeordnete Erklärungen für politische Zäsuren und Wendepunkte anzubieten, lose Enden zusammenzubinden, Hintergründe auszuleuchten und so hoffentlich für den einen oder anderen Aha-Effekt zu sorgen¹.

So finden Sie in diesem Buch vertiefte Auseinandersetzungen mit prägenden Geschehnissen auf der politischen *Star Trek*-Bühne zwischen dem 20. und 24. Jahrhundert, die im Laufe von über fünfzig Jahren *Star Trek* eine maßgebliche Rolle gespielt haben². Ich trage zusammen, was es an offiziellen Informationen gibt, gehe aber zugleich weit darüber hinaus. Wo es sich anbietet, verweise ich auf meine jeweiligen Romane, die das entsprechende Ereignis aufgreifen oder bearbeiten. Hier und da gibt es auch einen Querverweis auf den einen anderen Pocket Books-Roman, den ich aufgrund meiner langjährigen Beschäftigung mit den Serienrelaunches und anderen Lizenzwerken³ für einschlägig halte.

Ich wünsche Ihnen und Euch viel Spaß beim Lesen und hoffentlich manche Erkenntnis. Los geht's zu unserem Trip durch die politische Landschaft von *Star Trek* im Spiegel von STC...

¹ Dies habe ich vor allem in meiner Reihe *Power Politics* versucht:
<http://www.startrek-companion.de/STC2008/powerpol.htm>

² *Star Trek Discovery* wird hier nicht berücksichtigt, ebenso wenig das Abrams-Universum. Beide Serien sind für mich nicht Teil des regulären *Star Trek*-Universums, sondern in einer alternativen Zeitlinie angesiedelt.

³ siehe hierzu: <http://www.startrek-companion.de/STC2008/relaunch.htm>



Groß- und Mittelmächte im Quadrantengefüge



Vereinigte Föderation der Planeten

<< Die Föderation basiert auf Zusammenarbeit.
Auf der Idee, dass das Ganze mehr ist als die
Summe seiner Teile. >>

- Kathryn Janeway in VOY 7x15: *Die Leere*

Allgemeines

Die Vereinigte Föderation der Planeten ist eine friedliche interstellare Allianz souveräner planetarer Staaten und Kolonien. Sie wurde am 11. Oktober 2161, unmittelbar nach Beendigung des Irdisch-Romulanischen Kriegs (2156-60), von den Völkern der Menschen, Vulkanier, Andorianer und Tellariten auf der Erde gegründet (siehe auch Gründungsrede Jonathan Archers, S. 334). Die Gründungsmitglieder waren seit mehreren Jahren in der Koalition der Planeten miteinander verbunden, die als (rein intergouvernementale) Vorgängerorganisation angesehen werden kann.

Im letzten Viertel des 24. Jahrhunderts verfügt sie bereits über mehr als einhundertfünfzig Mitglieder (siehe Auflistung weiter unten), deren Territorien sich über 8.000 Lichtjahre erstrecken und mehr als 1.600 Heimatwelten, Kolonieplaneten oder andere kolonisierte Himmelskörper umfassen. Jenseits dieser gewaltigen Ausmaße, die mit einem enormen ökonomischen und politischen Gewicht einhergehen, ist die Föderation vor allem im Hinblick auf ihren Charakter als Handels-, Forschungs- und Friedensmacht bemerkenswert und in dieser Form einzigartig.

Untereinander betreiben die allermeisten Föderationsmitglieder regen kulturellen, wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Austausch und bauen ihre ausgeprägte Kooperationskultur auf gemeinsamen innen- wie außenpolitischen Säulen auf, allem voran auf einer von allen geteilten demokratischen Verfassung (Charta). Diese lässt den einzelnen Verbundswelten vielerlei Spiel- und Freiräume für eine politi-

sche Eigenständigkeit, überträgt aber auch wichtige Kompetenzen auf die Gemeinschaftsebene.

Im politischen System der Planetenallianz ist insbesondere das Zusammenspiel zwischen Föderationsrat und -präsident entscheidend. Der Föderationsrat ist das supranationale Parlament, in das je ein gewählter Vertreter (Botschafter) samt Delegation von seiner Heimatwelt entsandt wird und dort deren Interessen einbringt. Der föderalistische Grundsatz des interstellaren Völkerbunds führt dazu, dass es zu einem angemessenen Ausgleich zwischen demokratischer und föderativer Repräsentation kommt, so dass kleine Welten innerhalb des Staatenkonzerts im Föderationsrat bis zu einem gewissen Grad aufgewertet werden (ähnlich wie dies etwa bei der Europäischen Allianz oder auch bei der Weltregierung auf der Erde der Fall war bzw. ist).



Ra-ghoratreii, Föderationspräsident im Jahr 2293

Der oberste Repräsentant der Föderation ist der Präsident, der von allen Föderationsbürgern gewählt wird. Er steht der Föderationsregierung vor und verfügt hierzu über eine Reihe handfester exekutiver Befugnisse. Der Präsident ist dem Wohl der Welten-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

gemeinschaft verpflichtet und hat seine politischen Richtlinien an ihr zu orientieren. Es ist seine maßgebliche Aufgabe, Mehrheiten im Föderationsrat für Gesetzesvorhaben und politische Projekte zu organisieren⁴.

Der Oberste Gerichtshof der Föderation, ansässig auf Inferna Prime, repräsentiert die Judikative. Als Hüter der Charta hat die mit 25 vom Föderationsrat gewählten Verfassungsrichtern besetzte Institution eine doppelte Funktion inne: zum einen als unabhängiges Verfassungsorgan und zum anderen als Teil der judikativen Staatsgewalt auf dem speziellen Gebiet des Staats- und Völkerrechts, wo der Oberste Gerichtshof die Urteile bei Straftaten fällt, die nach der Charta geahndet werden (z.B. Verstoß gegen die Eugeniegesetze, die infolge der Erfahrung der Eugenischen Kriege verabschiedet wurden). Durch seine Grundsatzentscheidungen liefert der Oberste Gerichtshof eine verbindliche Auslegung der Charta. Auch kommt er bei der Aufarbeitung von Vorfällen mit schwerer Tragweite zum Einsatz, die die Sternenflotte betreffen.

Die militärische Organisation der Föderation ist die Sternenflotte. Sie garantiert mit ihrer großen, modernen und differenzierten Armada zunächst die Sicherheit der gesamten Allianz. Des Weiteren ist sie für Weltraumexploration und eine Reihe anderer, in der Regel friedlich-wissenschaftlicher Initiativen zuständig, die für viele Föderationsvölker einen hohen Stellenwert haben. Der Sternenflotte werden vom Föderationsrat aber auch diplomatische und politische Aufgaben übertragen, insbesondere im Umgang

⁴ Weiterführende Informationen zum politischen System:
http://www.startrek-companion.de/STC2008/datenbank/pol_foed_regierungssystem.html

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

mit anderen Mächten oder bei Erstkontakten. Aufgrund ihrer enormen Bedeutung für die Prosperität und Entwicklung der Föderation unterhält das Oberkommando der Sternenflotte beim Präsidenten ebenso wie beim Föderationsrat Verbindungsoffiziere, die Parlament und Regierung beratend zur Seite stehen.



Paris, politisches Zentrum der Föderationspolitik

Wertesystem

Als durch und durch föderales, multiethnisches Gebilde vereint die Planetenallianz in geradewege idealtypischer Weise unterschiedlichste Weltanschauungen und Spiritualitäten. Die Klammer für die sehr vielfältigen Mitglieder bildet die Charta, das Äquivalent einer übergreifenden Verfassung, die bindende Vorgaben im Bereich von Demokratie, Gewaltenteilung, Rechtsstaatlichkeit und einer Transparenz von Strukturen macht. Auf ihrer Basis gelingt es der Föderation, von der Ebene der Gliedstaaten zu gesamtheitlichen Entscheidungen zu gelangen, obgleich die einzelnen Mitgliedswelten weiterhin in vie-

len Bereichen ein hohes Maß an Selbstständigkeit genießen. Dadurch entsteht ein einzigartiges Ausgleichssystem zwischen regionaler Identität und gemeinschaftlichem Kooperationsgeist, das sich im Laufe der Dekaden und Jahrhunderte immer weiter verfeinert und fortentwickelt hat. Innerhalb der Föderation gibt es verschiedene Arten, Bereiche und Grade der Integration in die Gemeinschaft. Am weitesten fortgeschritten sind in dieser Hinsicht die Kernwelten, darunter etwa die Erde, Andoria, Tellar oder Alpha Centauri.

Innerer und äußerer Frieden, Offenheit und Toleranz sind elementare Voraussetzungen für einen Beitritt neuer Welten in die Föderation. Darüber hinaus sind diese Grundsätze aber auch wichtige Leitlinien der VFP-Außenpolitik, die beispielsweise bestrebt ist, die Ausbeutung oder Unterdrückung anderer Welten zu beenden und Eintracht zwischen interstellaren Konfliktparteien zu stiften. Trotz ihrer großen inneren Vielfaltigkeit sind der Föderation bislang immer nur geeinte Welten beigetreten, die sich unter einer die Gesamtheit vertretenden Regierung („Weltregierung“) zusammenfanden. Die in der Charta festgeschriebenen und in der politischen Kultur der Föderation gelebten Ideale rund um das Selbstbestimmungsrecht der Völker, Frieden, Freiheit, Fortschritt und Wohlstand haben eine anhaltend hohe Strahlkraft auf viele Raumregionen.

Außenpolitik

Während die einzelnen Nationen der Föderation im Innern höchst heterogen sind und teilweise große Unabhängigkeit genießen, erscheint die Planetenallianz nach außen hin, im Auftreten gegenüber anderen Mächten, viel mehr als geschlossene, gut syn-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

chronisierte Einheit. Am Ende dieses von intensiven Konsultationen begleiteten Gemeinschaftsprozesses stehen die bindenden Beschlüsse des Präsidenten und seines Kabinetts. Im Hinblick auf ihre auswärtige Politik handelt die Föderation auf Basis friedensstiftender Motive, interessenbalancierender Diplomatie und interstellarem Völkerrecht. Ein über Dekaden und Jahrhunderte gewachsenes Korsett aus erfahrungsbasierten Prinzipien und Konventionen ist bei der Lancierung der Außenpolitik wegweisend. Hierzu zählt beispielsweise die Nicht-Einmischung in die Entwicklung von Völkern, die (noch) nicht über Warptechnologie verfügen. Des Weiteren strebt die Föderation eine ökonomische Vernetzung mit nicht-assoziierten Regionen an, um durch Handel allmähliche Annäherung zu ermöglichen. Insofern kann sie als Soft Power im besten Sinne klassifiziert werden.

Während die Föderation im Alpha-Quadranten neben der Cardassianischen Union eine Vielzahl mittlerer und kleinerer Nationen als Anrainer hat (als größte zu nennen sind die Tholianische Versammlung, die Tzenkethi-Koalition, die Talarianische Republik und die Ferengi-Allianz), stoßen ihre Außengrenzen im Beta-Quadranten hauptsächlich an die gewaltigen Territorien des Klingonischen Reichs und Romulanischen Sternenimperiums.



Das Sternenflotten-Hauptquartier in San Francisco

Wenngleich die Föderation bislang stets bestrebt war, nach friedlichen Lösungen zur Beilegung von Konflikten zu suchen, so ereigneten sich im Laufe des 23. und 24. Jahrhunderts doch mehrere schwerwiegende Eskalationen mit anderen Mächten, die die Planetenallianz zwangen, mit militärischen Mitteln zu reagieren. Nicht selten wurden die Auseinandersetzungen gespeist durch eine missverständene Bedrohungsperzeption nicht-demokratischer, territorial denkender Staaten, welche die Föderation als monolithischen Block mit offensiver Expansions-tendenz wahrnahmen und die eigene Position gefährdet sahen. So war fast das ganze 23. Jahrhundert durchzogen von einem kalten Krieg mit dem Klingonischen Reich, der sich etappenweise aus Spannungen bereits im mittleren 22. Jahrhundert hochgeschaukelt hatte.

Im 24. Jahrhundert konnte dieser schwelende Konflikt, trotz zeitweiliger Rückschläge, dauerhaft beigelegt und die neu geschaffene Khitomer-Friedensordnung (2293) nach und nach gefestigt werden (so z.B. nach 2344). Dafür kam es im 24.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Jahrhundert zu Auseinandersetzungen mit anderen Mächten, unter anderem dem Romulanischen Sternenimperium (2311, 2364-74), später mit der Cardassianischen Union (v.a. zwischen 2350 und 2366), den Tzenkethi (2362-64) und dem Borg-Kollektiv (ab 2365). Den mit Abstand gravierendsten und folgenreichsten Konflikt in der Föderationsgeschichte gab es mit dem im Gamma-Quadranten ansässigen Dominion. Er führte in den siebziger Jahren des 24. Jahrhunderts zu einem verheerenden Krieg im Quadrantengefüge, nachdem das Dominion eine Invasion des Alpha-Quadranten gestartet hatte (2373-75). Aus ihm ging die Föderation machtpolitisch allerdings gestärkt hervor, weil das Klingonische Reich an Einfluss verlor, weit mehr zudem die Cardassianische Union. Zusammen mit dem Romulanischen Sternenimperium bestimmt sie heute als eine von zwei Supermächten die Nachkriegsordnung.

Stellarkartografie

Wie bereits erwähnt, umspannt die Föderation im späten 24. Jahrhundert rund 8.000 Lichtjahre und ist damit größer als jede andere Macht im Alpha- und Beta-Quadranten. Allerdings ist das Territorium des interstellaren Völkerbundes – anders als zum Beispiel das der Klingonen oder Romulaner – von ungewöhnlicher Form, da unter spezifischen Bedingungen entstanden und gewachsen. Weil die Föderation nicht erobert, sondern ihr Völkergemeinschaften und Weltenbündnisse in einem freiwilligen Akt politisch beitreten, hat sie verschiedene territoriale Körper; Bereiche, die lediglich über eher schmale Korridore miteinander in Verbindung stehen und teilweise sehr stark ausfransen.



Quelle: Star Trek: Stellar Cartography (L. Nemecek)

Der Hauptkörper des Föderationsgebiets verläuft entlang der Trennungslinie zwischen Alpha- und Beta-Quadrant und erstreckt sich zwischen den Ausläufern der Typhon-Ausdehnung bis nach Cestus nahe der Gorn-Grenze. Er grenzt an nahezu alle Groß- und Mittelmächte im Quadrantengefüge an, wodurch die Föderation in besonderer Weise von etwaigen feindlichen Allianzen bedroht ist. Der Zweitkörper ist entlang der Ostseite des romulanischen bzw. der Nordseite des klingonischen Raums gewachsen und hat insbesondere das Romulanische Sternenimperium im Verlauf des 24. Jahrhunderts in weiten Teilen eingeschlossen.

Trotz ihrer delikaten strategischen Lage und ihrem mittlerweile hohen Ausdehnungsgrad gibt es noch genügend blockfreie Welten, die sich eines Tages zu einem Föderationsbeitritt entschließen könnten; ebenso wie unerforschten Raum im Alpha- und Beta-Quadranten, in dem die Sternenflotte vermutlich noch viele weitere Erstkontakte knüpfen wird. Im-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

merhin sind weite Teile beider Quadranten noch gänzlich unerforscht.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Bekannte Föderationsmitglieder um 2380

Anmerkung: Bei der folgenden Auflistung handelt es sich ausschließlich um die souveränen Mitgliedsnationen, zu denen teils nicht nur Heimatwelten gehören, sondern auch (wie z.B. im Fall der Vereinigten Erde) über ein Dutzend koloniale Niederlassungen. Nicht berücksichtigt sind in der Auflistung die zahlreichen Kolonien und Standorte, die sich im Gemeinschaftsbesitz der Föderation befinden, also zur supranationalen Ebene gehören. Die Einwohnerzahl bestimmt über die Anzahl der Stimmen im Föderationsrat. Die zwanzig stimmenstärksten Mitglieder sind **fett** hervorgehoben.

- Ajilon Prime
- Aldebaran III
- Alonis
- Alpha (Alpha III/Alpha V)
- Alpha Carinae II
- Alpha Centauri (Gründungsmitglied)
- Alpha Proxima-Gemeinschaft
- Altair-Systemunion
- **Andorianisches Imperium** (Gründungsmitglied)
- **Antares**
- Antede III
- Antos IV
- Arbaza
- Arcadia
- Archer IV
- Ardana
- Argelius II
- Ariolo
- Arcturus
- Arkaria

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

- Arkonia
- Atrea IV
- Axanar
- **Babel**
- Bajor
- **Benzar**
- **Betazed**
- Berengaria VII
- **Bolarus IX**
- Bre'el IV
- Bzzit Khaht
- **Cait**
- Caldos II
- Catulla
- Cestus III
- Coltar IV
- **Coridan**
- Danula II
- Decos Prime
- Delb II
- **Delta IV**
- Deneva
- **Denobula**
- Dorrax
- Draylax
- Efros
- Elaysia
- Elba II
- Enolia
- Eska
- Estelen
- Evora
- Gamma Hydra IV
- Gideon
- Grazer
- Halii

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

- Hekaras II
- Inferna Prime
- Ivor Prime
- Ithen
- Izar
- Janus VI
- Jouret IV
- Kaferia (Tau Ceti III)
- Kantare
- Kasheeta
- Kenda II
- Kessik IV
- Khefka IV
- Kreetassa
- **Ktaris**
- Lya III
- Makus III
- Mantilles
- Mazar
- Napea
- Norpin V
- Osaaria
- Pacifica
- Peliar Zel II
- Penthara IV
- Qualor II
- Ramatis
- Regulus III
- Retellia
- **Risa**
- **Sauria**
- Styrus IV
- Tandar Prime
- **Tellar** (Gründungsmitglied)
- Teneebia
- **Tiburon**

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

- **Trill**
- Troyius
- Valakis-Menk
- Vashti
- **Vereinigte Erde** (Gründungsmitglied)
- **Vereinte Welten und Kolonien von Rigel**
- Vissia Prime
- **Vulkan** (Gründungsmitglied)
- Xantoras
- Xelatia
- Xyrillia
- Zakdorn
- Zalda
- Zaranit



Klingonisches Reich

<< Wir reden hier von einer Kriegerkultur, die sich damit brüstet, jahrhundertealte Traditionen der Ehre und der Integrität aufrechtzuerhalten. Aber in Wirklichkeit ist sie bereit, Korruption auf den höchsten Ebenen zu akzeptieren. >>

- Ezri Dax zu Worf in DS9 7x22: *Kampf mit allen Mitteln*

Allgemeines

Das Klingonische Reich ist eine hierarchische Räterepublik mit stark autoritären Zügen. Es wurde vor rund eintausend Jahren von Kahless, dem Unvergesslichen, auf dem Planeten Qo'noS gegründet. Im 9. Jahrhundert war eine von Kahless ins Feld geführte Rebellion dafür verantwortlich, dass die Herrschaft des tyrannischen und verhassten Molor zu einem Ende kam. Kahless besiegte Molor im heroischen Einzelkampf. Das neue Reich, das Kahless an diesem Tag ausrief, würde das gesamte klingonische Volk vereinen und sich über Tausende von Lichtjahren ausbreiten. Die Gesellschaft war ursprünglich in Kasten organisiert, doch diese soziale Gruppenordnung verlor im Laufe der Jahrhunderte mehr und mehr an Bedeutung.

Getrieben vom Wunsch nach ständigem Kampf und Eroberung, stieg die von Natur aus wilde und aggressive klingonische Gesellschaft zu einer der dominierenden Großmächte im Quadrantengefüge auf und herrscht nun kraft ihrer gewaltigen militärischen Stärke über zahllose annektierte Sternensysteme. Die Verteidigungsstreitmacht ist der militärische Arm des Staatswesens, welcher im Reich seit jeher extrem ausgeprägt ist. Gleichsam war sie bislang der Garant für die sukzessive Ausdehnung des klingonischen Territoriums und damit die Macht- und Erfolgsbasis für die klingonische Politik. Nur wenige Mächte können so viel Respekt von ihren Verbündeten und Schrecken ihrer Feinde auf sich vereinen wie das Klingonische Reich.

Obwohl sich das politische System dieses Kriegerimperiums im Laufe seiner wechselvollen Geschichte seit Kahless' Revolution mehrmals fundamental ge-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

ändert hat, setzte sich schließlich ein autokratisch-oligarchisches Herrschaftssystem durch. Der Imperator, der einst wie Kahless selbst als absoluter monarchischer Herrscher über das Reich regierte, erhielt nur mehr eine repräsentative und zeremonielle Rolle. Demgegenüber erlebte der Hohe Rat unter Führung eines von seinen Mitgliedern mehrheitlich gewählten Kanzlers seinen Aufstieg.

Der Hohe Rat ist nicht als Parlament misszuverstehen, sondern versammelt die Oberhäupter der – je nach geschichtlicher Situation – zwanzig bis dreißig größten Häuser des Reichs, von denen ein jedes beträchtliche Ressourcen, Schiffe und Armeen hinter sich vereinigt und in das Gesamtreich einbringt. Gesetzesvorlagen werden im Rat erarbeitet, ebenso wegweisende gesellschaftliche Kontroversen geführt; die politische Führung obliegt jedoch dem Kanzler und seiner Regierung. Der Kanzler hat die Herausforderung zu meistern, die eigene Politik und den eigenen Herrschaftsanspruch unmissverständlich durchzusetzen, zugleich aber ständig einen Ausgleich zwischen den Häusern herbeizuführen, um so die Unterstützung der Mehrheit des Rats nicht zu verlieren. Angesichts des klingonischen Verständnisses von Ehre und Unnachgiebigkeit bedeutet dies einen enormen Balanceakt.



Martok, klingonischer Kanzler ab 2375

Wertesystem

Der Gründungsimpetus des Klingonischen Reichs entspringt einem von Kahless etablierten Ehrenkodex. Obwohl das klingonische Verständnis bzw. die Auslegung von Ehre im Laufe der Zeit immer wieder großen Wandlungen unterworfen war (es handelt sich um ein komplexes, teils widersprüchliches Konglomerat aus Glaubens- und Traditionsgrundsätzen), ist sie bis zum heutigen Tag eines der definierenden Elemente klingonischer Identität.

Der Kodex bezieht sich sowohl auf die persönliche als auch familiäre Ehre und zeichnet sich im Kern durch ein besonderes Verständnis sowie eine Ritualisierung von asketischem Kampfeswillen, Mut, Gerechtigkeit, Sieg, Pflicht und Tradition, aber auch Selbstdisziplin und Mäßigung aus. Der Tod wird auf Grundlage dieses Ehrenkodex begrüßt und überhöht, wenn er im ehrenhaften Kampf zustande kommt. Kahless' Doktrin zufolge muss ein Klingone – auch dann, wenn seine Siegeschancen schlecht stehen –

jederzeit bereit sein, zu sterben. Doch die Frage, *wie* er dem Tod ins Auge sieht und ob er sich für eine glorreiche Sache hingegeben hat (hiermit ist zum Beispiel gemeint, dass ein echter Krieger niemals Ehre im Kampf gegen einen unterlegenen Gegner findet), entscheidet über seine gesellschaftliche Anerkennung und damit auch über den Ruhm, der seinem Haus zufällt. Insofern erklärt sich das geläufige klingonische Sprichwort „Tod ist besser als Schande“.

Der Ehrenkodex bildet zugleich das spirituelle Gerüst der Klingonen, glauben sie doch im Gefolge eines glorreichen Ablebens an ein Jenseits der Erfüllung für ehrenvolle Krieger (*Sto'Vo'Kor*) ebenso wie an die ewige Verdammnis für die Ehrlosen und Schändlichen (*Gre'thor*). Die klingonischen Götter wurden dem Glauben nach in der Frühphase des Reichs von klingonischen Kriegern getötet, weil sie schwach, überheblich und überflüssig geworden waren. Einige glauben, darin spiegelt sich die Tendenz der Klingonen wider, andere Autoritäten nicht anzuerkennen. An die Stelle eines mono- oder polytheistischen Gottesglaubens, wie er in vielen anderen Kulturen die Regel ist, ist eine Verklärung und Überhöhung von Kahless' Leben und Wirken getreten, das unter anderem in Form von Geschichten, Ritualen und Liedern von Generation zu Generation weitergegeben wird. Außer dem legendären Herrscher Kahless und seiner Geliebten Lukara, die dem Mythos nach das Klingonische Reich ins Leben riefen, gibt es noch einige weitere klingonische Heilsgestalten.

Trotz der starken Ausrichtung der klingonischen Kultur an spirituell aufgeladenen Ritualen, Legenden und Mythen hat die moderne klingonische Zivilisation nicht mehr in vielen Punkten große Gemeinsamkei-

ten mit dem Imperium, wie Kahless es dereinst auf Qo'noS gründete. Die klingonische Aggressivität und fortwährende Expansion hat die Herausbildung eines Kriegerethos sowie teilweise einer Kriegsverherrlichung befördert, wodurch andere, vornehmlich zivile Aspekte der klingonischen Gesellschaft ins Hintertreffen gerieten. So hat die Kriegerkaste im Laufe der Jahrhunderte eine solche Dominanz im Reich gewonnen, dass andere Kasten in der Öffentlichkeit nicht mehr die Achtung erhalten, die sie verdienen (z.B. Justiz, Wissenschaft, Medizin). Auch im Hohen Rat stammt das Gros der mächtigsten Häuser aus der Kriegerkaste. In Anbetracht dieses Aufstiegs der soldatischen und militärischen Elemente im Reich tendieren andere Völker seit langem dazu, die Klingonen als Kriegerrasse zu betrachten, obwohl dies eine Verkürzung dieser komplexen, differenzierten Kultur darstellt.

Mit dem endgültigen Aufstieg der Kriegerkaste im Laufe der ersten Hälfte des 22. Jahrhunderts tritt eine Verrohung der Sitten in der Gesellschaft ein, die von älteren Klingonen insbesondere aus nicht-militärischen Bereichen bedauert wird. Ehre wird von jüngeren Kriegern nur noch mit Sieg, möglichst großem Blutvergießen und Unnachgiebigkeit assoziiert, nicht mit couragierten, rechtschaffenen Taten. Damit einher geht ein deutlich verschlechterter Umgang mit Völkern und Planeten in klingonischen Protektoraten, die oft schlicht und ergreifend geplündert werden. Zwar wird es hier gewisse Reformen geben, aber es wird bis ins 24. Jahrhundert dauern, dass sich die klingonische Besatzungs- und Innenpolitik gegenüber eroberten Welten bessert.

Obwohl die Klingonen nach außen sehr mächtig und geschlossen auftreten und durch Kahless' Kodex ein

starkes, verbindendes Element besitzen, sind Rivalitäten zwischen den großen Häusern verbreitet und gefährden nicht selten die politische Stabilität im Reich. Einige Häuser haben in der Vergangenheit durch äußerst niederträchtige Vorgehensweisen versucht, mehr Macht an sich zu reißen. In diesem Zusammenhang sticht eine Reihe von Bürgerkriegen (z.B. 2367/68) ins Auge, die im Laufe der Jahrhunderte auf Qo'noS gewütet und Bevölkerung, Politik und Militär in feindliche Lager gespalten haben. Diese internen Konflikte werfen ein Schlaglicht darauf, dass der Ehrenkodex, gerade in der politischen Klasse, immer öfter zur Fassade wurde und hinter den Kulissen nur noch Kategorien wie Macht(erhalt) und Reichtum zählen. Weitere Beispiele für rein machtpolitisch motivierte politische Ereignisse sind die Intrige rund um das Khitomer-Massaker (2346), in die maßgeblich auch klingonische Führungseliten involviert waren, sowie der feige Giftmordanschlag an Kanzler K'mpec im Jahr 2367. Auch hier wurde die klingonische Ehre instrumentalisiert, um politische Entscheidungen in einem anderen Licht erscheinen zu lassen und Korruption und blanke Machtgier zu verdecken.

Was für die Innenpolitik gilt, lässt sich auch für die Außenpolitik des Reichs aufzeigen: Die besonders im 23. Jahrhundert zunehmend brutale und rücksichtslose Expansionswelle hatte häufig nur noch wenig mit einem Kampf nach Kahless' Ehrgeboten zu tun. Erschreckend unverhohlen wurde hier die Wildheit der klingonischen Eroberungsnatur entfesselt und führte zu zahllosen Toten und unterdrückten Welten und beinahe zu einem ausufernden Krieg mit der Vereinigten Föderation der Planeten. Auswärtige Beobachter bescheinigen dem Reich daher seit geraumer Zeit, es stecke in großer Selbstverleugnung,

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

habe es doch die Ideale seines asketischen Gründers in der politischen und militärischen Realität längst aufgegeben.



Qo'noS ist die politische Herzkammer des Klingonischen Reichs

Außenpolitik

Ihre aggressive und gewaltsame Natur hat die Klingonen zu einer gewaltigen interstellaren Großmacht aufsteigen lassen. Überaus prägend für die Herausbildung des Selbstverständnisses als imperiale Macht war für die Klingonen die Invasion ihrer Heimatwelt durch die Hur'q im 14. Jahrhundert. Die Hur'q, ein Volk von Scavangern aus dem Gamma-Quadranten, plünderten verschiedene kulturelle Schätze des Planeten, unter anderem das legendäre Schwert das Kahless, und verschwanden daraufhin. Dieses traumatische Ereignis hatte gewiss großen Einfluss auf die Klingonen, förderte ihr Misstrauen und ihre latente Xenophobie gegenüber anderen Spezies und verstärkte den Wunsch nach Eroberung und Macht, sodass Klingonen nie wieder Opfer einer Invasion werden konnten.

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

Der extrem schnelle und ungebremsste Aufstieg zur imperialen Großmacht war über eine lange Phase mit einer vergleichsweise geringen Zentralmacht des Kanzlers und des Hohen Rats verbunden. Noch im 22. Jahrhundert agierten klingonische Häuser und einflussreiche Flottenkommandanten vielfach auf eigene Faust und machten damit mindestens eine Art von Nebenaußenpolitik, zu der sich die politische Spitze auf Qo'noS verhalten musste. Erst in den zurückliegenden Jahrhunderten bildete sich ein entsprechend leistungs- und durchsetzungsfähiger Zentralstaat heraus, der in der Lage war, politisch zu führen und entsprechend abweichendes Verhalten der Häuser effektiver zu sanktionieren.

Im 22. Jahrhundert war das Reich noch relativ ungeordnet und innerlich instabil. Während Kanzler M'rek und der Hohe Rat auf Qo'noS wesentlich vorsichtiger agierten, gab es politische Fraktionen, die in offene Konflikte mit regionalen Mächten wie den Vulkanieren, Menschen und Andorianern steuerten. Diesem machtpolitischen Außenholen von Militärkommandanten und bestimmten Häusern (wie z.B. dem Haus des Duras) folgten Gefechte mit Mitgliedern der zu diesem Zeitpunkt im Entstehen begriffenen Koalition der Planeten (2151-2155). Sie führte sogar zu geheimen Militärexperimenten mit menschlicher Augment-DNA, die jedoch fehlschlagen und zur Entstehung einer klingonischen Unterspezies führte (*QuchHa'*; mehr zu den Hintergründen in meinem Roman *Interlude*⁵), was interne gesellschaftliche Umwälzungen im Reich zur Folge hatte, bis die genetische Anomalie im Laufe des 23. Jahrhunderts wieder beseitigt werden konnte.

⁵ Herunterzuladen unter:

<http://www.startrek-companion.de/STC2008/enterprise.htm>

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Spätestens ab 2218 konzentrierte sich das (inzwischen deutlich gefestigtere und stärker mit einer Stimme sprechende) Reich auf den Gegensatz mit der Föderation. Provoziert durch die Aufnahme diverser neuer Mitgliedswelten und damit einer sukzessiven Ausweitung des Föderationsgebiets, fühlten sich die Klingonen durch den interstellaren Völkerbund herausgefordert. Territorien begannen an verschiedenen Stellen aneinanderzustoßen. Es kam zu immer mehr zu bewaffneten Auseinandersetzungen wie der Schlacht von Donatu V. Auch gab es einen zusehends erbitterten Streit um den Sherman-Planeten oder den Archanis-Sektor. Schließlich eskalierten die regionalen und lokalen Kampfhandlungen 2267 zu einem offenen Krieg, weil die Klingonen diplomatische Lösungen unmöglich gemacht hatten. Nur durch das Eingreifen der omnipotenten Organier konnte der Krieg nach gerade einmal vier Tagen abrupt beendet werden. Die Organier machten es den beiden Parteien unmöglich, ihre Differenzen auf kriegerischem Weg weiter auszutragen. Der Vertrag von Organia sah unter anderem die Einrichtung einer Neutralen Zone vor. Trotz des erzwungenen Friedensschlusses entwickelte sich nun ein kalter Krieg, der Jahrzehnte andauerte.

Bezeichnend für die Außenpolitik des Klingonischen Reichs ist, dass über Jahrhunderte hinweg kaum Bündnisse mit anderen Mächten zustande kamen. Ein Beispiel ist die kurzfristige Technologieallianz mit dem Romulanischen Sternenimperium (2268). Sie hielt jedoch nicht lange, weil die Klingonen die Romulaner schon damals als ehrlos betrachteten und wenig später als Todfeinde des Reichs, mit denen man sich fortan erbitterte Kämpfe lieferte. Aus der Not der Explosion des klingonischen Energiemondes Praxis geboren, entstand zum Ende des 23. Jahr-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

hunderts ein Friedensabkommen mit der Föderation (2293), das sich auf ganz ungewöhnliche Weise, im Zuge einiger Vor- und Rückschritte, zu einem Kooperationsbündnis ausweitete, insbesondere nach dem gemeinsamen Krieg gegen das Dominion (2373-75).

Schwere Rivalitäten gab es hingegen nicht nur mit den Romulanern, sondern auch mit der Cardassianischen Union (2328-46). Obgleich sich die Klingonen im 24. Jahrhundert mehr in die Mächtebalance der interstellaren Beziehungen einzufügen versuchen, hat sich ihr grundlegendes Expansionsbedürfnis kaum gewandelt. Allerdings versucht man diese Bestrebungen jetzt verstärkt in Sektoren im Beta-Quadranten abzuleiten, die keine außenpolitischen Zankäpfel werden könnten. Zudem ist das Reich nach dem Ende des Dominion-Kriegs aufgrund starker militärischer Verluste angeschlagen und damit zur Konsolidierung gezwungen. Dies wird in den kommenden Dekaden noch so bleiben und eröffnet insbesondere der Föderation und den Romulanern die Möglichkeit, als prägende Kräfte im Quadrantengefüge tätig zu werden.



Die Verteidigungsstreitmacht ist das gefürchtete Militär des Reichs

Stellarkartografie

Das Klingonische Reich erstreckt sich von der oberen in die untere Hälfte des ‚westlichen‘ Beta-Quadranten. Im späten 24. Jahrhundert hat es eine enorme Ausdehnung erreicht und kann von seiner Größe her (rund 7.000 Lichtjahre) als einzige Macht im Alpha- und Beta-Quadranten mit der Föderation konkurrieren. Die Klingonen haben mit drei wichtigen Mächten gemeinsame Grenzen: Legt man eine zweidimensionale Darstellung der galaktischen Hauptebene zugrunde, wird ihr Territorium vom ‚Südwesten‘ bis ‚Nordwesten‘ und dann weiter im ‚Nordosten‘ von der Föderation begrenzt. Im ‚Norden‘ stößt das Reich zudem an den Unterleib des Romulanischen Sternenimperiums, während im ‚Süden‘ die Gorn-Hegemonie liegt. Das Klingonische Reich verfügt zudem über ein paar kleinere, nicht mit dem Mutterterritorium verbundene Enklaven im Alpha-Quadranten, unter anderem unweit des bajo-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM
ranischen Sektors und in der Nähe des Raums der
Tholianischen Versammlung (Taurus-Region⁶).



Quelle: *Star Trek Sternen Atlas: Flugrouten, Karten, Planeten* (G. Mandel)

Anders als die Romulaner oder Cardassianer, die bei der Ausdehnung und Arrondierung ihres Stellarraums stets gezielt vorgegangen sind und den konkreten wirtschaftlichen und politischen Nutzen großschrieben, hat für die Klingonen auch die Inbesitznahme strategisch weniger bedeutsamer Gebiete eine Rolle gespielt, weil dies für sie eine Prestige- und Machtdemonstration war. So sind weite Teile des in den östlichen Beta-Quadranten ausflaggenden Raums solche Trophäen. Das politische und ökonomische Zentrum des Reichs, in dem auch die entscheidenden Kolonien, Ressourcen und Handelsrouten lokalisiert sind, liegt hingegen im nordwestlichen Drittel seines Raums, in relativer Nähe zur Föderations- und romulanischen Grenze.

⁶ Weiterführende Informationen hierzu:
<http://www.startrek-companion.de/STC2008/relvan.htm>



Romulanisches Sternenimperium

<< Und sie fielen vom Himmel, eine Schar
Furchtloser, vom Leben gemartert, vom Tode ge-
flohen, aus der Asche zu den Sternen geläutert,
auserwählt zu herrschen. >>

- Auszug aus der Schriftensammlung *D'Era*

Allgemeines

Das Romulanische Sternenimperium ist eine militärisch hochgerüstete imperiale Oligarchie und im späten 24. Jahrhundert eine von drei Großmächten im Quadrantengefüge. Es setzt sich überwiegend aus Welten zusammen, die von den Romulanern erobert wurden bzw. sich ihnen unterworfen haben. Die Gründung des Imperiums geht zurück auf eine kleine Diaspora, welche den Planeten Vulkan vor über zweitausend Jahren verlassen hatte, um in der Ferne ein neues Leben zu beginnen. Dieser Exodus, angeführt von einem Mann namens Karatek, erfolgte als Rebellionsakt gegen die als dogmatisch empfundene UMUK-Philosophie um Logik und Pazifismus, die in der vulkanischen Gesellschaft seit Surak vorherrscht. Die Ur-Romulaner, die Vulkan den Rücken kehrten, wurden als „Jene, die unter den Schwingen der Raptores marschieren“ bezeichnet⁷.

Die neue Nation, welche die Abtrünnigen nach langer und entbehrlicher Reise zunächst auf dem Planeten *ch'Rihan* (Romulus) errichteten, steht – im Gegensatz zu Suraks Prinzipien – für einen leidenschaftlichen Lebensstil voller ungezügelter Emotionen, die die Romulaner bewusst untereinander ausleben, auch wenn sie Außenstehenden gegenüber eher unnahbar und kalt auftreten. Von Anfang an wurde das Recht des Stärkeren und Gerisseneren betont. Nicht verwunderlich erscheint es da, dass sich die generelle romulanische Mentalität im Staatsaufbau reflek-

⁷ Diese Bezeichnung bezieht sich auf die politische Nähe zu den mächtigen Gedankenlords, die Jahrhunderte lang Regime der Machtdominanz und des exzessiven Gewalteinsatzes auf dem Vulkan errichtet und gelenkt hatten. Mehr hierzu in meinem Roman *The Way of D'Era*, herunterladen unter: <http://www.startrek-companion.de/STC2008/enterprise.htm>

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

tiert. Es ist ein Staat, der die unbedingte romulanische Überlegenheit propagiert, seine Feinde mit einer Mischung aus kühler List und glühender Paranoia bekämpft und auch die eigenen Bürger stets beobachtet.



Romulus, Zentrum des Romulanischen Imperiums

Wertesystem

Die romulanische Gesellschaft ist autokratisch strukturiert. Der imperiale Senat versammelt die einflussreichsten Gesellschafter, an deren Spitze das Kontinuierliche Komitee (Regierungskörper) samt Prätor (Staatsoberhaupt) und Prokonsul (Stellvertreter) steht. Die Politik des Sternenimperiums ist traditionell bestimmt durch anhaltende, teils blutige Machtkämpfe und Staatsstreiche, die nicht immer entlang ideologischer Trennlinien verlaufen.

Die Durchmilitarisierung der romulanischen Gesellschaft war das entscheidende Werkzeug, um ein Ausgreifen ihrer Zivilisation auf andere Planeten und Völker zu erreichen. Aus diesem Grund ist es für den

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Prätor und seine Regierung zu jeder Zeit äußerst bedeutsam, die Machthaber innerhalb der Flotte auf ihrer Seite zu haben. Dieser Schulterschluss ist aber gar nicht so einfach sicherzustellen, besteht doch seit jeher ein ausgeprägter Antagonismus zwischen politischer Klasse und Militär. Zudem gibt es eine scharfe Rivalität zwischen der regulären Flotte und dem gefürchteten Geheimdienst, dem Tal'Shiar.

Von starren romulanischen Werten zu sprechen, würde der besonderen Mentalität dieses Volkes nicht gerecht. Vielmehr sind List und Tücke und damit ein außerordentliches Maß an Anpassungsfähigkeit die Reputations- und Erfolgsgaranten, auf die romulanische Politik ebenso abhebt wie die Gesellschaft als Ganzes. Die Fähigkeit, für Gegner unberechenbar und geheimnisvoll zu sein, wird als Ausweis besonderen Erfolgs gewertet. Die zahlreichen Staatsstreiche in der imperialen Geschichte sind Anhaltspunkte für die flexibel gefügte romulanische Bündnislogik.

Trotz all dieser innergesellschaftlichen Rivalitätsprozesse ist die Abgrenzung zur nicht-romulanischen Umwelt scharf: Ein Superioritätsgefühl gegenüber den meisten anderen Spezies ist ausgeprägt, insbesondere gegenüber den Remanern auf der Schwesterwelt *ch'Havran* (Remus). Mit *D'Era* existiert ein aus der Gründerzeit des Imperiums stammendes, leicht nebulöses Kompendium romulanischer Tugenden, angelegt als Entstehungsmythos der romulanischen Zivilisation. Hier gibt es zwar keinen fest umrissenen, aber doch zumindest Ansätze eines Ehrenkodex oder einer Art Ersatzreligion (vgl. Roman: *The Way of D'Era*). Einer der ältesten romulanischen Grundsätze besagt, dass Wissen wahre Macht ist und Gewalt erst ergriffen werden sollte, wenn sie unumgänglich ist. So erklärt sich die starke Affinität der

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Romulaner zu Methoden der Spionage und Manipulation sowie ihre Vorliebe, möglichst lange nicht sichtbar in Erscheinung zu treten. Informationen über ihre Kultur lassen sie so gut wie nicht nach außen dringen.

Das koloniale Reich der Romulaner ist bis ins 24. Jahrhundert beträchtlich gewachsen und umfasst Dutzende von Völkern und Planeten. Obgleich die meisten von ihnen den Status von Vasallen innehaben und der unangefochtenen Autorität von Prätor und Senat (ausschließlich romulanisch besetzt) unterliegen, ist romulanische Politik darauf bedacht, das Gros der von ihr beherrschten Welten nicht nur auszubeuten, sondern ihr auch einen gewissen politischen Platz in der imperialen Hierarchie zuzugestehen. Umso hervorstechender ist da das Schicksal der Remaner, die schlichtweg den Status von Sklaven und Kanonenfutter einnehmen und keinerlei Rechte besitzen. Es gibt sogar Vermutungen, dass die Remaner einst selbst Romulaner waren und durch die auf Remus herrschenden Umweltbedingungen oder Genmanipulation verändert worden sind. Beweise hierfür gibt es jedoch nicht.



Prätoren kommen und gehen auf Romulus – hier Hiren, 2379

Außenpolitik

Die romulanische Politik ist traditionell von starkem Isolationismus geprägt, also einer bewussten Abschottung von der Außenwelt (zumindest gegenüber anderen Großmächten). Abgesehen von kurzfristigen Zweckabkommen zeigen die Romulaner in der Regel kaum Interesse an Allianzen und lassen sich, von Xenophobie und Misstrauen gegenüber anderen Mächten durchdrungen, nur ungern in der eigenen Entwicklung stören. Umfangreiche Bündnisse geht man nur in akuten Notfällen ein. Das bedeutet jedoch keineswegs, strategische Außenpolitik würde für das Sternenimperium keinen hohen Stellenwert besitzen. Das Gegenteil ist der Fall: Über den Tal'Shiar werden fremde Mächte prinzipiell unterwandert und ausspioniert, mithilfe getarnter Schiffe feindliches Territorium ausgekundschaftet, und wo immer möglich werden gewinnbringende Jointventures im Verborgenen geknüpft. Beispiele hierfür wären das Engagement des Tal'Shiar im klingonischen Bürgerkrieg (2367/68) oder die Kooperation zwischen Tal'Shiar und Obsidianischem Orden, als es

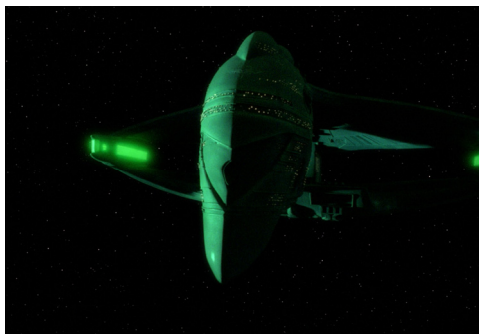
darum ging, die Heimatwelt der Gründer aufzuspüren und zu zerstören (2371).

Wichtigstes Instrument romulanischer Politik ist die leistungsfähige und hoch diversifizierte Armada des Sternenimperiums, insbesondere auch die herausragende Tarntechnologie und das fortschrittliche Spionageutillar. Vor allem kommt es romulanischer Außenpolitik darauf an, ein gegen sie gerichtetes Blockdenken anderer Mächte zu vermeiden und stets strategische Optionen in der Hinterhand zu haben. Die strikte Isolationismuslimie romulanischer Außenpolitik wurde in der Geschichte einige Male unterbrochen. Ein über vierjähriger Krieg gegen die Vereinigte Erde und ihre Verbündeten (2154 bzw. 2156-60), bei dem mit offensiven Mitteln eine Expansion in den Alpha-Quadranten angestrebt wurde, sowie eine begrenzte, kurzweilige Technologieallianz mit dem eigentlich verfeindeten Klingonischen Reich (2268) sind prominente Beispiele hierfür.

Eher ungewöhnlich für die romulanische Außenpolitik sind die Phasen 2266 bis 2311 sowie 2344/46. Im ersten Zeitraum meldete sich das Sternenimperium nach langjähriger Isolation mit einem Angriff auf Föderationsaußenposten entlang der Neutralen Zone zurück (2266). Ein ähnlich kampfbereites, auf Revanche bedachtes Verhalten zeigte sich Anfang des 24. Jahrhunderts, als die Romulaner einen rücksichtslosen Eroberungskurs einschlugen und dadurch eine seit dem Irdisch-Romulanischen Krieg nicht mehr da gewesene Kriegsgefahr heraufbeschworen, die erst in Folge des schockartigen Tomed-Zwischenfalls (2311) beigelegt werden konnte. Der zweite Zeitraum ist, am Ende des so genannten Betreka-Nebel-Zwischenfalls (2328-46) angesiedelt, von zwei entscheidenden Überfällen romulanischer

Kriegsschwalben auf klingonische Kolonien geprägt (2344 bzw. 2346). Offenbar herrschte auch hier eine Politik des kalkulierten Risikos vor, die jedoch wenig zielführend war, da das romulanische Verhalten eine deutliche Annäherung von Föderation und Klingonen bewirkte.

Ungeachtet dieser schwerwiegenden Konfliktherde blieb der Friedensvertrag mit der Föderation – in seinen Grundlagen geschlossen nach dem Irdisch-Romulanischen Krieg und dann vertieft bzw. präzisiert im Anschluss an den Tomed-Zwischenfall über das Algeron-Vertragswerk – die gesamte Zeit über offiziell in Kraft. Ihm zugrunde lag die Schaffung einer Neutralen Zone zur Föderation und ein striktes Nutzungsverbot von Tarnvorrichtungen als Auflage für die Föderation. Während des Dominion-Kriegs im späten 24. Jahrhundert blieben die Romulaner zunächst abwartend und ließen sich sogar auf einen Nichtangriffspakt mit den Gründern ein, konnten dann aber 2374 für die Allianz der Föderation und Klingonen gewonnen werden (2373-75). Aufgrund des Zusammenbruchs der cardassianischen Nation sowie der massiven Verluste des Klingonischen Reichs stehen sich in der Zeit nach dem Dominion-Krieg nur mehr die Föderation und die Romulaner als verbliebene Großmächte auf gleicher Augenhöhe gegenüber.



Die Romulaner gehören zu den militärisch mächtigsten Nationen

Es bleibt abzuwarten, wie sich die Außenpolitik des Sternenimperiums in der Nachkriegszeit entwickeln wird. Festzustehen scheint jedoch, dass sich das romulanische Reich immer mehr unter innenpolitischem Druck befindet, da Separations- und Freiheitsbestrebungen ausgebeuteter Völker entstanden sind, ergänzt um das spezifische Momentum einer allmählich erstarkten Wiedervereinigungsbewegung⁸, die der Vulkanier Spock seit 2368 auf Romulus ins Leben gerufen hat. Hinzu kommt die besondere und fragile politische Situation, die der Putschist Shinzon infolge seines Staatsstreichs und der Zerrüttung der politischen Elite des Sternenimperiums hinterließ (2379). Diese Problematik mag den Wunsch der romulanischen Führung nach einem außenpolitischen Ausgleich einstweilen verstärken. Es wird aber auch auf die Fähigkeit des diplomatischen Corps der Föde-

⁸ Diese Gruppierung setzt sich für eine deutliche kulturelle Annäherung zwischen Romulus und Vulkan ein, mit dem langfristigen Ziel einer friedlichen Wiedervereinigung beider Welten. Nach ihrer Entstehung im Untergrund und ihrer rücksichtslosen Verfolgung durch die romulanische Staatsgewalt in den ersten zehn Jahren gibt es Anzeichen, dass die imperiale Regierung in bestimmtem Maße bereit ist, die Wiedervereinigung als Oppositionsbewegung anzuerkennen.

ration ankommen, die romulanische Bedrohungsperzeption zu mildern, denn der Hang zur Paranoia war auf Romulus stets dann besonders ausgeprägt, wenn man sich in die Enge getrieben fühlte.

Stellarkartografie

Das Romulanische Sternenimperium erstreckt sich in der oberen ‚Westhälfte‘ des Beta-Quadranten und umspannt in seiner größten Ausdehnung annähernd 3.000 Lichtjahre. Seine Grenzen stoßen hauptsächlich mit den Territorien der Föderation zusammen, aber auch an seinem Unterleib mit dem Klingonischen Reich. Nachdem dem Sternenimperium mit der Niederlage im Irdisch-Romulanischen Krieg und dem Scheitern späterer Expansionsversuche eine Ausdehnung in den Alpha-Quadranten verwehrt blieb, hat es sich im Laufe der zurückliegenden Jahrhunderte – notgedrungen – weiter in den Beta-Quadranten bewegt. Die Potenziale für Gebietszugewinne waren jedoch von vorneherein relativ begrenzt, da in diesem Teil der Milchstraße die Konkurrenz mit den Klingonen naturgemäß groß ist und auch die Föderation, insbesondere im 24. Jahrhundert, immer mehr Mitgliedswelten dazugewonnen hat, was zu einer weitgehenden Umschließung des romulanischen Raums führte; ein Umstand, der die Nervosität des Imperiums nicht unbedingt mildert.



Quelle: *Star Trek Sternen Atlas: Flugrouten, Karten, Planeten* (G. Mandel)

Obwohl das romulanische Stellargebiet, verglichen mit den Territorien der Föderation, Klingonen oder Breen, nur einen mittleren Umfang hat, birgt es auf engem Raum eine relativ große Zahl wertvoller Kolonien und ressourcenträchtiger Himmelskörper. Anders als die Klingonen, die in ihrer expansiven Phase im 23. Jahrhundert auch zahlreiche Gebiete annektierten, die kaum oder gar nicht von strategischer Bedeutung sind, waren die Romulaner beim Ausbau ihres Reichs stets auf einen konkreten Nutzen neu eingegliedelter Gebiete bedacht. Infolgedessen sind ihre Versorgungs- und Handelsrouten effizient, ihre Infrastruktur fortgeschritten und ihre Grenzen sehr gut geschützt. Es wäre also ein Fehler, von der Ausdehnung des Sternenimperiums im späten 24. Jahrhundert auf dessen politische, wirtschaftliche und militärische Stärke zu schließen. Tat-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

sächlich bleiben die Romulaner eine der zentralen Gestaltungsmächte im Quadrantengefüge.



Cardassianische Union

<< Einige werden bestimmt sagen, dass wir nur bekommen haben, was uns zusteht. Und ich denke dabei nicht nur an die Belagerung von Bajor. Nein, unsere ganze Geschichte ist eine Geschichte arroganter Aggression. >>

- Garak zu Julian Bashir in DS9 7x26: *Das, was Du zurücklässt*

Allgemeines

Die Cardassianische Union ist ein mächtiges Weltenbündnis im Alpha-Quadranten und hat bis ins späte 24. Jahrhundert den Status einer Defacto-Militärdiktatur inne, mit dem Planeten Cardassia Prime als Zentrum. Vor Jahrhunderten waren die Cardassianer ein spirituelles, künstlerisches Volk, das Frieden und Harmonie suchte. Diese antike Hochkultur, Hebetianer⁹ genannt, war dem Volk der Bajoraner nicht unähnlich. Doch nachdem die Ressourcen ihres Heimatplaneten erschöpft waren, übernahm das Militär mehr und mehr die Herrschaft und führte die Union in ein lang anhaltendes, dunkles Zeitalter: Die Cardassianer begannen, fremde Welten zu plündern und zu annektieren und dehnten ihr Territorium immer weiter aus.

Die militärische Regierung Cardassias war das Zentralkommando, das die Union weit über hunderte von Jahren mit harter Hand regierte. An ihrer Seite stand der Obsidianische Orden, ein weitgehend autark operierender Elitegeheimdienst, der die Militärherrschaft nach innen abstützte und nach außen mit perfiden Methoden Spionage betrieb, um neue Erschließungswege für die Union zu suchen. Obwohl Zentralkommando und Orden aufeinander angewiesen waren, bestand stets eine starke Rivalität zwischen regulärem Militär und Geheimdienst (ähnlich wie zwischen romulanischer Navy und Tal'Shiar). Daneben bestand zwar weiterhin eine zivile Administration (Detapa-Rat), der das Zentralkommando offiziell sogar unterstand. In der Regierungspraxis war die zivile Führung jedoch auf repräsentative

⁹ Weitere Informationen hierzu bietet der DS9-Relaunch:
<http://www.startrek-companion.de/STC2008/relds9.htm>

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Funktionen beschränkt und nur selten in wichtige politische Entscheidungen involviert.

Nachdem die Cardassianer die Besatzung des Planeten Bajor aufgegeben hatten, wurde das Zentralkommando Ende des Jahres 2371 gestürzt, und die zivile Regierung, gestellt durch den Detapa-Rat, erhielt zum ersten Mal seit Jahrhunderten die politische Kontrolle. Diese Phase währte gerade einmal ein Jahr, ehe sich Cardassia unter Verhandlung von Gul Dukat dem Dominion anschloss und die Militärdiktatur unter neuen Vorzeichen wiederherstellte. Das Ende des verheerenden Dominion-Kriegs (2373-75) versetzte dem tradierten, obrigkeitsstaatlichen Politiksystem der Union endgültig den Todesstoß. Besetzt von den Mächten der Anti-Dominion-Allianz, wurden Cardassia strenge Auflagen gemacht, zu denen der Aufbau einer zivilen Demokratie ebenso gehört wie eine weitreichende Entmilitarisierung.



Die Union wird als Zentralstaat von Cardassia Prime regiert

Wertesystem

Von Außenstehenden wird den Cardassianern rasch ein natürlicher Hang zum Autoritarismus, Militarismus und sogar Faschismus bescheinigt. Auf den ersten Blick scheint einiges dafür zu sprechen: Anders als beispielsweise die Romulaner oder das Dominion, die ihre Reiche maßgeblich dadurch errichtet haben, indem sie andere Völker – oftmals unter Zubilligung gewisser begrenzter Rechte und Freiheiten – darin integriert haben, basierte die moderne cardassianische Kolonialpolitik fast immer auf rücksichtsloser Unterdrückung und Ausplünderung, ähnlich wie bei den Klingonen im mittleren 22. und frühen 23. Jahrhundert.

Die grausame Besatzungsgeschichte des Planeten Bajor ist hierfür nur das prominenteste Beispiel. Die natürlichen Ressourcen Bajors wurden so stark ausgebeutet, dass am Ende der Besatzungszeit viele Gebiete vollkommen unfruchtbar und versehrt waren. Zudem wurde die bajoranische Bevölkerung gewaltsam dazu gezwungen, die Rohstoffe in planetaren Arbeitslagern oder auf der im Orbit errichteten Raumstation Terok Nor zu verarbeiten. Aus dieser Faktenlage heraus wird häufig argumentiert, anders als die drei anderen Großmächte im Quadrantengefüge hätten die Cardassianer niemals eine zivilisatorische Leitidee besessen, sondern nur den unbedingten Willen, den Reichtum und die Ressourcen anderer Welten an sich zu reißen. Außerdem wird immer wieder auf die Betonung von Pflicht und Gehorsam in der cardassianischen Gesellschaft verwiesen, die nicht zuletzt im Klassiker *Das Ewige Opfer* ihren Ausdruck findet. Das brutale Rechtssystem, das Jahrhunderte auf Cardassia Bestand hatte, fällte Urteile vor Beginn eines Prozesses und war nicht

darauf ausgerichtet, die wahre Unschuld oder Schuld des Angeklagten herauszufinden, sondern die Folgsamkeit der Bürger und die Obrigkeit der Militärherrschaft aufrechtzuerhalten.

Bei diesem Urteil wird allerdings schnell vergessen, dass die hebetianischen Wurzeln der Cardassianer eine vollkommen andere zivilisatorische Entwicklung nahe legten. Am Anfang der cardassianischen Expansionsgeschichte standen daher nicht Autoritarismus und Militarismus, sondern eine dramatische Rohstoffknappheit, Überbevölkerung sowie eine zerstörte Umwelt, die das cardassianische Volk an den Rand des ökonomischen und materiellen Zusammenbruchs brachten. Von dieser existenziellen Not befallen, war man plötzlich bereit, neue Wege zu gehen. Das Militär – eine einstmals kleine und randständige Bevölkerungsgruppe – lieferte die entscheidenden Argumente, um einen Untergang des cardassianischen Volkes abzuwenden, und in großer Verzweiflung stattete man es mit sämtlichen Vollmachten aus. Diese traumatische Erfahrung war es letztlich auch, die dem Militär über einen so langen Zeitraum hinweg das Vertrauen der Bevölkerung sicherte.

Schrittweise entfernten sich die Cardassianer von ihren friedlichen, kultivierten Vorfahren, und das Zentralkommando entwickelte eine verhängnisvolle Eigendynamik, die zum Aufbau eines durchgetakelten Propaganda- und Imperialstaates führte, der die militärische Annexion zum obersten Prinzip cardassianischer Politik machte. Überbordender Nationalismus und Chauvinismus waren die Folge. Im privaten Bereich haben sich die Cardassianer jedoch wichtige Tugenden ihrer hebetianischen Ahnen bewahrt: ein ausgeprägter Familiensinn sowie das genussorien-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

tierte Freizeitverhalten gehören ebenso dazu wie die detailverliebte Architektur oder die Liebe zu Kunst und Literatur. Es herrscht also ein eklatanter Widerspruch zwischen rücksichtslosem Eroberungsstreben in der gesellschaftlichen Öffentlichkeit und häufig anzutreffender Kultiviertheit im privaten Raum vor. Das cardassianische Volk ist innerlich tief zerrissen (vgl. mein Essay: *Die Seele der Cardassianer*¹⁰).



Das Militär hat auf Cardassia über Jahrhunderte die politische Kontrolle

Außenpolitik

Als revisionistische, sprunghaft aufgestiegene Macht eckte die Cardassianische Union seit Beginn des 24. Jahrhunderts bei allen anderen Großmächten im Quadrantengefüge an. Während es mit dem Klingonischen Reich schon recht früh den Betreka-Nebel-Zwischenfall (2328-46) gab, geriet die Föderation erst später ins Visier der Union. Um ihr die Ausbreitung zu erschweren, versuchten die Cardassianer zunächst diplomatische Gipfeltreffen zu sabotieren

¹⁰ http://www.startrek-companion.de/STC2008/artikel/ds9_904.html

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

oder im eigenen Sinne zu beeinflussen, indem man Informanten und Spione einschleuste. Ab Ende der 2340er Jahre suchte man dann zusehends die offene Konfrontation. Zu dieser Zeit isolierten sich die Cardassianer in den interstellaren Beziehungen immer mehr, weil bekannt wurde, wie brutal das Unionsmilitär gegen unterworfenen Völker vorging und wie rücksichtslos besetzte Welten wie Bajor ausgeplündert wurden. Insbesondere die Föderation übte beträchtlichen politischen Druck auf Cardassia aus, mochte sie damit auch zunächst keinen Erfolg gehabt haben.

Zwar gab es niemals eine offizielle Kriegserklärung zwischen Föderation und Union, doch produzierte die Annäherung beider Territorien erheblichen Konfliktstoff, der einen schrankenlosen Krieg zeitweilig durchaus wahrscheinlich werden ließ. Sehr früh verwies die Planetenallianz auf bestimmte Hoheitsgebiete, die ihr für ihre Randkolonien zustanden, doch die Cardassianer missachteten diese und überfielen immer wieder abgelegene Zonen, teilweise aus Paranoia vor einem bevorstehenden Angriff, aber auch um sich an dortigen Rohstoffquellen zu bereichern. Es kam zu Scharmützeln und sogar größeren Schlachten entlang des Grenzverlaufs; auch Bodentruppen gingen gegeneinander vor. Erst in den 2360er Jahren konnte ein Friedensvertrag ausgehandelt werden. Dieser war allerdings nur möglich geworden, weil sich das cardassianische Reich mit seiner raschen Expansion verhuben hatte und sich seine selbst verschuldete Isolation zunehmend als außenpolitisches Dilemma herausstellte.

Die im Friedensvertrag angelegte Gründung einer Entmilitarisierten Zone (EMZ) bewirkte eine partielle Neuordnung des Grenzverlaufs, wodurch eine nicht

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

unbeträchtliche Zahl von Föderationswelten in cardassianisches Gebiet fielen und umgekehrt. Mehrere Zehntausend Föderationskolonisten weigerten sich jedoch, ihre Heimat aufzugeben. Ergebnis dieses von cardassianischer Repression angeheizten Widerstands war die Entstehung des Maquis, einer gegen die Cardassianer gerichteten separatistischen Fraktion von Freiheitskämpfern, deren Ziel es war, ihre Heimatkolonien vor dem Zugriff der Union zu beschützen oder zurückzuerobern. In der gesamten EMZ entstanden Brandherde, die das Potenzial hatten, zu einem neuen Konflikt zwischen Föderation und Union zu führen. Während die Cardassianer es sich angesichts ihrer eigenen Probleme aber nicht leisten konnten, die Föderation mit einem militärischen Feldzug gegen den Maquis zu verprellen, ging die Planetenallianz erst mit einiger Verspätung gegen ihre ehemaligen Bürger in der EMZ vor.



Die Föderation und Cardassia tragen lange Zeit einen Grenzkonflikt aus

Wenige Jahre später schloss sich der Obsidianische Orden für eine hochriskante und illegale Operation mit dem romulanischen Tal'Shiar zusammen. Beide

Geheimdienste führten eine im Verborgenen konstruierte Kampfflotte in den Gamma-Quadranten (2371). Ziel war es, die Heimatwelt der Gründer zu lokalisieren und in einem Präventivschlag gegen das Dominion zu vernichten. Nicht ein einziges der beteiligten Schiffe kehrte jemals wieder zurück, womit nicht nur die Kooperation mit Romulus ein jähes Ende fand, sondern auch der Obsidianische Orden in sich zusammenzustürzen begann. Anfang 2372 startete das Klingonische Reich eine Invasion Cardassias. Offiziell begründete der Hohe Rat diesen radikalen Schritt damit, dass der zivile Detapa-Rat, der in dieser Zeit die Regierungsmacht erlangte, durch Agenten des Dominion ausgetauscht worden sei. Der Angriff der Klingonen demütigte und erzürnte die cardassianische Führung und zog einen mehrjährigen Krieg zwischen beiden Mächten nach sich, der zunächst auch die Föderation gegen die Klingonen trieb (2372/73).

Für die Union versprach die Aussicht, Mitglied des Dominion zu werden, die Rettung aus ihrer prekären und weithin verzweifelten Lage. Das Klingonische Reich hatte ihr im Zuge der Invasion schwere Verluste beigebracht, ihr Militär dezimiert und beträchtliche Gebiete geraubt. Zudem hatte der Maquis einen Vorteil daraus geschlagen, indem er – heimlich durch den Hohen Rat aufgerüstet – die Cardassianer nahezu komplett aus dem Bereich der EMZ vertrieben hatte. Zwar war der militärische Fortschritt der Klingonen in cardassianischem Raum zum Erliegen gekommen, seitdem sich die Verteidigungsstreitmacht auf die Auseinandersetzungen mit der Föderation konzentrierte. Doch Cardassia befand sich dennoch an einem Abgrund. Die Wirtschaft war im freien Fall, und falls die Klingonen eines Tages zurückkehr-

ten, bestanden gute Chancen, dass sie sogar Cardassia Prime erobern mochten.

Als sich die Cardassianer im Sommer 2373 dem Dominion anschlossen (eine Entwicklung, die die Gründer durch Auslösung des klingonischen Feldzugs gegen Cardassia von langer Hand geplant und aktiv gefördert hatten), verwickelten sie zusammen mit ihren neuen Verbündeten den Alpha-Quadranten in den größten Vernichtungskrieg aller Zeiten (2373-75). Unterstützt durch Hunderttausende Jem'Hadar-Krieger, konnte das cardassianische Militär gegen den Maquis zurückschlagen. Binnen Monaten löschte das Dominion die EMZ-Rebellion so gut wie vollständig aus und verleibte sich das Puffergebiet zwischen Föderation und Cardassia ein.

Nach einer Serie anfänglicher militärischer Erfolge entwickelte sich – spätestens mit dem Beitritt des Romulanischen Sternenimperiums zur Anti-Dominion-Allianz – ein zermürender Stellungskrieg zwischen beiden Seiten. Cardassianische Militärorden und Flotten wurden vom Dominion vermehrt als Kanonenfutter ohne Rücksicht auf Verluste eingesetzt. Mit dem Beitritt der Breen-Konföderation zum Dominion wurde endgültig sichtbar, dass Cardassia zu einem Marionettenstaat verkommen war, den die Gründer mit allen Mitteln für ihre Feldzüge instrumentalisierten. Innerhalb des cardassianischen Militärs erhob sich ein Widerstand, der auf die Loslösung vom Dominion hinarbeitete und sich mit der Föderation verbündete.

2375 gelang es der Föderation zusammen mit den Klingonen und Romulanern, das Dominion endgültig zu besiegen und in den Gamma-Quadranten zurückzutreiben. Die cardassianische Militärmaschinerie

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

wurde dabei in großen Teilen zerstört. Viele Territorien der Union wurden zu Besatzungszonen der Siegermächte erklärt, und ihre Wirtschaft erholt sich seitdem nur langsam von den gewaltigen Verwüstungen, die insbesondere in den letzten Tagen des Dominion-Kriegs angerichtet wurden (nicht zuletzt durch die drakonischen Strafaktionen der Gründer an der cardassianischen Zivilbevölkerung). Außenwie innenpolitisch bedeutet das Ende des Jahres 2375 einen kompletten Neuanfang für die Cardassianer.

Stellarkartografie

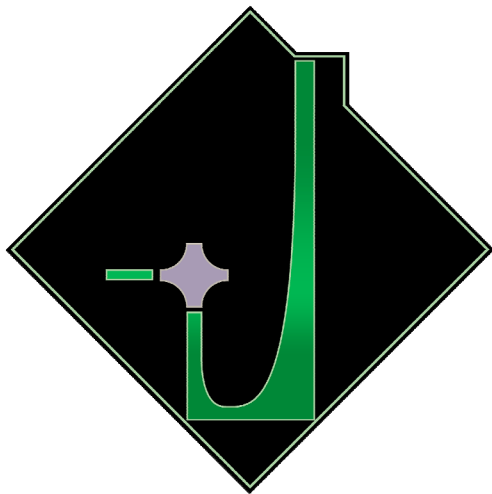
Die Cardassianische Union liegt im Zentrum des Alpha-Quadranten und kommt auf eine Ausdehnung von etwa 1.500 Lichtjahren. Während sie ihre größte und historisch konfliktträchtigste Grenze im ‚Westbereich‘ mit der Föderation hat, stößt sie im ‚Norden‘ an die Tzenkethi-Koalition, im ‚Nordosten‘ an den unteren Ausläufer des Breen-Raums und im ‚Süden‘ an die Talarianische Republik. Partielle Berührungspunkte gibt es auch mit dem Klingonischen Reich, da sich jenseits der galaktischen Hauptebene Arme beider Territorien über den Föderationsraum hinwegwölben und aneinanderstoßen.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM



Quelle: *Star Trek Sternen Atlas: Flugrouten, Karten, Planeten* (G. Mandel)

Hinsichtlich der Beschaffenheit ihres Territoriums weist die Cardassianische Union Gemeinsamkeiten mit dem Romulanischen Sternenimperium auf: Es gibt kaum Bereiche ohne einen unmittelbaren wirtschaftlichen, politischen oder militärischen Wert – reine Prestigeannexionen sind nichts, das für die cardassianische Politik je eine wichtige Rolle spielte. Dementsprechend stützt sich die Union auf ein kompaktes Netzwerk an kolonialen Niederlassungen, annektierten Welten als Ressourcenlieferanten und Handelsstraßen. Der Kern der Union liegt in der ‚westlichen‘ Hälfte des cardassianischen Raums, wo mehr als Zweidrittel der Bevölkerung leben.



Dominion

<< Das Dominion existiert seit zweitausend Jahren, und es wird auch weiterhin existieren, wenn die Föderation schon lange zu Staub zerfallen ist. >>

- Weyoun zu Benjamin Sisko in DS9 4x23: *Die Abtrünnigen*

Allgemeines

Das Dominion ist eine Supermacht mit stark hegemonialen Zügen und verortet sich im fernen Gamma-Quadranten. Es wurde vor über zweitausend Jahren von einer Wechselbälgerspezies, die sich selbst als ‚Gründer‘ bezeichnet, etabliert und umfasst heute eine Vielzahl von Planeten und Raumbasen sowie ein stellares Hoheitsgebiet, das die Ausmaße der Vereinigten Föderation der Planeten bei weitem übersteigt. Hunderte Rassen stehen unter der Kontrolle des Dominion.

Obwohl sich das Dominion formell den Anstrich einer Allianz der Völker gibt, wurde das Gros der in ihm vertretenen Welten zum Beitritt gezwungen oder mit militärischer Gewalt unterworfen. Dieses expansive Vorgehen entspricht dem politischen Missionierungsgedanken der Gründer, welche an der Spitze der strikten und bedingungslosen Dominion-Hierarchie stehen. Auch verfügen die meisten Mitglieder innerhalb der Dominion-Struktur über keinerlei politische Rechte. Stattdessen dominieren die von den Gründern genetisch manipulierten Vorta den administrativen und diplomatischen Bereich, wohingegen die gezüchteten Jem'Hadar für Verteidigungs- und Kriegszwecke eingesetzt werden. Jede Form von Widerstand wird hart bestraft.



Der Herrschaftsanspruch der Gründer ist unbegrenzt

Wertesystem

Der entscheidende Grund, weshalb das Dominion es zu einer der größten Mächte der Galaxis brachte, liegt in seinem ureigenen Wertesystem begründet, das sich grob in zwei Bereiche unterteilen lässt. Zum einen betrifft es die Weltanschauung der Gründer als Urheber und Verfügungsgewaltige im Dominion. Bezeichnend für dieses Verständnis ist, dass sich die Wechselbälger allen nicht-formwandelnden Spezies (von den Gründern ‚Solids‘ genannt) gegenüber überlegen fühlen und es als ihre genuine Aufgabe ansehen, die Galaxis unter ihrer sinnstiftenden Führung zu ordnen (Superioritätsanspruch). Zum anderen offenbaren die Gründer ein extremes Sicherheitsbedürfnis, das aus einem geschichtlichen Trauma zu resultieren scheint. Einst von ‚Solids‘ gejagt und getötet, haben sie ihr Imperium mit dem Anspruch begründet, nie wieder durch die humanoiden Völker bedroht zu werden. Auch aus diesem Grund ruhen die Gründer nicht eher, bis möglichst alle ‚So-

lids' als Untertanen in ihr Imperium eingegliedert und damit gefügig gemacht wurden.

Um ihr Ziel einer umfassenden Herrschaft zu erreichen, haben die Gründer innerhalb des Dominion ein restriktives Herrschaftssystem geschaffen, das ihnen die dauerhafte Gestaltungs- und Befehlsmacht über ihr gewaltiges Reich sichert (genannt ‚die Ordnung der Dinge‘). Zwei wichtige Vasallenspezies sind für die unbedingte Aufrechterhaltung der Dominion-Autorität zuständig: die Vorta und die Jem'Hadar. Beide Völker zeichnen sich durch absolute Loyalität gegenüber ihren formwandelnden Herren aus und sind daher trotz ihrer unterschiedlichen Aufgaben und Charakteristika miteinander vergleichbar. Sowohl die Vorta als auch die Jem'Hadar wurden umfassend genetisch manipuliert. Eine Folge hiervon ist nicht nur, dass die Gründer ihre Bevölkerungsentwicklung und Evolution als Spezies kontrollieren, sondern dass beide Völker sie buchstäblich als Götter betrachten und verehren.

Während die seit geraumer Zeit geklonten Vorta als Diplomaten, Wissenschaftler und Mediziner, Flottenkommandanten und Verbindungsleute maßgeblich die politisch-administrative Ebene der Dominion-Hierarchie repräsentieren, stehen die Jem'Hadar für die militärische Schlagkraft des Gründer-Reichs. Es handelt sich um künstlich gezeugte Krieger mit enorm hohem Aggressivitätsniveau, überragender Körperkraft und beträchtlichem kämpferischen Geschick. Um den Gehorsam der Jem'Hadar-Soldaten zu jeder Zeit zu gewährleisten, verlassen sich die Gründer nicht nur auf das Gottesbild, das sie ihren Soldaten eingepflanzt haben – sie haben die Jem'Hadar zusätzlich von einer Droge namens Ketracel-White abhängig gemacht. Als ihre ausführen-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

den Befehlshaber rationieren die Vorta die Ketracel-White-Dosen, ohne die die Jem'Hadar binnen kürzester Zeit an genetischer Kohäsion sterben würden. Ihr kurzes Leben sowie ihre Massenzüchtung sollen weiter verhindern, dass die Jem'Hadar etwas anderes tun könnten als ihren Göttern ständige Treue zu geloben. Die Jem'Hadar wurden in zahllosen Feldzügen eingesetzt, um die Gegner des Dominion zu zerschmettern, zu unterwerfen oder abschreckende Exempel zu statuieren (wie zum Beispiel im Fall der Teplaner, die infolge ihres Widerstands mit einer unheilbaren Krankheit namens Quickenning infiziert und deren Welt verwüstet wurde). Oft ist aber alleine die bloße Anwesenheit ihrer Schiffe und Truppen ein mehr als eindrucksvolles Mittel, um bis dato souveräne Welten dazu zu überreden, sich dem Staat der Gründer anzuschließen oder sich ihm gegenüber wenigstens kooperativ zu verhalten.

Die Gesetzmäßigkeiten, unter denen von den Gründern beherrschte Welten im Dominion existieren, sind nur schwer zu ermessen. So gibt es Völker wie die Karella an der Peripherie des Hoheitsraums, die in ihrem Alltag kaum etwas von der operativen Politik des Dominion mitbekommen und weitgehend in Ruhe gelassen werden, solange sie sich nur loyal verhalten. Die Lebensweisen anderer Zivilisationen wie beispielsweise der Yaderaner oder T-Rogoraner wurden hingegen tiefgreifend vom Dominion verändert; im Extremfall wurden Planeten brutal ausgebeutet und versklavt. Je nachdem, welchen Zweck bestimmte Welten im Herrschaftssystem des Dominion erfüllen sollen, differiert also der Grad ihrer Abhängigkeit und Unterdrückung bisweilen enorm. In dieser Hinsicht ist das Dominion buchstäblich ein dunkles Zerrbild der Föderation, bei der sich die Integration einzelner Welten ebenfalls enorm unter-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

scheidet. Doch im Fall der Föderation geht die Entscheidung über die Art der Kooperation vom freien Willen der Mitgliedswelten aus. Der unterschiedliche Umgang des Dominion mit seinen untertänigen Provinzen unterstreicht den Bedarf einer kontinuierlichen politischen Binnenkommunikation, die insbesondere von den als Vermittler fungierenden Vorta wahrgenommen wird. Vermutlich ist es die beschriebene Mischung aus teilweise Souveränitätserhalt für viele Welten, politischem Verhandlungsgeschick der Vorta sowie militärischer Einschüchterung bzw. Unterwerfung und Eroberung, wodurch sich das Dominion über viele Jahrhunderte konstant weiter ausdehnen konnte.



Die Jem'Hadar sind die gefürchteten Krieger des Dominion

Außenpolitik

Obgleich über die Außenpolitik des Dominion nicht viel bekannt ist, sprechen verlässliche Quellen dafür, dass es sich im Laufe der letzten Jahrhunderte in seinem Teil der Galaxis vornehmlich durch Unterdrückung und Eroberung, aber eben auch intelligente

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Diplomatie ausgedehnt hat. Die Vorta-Politiker, die in alle Richtungen des Alls ausschwärmen, erscheinen neuen Welten gegenüber zunächst häufig hilfsbereit und mitfühlend. Typische Verhandlungsstrategien der Vorta bestehen darin, kurzfristige Zugeständnisse zu machen, um langfristige Vorteile für das Dominion durch Assoziierung neuer Mitgliedswelten zu beziehen. Welten im Umkreis des Gründer-Herrschaftsgebiets sind so stark vom Dominion eingeschüchtert, dass sie sich oft nicht trauen, größere Handelsgeschäfte mit externen Parteien abzuschließen, da sie befürchten, den Groll der Supermacht auf sich zu ziehen. So trauten sich 2370 die Dosi nicht, den Ferengi größere Mengen Tulabee-Wein zu liefern und verwiesen diese lieber an die Karemma, ein Dominion-Mitglied.

Als die Sternenflotte im Jahr 2369 das erste stabile Wurmloch im bajoranischen System entdeckte, dauerte es nicht lange, bis es zum Erstkontakt mit dem Dominion kam. Schnell stellte sich heraus, dass das Dominion die Versuche der Föderation, im Gamma-Quadranten Kontakte zu neuen Völkern herzustellen und Niederlassungen zu errichten, als feindlichen Vorstoß erachtete. Dieser wurde gesühnt, indem alle entstandenen Kolonien (vor allem New Bajor) und verkehrende Raumschiffe von den Jem'Hadar angegriffen und vernichtet wurden. Auch ein mächtiger Kreuzer der *Galaxy*-Klasse befand sich unter den ersten Opfern.

Doch das Dominion begnügte sich nicht damit, die Föderation und weitere Mächte von der anderen Seite der Galaxis aus dem Gamma-Quadranten herauszuhalten. Tatsächlich hatten die Gründer stets ein besonderes Interesse am besonders dicht besiedelten Alpha-Quadranten gehabt, allerdings damit ge-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

rechnet, ihn erst im 27. Jahrhundert zu erreichen. Der Fund des Wurmlochs hatte diese Entwicklung erheblich beschleunigt. Die Gründer passten sich an. Ihrer Ideologie folgend, gingen sie nach einer Phase des Abwartens und Sondierens rasch dazu über, den Alpha-Quadranten zu infiltrieren. Mittels ausgeklügelter politischer Intrigen sollten die dortigen Großmächte ins Chaos gestürzt und gegeneinander gehetzt werden (2371-73). Zwar erreichten die Wechselbälger dieses Ziel nicht, da sich Föderation und Klingonisches Reich rechtzeitig miteinander verbündeten, allerdings folgte ein umso entschlosseneres Vorgehen: Das Dominion begann eine beispiellose Invasion durch das Wurmloch.



Das Dominion langt aus, um den Alpha-Quadranten zu erobern

Zu diesem Zeitpunkt, im Sommer 2373, alliierte sich das Dominion mit der Cardassianischen Union und konnte so auf legalem Weg massive Truppenverbände in den Alpha-Quadranten befördern. Ein halbes Jahr später startete es von cardassianischem Raum einen massiven Eroberungs- und Vernichtungskrieg, der sich in mehreren Phasen über zwei Jahre erstreckte und der blutigste Konflikt aller Zeiten war

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

(2373-75). Ende 2375 konnte das Dominion letztlich von einem gemeinsamen Bündnis aus Föderation, Klingonen und Romulanern besiegt und in den Gamma-Quadranten zurückgedrängt werden. Die Gründerin, die den Feldzug im Alpha-Quadranten maßgeblich geleitet hatte, geriet in Gefangenschaft. Seitdem ist der Status des Dominion nicht weiter bekannt, allerdings ist mit tief greifenden Konsolidierungsmaßnahmen zu rechnen ebenso wie mit inneren Spannungen, seitdem der aufseiten der Föderation stehende Wechselbalg Odo zu seinem Volk zurückgekehrt ist. Andererseits besteht auch Hoffnung, dass es Odo gelingen könnte, ein kulturelles Umdenken unter seinen tief verunsicherten Leuten in Gang zu bringen.

Stellarkartografie

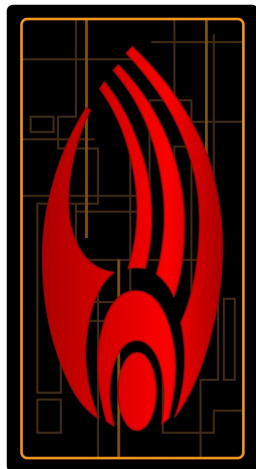


Quelle: *Star Trek Sternen Atlas: Flugrouten, Karten, Planeten* (G. Mandel)

Das Dominion besetzt ein riesiges Gebiet im äußeren Ring des nahezu unbekannten Gamma-Quadranten, das sich Schätzungen zufolge über mindestens 12.000 Lichtjahre erstreckt. Da es in diesem Teil der

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Galaxis außer dem Reich der Gründer keine nennenswerten großen Machtblöcke gibt, steht für die Zukunft zu erwarten, dass sich das Dominion – trotz der inneren Umwälzungen seit der Niederlage im Alpha-Quadranten – weiter ausdehnen wird.



Borg-Kollektiv

<< Sie drängen in unseren Raum ein, und wir
weichen zurück. Sie assimilieren ganze Welten,
und wir weichen zurück. >>

- Jean-Luc Picard in *Star Trek VIII: Der Erste Kontakt*

Allgemeines

Das Borg-Kollektiv ist eine erschreckend mächtige Zivilisation künstlich verbesserter Humanoide, die ihre Wurzeln in den Tiefen des Delta-Quadranten haben. Die Frage nach ihrem Ursprung hat eine Reihe von Spekulationen¹¹ hervorgebracht. Fest steht, dass die Borg eine umfängliche Symbiose aus Organik und Technik eingehen und mithilfe kybernetischer Implantate sowohl ihre technologischen als auch körperlichen Fähigkeiten bemerkenswert erweitern.

Sämtliche Borg-Drohnen sind durch ein fortschrittliches Subraum-Kommunikationsnetzwerk miteinander verbunden und bilden zusammen ein kollektives Bewusstsein aus. Dies ist gleichzeitig die Grundstruktur ihrer Organisation, sodass Individualität bei ihnen ein bedeutungsloses Konzept darstellt und bekämpft wird.



Die Borg haben eine einzigartige Symbiose aus Biologie und Technologie erreicht

¹¹ http://www.startrek-companion.de/STC2008/artikel/tng_04.html

Wertesystem

Anzunehmen, Borg-Drohnen würden aus freien Stücken miteinander Informationen austauschen, entspricht jedoch nicht der Wirklichkeit. Vielmehr zwingt ein aggressives Hive-Bewusstsein, verwaltet durch eine Borg-Königin, die einzelnen Glieder des Kollektivs zur Gefügigkeit. Diese Erkenntnis verrückt das in den ersten Jahren nach dem Erstkontakt angenommene Bild des Kollektivs von einer „quasi-kommunistischen“ Gesellschaftsordnung hin zu einer cybertechnischen Diktatur¹². Diese nach innen gerichtete, absolute Autorität findet ihre Entsprechung auch in der auswärtigen Philosophie dieser Spezies: Borg expandieren, lernen und pflanzen sich fort, indem sie andere Individuen bzw. Völker in ihr Kollektiv assimilieren. Vor diesem Hintergrund beschreibt Captain Jean-Luc Picard – selbst während der ersten Borg-Krise 2366/67 für sechs Tage assimiliert – in seinen Logbüchern das Hive-Bewusstsein in erster Linie als „Diktatur des grenzenlosen Hungers, mehr Wissen, Technologie und Leben in sich hineinzuabsorbieren“.

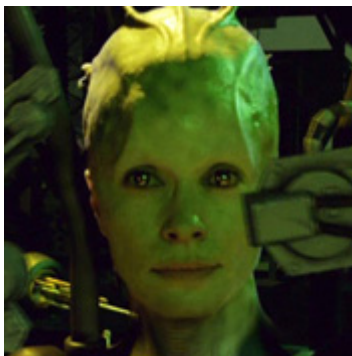
Um andere Völker assimilieren zu können, verwenden die Borg höchst anpassungsfähige Nanosonden, welche in den Blutkreislauf des Opfers injiziert werden, um dessen DNS neu zu strukturieren und eine Ankoppelung an das Hive-Bewusstsein zu gewährleisten. Nach diesem ersten Schritt, durch den eine Drohne bereits geschaffen wurde, wird der neue Borg einem Bioextraktionsprozess unterzogen, um ihn mit technischen Hilfsmitteln auszustatten, durch die er seine künftigen Aufgaben passgenau erfüllen soll. Bemerkenswert ist, dass die Borg nur Zielobjek-

¹² http://www.startrek-companion.de/STC2008/artikel/tng_02.html

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

te assimilieren, die aus ihrer Sicht das Kollektiv bereichern können.

Ist jedoch eine Person erst einmal assimiliert worden, so gibt es nur in wenigen Fällen und unter günstigen Umständen einen Ausweg über eine Re-Assimilation. Der kohärente Hive-Geist unterdrückt nämlich mit schrittweise vernichtender Wirkung Persönlichkeit und Erinnerungseingramme, aus deren Inhalt im Kollektiv Nutzen geschlagen wird. Auf diese Weise wird deutlich, wie das Hive-Bewusstsein tatsächlich funktioniert: „Der Einzelne bedeutet dem kollektiven Willen nichts, die Gemeinschaft hingegen alles“, schreibt Captain Isaac Amasov und schlussfolgert, dass die Borg eben aufgrund ihrer Individualitätsfeindseligkeit bösartiger als andere Völker seien, die der Föderation bislang begegnet sind. Diesem Standpunkt widerspricht Flotten-Admiral Jeremiah Hayes, der die Borg lieber als „triebgesteuerte, hoch anpassungsfähige Naturgewalt“ betrachtet und damit eher auf der Seite Picards steht.

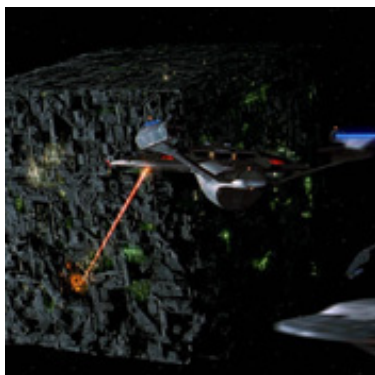


Bleibt ein Rätsel: Die Königin, die von Unimatrix 01 das Kollektiv koordiniert

Ein Mysterium ist und bleibt der Status der Borg-Königin. Zum einen ist nicht klar, ob es nur eine einzige Königin gibt oder mehrere. Zum anderen wird über ihre konkrete Funktion innerhalb des Kollektivs nach wie vor gerätselt. Jenseits ihrer koordinierenden Aufgabe, die sie ohne Zweifel für den Schwarm übernimmt, scheint die Königin der einzige Borg zu sein, dem vom Kollektiv eine eigene Individualität zugestanden wird. Entsprechend verfügt sie allem Anschein nach über einen eigenen Willen, der sich nicht immer zu einhundert Prozent mit den Zielsetzungen des Kollektivs zu decken scheint. Als er 2373 der Königin erneut begegnete, erinnerte sich Captain Picard, er habe sich der Borg-Königin „freiwillig zum Geschenk machen müssen“. Inwiefern die Königin das Kollektiv im Wesentlichen repräsentiert und widerspiegelt oder ihm ein eigenes autoritäres Gegengewicht setzt, ist eine Frage, die bis heute ungeklärt ist.

Außenpolitik

Als die Föderation im Jahr 2365 zum ersten Mal offiziell Kontakt mit den Borg hatte, begannen diese bereits eine Expansion in die Randgebiete des Beta-Quadranten. Hierbei zerstörten vermutlich mehrere kleinere Sphären Ende des Jahres 2364 entlegene Grenzaußenposten der Föderation und Romulaner im Tarod-Sektor entlang der Neutralen Zone. Wie sich erst später herausstellen sollte, fiel die 2362 verschwundene *U.S.S. Tombaugh* den Borg zum Opfer und war damit das erste vom Kollektiv assimilierte Sternenflotten-Schiff.



Mehr als nur einmal haben die Borg versucht, die Föderation zu assimilieren

Zunächst war unbekannt, dass das Kollektiv Assimilation betreibt. Dies erschloss sich erstmals Ende 2366, als ein Borg-Kubus eine Invasion der Föderation durchführte mit dem Ziel, die Erde zu assimilieren. 2373 folgte ein zweiter Angriff durch einen Kubus. In beiden Fällen konnte die Sternenflotte die Invasionen unter beträchtlichen Verlusten stoppen. Insgesamt verlor die Föderation allein in den ersten zehn Jahren seit dem Erstkontakt mit den Borg Zigttausende Kolonisten und Sternenflotten-Offiziere sowie rund 70 Schiffe und ein Dutzend Außenposten.

Insbesondere durch die Informationen, welche die *U.S.S. Voyager* während ihrer Zeit im Delta-Quadranten sammelte, erfuhr man, dass die Borg bereits seit vielen Jahrhunderten dem Rhythmus folgen, sich über assimilative Einverleibung anderer Völker auszudehnen. Von besonderem Nutzen ist ihnen dabei ein komplexes Netzwerk aus Transwarpkorridoren sowie eine Koordination von einem zentralen Schwarm aus, der so genannten Unimatrix 01. Beides konnte jedoch bei der letzten Begegnung

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Anfang 2378 von der Sternenflotte schwer beschädigt, wenn nicht sogar zerstört werden, womit der Status des Borg-Kollektivs im späten 24. Jahrhundert nicht geklärt ist¹³.



Herzkammer des Borgraums: Unimatrix 01

Stellarkartografie

Der Borg-Raum liegt ganz überwiegend in den Tiefen des Delta-Quadranten. Obwohl niemand genau weiß, wie groß er tatsächlich ist, ist davon auszugehen, dass das Territorium des Kollektivs viele zigtausend Lichtjahre umspannt. Damit ist das Borg-Kollektiv die mit Abstand größte Macht in der Milchstraße. Inwiefern die Borg begonnen haben, auch Fuß in den Beta- oder Gamma-Quadranten zu setzen, ist nicht bekannt. Angesichts der Angriffe auf föderierte und romulanische Außenposten am ‚oberen‘ Ende der Neutralen Zone ist es jedoch denkbar.

¹³ Anmerkung: Für eine Fortsetzung der Borg-Geschichte sorgen allerdings die Serienrelaunches von Pocket Books; darauf wird in der Borg-Chronologie in Teil 2 eingegangen.



Quelle: VOY 7x25/26: *Endspiel*

Eine Besonderheit ist, dass der Borg-Raum nicht ein zusammenhängendes Gesamtgebilde ist wie im Fall der allermeisten anderen Mächte. Aufgrund der unterschiedlichen Verfügbarkeit stabiler Transwarpkanäle in verschiedene Sektoren innerhalb der Galaxis hat sich das Kollektiv im Zuge seiner Assimilationsinvasionen größere und kleinere Territorien geschaffen, die als Inseln existieren und vom Transwarpnetz zusammengehalten werden. Als kommunikatives und koordinierendes Zentrum des Gesamtschwarms fungiert Unimatrix 001, die im Herzen des mit Abstand größten zusammenhängenden Borg-Gebiets im Delta-Quadranten angesiedelt ist.



Tholianische Versammlung

<< Für gewöhnlich entfernen sich die Tholianer nicht so weit von ihrem Raum. Es sei denn, etwas hat ihre Aufmerksamkeit erregt. >>

- T'Pol in ENT 2x16: *Die Zukunft*

Allgemeines

Die Tholianische Versammlung ist nach den großen Machtblöcken mit die bedeutendste Mittelmacht im Alpha-Quadranten. Sie repräsentiert das tholianische Volk, eine nicht-humanoide, kristalline und sechs-beinige Spezies mit stark entwickelten telepathischen Fähigkeiten. Das politische Zentrum der Tholianische Versammlung ist Tholia II, eine Welt mit kaustischer Atmosphäre und einer Umgebungstemperatur von etwa 200 Grad. Von anderen Völkern gefürchtet werden tholianische Schiffe insbesondere wegen ihrer Energiewaffen, mit denen sie ihre Beute in eine Art Netz hüllen können. In Verbindung mit ihrem Erscheinungsbild erzeugt dies den Eindruck einer tödlichen spinnenhaften Bedrohung.

Wertesystem

Die Tholianer gelten als xenophob, geheimnisvoll, verschlagen, hoch diszipliniert, militärisch sehr weit entwickelt und eigenbrötlerisch. Doch jenseits dieser Klischees ist extrem wenig über diese durch und durch ungewöhnliche Spezies bekannt. Es darf allerdings angenommen werden, dass die äußerst fremdartige Physiologie der Tholianer sowie ihre ungewöhnliche Sprache ein einzigartiges Werte- und Gesellschaftssystem begründet haben.

So wird gemeinhin vermutet, dass die Tholianer aufgrund ihrer dauerhaften telepathischen Vernetzung untereinander eine starke kollektive Lebens- und Denkweise besitzen, ohne dass sie dabei jedoch gänzlich auf Individualität verzichten. Aufgrund dieser herausragenden telepathischen Potenziale sowie der kristallinen Beschaffenheit tholianischer Körper ist es möglich, dass Wissen vom einen Individuum

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

zum anderen übertragen werden kann, beispielsweise wenn der Tod eintritt. Von Generation zu Generation findet also gewissermaßen eine Speicherübertragung statt. Im Gegensatz zu anderen Völkern, deren Nachfahren alles mühsam erneut erlernen müssen, geht dabei keine Information verloren; es wird lediglich eine Art ‚Update‘ vorgenommen.

Obwohl den Tholianern gemeinhin unterstellt wird, dass sie eine aggressiv und territorial handelnde Rasse sind, belegen die meisten historischen Beobachtungen eher, dass sie sich aus ihrem Raum nur äußerst selten herauswagen und zudem wenig Interesse an weiteren Eroberungen zeigen. Insoweit scheinen sie trotz ihres aufbrausenden Temperaments und ihrer leichten Reizbarkeit nur in sehr begrenztem Maße Annexionsziele zu verfolgen. Vielmehr steht die Sicherung ihres Raumgebiets im Vordergrund ihrer Interessen. Das unterscheidet die Tholianer stark von Völkern wie zum Beispiel den Klingonen oder den Cardassianern.

Außenpolitik

Obgleich der erste Kontakt der Föderation mit den Tholianern bereits im Jahr 2152 stattfand, etablierten sich erst in der Mitte des 23. Jahrhunderts zaghafte Beziehungen. Dennoch blieb die tholianische Politik wie auch ihre Interessen stets undurchsichtig. So hatte es den Anschein, dass die Tholianer – oder zumindest einige von ihnen – am Temporalen Kalten Krieg (2151-54) beteiligt waren, doch gab es nie einen eindeutigen Beweis hierfür.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Insbesondere im Rahmen der Zwischenfälle in der Taurus-Region (2265-2270¹⁴) waren die Tholianer stark involviert und agierten auffällig interventionistisch – ein Verhalten, das sonst nicht zu ihnen passt. Offenbar wollten sie eine Ausdehnung der Föderation und anderer großer Mächte in diese weitestgehend unerforschte, an ihr Territorium angrenzende Raumgegend mit allen Mitteln verhindern, ohne jedoch selbst darauf Anspruch zu erheben. Erst später sollte sich herausstellen, dass die Tholianer die Taurus-Gegend fürchteten, weil in ihr die verbliebenen Vertreter einer uralten und sehr mächtigen Rasse – der Shedai – ruhten, welchen das tholianische Volk einst als telepathische Sklaven dienen musste.

Das Ende der komplexen Geschehnisse in der Taurus-Region etablierte einen latenten, aber dauerhaften Antagonismus zwischen den Tholianern und der Föderation, der zu späteren Zeitpunkten immer wieder virulent werden sollte. Trotz dieses Umstands sowie eines Zwischenfalls im Jahr 2268 und eines ungeklärten Überfalls tholianischer Schiffe auf eine Raumbasis der Föderation im Jahr 2353 kam es jedoch nie zu einem offenen Krieg zwischen beiden Mächten. Das hat auch damit zu tun, dass die Tholianer nur wenig Interesse zeigten, sich in die Angelegenheiten anderer Mächte einzumischen. Sie warteten in der Regel ab und beobachteten aus dem Hintergrund. Auf einigen wichtigen Konferenzen (z.B. Antwerpen-Konferenz im Jahr 2372 auf der Erde) waren sie dennoch vertreten und etablierten allmählich Botschaften in den politischen Zentren aller großen Mächte. Die vereinzelt kämpferischen Auseinandersetzungen und Erfahrungen mit tholianischen

¹⁴ Weiterführende Informationen hierzu:

<http://www.startrek-companion.de/STC2008/relvan.htm>

„Netzspinnern“, die in der Lage sind, Schiffe in ein Energienetz einzuspannen, das ihnen nach Vollenendung sämtliche Energie entzieht, haben dazu beigetragen, dass die Tholianer nicht bloß respektiert, sondern regelrecht gefürchtet werden.

Als das Dominion 2373 in den Alpha-Quadranten einfiel und einen Krieg gegen die Föderation und deren Verbündete begann, schlossen die Tholianer einen Nichtangriffspakt mit den Gründern ab. Dieser blieb aufgrund der letztendlichen Niederlage des Dominion ohne größere Folgen für das Verhältnis zur Föderation, unterstrich gleichwohl die unveränderte Antipathie der Kristallwesen für die Planetenallianz.

Stellarkartografie

Die Tholianische Versammlung liegt tief im Alpha-Quadranten. Ihre Kolonien und Raumbasen sind über bis zu 3.500 Lichtjahre verteilt. Das tholianische Hoheitsgebiet ist dabei relativ lang gezogen und – verglichen mit dem der Klingonen, Romulaner oder Cardassianer – unförmig. Unter anderem hat diese untypische territoriale Form etwas damit zu tun, dass die Tholianer diese Gebiete zwar als ihre historische Wiege ansehen und verbissen schützen, aber im Gegensatz zu anderen großen Mächten bislang kein Bestreben zeigten, ihren Raum zu arrondieren.

Territoriale Nachbarn der Tholianischen Versammlung sind von „Westen“ vor allem die Föderation, aber auch in bestimmten Raumregionen wie der Taurus-Ausdehnung das Klingonische Reich.

Auftauchen/Erwähnung

TOS
3x09

TNG
2x14
4x07
ST X

DS9
4x11
4x22
5x26

ENT
2x16
4x18

ST-Romane
Harbinger (Vanguard)
Summon the Thunder (Vanguard)
Storming Heaven (Vanguard)



Breen-Konföderation

<< Wende einem Breen nie den Rücken zu. >>

- Romulanisches Sprichwort (DS9 5x15: *Im Lichte des Infernos*)

Allgemeines

Die Breen-Konföderation ist eine militärisch hochgerüstete Mittelmacht und die politische Körperschaft der Breen, einer äußerst mysteriösen und abgechieden Spezies in den Weiten des Alpha-Quadranten, das für seine Hinterhältigkeit und Aggressivität gefürchtet wird. Die Breen, die traditionell in Kälteanzügen in Erscheinung treten, hinter denen sie ihr Aussehen und ihre Physiologie verbergen, kommen von einer Welt, der nachgesagt wird, sie sei gefrorenes, unwirtliches Ödland. Ihre eigenwillig geformten Raumschiffe zeichnen sich durch fortgeschrittene, äußerst gefährliche Waffensysteme aus und basieren zum Teil auf organischer Technologie. Begegnungen mit den Breen enden selten friedlich.

Wertesystem

Die blutlosen, gegen telepathische Scans resistenten Breen sind für ihre Xenophobie und Isolation bekannt und gefürchtet. Ihr ausgeprägtes Bestreben, ihre Identität vor anderen Völkern geheim zu halten, erinnert in vielerlei Hinsicht an die Romulaner im 22. und frühen 23. Jahrhundert. Der Verdacht drängt sich auf, dass diese Maskerade wohl kalkuliert ist, denn dadurch und die zahllosen Gerüchte, die über sie im Umlauf sind, besitzen die Breen enormes Einschüchterungspotenzial, ohne überhaupt in der Nähe sein zu müssen. Selbst die Romulaner pflegen seit geraumer Zeit das Sprichwort: ‚Kehre einem Breen niemals den Rücken zu‘.

Lange Zeit scheinen die Breen fahrlässig unterschätzt worden zu sein. Aufgrund der zahlreichen Angriffe auf Schiffe, Raumstationen und Kolonien, die sie verübten, hielt man sie schlicht für eine bar-

barische Spezies aus technologisch hochgerüsteten Söldnern ohne großen Zusammenhalt, deren Lebensinhalt im Ausplündern und Versklaven anderer Völker besteht. Immer mehr zeichnet sich jedoch ab, dass dies nur bedingt den Tatsachen entspricht. Zwar haben sich die Breen, insbesondere im 24. Jahrhundert, tatsächlich durch skrupellose Angriffe, Raubzügen und Verschleppungen ins Gedächtnis zahlloser Rassen eingebrannt, allerdings scheinen sie dabei sehr viel geschlossener und gezielter vorzugehen als lange vermutet.

Über die Gesellschaft der Breen weiß man bis zum heutigen Tag beinahe nichts. Obwohl einige Mächte wie die Cardassianische Union zeitweilig eine Botschaft auf Breen Prime unterhielten, scheinen die Breen alles daran zu setzen, nichts über sich ans Licht dringen zu lassen. Im Gegenteil, scheinen sie es sogar zu lieben, andere mit falschen Informationen zu verwirren und in die Irre zu führen. Das beweist beispielsweise der Umstand, dass sich schließlich herausstellte, dass es sich bei der Breen-Welt in Wahrheit nicht um eine Eiswüste handelt, sondern einen Klasse-M-Vertreter mit ausgesprochen angenehmem Klima. Trotz der Grausamkeit, die sie gegenüber anderen Völkern an den Tag legen (z.B. lassen sie diese in Sklavenminen für sich arbeiten), scheinen sie einen ausgeprägten Familiensinn und Freude an Kinderliedern zu haben. Einiges deutet auch auf eine sehr ausdifferenzierte Gesellschaft hin, deren Mitglieder bereit sind, große Entbehnungen auf sich zu nehmen und sehr weit entfernt voneinander zu leben. So erklärt sich das mittlerweile zu gewaltiger Größe gewachsene Breen-Territorium.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Außenpolitik

Lange Zeit hielten sich Theorien, die Breen-Konföderation sei eine Schimäre, dazu geschaffen, anderen Völkern Respekt einzuflößen und als Machtblock eigentlich nicht existent. Man nahm an, die Breen seien eine zerrissene und in sich heillos zerstrittene Spezies, für die Heimat, Territorium und Politik nur wenig Bedeutung hätten. Dass solche Vorstellungen zunächst aufkamen, ist verständlich, da die ersten Kontakte mit Breen-Freibeutern erfolgten, die nicht viel mehr als auf eigene Faust operierende, hochgerüstete Piraten waren. Spätestens mit dem Ausbruch des Dominion-Kriegs (2373-75) musste das Bild der Breen jedoch grundlegend revidiert werden. Hier mischten sich die ansonsten so zurückgezogenen Breen erstmals aktiv ins große galaktische Geschehen ein. Schlagartig zeigte sich dabei, dass die Breen hochgradige machtpolitische Interessen verfolgen und sehr geschlossen und diszipliniert agieren.

Im Zuge von Geheimverhandlungen schloss sich die Breen-Konföderation im Jahr 2375 dem Dominion an, das seit 2373 schon die Cardassianische Union als Bündnispartner im Alpha-Quadranten gewonnen hatte. Im Zuge dessen wurde ihnen Zugang zu sämtlichen militärischen Datenbanken und Informationen des Dominion gewährt; es kam zu einem umfassenden Technologieaustausch. Das Dominion versprach den Breen im Fall eines Sieges den Anspruch auf das Romulanische Sternenimperium.

Kurz nach dem erfolgreichen Beitritt zum Dominion stellten die Breen unter Beweis, wozu sie in der Lage sind: Unter Zuhilfenahme von Tarntechnologie führten sie einen gerissenen Überraschungsangriff auf

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

die Erde durch. Obwohl die Breen-Angreifer unschädlich gemacht wurden, gelang es ihnen vorher, weite Teile des Sternenflotten-Hauptquartiers in Schutt und Asche zu legen – ein symbolischer Sieg, der die Moral der Föderation und ihrer Verbündeten schwer erschütterte. Noch verheerendere Folgen hatte die Einmischung der Breen an der Front: Im Chin'toka-System schlossen sie sich den Dominion-Streitkräften an und gingen mithilfe ihrer Energiedämpfungswaffe gegen die Flotte aus Föderation, Klingonen und Romulanern vor. Am Ende der Schlacht verlor die Anti-Dominion-Allianz ihren einzigen Brückenkopf in feindlichem Gebiet – der Krieg drohte plötzlich verloren zu gehen.

Erst nach massiver Forschungsarbeit und weiteren, empfindlichen Verlusten gelang es den Sternenflotten-Ingenieuren, einen effektiven Schutz gegen die Energiedämpfungswaffe der Breen zu finden. Dies führte dazu, dass die Schiffe der Breen an Effektivität verloren und die Föderation und ihre Verbündeten in mehreren Etappen nach Cardassia Prime vorrücken konnten, wo der Dominion-Krieg sein Ende fand.

Anders, als im Fall der Cardassianer, die nahezu vollständig besetzt wurden, gab es nach Kriegsende keinerlei feindliche Truppen im Breen-Raum. In den folgenden Jahren konzentrierten sich die Föderation und ihre Verbündeten vor allem darauf, die Breen hinter ihren Grenzen einzuschließen und außenpolitisch zu isolieren. Seit dem Jahr 2379 gibt es allmählich Anzeichen dafür, dass diese Strategie Risse bekommt: Die Breen scheinen ein neues, gegen die Föderation gerichtetes Bündnis anzustreben. Dies-

mal schauen sie in Richtung der Gorn-Hegemonie und der Tzenkethi-Koalition¹⁵.

Stellarkartografie

Der Breen-Raum liegt im oberen Teil des Alpha-Quadranten und hat mit mindestens 3.500 Lichtjahren beträchtliche Ausmaße. Allerdings ist nicht bekannt, wie viele Kolonien und Raumbasen die Konföderation tatsächlich besitzt und wo sie sich befinden. Die meisten der bekannten Breen-Niederlassungen konzentrieren sich in Reichweite des cardassianischen Raums, der Badlands und des Schwarzen Clusters, unter anderem Dozaria und Portas V.

Anders als andere Mächte im Alpha- und Beta-Quadranten, deren Grenzen bereits zusammengestoßen sind, liegt die Breen-Konföderation noch relativ weit abgeschieden und hat, abgesehen von ihren Ausläufern in Richtung der Cardassianischen Union, kaum Berührungspunkte mit anderen Blöcken. Die Breen bleiben somit auf absehbare Zeit ein großes Rätsel.

Auftauchen/Erwähnung

TNG
4x10
5x11
7x03
ST VII

DS9

¹⁵ Mehr hierzu in meiner TNG-Fortsetzung *New Horizons*, herunterzuladen unter:
<http://www.startrek-companion.de/STC2008/tngnh.htm>

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

4x05

4x23

5x14

5x15

6x10

7x17

7x18

7x19

7x20

7x21

7x24

7x25

7x26

VOY

3x26

7x10

ST-Romane

Zero Sum Game (DS9/Typhon Pact)



Gorn-Hegemonie

<< Es gibt Gerüchte über gewisse fremdartige
Signale im Subraum. [...] Mehr so eine Art
Raumlegende. >>

- Spock in TOS 1x18: *Ganz neue Dimensionen*

Allgemeines

Die Gorn-Hegemonie ist eine Mittelmacht im Beta-Quadranten. Im Wesentlichen ist sie der Zusammenschluss aller Gorn, einer reptilienartigen Kaltblüterspezies mit grüner, schuppiger Haut, die bis zu zwei Meter groß wird. Die Heimat und politische Vertretung der Gorn liegt auf dem Planeten Sssgaron, die der Erde im Jurazeitalter nicht unähnlich ist. Obwohl die Gorn normalerweise nicht durch übermäßige Aggression auffallen, reagieren sie – ähnlich wie die Tholianer – äußerst empfindlich auf Völker, die ihr Hoheitsgebiet verletzen oder eine Bedrohung für es darstellen könnten.

Wertesystem

Weil die Gorn eine stark territoriale und selbstbezüglische Spezies sind, ist bis zum heutigen Zeitpunkt nur relativ wenig über sie, ihre Gesellschaftsform und Wertvorstellungen bekannt. Die Gorn-Gesellschaft scheint jedoch kastenartig organisiert zu sein, wobei es drei besonders einflussreiche Kasten zu geben scheint: eine Arbeiterkaste, eine Kriegerkaste und eine religiöse Kaste. Die drei Kasten sind wiederum in Clans unterteilt, die jeweils ihren eigenen Anführer besitzen. Ein Gorn wird in einen Clan und damit in eine Kaste hineingeboren und folgt meist seinen Eltern, allerdings ist das Kastensystem nicht extrem strikt – Wechsel zwischen den Kasten sind daher erlaubt.

Seit ihrem Auftauchen auf der intergalaktischen Bühne sind die Gorn vor allem als xenophobe und misstrauische Spezies in Erinnerung geblieben, die große Angst vor möglichen Angriffen auf ihr Territorium hat und solchen Entwicklungen um jeden Preis

zuvorkommen will. Einer der Gründe für diese existenzielle Furcht, die leicht in aggressives Verhalten umschlagen kann, liegt vermutlich in der Tatsache, dass das Überleben der Gorn von äußerst wenigen Planeten am Rande ihres Gebiets abhängt, auf denen sie ihre Eier legen und ausbrüten. Bereits der Verlust einer dieser für die komplexe Fortpflanzung der Gorn idealen Brutwelten könnte den Fortbestand ihres Volkes empfindlich gefährden.

Außenpolitik

Bis in die zweite Hälfte des 23. Jahrhunderts waren die Gorn kaum mehr als eine Raumlegende. Zwar hörte die Sternenflotte bereits in den Jahren vor der Föderationsgründung erstmals von einem Volk namens Gorn, aber außer der Tatsache, dass diese ein exotisches Getränk namens Meridor brauen, erfuhr man nichts weiter. In den kommenden Dekaden machten immer wieder Gerüchte von fremden Signalen im Subraum die Runde, die aus den weiter gelegenen Teilen des Beta-Quadranten gekommen seien. Den Beweis für die Existenz eines neuen, unbekannten Volkes sah man darin jedoch nicht.

Erst mit dem vernichtenden Angriff auf die Föderationskolonie auf Cestus III im Jahr 2267 änderte sich dies schlagartig. Wie sich herausstellte, folgte die Auslöschung der Kolonie der fälschlichen Annahme der Gorn, die Föderation hätte den Vorposten für eine anstehende Invasion errichtet. Ein drohender Krieg zwischen beiden Mächten wurde durch die Intervention der hoch entwickelten Metronen abgewendet.

Nach einer kürzeren Phase der unsicheren außenpolitischen Verhältnisse begannen Föderation und

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Gorn-Hegemonie einen politischen Dialog, der unter anderem in eine gemeinsame Neubesiedlung von Cestus III mündete, das in zwei separate Sphären eingeteilt wurde. Obwohl das kritische Stadium ihrer anfänglichen Begegnung überwunden zu sein schien, gab es bis ins 24. Jahrhundert keine größeren Annäherungen mehr. Im Jahr 2311, nachdem das Romulanische Sternenimperium einen unerwartet aggressiven Expansionskurs einzuschlagen begonnen hatte, bemühte sich die Gorn-Hegemonie um bessere Beziehungen nach Romulus, weil sie einen Krieg der Romulaner gegen die Föderation für wahrscheinlich hielt und nicht auf der Verliererseite stehen wollte. Aufgrund des Tomed-Zwischenfalls sowie dem Vertrag von Algeron (ebenfalls 2311) kam es jedoch nie zu einem solchen Krieg.

2374 ereignete sich auf Sssgaron ein Staatsstreich, und radikalen Strömungen aus der Kriegerkaste gelang es, die Regierungsgewalt an sich zu reißen. Es kam zu einem erneuten Angriff auf die menschliche Cestus-Kolonie, dessen schlimmste Folgen jedoch abgewendet werden konnten. Obwohl der Staatsstreich auf Sssgaron wieder rückgängig gemacht wurde, ist angesichts dieser kürzlichen Eskalation in den Beziehungen zwischen Föderation und Gorn nicht davon auszugehen, dass es künftig zu einer raschen Annäherung beider Parteien kommen wird.

Über Beziehungen der Gorn zu anderen Mächten ist nicht viel bekannt. Allerdings scheint es Gorn zu geben, die ihrem Volk den Rücken gekehrt haben und in die Ferne gezogen sind, um Macht und Einfluss zu erlangen, zum Beispiel als Unterstützer des Orion-Syndikats.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Stellarkartografie

Der Gorn-Raum liegt tief im Beta-Quadranten und umspannt rund 1.000 Lichtjahre. Berichten zufolge soll es neben Ssgaron wenigstens ein Dutzend weiterer wichtiger Gorn-Kolonien geben, darunter vermutlich zwei oder drei Brutwelten. Anrainer der Gorn-Hegemonie sind auf einer zweidimensionalen Karte der galaktischen Hauptebene im ‚Westen‘ die Föderation und im ‚Norden‘ das Klingonische Reich. Unweit vom Gorn-Raum liegt zudem auch das Metronen-Konsortium.

Auftauchen/Erwähnung

TOS
1x18

DS9
5x06

ENT
4x17
4x19

ST-Romane/Comics
Requiem
The Gorn Crisis
A Time To Heal
Articles of the Federation
Star Trek Sternen-Atlas

Escalation (STC)¹⁶

¹⁶ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/powerpoldownload/Escalation.pdf>



Ferengi-Allianz

<< Also, ich bin ein Ferengi. Was bedeutet, dass
ich Objekte von großem Wert erkennen kann.
Und ich glaube, Du könntest mehr wert sein als
alles Latium im ganzen Quadranten. >>

- Quark in DS9 5x03: *Gefährliche Liebschaften*

Allgemeines

Die Ferengi-Allianz ist eine der größten und technologisch fortschrittlichsten Handelsmächte im Alpha-Quadranten. Sie blickt auf eine Geschichte von mehreren Jahrtausenden zurück und umfasst heute den Ferengi-Heimatplaneten Ferenginar sowie rund ein Dutzend anderer Welten, die sich in der Nähe der Systeme Clarus und Irtok befinden.

Zentrales Charakteristikum der Ferengi-Gesellschaft ist ein schrankenloser Kapitalismus, gepaart mit einem immerwährenden Bestreben nach Erwerb und Profit. Dementsprechend bedeutend ist die Finanzindustrie innerhalb der Ferengi-Allianz. Ferengi-Geschäftsleute sind für ihre hochspekulativen (und moralisch nicht immer einwandfreien) Investitionen bekannt und als Geldgeber anderer Planeten und Mächte begehrt. Das offizielle Zahlungsmittel innerhalb der Ferengi-Allianz ist goldgepresstes Latinum in den Eiheiten Blocks, Barren, Streifen und Stücke. Goldgepresstes Latinum ist eine der umwandlungsfähigsten Währungen und nahezu universell einsetzbar.

Regierungschef der Ferengi-Allianz ist der Große Nagus, dessen Regierungssitz sich im Handelsturm im Finanzzentrum der Hauptstadt von Ferenginar befindet. Der Große Nagus erhält seine Legitimation sowohl durch die Ferengi-Erwerbsregeln als auch durch die Ferengi-Verfassung für Gelegenheiten. Seine Macht ist gewissermaßen die eines autoritären Unternehmers. So kann der Große Nagus nahezu alle bedeutenden innen- und außenpolitischen Beschlüsse im Alleingang treffen und ist sogar zu einer sorgsamsten Erweiterung der Erwerbsregeln angehalten. Das einzige Verfassungsorgan, das er ernsthaft

fürchten muss, ist die Ferengi-Handelsbehörde (FCA) und ihre Liquidatoren, die die Arbeit des Großen Nagus überwachen und auf seine Verfassungsmäßigkeit hin überprüfen.

Die Ferengi befinden sich technologisch in etwa auf dem gleichen Stand wie die Föderation. In einigen Bereichen sind die Ferengi etwas weiter entwickelt, in anderen die Föderation. Die Ferengi neigen jedoch dazu, viele ihrer Technologien nicht zu erforschen, sondern zu erwerben, wie es zum Beispiel beim Warpantrieb der Fall gewesen war. Die Ferengi-Allianz betreibt zudem kein Militär im herkömmlichen Sinne. Obwohl Marauder der *D'kora*-Klasse leistungsfähige und fortgeschrittene Schiffe sind, unterstehen diese keinem Flottenkommando, sondern werden von den jeweiligen Kommandanten weitgehend autark befehligt. Das Gros der Ferengi-Flotte sucht nach neuen Handelsmöglichkeiten und Märkten. Es gibt jedoch eine Reihe von Maraudern, die sich in den Händen von Ferengi-Piraten und Syndikalisten befinden, die aggressive Methoden favorisieren.

Wertesystem

Der Wertekanon und die gesellschaftliche Ordnung der Ferengi-Allianz sind aufs Engste mit ihrer spezifischen Art des Turbokapitalismus verflochten. Obwohl die Ferengi keine Verfassung im strengen Sinne kennen, sind die Erwerbsregeln am ehesten das, was als Konstitution gelten kann. Aus ihnen werden die Ferengi-Verfassung für Gelegenheiten und damit Recht und Gesetz im Konkreten abgeleitet. Allgemein sind die Erwerbsregeln ein Leitwerk für die Geschäftsbeziehungen der Ferengi. Die Regeln wurden im Laufe von Jahrhunderten ständig erweitert,

sodass Ende des 24. Jahrhundert bereits 285 existieren.

Während die Ferengi nach außen, gegenüber anderen Völkern und Mächten, oft mit allen Mitteln versuchen, Geschäfte zu machen, gelten innerhalb der Ferengi-Gesellschaft strenge Verhaltens- und Handelsregeln, die sich aus den Erwerbsregeln ergeben. Ein gutes Beispiel hierfür ist die 17. Erwerbsregel („Ein Vertrag ist ein Vertrag – aber nur unter Ferengi“). Ein guter und moralisch anständiger Ferengi richtet sein ganzes Leben nach diesen Regeln aus, da er sich dadurch erhofft, auf lautere Weise größtmöglichen Profit zu erzielen. Über die Einhaltung der Erwerbsregeln wachen die FCA-Liquidatoren. Wagt es ein geschäftstreibender Ferengi, wichtige Regeln zu brechen, läuft er Gefahr, auf die Schwarze Liste gesetzt zu werden, eine Art Verzeichnis umfassender gesellschaftlicher Ächtung, das nicht nur die Entziehung der Handelslizenz, das allgemeine Geschäftsverbot mit anderen Ferengi, die Einfrierung und Konfiszierung aller Vermögenswerte des Betroffenen, sondern auch die Verbannung von Ferenginar beinhaltet. Manche der in neutralen Sektoren marodierenden Ferengi-Piraten haben ein solches Schicksal erlitten.

Die Erwerbsregeln hatten auch einen stark normierenden Charakter für die Ferengi-Kultur. So wird bis heute im Rechtswesen um Höhe und Art einer Strafe gefeilscht. Zudem ist es bei Handelsgeschäften üblich, dem Handelspartner hohe Abgaben aufzuerlegen, um den Gewinn nochmals zu erhöhen. Steuern wurden über viele Jahrhunderte als Beleidigung des in der Ferengi-Allianz gepriesenen freien Unternehmertums aufgefasst und waren nicht existent.

Ende des 24. Jahrhunderts werden weitreichende Reformen auf Ferenginar verabschiedet, die mit verschiedenen Traditionen der Ferengi brechen. So war die Ferengi-Gesellschaft lange Zeit eines der krassesten Beispiele für Geschlechtertrennung und Frauenunterdrückung. Mit den Reformen wird die gesellschaftliche Stellung von Frauen („Weiblichen“) massiv aufgewertet, da ihnen unter anderem erlaubt wird, Kleidung zu tragen, Lesen zu lernen und Profit zu machen. Dahinter steht die Erkenntnis, dass Ferenginar seit mehreren tausend Jahren einen wertvollen Aktivposten vergeudet, da Weibliche rein gar nichts zum Bruttoplanetareinkommen beitragen. Zudem wird ein progressives Steuersystem sowie Ansätze eines Sozialversicherungssystems (Renten- und Gesundheitswesen, Armenunterstützung) aufgebaut und Monopole verboten. Zum Zwecke der besseren Regierungskontrolle wird dem Großen Nagus fortan ein einflussreicher ökonomischer Berater zur Seite gestellt, der alle Vorhaben des Regierungschefs zuerst prüfen und ratifizieren muss, bevor diese Gesetzeskraft erlangen können.

Trotz ihrer durchaus ausbeuterischen und habgierigen Gesellschaftsordnung sind die Ferengi stolz darauf, nie interstellare Kriege geführt zu haben oder blutige innere Umwälzungen innerhalb ihrer Gesellschaft erlebt zu haben. Dies halten sie gerade der Föderation gerne vor, wenn diese ihre Positionen moralisch kritisiert.

Außenpolitik

Vermutlich um 2100 erwarben die Ferengi den Warpantrieb und brachen in den Weltraum auf. Daraufhin stellten sie verschiedene Erstkontakte her, darunter auch die damaligen Präwarp-Zivilisation der

Valakianer. Vieles, was man rückwärtig über die Ferengi dieser Ära in Erfahrung gebracht hat, deutet darauf hin, dass Freibeutertum deutlich weiter verbreitet war als in späteren Jahrhunderten.

Der offizielle Erstkontakt der Ferengi mit der Vereinigten Föderation der Planeten erfolgte erst im Jahr 2364. Bis zum damaligen Zeitpunkt war nur sehr wenig über ihr Volk bekannt. Gerüchte sprachen je nachdem von blutrünstigen Aliens, die ihre Verbündeten mit Vorliebe verspeisen würden, oder von einem aggressiven Volk von Geschäftsleuten, das seinen Handel möglichst jeder Welt aufzwingen und Marktzugänge mit allen verfügbaren Mitteln herstellen wollte. Als weitgehend korrekt stellte sich später nur die Vorstellung von einem Volk überzeugter Kapitalisten heraus.

Was das anfängliche Bild von der Ferengi-Gesellschaft in der Föderation stark verfälschte, lag im Umstand, dass die ersten Kontakte mit Piraten und abtrünnigen Maraudern erfolgten und oftmals aggressiv verliefen (z.B. 2355 im Maxia Zeta-System, 2364 im Delphi-Ardu-System, 2365 im Braslota-System). Erst in den kommenden Jahren, als deutlich mehr Informationen über die Ferengi-Allianz bekannt und politische Kontakte geknüpft wurden, korrigierte sich der Blick auf die Ferengi zusehends. Zudem neigte die Ferengi-Politik lange Zeit dazu, den Kontakt mit größeren und militärisch potenten Mächten zu meiden, weil sie sich latent bedroht fühlten. Hierzu gehörte, dass sie zur präventiven Abwehr Gerüchte in Umlauf brachten, die ein falsches, gefährlicheres Bild von ihnen erzeugen sollten. Diese Politik wurde jedoch aufgegeben. Spätestens seit den frühen 2360er Jahren befanden sich

die Ferengi auch in geschäftlichen Beziehungen mit der Cardassianischen Union.

Nach der Entdeckung des Bajoranischen Wurmlochs und damit eines stabilen Zugangs zum Gamma-Quadranten im Jahr 2369 versuchte die Ferengi-Allianz unter dem Großen Nagus Zek, ins Tulabeerenwein- und Agrargeschäft im Gamma-Quadranten einzusteigen und auf diese Weise sowohl im Gamma- als auch längerfristig im Alpha-Quadranten neue Märkte zu erschließen. Zek war überzeugt, so die Bedeutung und den Reichtum der Ferengi-Nation als Handelsmacht erheblich mehr zu können. Durch diese geschäftlichen Aktivitäten waren die Ferengi die ersten, die Beziehungen zu im Gamma-Quadranten ansässigen Völkern wie den Dosi herstellten und mit ihnen verhandelten.

Auf diese Weise erfuhren die Ferengi vom Dominion, einer gewaltigen Macht, die im Gamma-Quadranten offenbar von sämtlichen Völkern respektiert und gefürchtet wurde. Es gelang ihnen, zu einem Dominion-Mitglied Kontakt herzustellen, den an der äußersten Peripherie des Dominion-Raums gelegenen Karella, mit denen die Ferengi erfolgreich ein Handelsabkommen schlossen. Dies war jedoch eher ein Abkommen unter der Hand, das von den persönlichen Beziehungen des Geschäftsmannes Quark zu bestimmten Karella-Unterhändlern getragen wurde und dem von vorneherein Grenzen gesetzt waren. Der Versuch des Großen Nagus, Handelsbeziehungen zum Dominion aufzunehmen und so die Ferengi ökonomisch auf die andere Seite des Wurmlochs expandieren zu lassen, scheiterte. Mit dem Aufkeimen von Konflikten mit dem Dominion und dem späteren Ausbruch des Dominion-Krieg (2373-75) versiegten die ersten neu erschlossenen Märkte.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Aus dem Dominion-Krieg selbst hielt sich die Ferengi-Allianz weitestgehend heraus. Ob es nach Friedensschluss in einem erneuten Anlauf gelingen könnte, wirtschaftliche Partner für die Ferengi im Gamma-Quadranten zu finden, ist ungewiss.

Stellarkartografie

Die Ferengi-Allianz verortet sich tief im Alpha-Quadranten. Ihr Territorium erstreckt sich über 300 bis 400 Lichtjahre mit Ferenginar als einzigem Zentrum. In der Nähe der Ferengi-Allianz befinden sich neben der Föderation und den Cardassianern die Breen-Konföderation und die Tzenkethi-Koalition.

Auftauchen/Erwähnung (*Auswahl*)

TNG

1x01

1x02

1x05

1x09

2x21

3x08

3x24

7x09

7x22

DS9

1x01

1x02

1x11

2x07

2x18

2x26

3x01

3x16

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

3x23

4x07

4x08

4x16

4x25

5x20

6x23

7x08

7x24

VOY

3x05

ENT

1x13

1x19



Hirogen

<< Ohne die Jagd kein Leben, keine Erfüllung,
kein Sinn. Die Jagd ruft uns zu sich, ein unaufhör-
licher Ruf, den wir mit Mut und Entschlossenheit
beantworten müssen. Wir werden jagen, bis der
letzte Stern erlischt. >>

- Alter Schwur der Hirogen

Allgemeines

Das Volk der durchschnittlich über zwei Meter großen Hirogen ist im Delta-Quadranten beheimatet. Dort hat es sich aufgrund seiner nomadischen Lebensweise im Laufe von Jahrtausenden extrem weitläufig verstreut und in weitgehend unabhängigen Gruppen bzw. Clanen organisiert. Als Spezies, deren einziger relevanter Lebensinhalt die Jagd zu sein scheint, sind die Hirogen extrem aggressiv und technologisch weit entwickelt. Sie legen es darauf an, Beute zu identifizieren und anzugreifen, deren Bezwingung und Inbesitznahme Reichtum und Ruhm verspricht.

Wertesystem

Betrachtet man die Hirogen, so drängt sich rasch der Schluss auf, dass ihr einziger relevanter Lebensinhalt in der Jagd zu bestehen scheint. Der starke Jagdtrieb ist bei ihnen bereits seit über einhunderttausend Jahren derart ausgeprägt, dass sich eine eigenständige Hirogen-Kultur kaum entwickeln konnte – zu sehr haben sich die Mitglieder der einzelnen Gruppen bzw. Clane im Delta-Quadranten verstreut.

Einiges spricht dafür, dass die Jagd von den Hirogen ritualisiert wird und entsprechend nach bestimmten kulturgeformten Grundsätzen abläuft. Dies zeigt z.B. der Umstand, dass sich Hirogen, wenn sie auf die Jagd gehen, ihre gepanzerten Rüstungen meist mit weißer oder roter Farbe verzieren oder dass sie Beute, die sie in ihren Besitz gebracht haben, mit schwarzer Farbe markieren. Anders als andere auf Kampf und Eroberung ausgerichtete Kulturen wie die Klingonen kennen die Hirogen im Umgang mit ihren

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

Gegnern (die oft mit Beute gleichgesetzt wird) jedoch keinerlei Ehrprinzipien. Das bedeutet, dass sie ihre Beute als reine Objekte betrachten, unabhängig davon, ob sie intelligent sind oder mächtiger als sie selbst. Aufgrund der Tatsache, dass sie die meisten anderen Humanoiden nicht als gleichwertig ansehen, ist es schwer, mit den Hirogen in einen Dialog zu treten, da sie es vermeiden, mit ihrer Beute zu sprechen, oft arrogant auf sie herabschauen und sie zu einer Art Ware degradieren, die einen bestimmten Zweck zu erfüllen hat.

Die Hirogen sind der Überzeugung, dass der Jäger seine Beute genau studieren muss, um deren Eigenschaften und besondere Fertigkeiten zu begreifen. Dies wird als Schlüssel zum letztendlichen Sieg begriffen, der darin besteht, die Beute zur Strecke zu bringen. Je anspruchsvoller und entbehrungsvoller die Jagd auf eine überlegene Beute, desto reizvoller und ruhmreicher ist diese für die Hirogen.

Weibliche Hirogen werden in der Hirogen-Kultur unterdrückt und ihnen keinerlei privilegierte Stellungen zugebilligt. Unter den männlichen Hirogen werden Anerkennung und Status so gut wie ausschließlich über die erfolgreiche Jagd und das Erwerben exotischer Beute erworben. Damit einher geht, dass Hirogen-Krieger ihre Trophäen an Bord ihrer Schiffe ausstellen, die insofern nicht nur Wohnort, Kampf- und Jagdeinheiten, sondern auch Statussymbole – Ausweise ihrer Tüchtigkeit als Jäger – darstellen. Biologische Trophäen, die erlegt wurden, werden speziell präpariert und ausgestellt. Manchmal werden auch nur noch die Knochen oder einzelne Beutestücke als Dekoration verwendet. In jedem Fall scheint es bestimmte ritualisierte Vorgehensweisen der Präparation zu geben.

Die Hierarchie der Hirogen ist primitiv. Ein Alpha-Hirogen, der sich über verschiedene Beutezüge im Laufe seines Lebens verdient gemacht hat, führt die anderen Jäger an.

Außenpolitik

Die Hirogen sind keine gefügte Nation, insofern kann von einer vereinten Außenpolitik nicht die Rede sein. Allerdings stehen die unterschiedlichen Hirogen-Rudel durchaus in losem Kontakt zueinander. Sie stehen nicht durchgehend in Konkurrenz zueinander, sondern stimmen sich immer wieder ab. So kann es vorkommen, dass die verschiedenen Jägerverbände von Zeit zu Zeit durchaus gemeinsam agieren und sich situativ vereinigen, wenn besonders schwierige Beute gejagt bzw. bezwungen werden soll oder auch um Bedrohungen gemeinsam abzuwenden sind. Zu diesem Zweck nutzten sie über lange Zeit ein antikes, extrem leistungsfähiges Relaisnetzwerk, welches weit Teile des südlichen Delta- und oberen Beta-Quadranten durchzieht. Mutmaßlich stammt das Netzwerk nicht von ihnen, sondern wurde vor sehr langer Zeit von einem anderen hoch entwickelten Volk (das wahrscheinlich ausgestorben ist und eventuell von ihnen gejagt wurde) in Besitz genommen.

Über Beziehungen zu anderen Völkern ist so gut wie nichts bekannt. Zum ersten Kontakt mit einem Schiff der Sternenflotte kam es im Jahr 2374, als die *U.S.S. Voyager* während ihrer Heimreise durch den Delta-Quadranten das Gebiet, in denen Hirogen-Verbände jagen, passierte. Infolgedessen kam es zu einer ersten Konfrontation, bei der das alte Relaisnetzwerk der Hirogen durch die *Voyager* funktionsuntüchtig gemacht wurde. Seitdem waren die Beziehungen – unabhängig vom Bestreben der Hirogen,

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

die Crew des Schiffes als Beute zur Strecke zu bringen – stark vorbelastet. Es folgten weitere Zusammenstöße, bei denen es einem Hirogen-Clan sogar kurzzeitig gelang, die *Voyager* zu erobern.

Obwohl die meisten Zusammentreffen mit den Hirogen feindlich verliefen, war die Crew der *Voyager* in der Lage, einen Kompromiss mit ihnen zu erzielen, indem sie einem Clan Holoemitter überließ, sodass die Jagden in holografischen Simulationen abgehalten werden konnten. Zwischen 2374 bis 2377 bauten die Hirogen mit Hilfe der Holotechnologie mehrere Holoumgebungsstationen. Mindestens eine dieser Einrichtungen diente als Trainingsanlage für junge Hirogen, die die Jagd erlernen sollten. Dies zog nach sich, dass die Hologramme so modifiziert wurden, dass sie Schmerz verspüren und bluten konnten, um den Hirogen ein authentisches Jagdgefühl zu geben. 2377 ereignete sich auf der benannten Station eine Revolte der Beute-Hologramme, in deren Folge diese über einhundert Hirogen umbrachten und die Flucht ergriffen.

Da die *Voyager* zu diesem Zeitpunkt innerhalb des Delta-Quadranten schon sehr viel weiter gereist war, als sie der Trainingsstation begegnete, ist davon auszugehen, dass die Hirogen einen Weg fanden, ihr Relaisnetzwerk zumindest teilweise wieder in Gang zu bringen. Sonst hätten sie die Informationen über die von der Sternenflotte erworbene Holotechnologie unmöglich so weitläufig verbreiten können.

Stellarkartografie

Aufgrund ihrer nomadischen Lebensweise haben die Hirogen keinen genuine Heimatraum und beanspruchen auch kein konkretes Territorium. Es exis-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

tieren kaum feste Niederlassungen; all ihr Hab und Gut haben sie an Bord ihrer Schiffe. Das Gebiet, in dem die Hirogen agieren, ist extrem ausgedehnt und erstreckt sich beinahe im gesamten ‚südwestlichen‘ Abschnitt des Delta-Quadranten.

Auftauchen/Erwähnung

VOY

4x14

4x15

4x16

4x17

4x18

4x19

6x01

6x15

7x09

7x10



Exkurs: Sternenflotten-Chronologie



<< Wir werden die Föderation schützen. Und doch dürfen wir niemals abweichen vom Pfad der Rechtschaffenheit, und wir müssen ein Leuchtfeuer sein hin zu wahrer Tugendhaftigkeit. Das ist die Sternenflotte. >>

- Ansprache des Direktors der Sternenflotten-Akademie, 2372

22. Jahrhundert

In der zweiten Hälfte des 22. Jahrhunderts machte die irdische Sternenflotte ihre ersten Erfahrungen im Weltraum – und wurde prompt in einen Strudel von Ereignissen galaktischer Tragweite hineingezogen. Diese Ereignisse machten ihr neben der betriebenen Exploration nicht nur die Bedeutung des militärischen, sondern auch des diplomatischen Elements bewusst und führten im Laufe von gerade einmal zehn Jahren zu ihrer völligen Umstrukturierung.

Aufbau und Konsolidierung

Offiziell entstand die Sternenflotte im Jahr 2135. Dieser Gründungsakt geschah parallel mit der Einrichtung der ersten übernationalen Weltregierung und der Vereinigten Erde als suprastaatliches Konstrukt. Weil die Nationalstaaten überein gekommen waren, zahlreiche Ebenen in den Kompetenztransfer an die Vereinigte Erde einzubeziehen – ein Schritt, wie man ihn sich vor dem Dritten Weltkrieg (2026-53) nicht hätte vorstellen können –, entschied ein internationales Gremium über die Initiierung mehrerer supranationaler Institutionen. Im militärischen Bereich wurde je eine Sammlungsorganisation für Bodentruppen, Luft- und Marinestreitkräfte sowie Weltraumeinheiten gegründet. Letzterer wurde die Bezeichnung ‚Sternenflotte‘ zuteil.

Nun kann man sagen, dass der vulkanische Beirat auf der Erde seinen Einfluss geltend machte, um diese Fusions- und Neugründungsprozesse zügig durchzuführen. Die Kooperation mit der Erde, hieß es, sei besser durch eine transparente Struktur mit klaren Ansprechpartnern zu erwirken. Das traf nach den Erfahrungen dreier globaler Konflikte auf der

Erde auf große Zustimmung bei Politik und Bevölkerung, ging jedoch auch mit starken wirtschaftlichen Regulierungsprozessen einher.

Die Sternenflotte wurde, im Hinblick auf ihre Aufgaben, zunächst als weitenteils exploratives Unterfangen mit an der militärischen Hierarchie orientiertem Aufbau ausgewiesen. Das Kampfmoment spielte von vorneherein insofern eine Rolle, als die Armada der Sternenflotte den Schutz der irdischen Kolonien und deren Handelsrouten gewährleisten sollte. Über diese defensive Ausrichtung hinaus blieben die ehrgeizigen Forschungspläne des neu gegründeten Oberkommandos in den ersten fünfzehn Jahren nahezu gänzlich ungenutzt, weil die Vulkanier Projekte für Tiefenraumerforschung und die Entwicklung eines entsprechend schnellen Warpantriebs frühzeitig unterbanden bzw. ausbremsten. Dabei machten sie nicht selten all ihren Einfluss als Schutz- und Konsolidierungsmacht auf der Erde, die sich immer noch vom Dritten Weltkrieg erholte, geltend¹⁷.

Aufbruch ins Unbekannte

Erst im Jahr 2151 glückte ein entsprechend wagemutiger Vorstoß von irdischer Politik und Sternenflotten-Oberkommando, den von den Menschen im Alleingang fertig gestellten NX-Prototypen mit experimentellem Warp-fünf-Antrieb (2119-51) zu einem Jungfernflug starten zu lassen. Dieses Schiff, die *U.S.S. Enterprise, NX-01*, führte seine erste Mission gleich zur klingonischen Heimatwelt Qo'noS und in

¹⁷ Siehe hierzu die später folgenden Beiträge zum Warp-fünf- bzw. NX-Programm (2119-51) sowie zur Zweiten vulkanischen Reformation (2154).

Kontakt mit dem Temporalen Kalten Krieg (2151-54).

Nachdem die Tore ins All für die Vereinigte Erde nun aufgestoßen waren und die Vulkanier ein weitgehend eigenständiges Agieren der Sternenflotte im Welt-raum nicht länger unterbinden konnten, beschloss der vulkanische Beirat, die Missionen der *Enterprise* künftig kritisch zu begleiten. Dabei begegnete die vulkanische Flotte dem Raumschiff unter dem Befehl von Captain Jonathan Archer teils mit großem Misstrauen. Ungeachtet dieser Differenzen setzte die Sternenflotte ihren Aufbruch zu den Sternen fort, war allerdings auch noch oft genug auf Ratschläge, Ausrüstung oder Sternenkarten der Vulkanier angewiesen.

Zaghafte Bündnispolitik und koloniale Versorgung

Während der ersten beiden Jahre des *Enterprise*-Flugs stand ein Austesten in gleich mehreren Bereichen im Vordergrund. In ganzer Breite wurden kartographische Vermessungsarbeiten und Erstkontakte in der stellaren Region um die Erde durchgeführt. Dabei kam es, bedingt durch die Auswirkungen des Temporalen Kalten Kriegs, bereits zu mehreren Aufeinandertreffen mit dem Klingonischen Reich. Weitere prominente Kontakte gab es mit den Andorianern, Tellariten, Suliban und Tholianern sowie etwa zwei Dutzend weiterer Spezies. Auf der anderen Seite wurde mithilfe des Warp-fünf-Antriebs versucht, die Bande zu entlegeneren Erdkolonien (die sich teilweise losgesagt hatten oder derartige Bestrebungen zeigten) zu festigen.

Partiell stellten Archer und seine Crew zaghafte Einzelverträge mit bestimmten Völkern her, nicht im-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

mer in bewusster Steuerung. Auch kam es zu ersten ethisch-moralischen Herausforderungen auf den besuchten Welten, was die Notwendigkeit eines künftigen Handlungsmaßstabs für Sternenflotten-Offiziere deutlich machte (Oberste Direktive). Alles in allem zeichnete sich die Explorationsphase 2151-53 aber durch eine große Flexibilität aus, in deren Zuge es für die Vereinigte Erde im Allgemeinen und die Sternenflotte im Speziellen vor allem darauf ankam, Orientierung im erdnahen Stellarraum zu finden.



Hat für die Menschheit die Tore zu den Sternen aufgestoßen: Die *Enterprise NX-01*

Vermittlung zwischen Andorianern und Vulkaniern

Eine Ausnahmeerscheinung in dieser Phase bildete zweifellos das frühe Engagement der *Enterprise* für die Streitschlichtung zwischen dem Andorianischen Imperium und Vulkan. Mithilfe persönlicher Kontakte ins andorianische Militär, insbesondere zum Imperialgardisten Shran, gelang es Archer schnell, einen Zugang auch zur andorianischen Politik zu bahnen.

Auf der anderen Seite machte sich seine persönliche Erfahrung mit dem vulkanischen Botschafter auf der Erde (Soval) bezahlt, womit sich die Vermittlung der *Enterprise* in mehreren Grenzkonflikten zwischen Andoria und Vulkan anbot. Bereits 2152 gelang es der Sternenflotte, einen vorläufigen Waffenstillstand zwischen beiden Mächten zu erwirken, was ihr erste Reputation in diplomatischen Angelegenheiten einspielte.

Konkurrenz zu privaten Unternehmen

Nicht unterschlagen werden darf neben den explorativen und diplomatischen Erfolgen der Sternenflotte in ihren praktischen Anfangsjahren, dass ihre zunehmende Präsenz im erdnahen Stellarraum und auf den Handelsstraßen massive ökonomische Umwälzungen bewirkte. Dies zunächst für erdeigene zivile Frachtergesellschaften, allem voran die dominanten Cargo Services. Die gute Ausstattung und die außer Konkurrenz befindliche Antriebstechnologie führte dazu, dass Wettbewerbsnachteile und in der Folge Gewinneinbrüche bei den nicht-militärischen Unternehmen entstanden. Später wurden sie verstärkt durch die zunehmende Handelsliberalisierung der Erde, da Märkte für andere Völker geöffnet wurden.

All das nahm die Sternenflotte in die Verantwortung, ihren Tätigkeitsbereich sukzessive auszudehnen und für die schwächelnden Frachtergesellschaften in die Bresche zu springen, damit keine wirtschaftlichen Verwerfungen entstanden, Kolonien und Außenposten weiter adäquat versorgt werden konnten. Andererseits zeichnete sich früh ab, dass auf ein umfangreiches Netzwerk ziviler Frachter auch in Zukunft nicht verzichtet werden konnte.

Eine Zäsur für die Entwicklung der Sternenflotte stellte schon im Jahr 2153 die Xindi-Krise dar. Die Unvorhersehbarkeit des Angriffs der Xindi-Testwaffe, welche sieben Millionen Menschen in wenigen Minuten tötete, nährte bei den Verantwortlichen die Einsicht, dass das militärische Profil der Sternenflotte deutlich zu schärfen war. Dies galt umso mehr für den Aufbruch der *Enterprise* in die entlegene Delphische Ausdehnung, der große Opfer von Archer und seiner Mannschaft abverlangte und sie mit dem Zwang moralisch fragwürdiger Handlungsweisen zum Zweck eines höheren Gutes konfrontierte¹⁸.

An dieser Stelle nahm die Sternenflotte erstmals die Kooperation mit den MACOs auf, einer Eliteeinheit der Armee der Vereinigten Erde, welche fortan auf der *Enterprise* und später auch auf anderen Schiffen stationiert wurde. In waffentechnologischer Hinsicht wurde die Verbesserung von Hüllenschutz und insbesondere Torpedosystemen erwirkt sowie eine weitere Forschung in diese Richtung angestoßen.

Koalition der Planeten, Irdisch-Romulanischer Krieg und Föderationsgründung

In der ersten Hälfte des Jahres 2154 errang die Vereinigte Erde im Zuge der Zweiten vulkanischen Reformation ihre völlige Unabhängigkeit von Vulkan und konnte darüber hinaus ihren politischen Einfluss in der stellaren Region deutlich steigern. Verantwortlich dafür sind in erster Linie eine Reihe hochgradiger diplomatischer Einsätze der *Enterprise*, die Vul-

¹⁸ Siehe hierzu meinen Zusatzbuch *The Xindi Crisis – A Transgression*:
<http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/XindiCrisis.pdf>

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

kan eine politphilosophische Neuausrichtung brachten und zudem einen andorianisch-vulkanischen Friedensabschluss ermöglichten.

Des Weiteren legten Archer und seine Crew auch die Grundlage für die Beilegung des Handelsstreits zwischen Andorianern und Tellariten. Den Kampf gegen einen romulanischen Marodeur, dessen Ziel im Auseinanderdividieren der lokalen Vormächte im erdnahen Raum bestand, verstand Archer zudem so zu nutzen, dass eine erste Flottenoperation von Sternenflotte, Andorianern, Vulkaniern und Tellariten möglich wurde. Dies war gleichzeitig der Auftakt für ein engeres politisches Bündnis der vier Mächte, welches etwa ein Jahr später in der Gründung der Koalition der Planeten gipfelte.

Trotz anfänglicher Verwerfungen war es die vereinte Stärke dieser Allianz, die den 2156 ausgebrochenen Irdisch-Romulanischen Krieg anno 2160 erfolgreich beenden und dem romulanischen Aggressor Bedingungen zur Einrichtung einer Neutralen Zone diktieren konnte¹⁹. In ihrer Rolle als Scharnier zwischen den anderen Koalitionswelten, addiert nun um Alpha Centauri, gelang es der politischen Führung der Vereinigten Erde 2161, die Koalition der Planeten in die deutlich umfassendere und engere verbundene Vereinigte Föderation der Planeten umzuwandeln – ihrerseits ein mit Kompetenztransfers versehenes supranationales Projekt von beispiellosem Erfolg, das die kommenden Jahrhunderte eine der treibenden Kräfte im Alpha- und Beta-Quadranten sein sollte.

¹⁹ Siehe hierzu meinen Roman *Lasting Peace?*:

http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/thedogs/05_Lasting%20Peace.pdf

Umbau der Sternenflotte

Mit der Gründung der Föderation erfuhr die klassische Sternenflotte eine grundlegende Transformation in eine multilaterale Militärorganisation für die ganze Allianz. Dass ausgerechnet die Raumflotte der Vereinigten Erde zur Blaupause wurde, zeigt nicht nur, dass die Grundstruktur der Sternenflotte mit ihren in alle Richtungen anschlussfähigen Schiffsdesigns besonders geeignet für ein derartiges Gemeinschaftsunterfangen war, sondern auch, dass hier die Menschheit mit gutem Beispiel voranging.

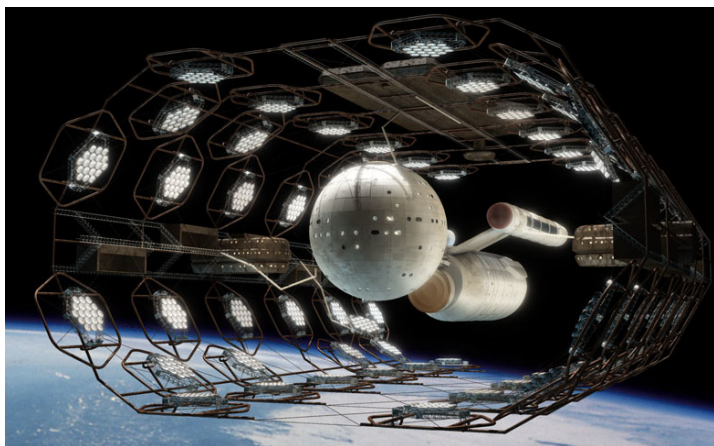
Denn während Vulkanier, Andorianer oder Tellariten im deutlich reduzierten Spektrum eine Zeitlang nach wie vor eigene Verteidigungsstreitkräfte behielten, transferierte die Erde mit der Sternenflotte ihre militärischen Grundstrukturen in ein neues Knotenpunktprojekt, an dem alle teilhatten. Trotzdem muss relativierend gesagt werden, dass die Menschen die mit Abstand größten Kapazitäten für die neue Sternenflotte bereitstellten. Nebenbei übernahm die Sternenflotte auch immer mehr und mehr die Tätigkeiten der UESPA (United Earth Space Probe Agency) sowie auch zahlreiche Erweiterungen und neue Stellen geschaffen wurden.

Im Hinblick auf das seit Jahren ungelöste Problem der Rivalität zwischen den Cargo Services und der Sternenflotte konnte zunächst ein Kompromiss erzielt werden: Die Zukunft privater Frachtgilden sollte gesichert werden. Zu diesem Zweck stellte ihnen die Sternenflotte moderne Technologie zur Verfügung. Nicht nur dadurch, sondern auch durch die neue politökonomische Realität der Föderation veränderte sich das Frachtgeschäft allerdings erheblich und erforderte auch vonseiten der Handelsunternehmen

mitunter große Anpassungsleistungen. Rechtlich wurde eine Aufgabentrennung vereinbart: Der Sternenflotte würde die Kompetenz zufallen, Kolonien in erster Linie zu schützen und nur in Ergänzungs-, Not- oder Sonderfällen selbst mit ihrer Flotte einzugreifen. Langfristig war die Tendenz der Sternenflotte, die Cargo Services nach und nach in ihre Strukturen zu integrieren, jedoch nicht mehr aufzuhalten.

Erste Kolonisationsprojekte und verhältnismäßige Entspannung

Erste Kolonisationsprojekte der neuen Föderation ergaben sich im Laufe der 2160er Jahre. Dabei kamen Schiffe zum Einsatz, die von Multispezies-Ingenieurcorps entwickelt wurden. Das erste Schiff dieses neuen Typs war die *U.S.S. Essex* der *Daedalus*-Klasse. Sie brach 2163 auf, um die erste gemeinsame Siedlung aller vier Föderationsvölker zu begründen. Fortan wurde die Sternenflotte zu einem Synonym für Friedens- und Sicherheitspolitik sowie ökonomische und wissenschaftliche Entwicklungsperspektiven. Im letzten Drittel des 22. Jahrhunderts würde sie auch damit beschäftigt sein, die intergalaktische Piraterie zu bekämpfen und die Machenschaften des Orion-Syndikats sowie anderer krimineller Konsortien (z.B. Malurianer, Mazariten) zurückzudrängen.



Erstes großes Projekt der neuen, multikulturellen Sternenflotte: Die *U.S.S. Essex*

23. Jahrhundert

Hatte die zweite Hälfte des 22. Jahrhunderts noch ganz im Zeichen der Föderationsgründung gestanden, erreichte die neue Sternenflotte im 23. Jahrhundert erstmals eine organisatorische Dichte und Massentauglichkeit, dass sie das rasche Anwachsen der ihr assoziierten Planetenallianz sogar überflügelte. So war es gleichzeitig möglich, neue, moderne Tiefenraumkreuzer in die Tiefe des Alls zu entsenden und besser denn je die Sicherheit der Mitgliedsterritorien der Föderation zu gewährleisten. Vor neue Herausforderungen stellte sie ein langjähriger Konflikt mit dem Klingonischen Reich.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Übergangszeit 2200-2250

Nachdem die Gründung der Föderation maßgeblich mit einem ausufernden Krieg gegen das Romulani-sche Sternenimperium zusammengefallen war, kam es in den kommenden hundert Jahren zu keinem bedeutenden Konflikt mit einer anderen Macht mehr. Diese Phase nutzte die Sternenflotte, um sich auf einen Dreiklang von Weiterentwicklungen zu konzentrieren, die sich maßgeblich auf die innere Tektonik und das Selbstbild der Föderation bezogen.

Erstens ist die sprunghaft gestiegene Größe der Föderationsfamilie zu nennen. Innerhalb von rund achtzig Jahren nach ihrer Gründung wuchs die Mitgliederzahl von fünf auf über siebzig an – eine Ausdehnungsgeschwindigkeit, wie sie zu späteren Zeitpunkten nicht mehr erreicht wurde. Die Einbindung so zahlreicher Welten in die gemeinsame administrative Ordnung machte partielle Veränderungen der Verfassung notwendig. Insbesondere entwertete sie aber die früheren, eher spontanen und auf zwischenmenschlichem Vertrauen gegründeten Tischgespräche aus Tagen eines irdischen, vulkanischen, andorianischen und tellariten Bündnisses, weil der Bedarf nach gemeinsamer Absprache bzw. Abstimmung enorm geworden war.

Es war die Zeit der innenpolitischen Professionalisierung und der Diplomaten. Allein der Föderationsrat wuchs sich zu einer Institution von erheblichem Umfang mit einer Vielzahl neuer Gremien, Kompetenzen und wechselseitiger politischer Kräftefelder aus. Die Sternenflotte musste auf diese Veränderungen reagieren, indem sie ihre Flotte den neuen Erfordernissen anpasste. Anfang des 23. Jahrhunderts existierte bereits ein differenziertes Schiffsaufgebot, das auch

die Beförderung von V.I.P.-Personal und sogar das Abhalten von Konferenzen vorsah.

Mit der Ausdehnung der Föderationsbürokratie konform ging für die Sternenflotte die Herausforderung, nun eine Vielzahl von Welten flexibel verteidigen zu müssen. Diese zweite wesentliche Weiterentwicklung, die sich letztlich auch in einer Flottendifferenzierung niederschlug, war bereits im Irdisch-Romulanischen Krieg angelegt, als die Notwendigkeit bestand, eine Vielzahl unkomplizierter Raumer in Kürze zu produzieren und gegen den Feind ins Feld zu schicken. Unter Verwendung früherer Blaupausen gelang die Schaffung mehrerer zeitgemäßer Schiffsklassen am unteren Ende der Armada. Diese Korvetten, Fregatten und leichten Kreuzer ließen sich vielseitig für Patrouillen- und Aufklärungsflüge einsetzen und führten zu einer weitgehenden Entlastung der Flotte.

Die nun frei gewordenen Kapazitäten wurden genutzt, um einen dritten Entwicklungsschwerpunkt auszubilden. Weil die Föderation so stark angewachsen und zu einer zentralen Größe im erforschten All aufgestiegen war, war es mehr denn je nötig, ein geeignetes Vehikel zur äußeren Repräsentation zu haben. Im Idealfall ließ sich damit auch der für die Föderation wichtigste Auftrag in einer neuen Qualität fortführen: die friedliche Erforschung und Kontaktbildung im All.



Im 23. Jahrhundert erlebt die Föderation eine Blüte ihrer Entwicklung

Neue Bedrohungen

Das Ende des umfassenden Prozesses der Flottendifferenzierung bildete somit zu Beginn der zweiten Hälfte des 23. Jahrhunderts die Konstruktion der *Constitution*-Klasse, eines grundlegend neuen Typs von schwerem Kreuzer. Als größtes und am weitesten entwickeltes Schiff, das jemals gebaut wurde, war es imstande, mit einer Crew von vierhundert Mann über mehrere Jahre autark in entlegenen Regionen des Alls zu operieren, ohne eine Sternenbasis ansteuern zu müssen. Es konnte von extrem hohen Geschwindigkeiten Gebrauch machen, die mit dem Durchbrechen der Warp-sieben-Mauer möglich geworden waren.

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

Insofern liegt eine gewisse Ironie darin begründet, dass auf den verheißungsvollen Stapellauf der ersten *Constitution*-Einheiten – vergleichbar vielleicht mit der Situation der Sternenflotte kurz vor dem Xindi-Angriff 2153 – unerwartet neue Bedrohungen aus dem Boden sprossen, welche eben jene aktuelle Generation von Flaggschiffen mit unvorhergesehenen Gefahren konfrontierten.

Die Rede ist zunächst von der aggressiven Expansion des Klingonischen Reichs ab circa 2250. Mit dem Aneinanderstoßen der gemeinsamen Grenzen kam es mehr und mehr zu bewaffneten Auseinandersetzungen mit der Föderation, die sich vor dem Dilemma sah, ihre freiheitlich-kooperativen Werte ebenso wenig aufzugeben wie ihre Sicherheit. Auf diese Weise erwuchsen die neuen Raumschiffkolosse der *Constitution*-Klasse zu Bollwerken, deren Aufgabe es war, die Tugenden der Föderation zu betonen und auch ihren wehrhaften Charakter. Die *U.S.S. Enterprise, NCC-1701*, unter dem Befehl von James T. Kirk gereicht von allen diesen Schiffen der Sternenflotte zur größten Ehre.

Der glückliche Umstand, dass es bei einzelnen Gefechten und Schlachten blieb und niemals zu einem größeren Krieg zwischen Klingonenreich und Föderation kommen konnte, geht auf die rechtzeitige Intervention der Organier im Jahr 2267 zurück und später, 2293, auf den Umstand, dass die Klingonen mit der Explosion des Praxis-Mondes endgültig vor dem Scherbenhaufen einer übertriebenen Militarisierung standen²⁰. Dennoch befreite dies die Sternenflotte nicht von dem Problem, sich gegen eine äußerst

²⁰ Beide Ereignisse werden im zweiten Band des Politikompdioms (Teil 2: 23. und 24. Jahrhundert) beschrieben.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

territoriale und weit entwickelte Spezies im Notfall schützen zu müssen. Die Errichtung bzw. Verstärkung fester Grenzposten nach dem Frieden von Orkania war zusammen mit der Aufstockung der Patrouillenschiffe ein integrativer Teil friedenssichernder Maßnahmen.

In etwa zur selben Zeit meldete sich die zweite bis dato bekannte antagonistische Großmacht im galaktischen Konzert zurück, das Romulanische Imperium. Anders als die nach offenem Kampf lechzenden Klingonen konfrontierten die nach ihrer Niederlage vor hundert Jahren scheinbar auf Revanche hinstrebenden Romulaner die Sternenflotte mit einem Verhalten der Hinterlist. Anstatt einen erneuten Krieg zu riskieren, konzentrierten sie sich zunächst darauf, mithilfe einer neuartigen Tarntechnologie die Schwächen der Sternenflotte auszutesten (2266), ebenso das Reizverhalten der Föderation, loteten neue Bündnisse (2268) aus und mischten sich, möglichst unbemerkt, in zahlreiche Konflikte ein, die sie zu ihren Gunsten zu beeinflussen suchten. Erst zu Beginn des 24. Jahrhunderts wurde die Konfrontation zwischen Romulanern und Föderation offener und schärfer und lief auf den einschneidenden Tomed-Zwischenfall (2311) zu.



Die *Excelsior*-Klasse ist wohl der größte Wurf der Sternenflotte im 23. Jahrhundert

Interplanetarer Handel, Raumbasennetz und technologische Neuerungen

Im Windschatten dieser Auseinandersetzungen gingen die Ausdehnungs- und Verschmelzungsprozesse der Föderation indes beinahe ungebremsst weiter. Innerhalb der Föderationswelten konnte der interplanetare Handel intensiviert werden. Außerhalb erschlossen zivile Siedlerunterfangen zahlreiche neue Kolonien, interstellare Unternehmen errichteten Schürfstellen für den Abbau von raumfahrtrelevanten Ressourcen wie Dilithium, Lucasid und Verterium. Der Sternenflotte fiel die Aufgabe zu, die Versorgung schwer erreichbarer Außen- und Förderposten sicherzustellen.

Um große Entfernungen zu überbrücken, wurden von der Sternenflotte große Raumbasen ins Leben gerufen, eigenständige Gebilde, auf denen sich Handel und Diplomatie abspielten und die, je nachdem, Ausgangspunkt für militärische oder explorative Unterfangen sein konnten. Es sind dies vor allem die Station der *K*- sowie der noch größeren *Watchtower*-Klasse, die ab Ende der 2250er in großem Stil er-

richtet wurden. Wenige Jahrzehnte später kamen die Giganten der *Ournal*-Klasse hinzu und wurden ihrer Bezeichnung als ‚Städte im Weltraum‘ gerecht.

Nicht zuletzt durch den Ausbau ihres Raumbasennetzes, in das sie zahlreiche zivile Akteure einbezog, etablierte sich die Sternenflotte endgültig als breite und vielfältig aufgestellte Multizweckinstitution mit einer Vielzahl von Armen. Diesem Trend verschrieb sie sich, indem sie nach der Bewährung der *Constitution*-Klasse verstärkt auf Allroundraumer verschiedener Größen setzte. Besonders prominente Vertreter dieser Zeit sind die *Miranda*- und später die *Excelsior*-Klasse. Noch bis weit in die erste Hälfte des 24. Jahrhunderts sollte dieses Entwicklungsparadigma beibehalten werden, ergänzt um technologische Neuerungen wie die Multiphasenschutzschilde.

24. Jahrhundert

Im 24. Jahrhundert erreichte die Föderation ihre größte Ausdehnung. Bis auf über 8.000 Lichtjahre erstreckte sich ihr Gebiet nun; über 150 verschiedene Völker waren ihr seit ihrer Gründung beigetreten. Die Sternenflotte erlebte eine beispiellose Blüte und perfektionierte innerhalb ihrer Flottenstruktur jene Schiffsdesigns und -konzepte, die sie bereits im vorangegangenen Jahrhundert eingeführt hatte. Große Multizweckkreuzer waren das Gebot der Stunde; sie waren in der Lage, die ganze Breite unterschiedlichster Aufgaben zu erfüllen, die von einer interstellaren Institution mit so reichhaltigen Aufgaben erwartet wurden.

Die dramatische Begegnung mit den Borg in den 2360er Jahren erschütterte die Föderation nachhaltig

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

und führte der Sternenflotte schlagartig vor Augen, dass sie militärisch große Veränderungen durchlaufen musste, um neuen, weit gefährlicheren Gegnern die Stirn bieten und den Schutz der VFP-Mitgliedswelten gewährleisten zu können. Eine fundamentale Wende in der Flottenpolitik wurde eingeleitet, die die Raumflotte auf Jahrzehnte prägen sollte. Ihre Notwendigkeit wurde in den 2370er Jahren untermauert durch den Ausbruch des Dominion-Kriegs.

Die Goldene Ära

Nach der Bewältigung der starken Spannungen mit dem Romulanischen Sternenimperium, die ab 2300 einsetzten und im Tomed-Zwischenfall (2311) kulminierten, gelang es der Föderation, eine auf Frieden und Ausgleich bedachte Politik im erforschten All systematisch fortzusetzen. In den kommenden Jahrzehnten gab es so gut wie keine militärischen Konflikte, in die die Sternenflotte involviert war, und die Planetenallianz konnte sich auf Grenzsicherung, Exploration, Wissenschaft sowie das Wachstum und die Konsolidierung ihrer weit gereiften Strukturen konzentrieren. Die erste Hälfte des 24. Jahrhunderts sollte ein Abschnitt werden, der vielen Zeitzeugen als ‚Goldene Ära‘ in Erinnerung bleiben sollte.

Gleichwohl gab es natürlich weiterhin außenpolitische Herausforderungen zu bewältigen, die die Sternenflotte mit der Notwendigkeit konfrontierten, jederzeit verteidigungsbereit sein zu müssen. Prominente Beispiele sind der Betreka-Nebel-Zwischenfall (2328-46), eine lang anhaltendes Konfliktszenario zwischen Klingonischem Reich und Cardassianischer Union, in dem sich die Föderation mehrfach um Vermittlung bemühte. Aber auch romulanische Über-

raschungsangriffe wie jener auf Narendra III (2344), im Zuge dessen die *U.S.S. Enterprise, NCC-1701-C*, die dortigen klingonischen Kolonisten heldenhaft verteidigte, führten der Sternenflotte vor Augen, dass der romulanische Feind trotz seines Isolatismus jederzeit eine Bedrohung darstellen mochte. Ab 2350 kamen zudem die Grenzkonflikte mit der Cardassianischen Union auf, die zwar nie in einen offenen Krieg ausarteten, aber eine klare Belastung für die Sternenflotte darstellten.

Trotz dieser Schwierigkeiten stand die erste Hälfte des 24. Jahrhunderts im Zeichen friedensschaffender und vertrauensbildender Maßnahmen, insbesondere einer sukzessiven Annäherung mit dem Klingonischen Reich, was vor allem begnadeten Föderationsdiplomaten wie Curzon Dax zu verdanken war. Spätestens nach dem ebenfalls von Romulanern verübten Khitomer-Massaker (2346) zwei Jahre nach der Schlacht von Narendra III bewegten sich Klingonenreich und Planetenallianz mit großen Schritten auf ein festes und dauerhaftes Bündnis zu, dessen Wurzeln dereinst mit dem ursprünglichen Khitomer-Friedensvertrag (2293) gelegt worden waren. Die Neutrale Zone blieb zwar als Puffergebiet erhalten, veränderte aber grundlegend ihr Gesicht. Einstmals eine sprichwörtliche Todeszone, auf beiden Seiten von hochgerüsteten Militärs bewacht, entstand ein neutrales Gebiet, in dem reger Grenzhandel auflebte. Auf diese Weise kam es zu einer allmählichen Verflechtung beider Wirtschaftsräume mit dem Ziel, künftige Konflikte unwahrscheinlicher zu machen. Der Ausbau der Khitomer-Verträge im 24. Jahrhundert sah auch gemeinsame Manöver und Patrouillen sowie den Austausch von Offizieren vor.



Die *Galaxy*-Klasse ist der Höhe- und zugleich Endpunkt der großen Explorer

Aufgrund der enormen Ausdehnung der Föderation und der vielfältigen Erfordernisse, die an die Sternenflotte gerichtet wurden, setzte letztere bis in die 2360er Jahre auf zunehmend größere und technologisch fortschrittlichere Explorer, also Multizweck-Kreuzer, die einer Vielzahl von Missionsprofilen gerecht werden konnten, unter anderem Verteidigungseinsätze, Versorgungs- und Kolonialisierungsmissionen oder auch wissenschaftliche und diplomatische Aufgaben. Verkörperten bis in die 2330er Jahre die Schiffe der *Excelsior*-Klasse die Speerspitze dieser Multimissionsausrichtung, traten in den darauf folgenden Dekaden die schwereren Kreuzer der *Ambassador*-Klasse ihre Nachfolge an. Anfang der 2360er Jahre erfolgte der Stapellauf der nochmals größeren *Galaxy*-Klasse, die in der Lage war, jahrelang nahezu vollständig autark zu operieren. Die *Galaxy*-Klasse war die letzte Evolutionsetappe der massiven, beinahe schon legendären Allzweckkreuzer im Dienst der Sternenflotte, bevor ein neuer Zeitgeist die Entwicklungsabteilungen zum Umdenken zwang.

Dramatische Einschnitte, der Beginn einer neuen Phase

Aufgrund des Zusammenstoßes mit dem Borg-Kollektiv im Jahr 2365 und vor allem der Invasion eines Borg-Kubus Ende 2366/Anfang 2367 änderte sich die Flottenpolitik der Sternenflotte in kurzer Zeit fundamental – womöglich stärker denn je zuvor. Plötzlich war der Bedarf nach hochspezialisierten, eher kleineren Einheiten da, um ganz bestimmten Aufgaben bestmöglich Rechnung zu tragen. Dies betraf zunächst vor allem den Kampf. Bis in die frühen 2370er Jahre erblickte eine Reihe hochmoderner Schiffe das Licht der Fertigstellung, darunter beispielsweise die Flankenspringer der *Sabre*-Klasse, die leichten Kreuzer der *Steamrunner*-Klasse oder auch die taktischen Träger der *Akira*-Klasse. Diese und weitere Einheiten waren so konzipiert, dass sie insbesondere arbeitsteilig, das heißt im Verbund, defensiv und offensiv wirksam werden konnten. Mit der neuen Ausrichtung einher ging eine Abkehr vom traditionellen Design mit einem deutlich abgegrenzten Diskus, einem Verbindungshals zum Sekundärrumpf und einer zigarrenförmigen Maschinensektion, die nach oben weisende, an Verbindungsstützen angebrachte Warpgondeln enthielt. Die neuen, kleineren Einheiten waren oft in ihrem Erscheinungsbild stromlinienförmiger gehalten, was die Erfüllung vornehmlich taktischer Aufgaben besser unterstützen sollte.

Das neue Flottenaufgebot wurde einige Jahre später ergänzt durch die Zerstörer der *Defiant*-Klasse, deren Prototyp mehrere Jahre lang bei *Deep Space Nine* stationiert und erprobt wurde. Ab 2372 wurden auch die neuen Flaggschiffe der *Sovereign*-Klasse allmählich eingeführt, die zwar weiterhin ein großes

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Multimissionspotenzial besaßen, aber im Hinblick auf ihre Kampffähigkeiten gegenüber den *Galaxy*-Klasse deutlich gestärkt worden waren. Mit der Neuausrichtung der Armada ging die Entwicklung von Quanten-Torpedos und leistungsfähigeren Phaserphalanxen einher.

Die neuen Einheiten trugen viel dazu bei, dass ein zweiter Invasionsversuch der Borg im Jahr 2373 vereitelt werden konnte. Spätestens im Dominion-Krieg (2373-75) kam die volle Bandbreite der neuen Armada zum Einsatz und stellte angesichts eines nie da gewesenen Feindes wie dem Dominion seine schiere Notwendigkeit unter Beweis. Der Dominion-Krieg stellte die Sternenflotte ohne Zweifel vor ihre bisher härteste Bewährungsprobe. Schnell zeigte sich, dass die Föderation trotz ihrer militärischen Weiterentwicklungen nicht in der Lage gewesen wäre, den Invasoren aus dem Gamma-Quadranten alleine standzuhalten. Daher war der Schulterschluss mit dem Klingonischen Reich existenziell, später auch die Schmiedung eines Bündnisses mit dem Romulanischen Sternenimperium.



Neue Ära: Die Sternenflotte muss ihre Flotte grundlegend restrukturieren

Aus dem Dominion-Krieg ging die Föderation machtpolitisch gestärkt hervor, weil das Klingonische Reich aufgrund seiner enormen Verluste an Einfluss verlor, weit mehr zudem die Cardassianische Union. Zusammen mit dem Romulanischen Sternenimperium bestimmt sie heute als eine von zwei maßgeblichen Supermächten die Nachkriegsordnung. Ein großer Schwerpunkt gilt hier naturgemäß dem Wiederaufbau, weshalb die Sternenflotte ihre Versorgungs- und Logistikschiene gestärkt hat. Doch angesichts des zerrütteten Quadrantengefüges und der Konfrontationsstellung mit den Romulanern und ehemaligen Dominion-Alliierten wie den Breen ist nicht davon auszugehen, dass die deutlich ausgebaute militärische Komponente der Sternenflotte in absehbarer Zeit wieder stärker einer auf Exploration bedachten weichen wird.



**Politische Ereignisse
und Entwicklungen**

20. und 21.
Jahrhundert



1993-96: *Eugenische Kriege*

Die Eugenischen Kriege im späten 20. Jahrhundert sind ein globaler Konflikt auf der Erde mit beträchtlichen Auswirkungen für die Menschheit und die spätere Föderation. In ihnen versuchen Augments – genetisch verbesserte Menschen –, die Weltherrschaft an sich zu reißen, können aber letztlich vernichtend geschlagen werden, ohne dass ihre Ordnungsvorstellungen jedoch vollständig verschwinden.

Ursachen

In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts war die Genetikdisziplin auf der Erde so weit fortgeschritten, dass eine Reihe von sozialutopisch motivierten Wissenschaftlern sich – trotz ethischer Auflagen – der Klonforschung verschrieb. Sehr bald stießen sie auf ein noch aussichtsreicheres und unter soziologischen Aspekten weitaus faszinierenderes Feld: die genetische Aufwertung. Obwohl insbesondere die westlichen Staaten im Einvernehmen versuchten, ein Ausufern dieser Forschung einzudämmen, konnten sie nicht die Züchtung genetischer Mutanten verhindern, die im Laufe der 1970er Jahre an einem geheimen Ort im Grenzgebiet zwischen Indien und Pakistan entstanden.

Diese Augments waren Kristallisationspunkt einer Zukunftsvision der beteiligten Wissenschaftler von einer gesünderen und stärkeren Menschheit, die die Fehler der Vergangenheit hinter sich lassen sollte. Tatsächlich stellte sich heraus, dass die Mutanten mit besonderen körperlichen und mentalen Leistungswerten aufwarten konnten, welche die Fähigkeiten ‚normaler‘ Menschen weithin übertrafen. Zwar wurde das genetische Projekt mit der Zerstörung der Brut- und Erziehungsstätte *Chrysalis* durch den Agenten Gary Seven und sein Team gestoppt, doch die Augmentkinder entkamen in alle Teile der Welt.

Eine Weile blieb es ruhig. Im Laufe der 1990er Jahre dann wurden die erwachsen gewordenen ‚Übermenschen‘ zu einer Bedrohung für den Weltfrieden. Angetrieben durch außerordentlichen Ehrgeiz und unbändigen Machtwillen, die ihre Fähigkeiten erzeugten, schlangen sie sich in einer Art rassistischen Bewegung zur Weltherrschaft auf. Mithilfe ausgeklügel-

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

ter Intrigen gelang es ihnen bis zum Jahr 1993, rund ein Viertel der Erde unter ihre Kontrolle zu bekommen, vornehmlich in den Gebieten der Zweiten und Dritten Welt. Der größte Fürst unter ihnen und zugleich treibende Kraft im politischen Schulterschluss der Augments war der Sikh Khan Noonien Singh.



Khan ist der einflussreichste aller Augments

Verlauf

Spätestens jetzt kannte das Machtverlangen der Optimierten keine Grenzen mehr – sie griffen aus, um auch den Westen mit ihren totalitär ausgerichteten Gesellschaftsapparaten zu vereinnahmen, in denen ‚normale‘ Menschen den Augments als Untertanen zu dienen hatten. Die von den Mutanten regierten Staaten begannen einen Feldzug gegen die

freie Welt, und ein Konflikt an der Schwelle zum globalen Krieg keimte herauf.

Doch bevor er sich weiter verdichten konnte, begannen die einzelnen Augmentfürsten, von Paranoia und Verschwörungstheorien durchdrungen, einander selbst misstrauisch zu werden – und bekriegten sich ihrerseits. Das schwächte ihre Linie im Kampf gegen die Alliierten und brachte ihnen binnen weniger Jahre eine vernichtende Niederlage ein. Bis sein Tempel in Samarkand im Herbst des Jahres 1996 von Kampftruppen des westlichen Bündnisses gestürmt wurde, versuchte Khan verbissen, den Zusammenbruch der eugenischen Regentschaft u.a. dadurch zu verhindern, indem er in den Besitz eines Killervirus gelangte und offen drohte, es auf der gesamten Welt in Umlauf zu bringen.

Ende und Nachkriegsphase

Das Ende der Eugenischen Kriege mündete, jenseits der Tatsache, dass die meisten Augments getötet wurden, in die Flucht des mächtigsten Herrschers Khan in den Weltraum. Mit dem Kryostateschiff *S.S. Botany Bay* begab er sich ins Exil, in der Überzeugung, eines Tages zurückzukehren und die Erde kraft seines Superioritätsanspruchs endgültig zu unterwerfen. Vorher wollte er sich jedoch der Vision verschreiben, eine Gesellschaft zu errichten, die ausschließlich Augments kannte.



Am Ende schlägt sich Khan an Bord der *Botany Bay* in die Flucht

Im Hinblick auf eine Bilanz der drei Jahre währenden Eugenischen Kriege lässt sich sagen, dass sie mindestens dreißig Millionen Opfer forderten und gerade die Entwicklungsländer mit humanen, materiellen und ökologischen Verwüstungen heimsuchten, die bis weit ins 21. Jahrhundert anhielten und weitere, schwerwiegende Konfliktlinien nach sich zogen.

Eine der ersten Maßnahmen nach Beendigung des Konflikts bestand darin, dass die Manipulation der DNS eines Menschen auf der Erde unter Höchststrafe gestellt wurde. Trotzdem konnten sich die Regierungen nicht darauf einigen, die circa zweitausend verbliebenen Augmentembryonen endgültig zu vernichten. Als kleinster gemeinsamer Nenner wurde der Beschluss gefasst, sie zunächst auf einer künstlichen Insel unter internationalem Recht, ein Jahrhundert später außerhalb der Erde auf einer entlegenen

Raumstation mit der Bezeichnung Cold Station 12 zu lagern.

Einordnung

Die Eugenischen Kriege, einer der verheerendsten Konflikte in der Geschichte der Erde, können als ein ideologischer Konflikt auf Basis einer rassistisch-biologischen Utopieideologie angesehen werden. Dabei ähnelte die Weltanschauung der Augments stark der Blut-und-Boden-Ideologie der Nationalsozialisten, von denen sie im Übrigen auch teils Anleitung für ihr Vorgehen bezogen.

Bemerkenswert ist, dass in der späteren Geschichtsschreibung des 23. und 24. Jahrhunderts nicht immer eindeutig zwischen Eugenischen Kriegen und Drittem Weltkrieg unterschieden wird, obwohl immerhin drei Dekaden zwischen beiden Konflikten gelegen haben. Ursächlich hierfür ist gewiss die Tatsache, dass mit dem Verschwinden der Augmentherrschaft nicht auch ihre Ideenkreise sich gänzlich auflösten. Tatsächlich gab es für die ‚normale‘ Menschheit neben der Verurteilung der Eugenischen Kriege und der Absichten, die die Augments verfolgt hatten, auch eine zweite Entwicklungslinie. Diese stand angesichts von Fragen wie Überbevölkerung und dem zunehmenden Versagen des internationalen Friedenssystems dem Gedanken einer biologisch geläuterten Menschheit aufgeschlossen gegenüber. So blieb Khan Noonien Singh, mochte er auch ein gentechnisches Erzeugnis gewesen sein, für einen Teil der irdischen Bevölkerung ein indirektes Vorbild für den Aufbau einer sozialutopischen Menschheit, die in der Lage war, ihre anhaltenden Probleme dauerhaft hinter sich zu lassen. Dieses Bedürfnis nach einer ‚Erlöserfigur‘ bzw. neuen Weltordnung wurde

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

maßgeblich katalysiert durch die im 21. Jahrhundert um sich greifenden wirtschaftlichen und ökologischen Verwerfungen auf der Erde, die Agitatoren wie Colonel Phillip Green einen Boden bereiten, um das internationale Staatensystem ins Chaos zu stürzen, wodurch letztlich der Dritte Weltkrieg (2026-53) ausgelöst wurde.

Mehr als einhundert Jahre später, im Jahr 2154, stahl der Genetiker Arik Soong mehrere Augmentembryonen, zog sie groß und hatte die Vision, die Mutantenbewegung wieder zu beleben, weil er glaubte, man könne Augments ohne negative Eigenschaften wie enorme Aggressivität, Paranoia und extremes Geltungs- und Machtverlangen erschaffen. Diese Hoffnung stellte sich allerdings als Trugschluss heraus. Soongs Augments konnten gestoppt und ihre Vorhaben unterminiert werden. Schließlich starb mit Khan, der es wegen seines Kryoschlafs bis ins 23. Jahrhundert schaffte, anno 2282 der letzte genuine Augment. Aber sein unfreiwilliges Erbe ging nicht gänzlich verloren.

In der 2161 gegründeten Vereinigten Föderation der Planeten wurde frühzeitig ein allgemeines DNS-Optimierungsverbot in Kraft gesetzt, das jedoch einige Ausnahmen zuließ. So gab es auch noch im mittleren 24. Jahrhundert unter strengen Auflagen begrenzte genetische Erweiterungsexperimente, beispielsweise im Jahr 2365 auf der Forschungsstation Darwin auf dem Planeten Gagarin IV. Die hier behandelten Kinder sollten durch ein verbessertes Immunsystem resistent gegen die meisten Krankheiten werden. Diese Forschung stellte sich jedoch nicht als erfolgreich heraus. Abseits des allgemeinen föderationsweiten DNS-Optimierungsverbots ließ sich die Entstehung eines Schwarzmarktes für körperliche

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

und geistige Aufwertung nicht vollständig verhindern, dessen informelles Zentrum der Planet Adigeon Prime wurde. Die Optimierung von Menschen und anderen Lebewesen erreichte zwar nie wieder die beängstigende Dimension der Mutanten aus den Eugenischen Kriegen, doch hat die Faszination gesteigerter Kraft- und Kognitionsfertigkeiten die Menschheit auch nie wieder vollständig verlassen, und mag es sich auch nur um die Angst von Eltern handeln, ein Kind mit deutlicher Behinderung zur Welt zu bringen und großziehen zu müssen.

Referenz

TOS
1x22
ST II

TNG
1x01
2x07
ST VIII

DS9
5x16
6x09

ENT
4x04
4x05
4x06

ST-Romane/Comics
Eugenic Wars, I
Eugenic Wars, II
To Reign in Hell (TOS)

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Abyss (STC)²¹

²¹ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/abyss.htm>

Anhang:

Auszug aus *Abyss: Harbinger*²²

16. September 1991

Samarkand, Usbekistan

„Man erwartet Euch, Exzellenz.“

Khan prüfte sein Ebenbild in dem großen Spiegel, der seinen privaten Ankleideraum zierte. Er hielt nichts von falscher Bescheidenheit, und ihm gefiel, was er sah: eine männliche Autoritätsfigur, mit durchtrainiertem Körper und stolzer Haltung. Sein dichtes, schwarzes, zu einem Zopf gebundenes Haar glänzte, und seine rote Nehru-Jacke war mit echten Goldfäden bestickt.

„Ausgezeichnet.“, sagte er zu Joaquin und drehte dem Spiegel den Rücken zu. Sein treuer Leibwächter wartete neben der offenen Tür zu Khans persönlichen Gemächern. Ein silbernes *chakram*, die traditionelle Wurfwaffe eines Sikh-Kriegers schmückte die Wand im Foyer; die messerscharfen Kanten des Stahlrings reflektierten das Licht aus der Garderobe. Khan sonnte sich kurz in dem Glanz, den der leuchtende Reif ihm verlieh.

„Dann wollen wir unsere verehrten Gäste nicht länger warten lassen...“

22

http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/anderedownload/Abyss_Harbinger.pdf

Heute war der Tag, auf den er so lange schon hingearbeitet hatte: Er hatte viele seiner Brüder und Schwestern aus der ganzen Welt zu sich in seinen neuen Tempel geladen. Nachdem die Kinder von *Chrysalis* so lange in alle Himmelsrichtungen verstreut gewesen waren, würde er den ernsthaften Versuch unternehmen, sie unter seinem Banner zu einen. Er war durchaus zu Konzessionen bereit. Wenn sie denn im Gegenzug seine Führerschaft anerkannten. Was diese einzige zentrale Bedingung anging, so würde er nicht zurückweichen. Nicht einmal vor seinem eigenen Fleisch und Blut.

Khan trat an Joaquin vorbei in den marmorenen Korridor. Mit großen Schritten ging er an polierten Kalksteinwänden mit eingelassenen und mit Edelsteinen verzierten Tafeln vorbei, die eine stilisierte Darstellung der heiligen Doppelhelix zeigten, dem Ursprung aller Vererbungslehre. Türkis, Malachit, Lapislazuli, Karneol, Jaspis und andere funkelnde Halbedelsteine repräsentierten die verschiedenen auf den verdrehten Strängen angeordneten Nukleotiden.

Alle paar Meter waren Mitglieder aus Khans Elitewache postiert, die nun – wie auch sein Tempel – endlich komplett war. „Gesegnet sei Khan!“, rief ihm nacheinander jeder Einzelne entgegen. Khan nahm ihre Huldigung mit einem anerkennenden Nicken entgegen, offensichtlich erfreut über die Loyalität und Hingabe an ihre Pflichten.

Schon bald, dachte er, wird die gesamte Menschheit meinem überlegenen Willen die Treue schwören.

Der Gang führte zu einem offenen, viele Meter breiten sonnendurchfluteten Innenhof. Würzig riechender Wind empfing ihn. Es war ein herrlicher Tag in Samarkand, und der Himmel war so leuchtend blau wie die Kuppel der Bibi-Khanum-Moschee. Die Luft war warm und trocken, aber bei Weitem nicht so drückend heiß wie an sengenden Sommertagen. Ein lotusförmiger Brunnen in der Mitte des Hofes spie eine Fontäne kristallklaren Wassers in die Luft, das beim Zurückfallen ins Becken klaren Schaum bildete.

Überall flatterte das Banner des Großen Khans: ein Halbmond vor dem Hintergrund einer großen Sonne, die ihre Strahlen in sämtliche Richtungen schickte. So wie er seine Segnungen in die Welt schicken würde.

Bewaffnete Wachen patrouillierten auf den hohen Sandsteinmauern jenes Walls, der um den eigentlichen Tempel gespannt war. Die hoch aufragenden, rötlich braunen Befestigungsanlagen waren über dreißig Meter hoch. Niemand würde dort jemals hindurchkommen, wenn er es nicht wollte.

„Khan! Khan!“, jubelten die Wachen auf den Mauern, als sie ihn erblickten. Im Gegensatz zu seiner Elitetruppe waren diese Männer und Frauen nicht wie er mit Superkräften ausgestattet, sondern ganz gewöhnliche Menschen, die intelli-

gent genug waren, ihm die Zukunft anzuvertrauen. Khan hatte ein Herz für diese unglücklichen, unvollkommenen Geschöpfe, und ein großmütiges Gefühl der Überlegenheit ließ ihn sich ihnen und den weltweit leidenden Massen gegenüber verpflichtet fühlen. In der neuen Welt, die er erschaffen würde, gäbe es Frieden und Wohlstand für alle. Er war ein gütiger Herrscher.

„Khan! Khan! Khan!“

Die Jubelschreie der Männer und Frauen ertönten aus voller Kehle und hallten über den gesamten Befestigungsgürtel hinweg, während Khan unter dem azurblauen Himmel dahinschritt, getragen von der Begeisterung seiner Anhänger. Er konnte geradezu fühlen, wie sein außergewöhnliches Schicksal sich erfüllte, wie seine Bestimmung mit jedem Schlag seines Herzens durch seine Adern pochte.

Bald schon würde sich sein Plan erfüllen. Wenn die letzten Vorbereitungen getroffen und er die unangefochtene Speerspitze der Übermenschen geworden war, würde ein Krieg die Welt überziehen wie ein reinigendes Feuer. Und danach würde der Frieden da sein – für alle und für immer.



2026-53: *Dritter Weltkrieg*

Der Dritte Weltkrieg in der ersten Hälfte des 21. Jahrhunderts ist der bislang schwerwiegendste Konflikt auf der Erde mit verheerenden Folgen für die gesamte Menschheit. Gleichzeitig markiert er das Ende einer durch Nationalstaaten und Staatenverbünde geprägten Machtpolitik. Es sind nicht nur die Lehren aus dem Krieg, die ein neues Mentalitätsparadigma der Menschheit anbrechen lassen, sondern im weiteren historischen Verlauf auch und vor allem der Warpflug Zefram Cochranes und der daraus resultierende Erstkontakt mit den Vulkaniern.

Ursachen

Als 2026 der Dritte Weltkrieg ausbrach, war dies eine längerfristige Konsequenz aus den Eugenischen Kriegen Ende der 1990er Jahre. Letztere hatten das Staatensystem völlig verändert und zerrüttet, sodass die weltpolitische Lage zu Beginn des 21. Jahrhunderts extrem angespannt war. Die Globalisierung, wie sie sich noch zum Ende des vorangegangenen Jahrhunderts entwickelt hatte, war unter der machtpolitischen Konfrontation der großen politischen Blöcke Global Union (ökonomischer und militärischer Zusammenschluss der USA mit der Europäischen Union) und Östliche Koalition (neokommunistischer Staatenbund unter der Führung Chinas und Nordkoreas) nahezu zum Erliegen gekommen. Dies führte zu wirtschaftlicher Not und hoher Arbeitslosigkeit, verstärkt um Folgen, die die Erschöpfung fossiler Energieträger, insbesondere des Erdöls, mit sich brachte.

Zudem landete bereits im Jahr 1997 ein Meteor in Nordfrankreich und verbreitete dort die Sporen einer rätselhaften, außerirdischen Flora, die später als ‚Schwarze Magnolie‘ bekannt werden sollte. Binnen weniger Jahre breitete sich die Magnolie aus und zerstörte dabei menschliches, tierisches und pflanzliches Leben. Offenbar schmarotzte sie lebenswichtige Mineralien aus der Natur und rekristallisierte diese in extremer Geschwindigkeit. Binnen zweier Jahrzehnte verschlang sie beinahe ein Drittel der Erdoberfläche. Die Menschen waren auf der Flucht und gezwungen, die Welt in verschiedene (blaue, gelbe und rote) Zonen einzuteilen (siehe meine Romanreihe *Abyss*).



Die Schwarze Magnolie beginnt die Erde zu verändern

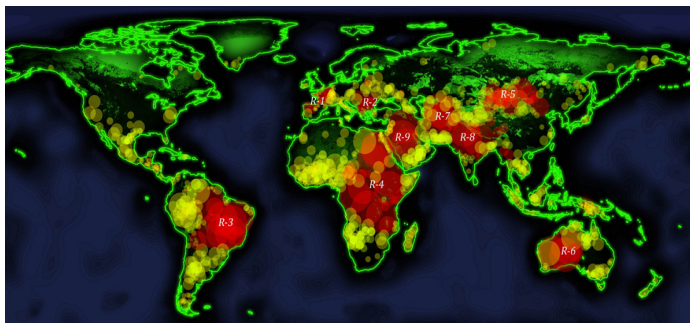
In diesem Klima entstand eine neue, pseudoreligiöse Terroristengruppe, die sich selbst als die *Kinder des Lichts* bezeichnete. Beseelt von dem Glauben, die Schwarze Magnolie sei der Schlüssel zur evolutionären Weiterentwicklung der Menschheit, begingen ihre Mitglieder unter Führung eines mysteriösen Mannes, den sie für eine Art Messias hielten, Anschläge auf der gesamten Welt. In den von der Magnolie befallenen Zonen rekrutierten sie neue Anhänger und provozierten schwerwiegende Konflikte, die auch die Global Union und die Östliche Koalition zusehends gegeneinander trieben (vgl. Roman: *Road To Hell* und *Fire of the Black Rose*).

Unter dem Einfluss der *Kinder des Lichts* breitete sich gerade in den 2020er Jahren eine fatale Ideologie auf der Erde aus, die Anleihen bei den Vorstellungen von Khan Noonien Singh machte: Der Imperativ einer von Unproduktivität, Behinderungen und Geburtskrankheiten befreiten Menschheit begann sich in Anbetracht der enormen Umweltkatastrophen und Rohstoffknappheit immer mehr durchzusetzen.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

In diesem Kontext ist beispielsweise auch der Bell-Aufstand von 2024 zu sehen; er war das Ergebnis einer Verbannung sozioökonomisch schlecht gestellter Personen in sogenannte Schutzzonen. Damit erhielt die biologisch-rassistische Utopie, wie sie die Augments einst vertreten hatten, in anderem Gewand neuen Auftrieb.

Unmittelbar im Zentrum der Vorgeschichte zum Dritten Weltkrieg stand auch der ehemalige Colonel und Politiker Phillip Green. Ab 2025 trat er an die Spitze einer eigenen Untergrundgruppe und sicherte sich in vielen Staaten der Zweiten und Dritten Welt Unterstützung. Durch Intrige und List gelang es ihm, die latenten Konfliktherde im internationalen politischen System weiter anzufachen. Green träumte – abermals in Anlehnung an Khan – von einem schöpferischen Krieg, der die Menschheit einem reinigenden Ausleseprozess unterziehen sollte. Mit dieser Motivation zerstörte er auch den unfertigen Prototypen eines neuen Überlichtraumschiffs, an dem unter anderem Zephram Cochrane und Jackson Roykirk gearbeitet hatten, um der Menschheit das Überleben zu sichern, sollte die Erde einen ökologischen Kollaps erleiden. Schließlich gelang es Green und seinen Ökoterroristen sogar, Großbritannien zu infiltrieren. Mit dem Ausscheren der stabilsten Demokratie aus dem alliierten Bündnis erfuhr der Westen eine beträchtliche Schwächung.



In kurzer Zeit breitet sich die Schwarze Magnolie auf dem ganzen Erdball aus

Auch, wenn es der Wissenschaftler Cooper Banks 2026 in einem letzten Versuch erreichte, die Schwarze Magnolie zu zerstören, konnte der Ausbruch des Kriegs nicht mehr gestoppt werden. Das Pulverfass, in das sich die Welt unlängst verwandelt hatte, ging in die Luft.

Verlauf

Der Dritte Weltkrieg fand in einem durch diverse vorangegangene Krisen ökonomischer und ökologischer Art völlig anarchischen wie chaotischen internationalen System seinen Ausgangspunkt. Internationale Regulierungsinstanzen wie die UNO waren längst entwertet, als es zu ersten Kampfhandlungen kam. Anders, als noch im Ersten oder Zweiten Weltkrieg, wo sich die Kräfteachsen um einen Fünf- bzw. Dreiklang von Supermächten bewegten, herrschte in diesem Krieg von vorneherein eine beträchtliche Multipolarität vor, in der viele an den Rand der Existenz gedrängte Staaten kurzfristige Bündnisse eingingen, um sich ihr Überleben bzw. strategische Vorteile zu sichern. Damit spielte von Anfang an

neben einer ideologischen auch die realpolitische Komponente eine nach wie vor bedeutsame Rolle.

Geführt wurde der Krieg in seiner Hochphase mit nuklearen Vernichtungswaffen, die unangekündigt und mit perfiden Tarnsystemen ausgestattet über dem ganzen Globus abgeschossen und zum Einschlag gebracht wurden. Rekonstruktionen der radioaktiven Verseuchung legen nahe, dass zu Beginn der zweiten Hälfte des 21. Jahrhunderts mindestens ein Viertel der Erde so gut wie unbewohnbar geworden sein muss. Noch intakte Regionen wie der Norden der USA litten verstärkt unter unberechenbaren Klimakatastrophen und saurem Regen.

Während des Kriegs, 2036, wurde ein Versuch unternommen, die zusammengebrochenen Vereinten Nationen neu zu beleben – mit der Gründung der so genannten Neuen Vereinten Nationen (NUNO). Sie sollte unter anderem den Wiederaufbau zerstörter Gesellschaften zur Aufgabe haben. Auch wurde beschlossen, dass kein Erdenbürger für die Verbrechen seiner Vorfahren verantwortlich gemacht werden könne. Anders als erhofft, vermochte der Versuch einer Wiederaufnahme des Völker- und Staatendialogs zu keinem Ende des Kriegs beizutragen – er wütete noch fast zwei Jahrzehnte. Die NUNO würde erst mit dem Beginn des 22. Jahrhunderts einen positiven Ansatz finden, gestützt durch die Hilfe der Vulkanier.



Phillip Green ist eng mit dem Drama des Dritten Weltkriegs verbunden

Ende und Nachkriegsphase

Die gewalttätigen Aktionen von Green und seinen Ökoterroristen, vor allem aus der Dritten Welt stammend und nicht selten mit Drogen bei Disziplin gehalten, führten noch vor dem offiziellen Ausbruch des Dritten Weltkriegs Mitte 2026 zu über dreißig Millionen Toten. Insgesamt kostete der Dritte Weltkrieg mehr als 600 Millionen Menschen das Leben. Er vernichtete internationale Strukturen nahezu vollständig und ließ nur wenige intakte Staaten übrig. Ebenso lagen die meisten Hauptstädte in Trümmern, die Atmosphäre war durch radioaktive Isotope verstrahlt. Der Krieg fand 2053 ein Ende, als in San Francisco ein wichtiger Teil der verfeindeten Nationen und Bündnisse einen Waffenstillstand ausriefen; allerdings wurde er aufgrund seiner Dezentralität und Asymmetrie fernab staatlicher Steuerung noch einige Jahre auf der Südhalbkugel weitergefochten.

Nach dem Krieg herrschten – trotz des Erstkontakts mit den Vulkanierin (2063) – noch lange Zeit Anar-

chie und Verheerung. Bis in die 2080er Jahre hinein sprach man von der postatomaren Schreckenszeit, in der unter anderem Richter grausame Schauprozesse für das Volk veranstalteten und Soldaten in Strahlenschutzanzügen für Ordnung im Richtersaal sorgten, oft auch barbarische Selbstjustiz übten. Da eine große Zahl von Menschen nicht daran glaubte, dass die Erde noch zu retten und die inneren Abgründe der Menschheit zu überwinden waren, kam es in der Zeit kurz nach dem Ersten Kontakt und dem frühen 22. Jahrhundert zu einem Exodus verschiedener Gruppen in den Weltraum. Diese Leute waren teilweise Anhänger des Neo-Transzendentalismus und hofften, auf einem neuen, erdähnlichen Planeten von vorne anfangen und dort im Einklang mit der Natur leben zu können.

Colonel Green und seine dezimierte Gruppierung überlebten den Krieg ebenfalls. Im besessenen Glauben an eine neue, rassistisch gereinigte Menschheit begann er, Strahlenopfer des Kriegs zu euthanasieren, um spätere Generationen „vor dem Unreinen zu bewahren“. Bevor er weitere Verbrechen begehen konnte, wurde er schließlich von einem Einsatzkommando der US-Armee erschossen.

Als Folge der fürchterlichen Erfahrungen im Dritten Weltkrieg nahmen mit dem Ende der postatomaren Schreckenszeit um 2080 die Bemühungen Fahrt auf, nationalstaatliche Strukturen in größere, supranationale Gemeinwesen zu überführen. Auf diese Weise entstand zunächst die Europäische Hegemonie, die als Vorbild für die spätere Weltregierung diente, welche zwischen 2135 und 2147 entstehen und zum Ende dieses Zeitraums alle kontinentalen Allianzen und Länder umfassen sollte. Es sollte bis zum Jahr 2113 dauern, dass sich die Erde mit Unterstützung

der neuen vulkanischen Partner von den schlimmsten Verheerungen des letzten Weltkriegs erholt haben und die ökonomische Situation der Bevölkerung erheblich besser würde. Armut, Krankheit und Krieg begannen nachhaltig zu verschwinden.

Einordnung

Der Dritte Weltkrieg, bei weitem verheerendster aller Weltkriege auf der Erde, kann als eine Mischung aus Verteilungs- und ideologisch motiviertem Konflikt gesehen werden. Ein Verteilungskrieg war er deshalb, weil lange vor seinem Ausbruch die Lage im internationalen System in eine verhängnisvolle Abwärtsspirale eingetreten war: Überbevölkerung und Rohstoffmangel, in erster Linie auf der Südhalbkugel, erreichten, symptomatisch belegt durch neue Ölkrisen, einen virulentes Moment. Ökologische Katastrophen nie vorher erlebten Ausmaßes erzeugten ein ganzes Milieu von Umweltflüchtlingen, welche die Küsten Europas überschwemmten. Auch trug die Monopolisierung und Rationalisierung der Weltwirtschaft zu einer unverhältnismäßigen Massenarbeitslosigkeit bei und schuf zudem eine regelrecht deregulierte, unzufriedene Arbeitnehmerschicht. Die Westmächte wurden von den wirtschaftlichen Verwerfungen – auch Börseneinbrüche, bedingt durch terroristische Anschläge – schwer angeschlagen und waren nicht imstande, sie auf schnellem Wege zu beseitigen.

Die politstrategische Vorgehensweise Phillip Greens bei der Heraufbeschwörung internationaler Krisen war gewieft. Im Gedächtnis der Geschichte soll es später einmal heißen, er habe seine Partner permanent „übers Ohr gehauen“. Ihm gelang es, durch Vermittlung und Vorgeben falscher Motive, viele

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Staaten der Zweiten und Dritten Welt zusammenzuschmieden und sie in politische Frontstellung gegen das Westbündnis unter Führung der USA zu bringen. Ideologisch ist der Dritte Weltkrieg deshalb in gleich zweifachem Sinne: in jenem nämlich, den Green den Staaten des Westens und der Östlichen Koalition suggerierte, und in dem vertuschten Primärziel, eine biologische Flurreinigung der Menschheit vorzunehmen.

An dieser Stelle bleibt anzumerken, dass, obwohl Green der Hauptakteur zur Auslösung des Dritten Weltkriegs war, sein Einfluss niemals hätte derart zum Tragen kommen können, wären nicht andere Fraktionen (auf die hier nicht weiter eingegangen wird) gewesen, welche taktische Fehler begingen oder sich von ihm gewinnen ließen, so auch Gruppierungen wie Al-Qaida. Im 22. Jahrhundert sollte Greens fragwürdiges Vermächtnis ein Vorbild für John Frederick Paxton, Führer der nach der Xindi-Krise (2153/54) erstarkten Terra-Prime-Bewegung, werden.

Referenz

TOS
2x25
3x22

TNG
1x01
1x02
2x18
7x26
ST VIII

DS9

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

3x11

3x12

ENT

4x04

4x05

4x06

4x19

4x20

ST-Romane/Comics
Federation

Abyss (STC)²³

²³ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/abyss.htm>



2063: *Erster Kontakt*

Der Erste Kontakt spielt sich am 5. April 2063 in Bozeman, Montana, auf der Erde ab, rund zehn Jahre nach Ende des Dritten Weltkriegs. Infolge von Zefram Cochranes historischem Warpflug entscheidet sich ein vulkanisches Beobachterschiff, auf der Erde zu landen. Es ist der erste Kontakt der Menschheit mit einer außerirdischen Spezies und ein zentraler Wendepunkt der irdischen Geschichte.

Vorgeschichte

Schon seit Mitte des 20. Jahrhunderts hatten die Vulkanier die Erde aus dem All beobachtet, aller-

dings aufgrund ihres Nichteinmischungsgrundsatzes gegenüber Prä-Warp-Kulturen eine direkte Kontaktaufnahme gemieden. Sie waren zwar an der Menschheit aufgrund deren – verglichen mit den meisten anderen Kulturen – extrem schneller und dynamischer Entwicklung hoch interessiert, allerdings besorgte sie auch der Umstand, dass das soziologische und politische Wissen der Menschheit nicht mit dem technologischen Fortschritt hatte mithalten können.

So sahen die vulkanischen Beobachter eine gefährliche Instabilität der menschlichen Zivilisation, die tatsächlich Ende des 20. Jahrhunderts in die Eugenischen Kriege (1993-96) und im Laufe des 21. Jahrhunderts in den ungleich schrecklicheren Dritten Weltkrieg (2026-53) mündete, welcher die Erde verwüstete. Die Zerstörungen und Verstrahlungen auf dem Globus waren derart enorm, dass man Zweifel haben musste, ob es der Menschheit aus eigener Kraft gelingen würde, sich dauerhaft zu erholen. Hinzu kam eine weitgehende Erosion politischer Strukturen und Staatlichkeit. Dennoch unterließen die Vulkanier es auch weiterhin, einen Kontakt zu den Menschen herzustellen, da diese nach wie vor nicht die Voraussetzungen einer zur Reise mit Lichtgeschwindigkeit fähigen Kultur erfüllten.

Zefram Cochranes Warpflug

Diese Bedingungen veränderten sich durch den von Zefram Cochrane am 5. April 2063 um 11 Uhr erfolgreich durchgeführten ersten Warpflug der irdischen Geschichte. Cochrane, ein desillusionierter, aber genialer Wissenschaftler, hatte vor Ausbruch des Dritten Weltkriegs in einer Denkfabrik zusammen mit Persönlichkeiten wie Jackson Roykirk,

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

Shannon Janeway, Rain Robinson und Shaun Christopher gearbeitet. Angesichts des besorgniserregenden ökologischen und politischen Zustands der Erde war nach einer Möglichkeit gesucht worden, in möglichst absehbarer Zeit neue bewohnbare Planeten erreichen zu können. Dabei war nicht nur der Bau einer interstellaren Arche in der geheimen Denkfabrik vorangetrieben, sondern auch an einem neuen Antriebssystem geforscht worden. Nach einer Katastrophe im Forschungskomplex war Cochrane einer der wenigen Überlebenden gewesen (siehe meine Romanreihe *Abyss*).

Erst nach Ende des Dritten Weltkriegs, den er mit Glück überlebte, war es ihm möglich, die begonnene Arbeit am Antriebssystem zu vollenden. Cochrane nutzte eine aus dem Dritten Weltkrieg übrig gebliebene Titan-V-Interkontinentalrakete, aus der er sein Warpschiff, die *Phoenix*, zwischen 2056 und 2063 konstruierte. An seiner Seite war die Pilotin Lily Sloane, die ihm entscheidend half, die nötigen Finanzmittel für sein Projekt zu organisieren, an das zum damaligen Zeitpunkt nicht allzu viele Personen glauben wollten. Zudem gab es auf der Erde nach dem Dritten Weltkrieg unmittelbare Probleme als fremde Sonnensysteme zu erreichen.



Die *Phoenix* führt ihren historischen Warpflug durch

Landung in Montana

Cochranes Flug war nur kurz. Nach erfolgreicher und stabiler Reise mit Warp eins kehrte er zum Startkomplex in Nordamerika zurück. Die Warpsignatur, die die *Phoenix* im Zuge ihres Flugs hinterlassen hatte, wurde kurz darauf vom vulkanischen Scoutschiff *T'Plana-Hath* aufgefangen, woraufhin letzteres seinen Kurs änderte und sich zur Erde begab. Der vulkanische Kommandant – ein Mann namens Solkar, der die Erde seit langem beobachtete und von ihr fasziniert war – war begierig darauf, den Menschen kennenzulernen, der es geschafft hatte, die Warpmauer zu durchbrechen. Obwohl er sich hätte mit seiner Regierung beraten sollen, beschloss er, den ersten Kontakt direkt mit der Menschheit herzustellen, da die Nichteinmischungsklausel nun nicht mehr griff.



Wendepunkt der Erdgeschichte: Es kommt zum Ersten Kontakt

Am Abend des 5. April landete die *T'Plana-Hath* unter den Augen der dortigen Bevölkerung in Bozeman, Montana, wo Solkar und seine Besatzung das Schiff verließen. Solkar trat als erstes zu Cochrane herüber, streifte seine Kapuze ab und gab somit sein nicht-irdisches Erscheinungsbild preis. Anschließend begrüßte er Cochrane nach vulkanischer Art („Lebe lang und in Frieden“).

Konsequenzen des Ersten Kontakts und weitere Entwicklung

Betrachtet man die Umstände von Zefram Cochranes Warpflug, so liegt ihm eine gleich doppelte Ironie zugrunde. Zum einen war es ihm ausgerechnet unter den erbärmlichen Bedingungen und im allgemeinen Chaos nach dem Dritten Weltkrieg gelungen, einen Antrieb zu entwickeln, der Reisen mit Lichtgeschwindigkeit möglich machte. Zum anderen hatte er die *Phoenix* aus einer alten Massenvernichtungswaffe erbaut, mit deren Hilfe er jedoch eine nie da gewesene Ära des Friedens einläutete.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Der Erste Kontakt veränderte die Geschichte der – zum damaligen Zeitpunkt darhenden – Menschheit wie nur wenige andere Ereignisse. Unmittelbar wurde den Menschen klar, dass sie nicht allein im Universum sind, was Folgen für das eigene Selbstverständnis als Spezies hatte und sicherlich ein Impulsgeber bei der Entwicklung hin zur Weltregierung (Vereinigte Erde) war.

Die Erde hatte das große Glück, mit den Vulkaniern auf eine friedliche, aufgeklärte und hilfsbereite Zivilisation zu treffen. Tatsächlich würde es maßgeblich der technologisch weit entwickelten vulkanischen Unterstützung zu verdanken sein, dass der Planet innerhalb von fünfzig Jahren wieder würde aufgebaut werden können, auch wenn die Übergangsphase sich schwierig und chaotisch gestaltete (postatomare Schreckenszeit, Flucht von der Erde). Armut, Krankheit und Krieg würden spätestens im mittleren 22. Jahrhundert vom Globus verschwunden sein.

Ab 2068 wurden offiziell diplomatische Beziehungen mit den Vulkaniern aufgenommen. Nur wenige Jahre später folgten erste Handelsverträge, die es der Erde ermöglichten, sich wirtschaftlich schneller zu erholen. Mithilfe der vulkanischen Handelspartner konnten die trägen und teilweise jahrelang reisenden Frachter der Earth Cargo Services auch mit einer Handvoll weiterer Völker wie den Draylaxianern, Teneebianern und Denobulanern frühzeitig in Kontakt treten.

Bilanzierend lässt sich der Erste Kontakt mit den Vulkaniern also nur als ein Segen für die Entwicklung der Menschheit bezeichnen und vielleicht sogar als ihre Rettung im buchstäblich letzten Moment, denn der Zustand der Erde war nach dem letzten Welt-

krieg kritisch wie nie. An diesem Segen ändert auch der Umstand nichts, dass es längerfristig – anfangend mit der ersten Hälfte des 22. Jahrhunderts – zu zunehmenden Spannungen zwischen beiden Völkern kam.

Hatten sich die Vulkanier im Jahr 2063 und danach noch ausgesprochen neugierig und hilfsbereit gezeigt, traten sie etwa bei der Entwicklung des Warp-fünf- und NX-Programms (2119-51), aber auch im weiteren Verlauf bei der ersten Tiefenraummission der Menschheit mit der *U.S.S. Enterprise, NX-01*, (2151-60) als Bremser auf und enthielten der Sternenflotte nicht selten vitale Informationen vor. Diese Veränderungen hatten politische Ursachen und hingen mit der zunehmenden Machtballung des Oberkommandos, insbesondere unter Administrator V'Las, zusammen. Dass es im Jahr 2154 ausgerechnet die Menschheit sein würde, die Vulkan helfen würde, die Zweite Reformation auszulösen und wieder auf den Pfad von Demokratie und politischer Tugendhaftigkeit zurückzufinden, bezeichnete der berühmte Sternenflotten-Captain Jonathan Archer später einmal als „ausgleichende Gerechtigkeit“.

Der 5. April 2063 wird in der Vereinigten Föderation der Planeten als Feiertag (Tag des Ersten Kontakts) begangen, da in ihm die Keimzelle einer langen Entwicklungslinie hin zum interstellaren Völkerbund gesehen wird, der am 11. Oktober 2161 seine Geburt erlebte. Die Erde und Vulkan gehören auch noch im 24. Jahrhundert zu den bedeutendsten Kernwelten der Föderation und gelten zusammen mit Völkern wie den Andorianern und Tellariten als ‚Motor‘ der Planetenallianz.

Referenz

TOS

2x09

2x26

TNG

1x01

ST VIII

VOY

7x23

ENT

1x01

1x02

2x02

2x12

2x24

4x07

4x22

ST-Romane/Comics

Abyss (STC)²⁴

²⁴ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/abyss.htm>

THE NEW NEW YORK TIMES

April 6, 2063

Humans go faster than light, make contact with aliens

“They look a lot like the devil,” *says eyewitness*

BOZEMAN, MONTANA—In an incredible confluence of history-making events, a Montana man named Zefram Cochrane launched a homemade spaceship from a nuclear missile silo yesterday and traveled faster than the speed of light, effectively rewriting the laws of physics.

The flight prompted humanity's first contact with aliens from another planet, when an alien spaceship observed Mr. Cochrane's flight and followed his spaceship back to Earth.

This remarkable event affirms the existence of intelligent life beyond Earth. According to witnesses, the aliens call themselves “Vulcans.” They bear a strong resemblance to human beings, differentiated only by a greenish tint to their skin color, pointed ears, and slanted eyebrows.

“They look like Halloween versions of Satan,” Mr. Cochrane said after spending several hours with them, “but act like distant British schoolmasters.” Apparently, although they speak a native Vulcan language, they have

observed Earth for many centuries and all three occupants of the craft spoke English, as well as several other human languages, with fluency.

Both ships were picked up on tracking systems all over the world. Mr. Cochrane's ship, a refurbished ICBM installed with a matter/anti-matter reactor of Mr. Cochrane's design, flew for one minute at a little past the speed of light (more specifics about the unique history of Mr. Cochrane's ship and flight on page A10). A few hours after both ships returned to Earth, the American military sent helicopters to the area.

“I flew over the silo,” Frank Christopher, a lieutenant in the Army Air Force, said. “There was this giant thing that looked like a cathedral sitting there.”

Lt. Christopher did not, however, get to meet the aliens. “While I was circling, the cathedral craft lifted off. Its backwash almost knocked me out of the sky. Still trying to wrap my mind around the whole thing.”

Quelle: Star Trek Federation: The First 150 Years (D. Goodman)



2063-2123: *Flucht von der Erde*

Im Laufe des 21. und frühen 22. Jahrhunderts verlassen verschiedene Schiffe die Erde und brechen ins bis dato unerforschte All auf. So unterschiedlich ihre Ziele sein mögen: Sie alle teilen die Gemeinsamkeit, dass sie der ausgebluteten Wiege der Menschheit den Rücken kehren und eine neue Heimat zwischen den Sternen finden wollen.

Hintergrund

Auch nach dem Ersten Kontakt mit den Vulkaniern infolge von Zefram Cochranes historischem Warpflug am 5. April 2063 blieb die Erde auf etliche Jahrzehnte

te ein darbender, verwüsteter und sozial prekärer Planet. Trotz der Bemühungen der hilfsbereiten Vulkanier, mit denen vergleichsweise schnell Handels- und Unterstützungsabkommen geschlossen wurden, waren die Staaten und Gesellschaften auf den meisten Kontinenten weitgehend zerstört und mussten von Grund auf neu errichtet werden. Obwohl der Dritte Weltkrieg 2053 zu einem Ende gekommen war, wurde die Lage vielerorts zunächst schlimmer anstatt besser.

Bis in die 2080er Jahre prägte die postatomare Schreckenszeit das Leben auf der Erde, eine Phase von ökologischer Verwüstung und radioaktiver Verstrahlung sowie politischem Chaos und Anarchie. Infolgedessen setzten sich auf dem Gebiet zahlreicher ehemaliger Nationen terroristische Regime durch, die ihre Bevölkerungen ausbeuteten und tyrannisierten. In dieser geschichtlichen Epoche ließen mit Drogen gefügig gemachte Soldaten in Strahlenschutzanzügen Willkür und Schrecken walten; es wurden mörderische Schauprozesse veranstaltet, die an längst überwunden geglaubte Phasen der menschlichen Historie erinnerten. Der Rechtsspruch ‚Unschuldig, bis die Schuld bewiesen ist‘ wurde zur schnellen Aburteilung von Angeklagten aufgelöst. Nun galt als schuldig, wessen Unschuld nicht bewiesen werden konnte. Parallel zu diesen barbarischen Schurkenstaaten wüteten zudem Fanatiker wie Colonel Green und seine dezimierten Anhänger weiter und begannen im Glauben an eine neue, rassistisch gereinigte Menschheit, Strahlenopfer des Kriegs zu euthanasieren, um spätere Generationen „vor dem Unreinen zu bewahren“.

In diesem postapokalyptischen Klima konstanter Depression und Existenzangst verloren viele Men-

schen den Glauben daran, dass die Erde sich jemals würde erholen können. Angesichts des Jahrzehnte währenden Weltkriegs, der bis zu einer Milliarde Opfer gekostet und nahezu alle großen Städte in Schutt und Asche gelegt hatte, fehlte es vielerorts an Kraft und Zuversicht, dass der Blaue Planet in Zukunft wirklich wiedererrichtet und zu einem besseren Ort werden könnte.

Zefram Cochrane hatte demonstriert, dass es eine realistische Perspektive war, neue Planeten innerhalb von einer oder zwei Generationen zu erreichen und diese zu besiedeln. So entstanden infolge seines legendären Überlichtflugs verschiedene Gruppierungen von Idealisten und Separatisten, die den Wunsch hegten, die Erde dauerhaft zu verlassen, eine neue Heimat in der Ferne zu finden und noch einmal von vorne anzufangen. Sie gedachten, eine Gesellschaft nach ihren eigenen Vorstellungen zu errichten. Nicht wenige dieser Leute waren Anhänger der philosophischen Strömung des Neo-Transzendentalismus (Begründer: Liam Dieghan), einer utopistischen Bewegung, die in der ungehemmten Expansion von nicht kontrollierbarer Technologie die Ursache des menschlichen Zusammenbruchs ausmachte und die mithilfe der Raumfahrt zu einem ursprünglicheren Lebensstil zurückkehren wollte. Besagte Personenkreise entstammten sozialen und religiösen Rand- und Splittergruppen, die den Wunsch hegten, in der Abgeschiedenheit eines anderen Sonnensystems ein einfaches Leben zu führen, das nicht nur mit der Natur, sondern auch ihren Vorfahren und/oder althergebrachten Bräuchen in Einklang steht. Auch eine Reihe von Wissenschaftlern schlossen sich diesen traditionalistisch fühlenden Personen an.



Das Schicksal der *S.S. Valiant* wird lange Zeit ein Rätsel bleiben

Diasporen zwischen den Sternen

Aufgrund des Warpflugs der *Phoenix* sowie des offiziellen Kontakts mit den Vulkaniern begann sich die Warptechnologie allmählich auf dem Erdball zu verbreiten, wenngleich nur die wenigsten Gesellschaften und Fraktionen aufgrund ihrer desolaten Lage überhaupt imstande waren, sie zu nutzen und entsprechende Raumschiffe zu konstruieren. Einigen Gruppen gelang es aber doch. Teils gehörten Mitglieder ehemaliger Raumfahrtorganisationen zu ihnen, teils gelang es ihnen, die Unterstützung intakt gebliebener Strukturen wie der NASA zu erhalten. Meist gediehen die Pläne und Vorbereitungen zum Aufbruch ins All in Eigenregie, denn supranationale Organisationen wie die Neuen Vereinten Nationen oder die Europäische Hegemonie waren in der postatomaren Schreckenszeit ohne nennenswerten Einfluss und Geldmittel. Eine Ausnahme bildete noch die Regierung der USA, die bis zu ihrer Auflösung immerhin teilweise handlungsfähig war und sich rascher als andere Gemeinwesen erholten. In manchen Fällen war die US-Regierung in die unterschiedlichen privaten Initiativen involviert.

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

Nicht selten waren die Gruppen, die eine Aussiedlung vorantrieben, nicht ehrlich zu den Staaten und/oder Organisationen, von denen sie Unterstützung erhielten. So gaben einige von ihnen vor, den Weltraum erforschen und mögliche koloniale Standorte erschließen zu wollen, doch über ihren insgeheimen Wunsch, nach der Besiedlung einer neuen Welt alle Bande zur vielfach verhassten Erde kappen zu wollen und damit nie wieder zurückzukehren, wurde nichts gesagt. Der Vollständigkeit halber muss aber gesagt werden, dass aufrichtige wissenschaftliche Neugier an der Ergründung des Universums bei vielen dieser Expeditionen eine wichtige Rolle spielte.

Da meistens nicht daran zu denken war, von Grund auf neue Raumschiffe zu entwerfen, wurden alte *DY*-Modelle verwendet und soweit dies möglich war modifiziert oder erweitert. In einigen davon kam Kryostasetechnologie zum Einsatz, sodass sie in Anbetracht der sehr niedrigen Warpgeschwindigkeit, die sie lediglich erreichen konnten, für lange interstellare Reisen als Schläferschiffe nutzbar waren.

Zwischen 2063 und 2100 kam es zu einer Reihe geordneterer und ungeordneterer Abflüge solcher ‚Flüchtlingsschiffe‘ in den Weltraum. Da viele offizielle Quellen aus der Ära der postatomaren Schreckenszeit verloren gegangen oder unvollständig sind und zudem chaotische Zustände jene Zeitperiode prägten, ist davon auszugehen, dass noch weitere Schiffe die Erde verließen, ohne dass heute Informationen hierzu vorliegen. Im Folgenden die Auflistung der bekannten Expeditionen.

- *S.S. Valiant*: Bei der *Valiant* handelt es sich um einen vergleichsweise fortschrittlichen

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

Expeditionsraumer, der Ende 2064 fertig gestellt wurde. Das Schiff verließ die Erde 2065 und damit unmittelbar nach dem Ersten Kontakt. Die *Valiant*, die offiziell unter dem Banner der Neuen Vereinten Nationen unterwegs war, ging später verloren. Erst im 23. Jahrhundert konnte herausgefunden werden, was mit ihr und ihrer Crew geschah. Obwohl es offiziell immer hieß, die *Valiant* sei losgeflogen, um den Weltraum zu kartografieren und mehr über die Milchstraße zu erfahren, ist durchaus davon auszugehen, dass die Besatzung vorhatte, einen neuen Planeten zu kolonisieren. Eine Rückkehr des Schiffes zur Erde war somit gar nicht vorgesehen. Der nachträgliche Fund eines privaten Tagebuches, das einem der führenden Mannschaftsmitglieder gehört hatte, belegt diese Annahme.

- *S.S. Conestoga*: Das *Conestoga*-Projekt wurde mit Unterstützung irdischer Weltraumbehörden realisiert. Es wurde als ‚Großes Experiment‘ bezeichnet und hatte zum ersten Mal ganz offiziell die Besiedlung eines Himmelskörpers außerhalb des irdischen Sonnensystems zum Ziel. Das zu dieser Zeit neuartige Kolonieschiff, dessen Klasse noch ein Jahrhundert lang im Einsatz sein sollte, startete 2069 unter dem Kommando von Captain Mitchell von der Erde, um rund zweihundert Kolonisten nach Terra Nova zu befördern. Nach neun Jahren der Reise erreichte das Schiff im Sommer 2078 die erdähnliche Welt und landete auf dem nördlichen Kontinent, um mit dem Aufbau der ersten menschlichen Kolonie außerhalb des Sonnensystems zu beginnen

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

(die *Conestoga* war wie ein Bausatz entworfen worden, aus dem heraus der koloniale Stützpunkt errichtet werden konnte). Als die Erde jedoch nach fünf Jahren weitere Kolonisten nachschicken wollte, protestierten die Siedler. Es kann davon ausgegangen werden, dass die *Conestoga*-Crew von vorneherein den Plan gehabt hatte, sich von der Erde abzunabeln. Kurz darauf brach der Kontakt für immer ab. Angesichts der zahlreichen Probleme, mit denen die Erde zu dieser Zeit konfrontiert war, und nicht zuletzt aufgrund fehlender Ressourcen für weitere Expeditionen dieser Größenordnung wurde kein zweites Kolonieschiff nach Terra Nova entsandt. Die Vulkanier wurden nicht um Hilfe gefragt. Erst im Jahr 2151 sollte sich herausstellen, welches weitere Schicksal die auf dem Planeten gelandeten Menschen gehabt hatten.

- *Besiedlung von Alpha Centauri:* Nach anderen gescheiterten Kolonisierungsprojekten entstand zwischen 2070 und 2100 das erste erfolgreiche Terraforming- und Besiedlungsunternehmen auf Alpha Centauri, circa 4,3 Lichtjahre von der Erde entfernt. Auch diese Siedler, unter ihnen viele Personen aus Zentralasien sowie Frankokanada, hatten von vorneherein eine ausgeprägte separatistische Ader. Kein Geringerer als Zefram Cochrane half bei der Errichtung der Kolonie, verbrachte etliche Jahre seines Lebens dort und entwickelte eine enge Bindung an Alpha Centauri. Anders als viele andere Niederlassungen sollte diese Kolonie durch frühzeitige Ansiedlung von Wissenschaftlern und Händlern eine wirtschaftliche Blüte erleben und unter ande-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

rem zu einem wichtigen Transitknoten für den sich entwickelnden interplanetaren Frachttransport werden. 2161, zur Zeit der Föderationsgründung, sollte Alpha Centauri als eigenständiges Mitglied und fünfte VFP-Gründungsnation in den interstellaren Völkerbund aufgenommen werden.

- *Vega-Kolonie:* Um etwa 2085 herum entstand die Vega-Kolonie. Trotz verschiedener Rückschläge entwickelte sie sich bis zum mittleren 22. Jahrhundert zu einem bedeutenden Handels- und Umschlagplatz und einem wichtigen Transitpunkt zwischen Draylax und Denobula. Selbst betrieb die Kolonie den Abbau und die Förderung von Dilitium, Lucasid und Verterium. Anders als bei anderen Standorten gelang es der Erde, die Vega-Kolonie trotz anfänglicher Separationsbestrebungen in ein vergleichsweise enges politisches Verhältnis einzubinden.
- *Erste Aufbrüche in den Ficus-Sektor:* Zwischen 2095 und 2100, während die Erde sich mit Unterstützung ihrer vulkanischen Verbündeten mühsam aus den Verheerungen und Zerrüttungen des Dritten Weltkriegs herausarbeitete, begannen die ersten Bemühungen zur Exploration und Besiedlung des Ficus-Sektors, eines vergleichsweise entlegenen Sternengebiets, in dem zahlreiche Ressourcen und mehrere besiedelbare Welten ausfindig gemacht worden waren. Zu den ersten Schiffen, die in den Ficus-Sektor entsandt wurden, gehörten die *S.S. Hokule'a* und die *V.K. Yuri Gagarin*. Bis in die zweite Hälfte des 22. Jahrhunderts sollten noch viele

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

weitere Schiffe folgen, darunter die 2123 von der Erde gestartete *S.S. Mariposa*, die unter anderem eine neoirische, landwirtschaftliche Kolonie auf Bringloid V begründen würde. Um ihren Abflug möglichst geheim zu halten, würden mehrere dieser Expeditionen vermeiden, in die offiziellen Startverzeichnisse aufgenommen zu werden. In manchen Fällen würde auch die ungeordnete Bürokratie des frühen 22. Jahrhunderts dazu beitragen, dass Schiffe mit dem Ziel Ficus-Sektor in Vergessenheit gerieten.



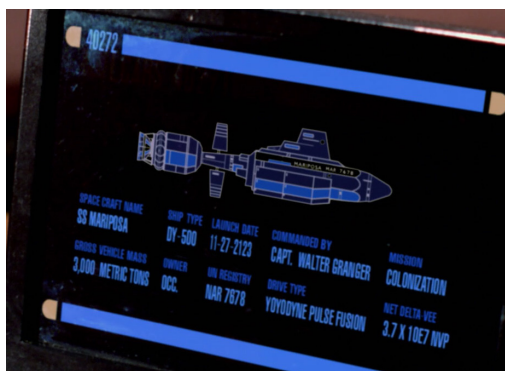
Als die *Conestoga 2069* aufbricht, ruhen große Hoffnungen auf ihr

Bedeutung und Einordnung

Eigentlich ist es verwunderlich, wie viele Expeditionen mit warpfähigen Schiffen kurz nach dem Ersten Kontakt von der Erde aus in den Weltraum starteten. Angesichts der sehr jungen und exklusiven Warptechnologie, der ausgeprägten Skepsis und mangelnden Unterstützungsbereitschaft der Vulkanier in Bezug auf irdische Kolonisierungs- und Explorationsexperimente und der prekären Lage der Erde

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

war die Entstehung all dieser Projekte bemerkenswert und zeugte von einem enormen Vorrat an Idealismus, Einfallsreichtum und Durchhaltevermögen. Ideologisch trug der Überbau des Neo-Transzendentalismus sicherlich dazu bei, dass Gruppierungen, zu denen etwa die Besatzungen der *Conestoga* oder der *Mariposa* zählten, ihr Ziel, die Erde mit überlichtschnellen Schiffen zu verlassen, schließlich erreichten.



Datenbankabruf über in den Ficus-Sektor aufgebrochene Schiffe

Obwohl viele Kolonien scheiterten oder die Schiffe gar nicht erst an ihren Zielen anlangten, waren diese Erfahrungen wichtige erste Schritte der Menschheit im All und bereiteten den Boden für die Entstehung von Versorgungs- und Handelsnetzwerken, wie sie später von den Earth Cargo Services genutzt werden sollten, sowie für die breite Durchsetzung des Warpantriebs auch bei zivilen Schiffen. Mehrere Niederlassungen, die ursprünglich aus der Flucht von der Erde entstanden waren, hatten durchschlagenden Erfolg und entwickelten sich zu den ersten menschlichen Außenposten außerhalb des Sol-Systems, die

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

die menschliche Gemeinschaft nach der Erholung und dem Wiederaufstieg der Erde ab 2113 bereicherten. Kolonien wie Alpha Centauri würden einer gedeihlichen Zukunft als souveräne Welten entgegenblicken und später in der Vereinigten Föderation der Planeten aufgehen. Die Diasporen infolge des Dritten Weltkriegs müssen rückblickend als bedeutende Entwicklungslinie hin zur Entstehung einer vereinigten Erde als raumfahrende, aufgeklärte Zivilisation gewertet werden und nicht bloß als Flucht einiger Eigenbrötler in den Weltraum.

Referenz

TOS

1x00

2x09

TNG

1x01

1x02

2x12

2x18

7x08

7x25

7x26

ST VIII

ENT

1x01

1x02

1x06

4x19

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

ST-Romane/Comics

Paradise Lost (STC)²⁵

Apotheosis #1 (STC)²⁶

²⁵ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/5x05.pdf>

²⁶ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/5x01.pdf>

22. Jahrhundert



2081-2151: Ära der Weltraumnomaden

Die Verbindung von Zefram Cochranes Warpantrieb und dem infolge des Ersten Kontakts (2063) entstandenen Handelsabkommen mit den Vulkaniern (Mitte der 2070er Jahre) eröffnet der Erde im späten 21. Jahrhundert den Zugang zu mehreren großen Handelsstraßen in ihrem stellaren Umfeld. Dies bietet die Aussicht, Ressourcen heranzuschaffen, die auf dem durch den Dritten Weltkrieg schwer geschundenen Blauen Planeten dringend zum Wiederaufbau benötigt werden. Unterstützt durch die verbliebenen irdischen Regierungen, entstehen um 2081 die Earth Cargo Services, ein multinationales privates Firmenkonglomerat mit dem Ziel, Güter im

interstellaren Raum zu befördern. Die Sternenflotte ist noch lange nicht gegründet, und die Erde besitzt keinerlei Erfahrungen mit dem Weltraum oder (abgesehen von den Vulkaniern) dort lebenden und arbeitenden Spezies. Nur wenige Wagemutige finden sich, die willens und in der Lage sind, ihr Leben im Vakuum zu verbringen, um mit riesigen, langsamen Frachtschiffen zwischen den Handelsknotenpunkten zu verkehren. Es beginnt die Ära der sogenannten Weltraumnomaden. Sie sind es, die für die Menschen die Tür zu den Sternen aufstoßen.

Die Earth Cargo Services

Ein wichtiger Impuls, der frühzeitig die Bildung einer übergeordneten, multilateralen Handelsgesellschaft nahe legte, war der Umstand, dass die Vulkanier deutlich gemacht hatten, nicht mit einzelnen Nationen der Erde separate Handelsverträge abschließen zu wollen. Stattdessen entstand ein Handelsabkommen, das die gesamte Erde umfasste. Dazu erwarteten die Vulkanier den Aufbau eines gemeinsamen, weltumspannenden Konsortiums, da sie nur mit einer geeinten Erde wirtschaftlichen Austausch betreiben wollten.

Obwohl es bis 2090 auch noch ein paar andere Firmengründungen bzw. -zusammenschlüsse gab, setzten sich die Earth Cargo Services (E.C.S.) als einziger tragfähiger Verbund durch, der imstande war, das nötige Risikokapital anzubieten. Der interstellare Handel war ein Geschäft, das mit großen Unwägbarkeiten und Risiken verbunden war, und es fehlten entsprechende Erfahrungen, um die Erfolgsaussichten abzuschätzen. Offiziell waren die E.C.S. der Transportbehörde der Erde unterstellt, die jedoch (aufgrund der Eigenständigkeit und großen Entfer-

nung der E.C.S.-Frachter) faktisch nie einen nennenswerten Einfluss auf ihre Geschäftspolitik hatte. Bis zum Beginn des 22. Jahrhunderts hatte die E.C.S. mehrere Dutzend großer, speziell für den interstellaren Frachtflug genormter Schiffe angeschafft und diese zu günstigen Konditionen an jene Personen weiterverkauft oder -vermietet, die sich bereit-erklärten, für die Gesellschaft tätig sein zu wollen.

Das Prinzip der E.C.S. sah vor, dass jede Frachtercrew ihr eigenes Schiff unterhalten sollte. Die Gesellschaft vergab über die Transportbehörde Lizenzen an diese Crews, die als Handels- und Aktivitätserlaubnis fungierten. Wenn Frachter hinter dem Zeitplan lagen, wichtige Rendezvous mit Kunden verpasst hatten oder nicht den erwarteten Umsatz erwirtschafteten, trat üblicherweise die Transportbehörde auf den Plan, um Mahnungen auszusprechen. Im Extremfall sahen die Statuten der Gesellschaft den Entzug einer Lizenz vor, wenn das definierte Soll (Anlieferung oder Abtransport von Gütern in einem vorgegebenen Zeitraum) nicht erfüllt wurde.

Da die Frachtercrews weitgehend als selbstständige Unternehmer agierten, trugen sie ein hohes Risiko, waren aber zugleich relativ frei im Ausloten bzw. Aushandeln neuer Geschäfte. So waren sie z.B. berechtigt, bestehende Ware, die in den Frachträumen befördert wurde, gegen lukrativere Rohstoffe, die auf der Erde benötigt worden, zu tauschen. Hierzu gab die E.C.S. in regelmäßigen Abständen bestimmte Listen heraus, die die Handlungsspielräume der Frachtercrews umrissen. Wenn es erfolgreich gelang, zusätzliche Geschäfte zum Nutzen der Gesellschaft abzuschließen, waren den Transportarbeitern kräftige Bonuszahlungen sicher. Dieses auf das Marktgeschehen setzende Prinzip sollte zu einer sukzessiven

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

Ausweitung und Belegung des interstellaren Frachtgeschäfts der Erde führen.

Die Schiffe, die für die E.C.S. arbeiteten, waren sehr langsam. Zunächst waren sie gerade so zu Warp eins in der Lage. Später entstand die J-Klasse, die aufgrund eines stärkeren Antriebs nicht nur immerhin Warp eins Komma acht erreichte, sondern deren Transportkapazitäten auch deutlich größer waren. In der ersten Hälfte des 22. Jahrhunderts gesellte sich noch die modernere und längere Y-Klasse hinzu, sodass sich die E.C.S. in ihrer Hochphase hauptsächlich auf zwei bewährte Frachtermodelle stützte.



Die Weltraumnomaden nehmen eine echte Pionierrolle ein

Die *E.C.S. Horizon*, die später von der Familie Mayweather betrieben werden sollte, gehörte zu den allerersten Frachtschiffen der J-Klasse und wurde im Jahr 2103 in Dienst gestellt. Bei den ersten E.C.S.-Schiffen war noch Zefram Cochrane selbst in die Entwicklung des Triebwerks involviert gewesen, da der Warpantrieb zu dieser Zeit noch etwas Exklusives gewesen war. Die E.C.S.-Frachter funktionierten

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

im Prinzip wie Güterzüge oder Lastwagen mit Anhänger – die relativ kleine Frontsektion enthielt das eigentliche Schiff mit Triebwerk und Mannschafts- quartieren. Die Fracht wurde in einzelnen Modulen an die Frontsektion angekuppelt.

Da die Jobs hart waren, stand keine große Zahl an Mannschaftsmitgliedern zur Verfügung – die meisten Schiffe waren nicht voll besetzt. Deshalb war es normal, dass ein Crewman mehrere Funktionen innehatte. Im Extremfall übten einzelne Besatzungs- mitglieder bis zu fünf Aufgabenbereiche wie z.B. Chefindgenieur oder Sanitäter aus.

Leistung und Kultur der Weltraumnomaden

Die E.C.S.-Frachter gehörten zu den ersten irdischen Raumschiffen, die einen Warpantrieb einsetzen konnten. Auf diese Weise wurde es möglich, benachbarte Sonnensysteme zu erreichen. Doch selbst Alpha Centauri, der nächste Stern, war damit noch Monate, wenn nicht Jahre, entfernt. Obwohl die Limitationen des Warpantriebs auf Jahrzehnte bestehen blieben, gelang es der E.C.S., die Solidität ihrer Schiffstypen soweit zu stärken, dass diese in der Lage waren, äußerst lange Flüge weitgehend autark und ohne allzu großen Energieverbrauch zu absolvieren. Hierdurch wurde es möglich, ausgedehnte Transporte bis nach Draylax, die Monde von Teneebia, Deneva, Denobula oder Trillius Prime durchzuführen. Somit wurden die Frachtercrews die ersten Menschen, die den Kontakt zu anderen Völkern herstellten. Bis Mitte des 22. Jahrhunderts hatten die E.C.S.-Schiffe eine Region sporadisch erkundet, deren Radius ungefähr 25 Lichtjahre um die Erde betrug. Zudem versorgten die Frachter irdische Kolo-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

nien mit Gütern, darunter Vega, Altair oder Proxima.

Aufgrund der Länge der Frachtflüge hatten die Frachtercrews ein ganz anderes Verhältnis zu ihren Schiffen, auf denen sie die meiste Zeit ihres Lebens verbrachten. Im Laufe mehrerer Generationen bildete sich eine eigenständige Lebensweise heraus, deren Elemente das eigene Schiff als zentraler Bezugspunkt, enorm begrenzter Raum und begrenzte Ressourcen, fehlende Unterstützung von außen oder insbesondere ein starkes Gruppengefühl waren. Viele Crews, die ursprünglich nur zusammengekommen waren, um gemeinsam Geld zu verdienen, verschmolzen zu regelrechten Frachterclanen, die ihre Schiffe über Generationen betrieben und deren Kinder an Bord von Transportschiffen zur Welt kamen und aufwuchsen. Diese Personen, die später mal als ‚Weltraumnomaden‘ bezeichnet werden sollten, folgten einem harten Arbeitsethos, der Leistung, Kameradschaft und Entbehrungsbereitschaft groß schrieb. Allerdings wurde bei ihnen auch ein tief sitzendes Misstrauen gegenüber Regierungsorganisationen wie die Transportbehörde und später auch die Sternenflotte immer ausgeprägter.



Zwei bewährte Schiffstypen bilden das Rückgrat der E.C.S.-Flotte

Da die Familien an Bord ihrer Frachter etliche Lichtjahre von der Erde entfernt lebten und oft über Jahre auf sich selbst gestellt waren, war es unvermeidlich, dass sie eigene Lösungen finden mussten, um ihr Überleben zu sichern. Diese Lösungen standen gelegentlich im Widerspruch zu den Statuten und Vorgaben der E.C.S. oder auch der irdischen Politik. So waren manche Geschäftspraktiken nicht immer lauter; es gab manchmal den Versuch, Gewinne an der Muttergesellschaft vorbei einzustreichen. Zudem führten vermehrte Angriffe durch Piraten (insbesondere Nausicaaner) auf den Handelsrouten dazu, dass die Nomaden ihre Schiffe mit Waffen ausstatteten, obwohl diese nicht zu den ursprünglichen Spezifikationen der E.C.S. gehörten (hier entwickelte die Gesellschaft im Laufe der Zeit eine gewisse Toleranz für Updates). Weil die Männer und Frauen an Bord der Transporter wussten, dass sie von niemandem Hilfe erwarten konnten, tendierten sie dazu, Probleme auf ihre eigene Weise zu regeln, was zum Beispiel brutale Abschreckungsaktionen, Entführungen oder auch Rachefeldzüge einschloss.

Das Auftauchen der Sternenflotte

Dieses autarke Denken und Handeln, das in den Anfängen der interstellaren Handelsflüge nahezu zwingend angelegt gewesen war, wurde später zum Problem, als die Sternenflotte gegründet worden war. Im Jahr 2151 brach die *U.S.S. Enterprise, NX-01*, erstes Schiff mit einem Warp-fünf-Antrieb, auf und hatte, wie bereits Sternenflotten-Schiffe vor ihr, einige unliebsame Begegnungen mit rücksichtslos handelnden Frachtercrews, die im Umgang mit Piraten und unliebsamen Geschäftspartnern einen ausgeprägten Hang zur Selbstjustiz demonstrierten. Dies nahm die (zwischen 2135 und 2147 entstande-

ne) Weltregierung auf der Erde endgültig zum Anlass, in den kommenden Jahren neue Gesetze und Regularien zu erlassen. Die Vorschriften zielten darauf ab, das Vorgehen und Verhalten irdischer Schiffe stärker zu strukturieren und ermächtigten die Sternenflotte, einen allgemeinen Verhaltenskodex bei sämtlichen von der Erde stammenden Schiffen durchzusetzen. Die Weltregierung sah nämlich die Gefahr, dass sich das Agieren eigenmächtig handelnder Frachtercrews eines Tages zum Nachteil der gesamten Erde auswirken mochte und tolerierte entsprechend das Eigenbrötlertum der Weltraumnomaden nicht länger. So erhielt die Sternenflotte die Aufgabe, über die Einhaltung der generellen Regularien zu wachen, und wurde autorisiert, gegen widerspenstige E.C.S.-Schiffe vorzugehen, was mitunter einen Eingriff in die bisher geltende Handelsfreiheit und die Geschäfte der E.C.S. bedeutete.

Langfristig ebnete die Gründung der professionell agierenden Sternenflotte in Verbindung mit dem Warp-fünf-Antrieb der Vereinigten Erde den Weg in den Tiefenraum, der bis zur Mitte des 22. Jahrhunderts nicht zugänglich gewesen war. In dieser Zeit begann eine massive Neuorganisation der irdischen Raumfahrt. Die alten Frachterclane im E.C.S.-Kontext verloren rapide an Bedeutung, seit die Sternenflotte sich in immer umfassenderer Weise der Erschließung des Alls annahm und die Raumfahrt stärker zu regulieren begann, welchen die Raumnomaden bis dahin ein Dreivierteljahrhundert lang ungestört befliegen hatten.



Selbstjustiz gilt unter den Weltraumnomaden als probates Mittel

Diese strukturelle Neuausrichtung lief nicht ohne Wachstumsschmerzen ab. So gab es zwischen der Sternenflotte und den E.C.S.-Angehörigen in den ersten Jahren nach dem Start der *Enterprise* beträchtliche Rivalitäten. Die Frachterfamilien empfanden die Sternenflotte, die nun in der Lage war, erheblich schneller als ihre trägen, oft veralteten Transporter zu fliegen, und als staatliche Institution verschiedenste Missionsprofile wahrnehmen konnte, als Bedrohung ihres angestammten Geschäftsfeldes, das tatsächlich durch die veränderten Rahmenbedingungen zusehends unter Druck geriet. Zudem fühlten sich viele Frachterfamilien durch die Sternenflotte bevormundet und in ihrem angestammten Lebensstil beschnitten, obwohl den meisten klar war, dass eine neue Phase der irdischen Raumfahrt sich ankündigte. Mittel- und längerfristig war eine weitere Ausweitung der Sternenflotte die Folge, indem viele der E.C.S.-Mitglieder im Laufe der Zeit in die Raumflotte aufgenommen wurden und dort einen Fracht- und Logistikarm begründeten. Allerdings geschah dies auf Kosten des Wettbewerbs.

Vermächtnis und Bedeutung

In gewisser Hinsicht war die Gründung der E.C.S. ein entfernter Vorläufer der irdischen Weltregierung und der auf diesem Fundament gegründeten Sternenflotte. Weil sich die Vulkanier dagegen sträubten, separaten Handel mit einzelnen Nationen zu fördern, wurde hier ein übergeordneter Zusammenschluss aller Nationen und Gruppen frühzeitig notwendig. Die Leistungen, die die Weltraumnomaden in Jahrzehnten vollbracht haben, können nicht hoch genug eingeschätzt werden. Zum einen halfen sie mit ihren Transportflügen, für die sie ihr Leben hergaben, ganz handfest beim Wiederaufbau der Erde. Zum anderen agierten sie als Pioniere im umliegenden Weltraum und stellten auf ihrer Suche nach neuen, lukrativen Geschäften Kontakte zu einer Reihe von Völkern her. Auf diesem fruchtbaren Boden würde die Arbeit der Sternenflotte beginnen.

Referenz

ENT

1x01

1x02

1x10

2x20

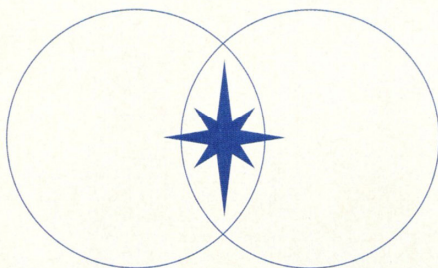
ST-Romane/Comics

Lay Down Your Burdens (STC)²⁷

Apotheosis #3 (STC)²⁸

²⁷ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/5x03.pdf>

²⁸ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/5x13.pdf>



TRADE AGREEMENT

BETWEEN THE PEOPLES OF EARTH AND VULCAN

The Vulcan High Command and the Trade Council of Earth, hereinafter referred to as the Parties, working to forge a strategic relationship based on mutual trust, openness, predictability, and cooperation between their two worlds,

Understanding that both worlds will gain from the mutual exchange of knowledge, but recognizing the inherent risks of that exchange,

Recognizing terms and conditions need to be codified where one of the Parties provides information (including but not limited to an innovation, advancement, or development in an area of knowledge) to the other Party,

Also recognizing the necessity that the receiving Party of information as defined in the previous paragraph needs regulation by the delivering Party, up to and including counsel on the internal affairs of the receiving Party,

Guided by the principle of mutual growth and convinced that the limits and obligations set forth in this Treaty will enhance the stability of the relationship between both Parties,

Welcoming the implementation of the Trade Agreement between the Vulcan High Command and the Trade Council of Earth on December 13, 2073.



2119-51: *Warp-5- und NX-Programm*

Obwohl die Menschheit bereits in der zweiten Hälfte des 21. Jahrhunderts schneller als das Licht geflogen war, verbindet sich erst mit dem Warp-fünf-Programm der eigentliche Aufbruch der Erde zu den Sternen. Mit dieser nächsten Stufe in der Warpantriebs-Evolution ist es erstmals möglich, enorme Entfernungen binnen vergleichsweise kurzer Zeit zurückzulegen. Dadurch rücken bis dato unerreichbare neue Welten und unbekannte Völker in Reichweite. Das NX-Programm erprobt schließlich den Warp-fünf-Antrieb und überführt ihn nach einer aufreibenden, aber letztlich erfolgreichen Testphase in

den ersten Tiefenraumkreuzer der jungen Sternenflotte, die *U.S.S. Enterprise, NX-01*.

Durchbrechen der Warpmauer noch nicht ausreichend

Nach Zefram Cochranes erfolgreichem Warpflug mit der *Phoenix* sowie dem Ersten Kontakt mit den Vulkaniern im Jahr 2063 machten sich in den kommenden Dekaden verschiedene menschliche Expeditionen in den Weltraum auf. Zaghaft begannen die Menschen mit der Erforschung einiger neuer Gebiete im All, wie zum Beispiel dem Ficus-Sektor, und es entstanden außerhalb des Sonnensystems mehrere Kolonien wie Alpha Centauri, Altair, Gault oder Vega.

Doch abgesehen von der Erschließung mehrerer wichtiger Handelsrouten blieb der Erde ein wirklicher Aufbruch in den Weltraum erst einmal verwehrt – zu groß waren die Entfernungen zu den allermeisten besiedelbaren Welten, und zu schwach waren die bisher entwickelten Antriebe, die nicht einmal Warp zwei erreichten. Die Frachterfamilien an Bord der langsamen E.C.S.-Transporter bewegten sich als ‚Weltraumnomaden‘ teilweise über Generationen zwischen den Sternen.



Lange Zeit bilden die E.C.S.-Frachter die irdische Nabelschnur in den Weltraum

Warp-fünf-Programm

Ein gewaltiger Schritt für die Etablierung der Menschheit im All war da das Warp-fünf-Programm (unter dem Mantel der United Earth Space Probe Agency [UESPA] initiiert). Es wurde von Zefram Cochrane und Henry Archer Ende 2118 ins Leben gerufen und zielte auf die Entwicklung eines komplett neuartigen Raumschiffs ab. Dieses sollte für die zu diesem Zeitpunkt noch im Entstehen begriffene Sternenflotte das erste Tiefenraumexplorationsschiff werden, das in der Lage war, sich nicht nur der kolonialen Verteidigung, sondern vor allem der Erforschung des Alls über große Entfernungen hinweg zu widmen. Längerfristig, so die Vision, sollte die gesamte Flotte von den Segnungen der neuen Antriebstechnologie profitieren und damit Erde und ihre Kolonien ebenso zusammenwachsen wie die Menschheit echten Zugang zum Weltraum finden sollte.



2119 weiht Zefram Cochrane den Warp-fünf-Komplex ein

Nach Cochranes historischer Ansprache anlässlich der Eröffnung des im Erdorbit eingerichteten Warp-fünf-Entwicklungskomplexes im Jahr 2119 verschwand der legendäre Erfinder des Überlichtantriebs kurze Zeit später auf mysteriöse Weise und wurde daraufhin für tot erklärt. Auch Henry Archer, seines Zeichens führender Ingenieur des Warp-fünf-Programms, war kein langes Leben vergönnt. In seiner Arbeit immer wieder ausgebremst durch die Vulkanier, die einem weitreichenden Aufbruch der Menschheit zu den Sternen skeptisch gegenüberstanden, starb Archer bereits 2124 – lange vor der Vollendung des experimentellen Antriebs – am Clarke-Syndrom.

Ohne seine führenden Köpfe und aufgrund beständiger vulkanischer Interventionen mit dem Ziel, das Antriebsprogramm bis auf weiteres zu stoppen, verlor das Warp-fünf-Projekt immer mehr an Fahrt. Für die irdische Politik wurden zeitweilig andere Themen dominierend, und ohne die Bereitschaft des vulkanischen Partners, das Programm aktiv zu unterstützen, fehlte es an den nötigen Impulsen, um einen wirklichen Durchbruch zu erzielen. Zeitweilig wurde in der Sternenflotte erwogen, ‚Warp fünf‘ aufzugeben.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Mit der Gründung der Sternenflotte um 2135 und dem Aufrücken von Commodore Maxwell Forrest in eine einflussreiche Position im Oberkommando um 2137 änderte sich dies. Forrest, der selbst ein sehr guter Freund von Henry Archer gewesen war und zudem eine enge Verbindung zu dessen Sohn, Commander Jonathan Archer, hatte, fuhr das strauchelnde Programm wieder hoch und sorgte dafür, dass frische Geldmittel investiert wurden. Zudem holte er neue Mitglieder des Konstruktionsteams heran, zu dem auch der hoch talentierte und für die spätere Raumfahrt prägende Ingenieur Captain Walter Matthew Jeffries gehörte (er war bislang in der zu dieser Zeit noch parallel zur Sternenflotte existierenden UESPA tätig). Gegen vulkanischen Widerstand wurden bis Anfang der 2140er Jahre massive Fortschritte an Henry Archers Antrieb erzielt.

***NX*-Programm**

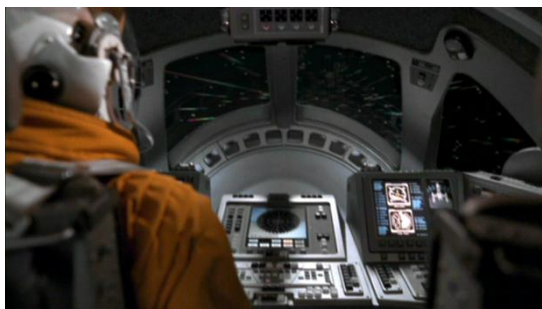
Als im Jahr 2143 ein Antriebsprototyp fertiggestellt werden konnte, bestand der nächste Schritt darin, ihn in die Feldphase zu überführen und zu testen. Hierzu wurde das *NX*-Programm aufgelegt. Es wurde eine Reihe von Testschiffen gebaut, mit denen Hochgeschwindigkeitsflüge durchgeführt werden konnten, um neue Komponenten zu erproben und mit den daraus gewonnen Erkenntnissen dem Antrieb zum Erfolg zu verhelfen.

Forrest übernahm selbst die Oberaufsicht über das Warp-fünf-Programm. Er bestimmte vier Testpiloten, die die zentralen Akteure und Aktivposten des Programms wurden. Hierbei handelte es sich um A.G. Robinson, Jonathan Archer, Moses Duvall und Samuel Gardner. Untereinander hatten die Piloten ein ausgesprochen kompetitives Verhältnis, da für die

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

entscheidenden Flüge stets der aus den Simulationen topplatzierte ausgewählt wurde.

Im Sommer 2143 wurde A.G. Robinson für einen Testflug bestimmt, mit dem die Warp-zwei-Mauer durchbrochen werden sollte. Als die *NX-Alpha* im Zuge eines Unglücks, das aus Problemen mit der Warpfeldintegrität entstand, dabei zerstört wurde, drohte dem gesamten *NX*-Programm das Aus. Über den Beratungsausschuss übten die Vulkanier massiven Druck aus, keine weiteren Testflüge mehr mit dem verbliebenen Schiff zu unternehmen. Die Sternenflotte ließ sich darauf ein und erklärte das bisherige Warp-fünf-Programm für fehlerhaft. In den kommenden Jahren solle erneut theoretische Entwicklungsarbeit geleistet werden.



Die Testflüge im Rahmen des *NX*-Projekts sind voller Herausforderungen

A.G. Robinson und Archer weigerten sich, diese Entscheidung hinzunehmen, da sie überzeugt waren, dass der Antrieb funktionierte und nur entsprechend feineingestellt werden musste. Gegen den ausdrücklichen Befehl entwendeten sie die *NX-Beta* und erzielten mithilfe von Lieutenant Charles Tucker III. durch ein neues Mischungsverhältnis von Materie

und Antimaterie einen Durchbruch. Zum ersten Mal gelang ein stabiler Flug deutlich oberhalb von Warp zwei. Wenige Monate später erreichte ein neu konstruiertes Testschiff, die *NX-Delta*, bereits Warp drei.

Nachdem die Entwicklung des neuen Hoch-Warpantriebs im Rahmen des *NX*-Programms geglückt war, wurde 2148 der Bau eines neuartigen Kreuzers begonnen, der insbesondere durch die Vorleistungen von Captain Jeffries in der Planungsabteilung Gestalt angenommen hatte. Die *U.S.S. Enterprise*, erste Vertreterin der *NX*-Klasse (*NX-01*), lief schließlich mit Henry Archers Antrieb im April 2151 unter dem Kommando seines Sohnes Jonathan vom Stapel. Aufgrund eines vorgezogenen Erstkontakts mit Klingonen (2151 statt 2218), der aus der Verwicklung der Menschheit in den Temporalen Kalten Krieg (2151-54) resultierte, erfolgte der Start der *Enterprise* überstürzt. Hierdurch musste sie die bei den ersten Testflügen aufgetretenen Probleme mit der Strukturintegrität, die noch unausgereiften Waffensysteme und auch das Antriebssystem während ihres Tiefenraumeinsatzes weiter austesten und feinjustieren. Erst im Februar 2152 wurde das Schiff tatsächlich Warp fünf erreichen.

Einordnung und weitere Entwicklung

Das Warp-5-Programm hatte drei dramatische Jahrzehnte durchlebt, in denen es immer wieder kurz vor dem Scheitern stand. Es hatte enorme theoretische und intellektuelle Leistungen (Zefram Cochrane, Henry Archer) gekostet und ebenso beträchtliche Risiken bei der praktischen Nutzbarmachung und Stabilisierung des neuen Antriebs. Mitte der 2140er Jahre stand fest, dass die Warp-fünf-Maschine die Entwicklung der Menschheit massiv beeinflussen

würde. Zum ersten Mal waren die Welten eines ganzen stellaren Laichgrunds erreichbar.

Die Vulkanier, welche die Entwicklung der Erde seit dem Ersten Kontakt (2063) überwacht und hinsichtlich des Wiederaufbaus unterstützt hatten, waren auch nach dem Aufbruch der *Enterprise* der Ansicht, dass die Menschheit aufgrund ihrer emotionalen Unreife noch nicht bereit sei für Tiefenraumerforschung und Erstkontaktsituationen mit fremden Spezies. Die Erde entschied sich allerdings dafür, ihren eigenen Weg einzuschlagen. Trotz anfänglicher Verstimmungen und Problemen mit den Vulkaniern akzeptierten diese die Loslösung ihrer einstigen Schützlinge mit der Zeit. Insbesondere im Zuge der Zweiten vulkanischen Reformation (2154) und der Marodeur-Krise (2154) ergab sich eine Partnerschaft auf gleicher Augenhöhe. In den kommenden Jahren bis zum Ausbruch des Kriegs gegen die Romulaner (2156-60) würden die Menschen immer stärker zu einem Scharnier für die Bewahrung von Frieden und Freiheit in der stellaren Region werden, was sich insbesondere im Entstehen der Koalition der Planeten (2152-61) dokumentiert. Nicht zuletzt die Xindi-Krise (2153/54) konnte nur mithilfe des neuen Antriebs gemeistert werden.

Langfristig ebnete der Warp-fünf-Antrieb der Vereinigten Erde nicht nur den Weg in den Weltraum, sondern führte zu einer massiven Restrukturierung der irdischen Raumfahrt. Die alten Frachterclane im E.C.S.-Kontext („Weltraumnomaden“) verloren rapide an Bedeutung, seit die Sternenflotte sich in immer umfassenderer Weise der Erschließung des tiefen Raums annahm und die Raumfahrt stärker zu regulieren begann, welchen die Raumnomaden bis dahin

ein Dreivierteljahrhundert lang ungestört befliegen hatten.

Diese strukturelle Neuausrichtung lief nicht ohne Wachstumsschmerzen ab. So gab es zwischen der Sternenflotte und den E.C.S.-Angehörigen in den ersten Jahren nach dem Start der *Enterprise* beträchtliche Rivalitäten. Die Frachterfamilien empfanden die Sternenflotte, die nun in der Lage war, erheblich schneller als ihre Träger, oft veralteten Transporter zu fliegen, und als staatliche Institution verschiedenste Missionsprofile wahrnehmen konnte, als Bedrohung ihres angestammten Geschäftsfeldes, das tatsächlich durch die veränderten Rahmenbedingungen zusehends unter Druck geriet. Zudem hatten sich die E.C.S.-Crews daran gewöhnt, im All auf eigene Faust zu operieren und, falls nötig, Selbstjustiz zu üben. Als die Sternenflotte mit ihren neuen Warp-Schiffen in Erscheinung trat und der Autorität, die Einhaltung von Verhaltensregelwerken einzufordern, fühlten sich viele Frachterfamilien bevormundet, obwohl den meisten klar war, dass eine neue Phase der irdischen Raumfahrt sich ankündigte. Mittel- und längerfristig war eine weitere Ausweitung der Sternenflotte die Folge, indem viele der E.C.S.-Mitglieder im Laufe der Zeit in die Raumflotte aufgenommen wurden und dort einen Fracht- und Logistikarm begründeten. Allerdings geschah dies auf Kosten des Wettbewerbs.

Referenz

TOS
2x09

ENT
1x01

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

1x02

1x03

1x10

1x12

1x23

1x26

2x01

2x16

2x20

2x24

ST-Romane/Comics

Lay Down Your Burdens (STC)²⁹

Apotheosis #3 (STC)³⁰

²⁹ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/5x03.pdf>

³⁰ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/5x13.pdf>



2151-54: *Temporaler Kalter Krieg*

Der Temporale Kalte Krieg ist ein Konflikt zwischen verschiedenen Fraktionen und Spezies mit der Fähigkeit, durch die Zeit zu reisen. Es gibt keine direkten Kämpfe; jede Fraktion versucht die Zeitlinie über gezielte Eingriffe zu ihrem eigenen Vorteil zu verändern. Solche Veränderungen werden oft durch einzelne Zeitagenten vorgenommen.

Untypischer Konflikt

Durch die unglaubliche Komplexität der Zeitlinie kann man den Temporalen Kalten Krieg weder auf einen Ort oder eine bestimmte Zeit festlegen noch

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

zwischen Gut und Böse unterscheiden. Fraktionen, die sich eigentlich gegenseitig bekämpften, vereinten sich gelegentlich, um gemeinsame Ziele zu verwirklichen. Allerdings gab es einen Zeitraum, in dem sich die Auseinandersetzungen manifestierten: das mittlere 22. Jahrhundert.

Anmerkung: In der in *Star Trek: Enterprise* verwendeten Interpretation von Zeitreisen wird offensichtlich davon ausgegangen, dass man nur an ganz bestimmten neuralgischen Punkten des Zeitflusses in die Zeit eingreifen kann, weshalb sich diverse Komplikationen ergeben, die vermeintliche Ungereimtheiten bewirken könnten. Da der Zuschauer immer nur die Interventionen im 22. Jahrhundert mitbekommt, ist eine Beurteilung des prozessualen Konfliktverlaufs im Sinne einer Linearität unmöglich.



Der ‚Future Guy‘ ist der mysteriöse Befehlshaber der Cabal

Fraktionen

Den beteiligten Fraktionen im Temporalen Kalten Krieg war allen das Zeitreisen auf die eine oder andere Weise möglich. Es handelte sich um:

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

- die Vereinigte Föderation der Planeten (31. Jahrhundert). Die Föderation entsandte mehrere Zeitagenten, um die Integrität der Zeitlinie beizubehalten und große Veränderungen zu vermeiden. Die Temporale Direktive (bekannt aus dem 29. Jahrhundert) wurde wahrscheinlich wegen des Krieges außer Kraft gesetzt, da die Agenten (insbesondere ein Mann namens Daniels) direkten Einfluss nahmen. Gegner der Föderation schien jede der übrigen Fraktionen zu sein.
- den mysteriöse Wohltäter der Suliban-Gruppe Cabal (29. Jahrhundert), auch als ‚Future Guy‘ bezeichnet. Es war ihm nicht möglich, in die Vergangenheit zu reisen. Er konnte lediglich kommunizieren und benutzte die Cabal für seine Ziele. Seine Motive waren unklar: Er arbeitete mit und gegen die Erde im 22. Jahrhundert. Seine Gegner waren die Sphärenbauer, die Föderation aus dem 31. Jahrhundert und die Klingonen.
- die Sphärenbauer (22. Jahrhundert). Es handelte sich um interdimensionale Wesen, die alternative Zeitlinien in der Zukunft sehen konnten und limitierte Zeitreisefähigkeiten besaßen. Sie versuchten, die Erde in der Gegenwart zu zerstören, um eine Niederlage in der Zukunft zu verhindern.
- die Na'kuhl (29. Jahrhundert). Dies waren, unter Führung eines gewissen Vosk, grau-häutige Humanoiden mit roten Augen, welche dafür sorgten, dass der Temporale Kalte Krieg nicht mehr kalt blieb. Sie veränderten die Zukunft grundlegend, bevor dies von

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Captain Archer und der Crew der *Enterprise* rückgängig gemacht werden konnte. Sie benutzen eine Art von temporalem Kanal, um damit durch die Zeit zu reisen.



Die Sphärenbauer haben die Fähigkeit, Zeitverläufe zu erspüren

Stellvertreter

Da die miteinander rivalisierenden Gruppen nicht ohne weiteres und zu jeder Zeit in den Zeitfluss einzugreifen imstande waren, benutzten sie Stellvertreter im 22. Jahrhundert, welche ihre Ziele zu verwirklichen oder zumindest zu unterstützen angehalten waren. Im Einzelnen handelte es sich um:

- Terraner. Sie begannen erst später von geschichtlicher Bedeutung zu sein, mischten sich aber stark in den Krieg ein. Der Zeitaгент Daniels rekrutierte hier insbesondere Captain Jonathan Archer von der Sternenflotte.
- Suliban-Gruppe Cabal. Die Cabal bekamen Hilfe aus der Zukunft. Im Austausch für

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Technologie und genetische Erweiterungen machten sie sich abhängig für ihren Helfer aus der Zukunft, dem ‚Future Guy‘. Ihr Anführer war Silik.

- Tholianer. Sie versuchten, ein Zeitschiff aus der Zukunft in ihren Besitz zu bringen. Über Allianzen mit den Hauptfraktionen ist nichts bekannt, allerdings scheinen sie Gegner der Suliban-Gruppe Cabal gewesen zu sein. Möglicherweise haben sie für die Na'kuhl gearbeitet.
- Xindi. Manipuliert von den Sphärenbauern, versuchten sie, die Erde zu vernichten.

Weitere Teilnehmer

Auch einige andere Mächte im 22. Jahrhundert waren vom Temporalen Kalten Krieg betroffen oder wurden in ihn hineingezogen. Es handelte es sich dabei um:

- Andorianer. Sie halfen der Erde im Konflikt mit den Xindi.
- Klingonen. Die Suliban-Gruppe Cabal versuchte, das Reich zu destabilisieren und einen Krieg anzustiften.

Kriegsverlauf

Nun zum Kriegsverlauf. Da dies ein temporaler Krieg war, lassen sich die Ereignisse, die dessen Ausgang bestimmten, nur schwer in eine logische Reihenfolge bringen. Betrachtet man den Niederschlag im middle-

ren 22. Jahrhundert, so lässt sich die folgende Ereignischronologie aufstellen:

- Der ‚Future Guy‘ aus dem 29. Jahrhundert (mutmaßlich bereits in den Zeitkrieg verwickelt) nahm Kontakt mit den Suliban im 22. Jahrhundert auf und brachte eine kleine Gruppe dazu, für ihn zu arbeiten. Dies war die spätere Cabal, die als Gegenleistung für ihre Loyalität vom ‚Future Guy‘ mit gentechnischen Verbesserungen und moderner Technologie ausgestattet wurde. Über sie versuchte der ‚Future Guy‘ Anfang 2151, das Klingonische Reich zu destabilisieren, scheiterte jedoch an der Intervention der *Enterprise*.
- Mittels der Cabal sollte der ‚Future Guy‘ noch weitere Male versuchen, den Verlauf der Geschichte zu seinen Gunsten zu beeinflussen. So wurde die Cabal angesetzt, ein technologisch fortschrittliches Gerät (‚Zeitobservatorium‘) des Zeitagenten Daniels von Bord der *Enterprise* zu entwenden, was jedoch verhindert werden konnte. 2152 sabotierte die Cabal eine Fähre der *Enterprise*, damit es so aussehen sollte, als seien Captain Archer und seine Crew für die Vernichtung der Paraagan-Kolonie verantwortlich. Archer erhielt erneut Hilfe von Daniels und konnte beweisen, dass die Cabal für die Vernichtung der Kolonie Verantwortung trugen. Später im selben Jahr versuchte die Cabal vergeblich, ein hoch entwickeltes, fremdes Zeitschiff in ihren Besitz zu bringen, auf das die *Enterprise* vorher gestoßen war. In diesem Zusammenhang traten auch mehrere tholianische Schiffe als

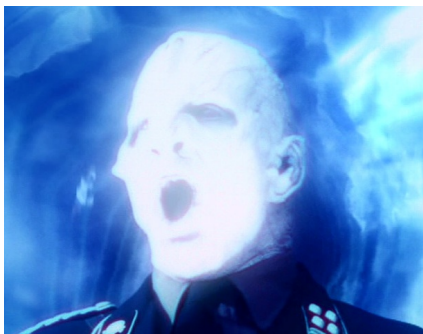
DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

mutmaßliche Unterstützer einer gegen den ‚Future Guy‘ gerichteten Fraktion in Erscheinung.

- Die Sphärenbauer begannen seit dem 12. Jahrhundert den Plan zu schmieden, ihr transdimensionales Reich zu verlassen und in den Normalraum überzusetzen. Hierzu pflanzten sie ihre Sphären im Gebiet der (späteren) Delphischen Ausdehnung, das im Laufe von Jahrhunderten nach und nach transformiert wurde. Durch ihre Fähigkeit, Zeitlinien zu untersuchen, fanden die Sphärenbauer im 21. Jahrhundert heraus, dass im 26. Jahrhundert ihr Plan der Eroberung des Normalraums scheitern würde, da Menschen, Xindi und andere Föderationsvölker in der dann stattfindenden Schlacht von Procyon V die Sphären und deren Kampfflotten zerstören und die Sphärenbauer zurück in ihren Raum treiben würden. Sie beschlossen, Kontakt mit den Xindi aufzunehmen. Infolge der Zerstörung ihrer Heimatwelt während des Kriegs der verschiedenen Xindi-Spezies im 21. Jahrhundert führten sie die überlebenden Xindi-Völker zu neuen Planeten und Ressourcen. Sie beeinflussten ihre Kultur und brachten sie gegen die Menschen auf, indem sie die Xindi mit falschen Beweisen davon überzeugten, dass die Menschheit die Xindi in der Zukunft auslöschen werde und die Erde daher präventiv zerstört werden müsse. So gedachten die Sphärenbauer die eigentliche Zeitlinie zu unterminieren, in der sie von Menschen und Xindi gemeinsam besiegt wurden, weil sie beabsichtigten, das Zustandekommen der Föderation durch vorzeitige

Auslöschung der Erde zu unterbinden. Damit wurde der ursprüngliche Zeitfluss bereits geändert.

- Als das Vorhaben der Sphärenbauer, die Xindi zur Zerstörung der Erde zu bewegen, Anfang 2154 durch das Eingreifen der *Enterprise* und ihrer Verbündeten scheiterte, und sie in ihrem eigenen Raum eingesperrt werden konnten, erlangten die Na'kuhl plötzlich die Oberhand im Temporalen Kalten Krieg. Sie bauten einen Zeitkanal, mit dessen Hilfe sie auf die Erde des 20. Jahrhunderts gelangen und dort verhindern konnten, dass die Föderation mit ihren Zeitagenten die Pläne der Na'kuhl erfolgreich durchkreuzt.
- Dem Zeitagenten Daniels gelang es mit letzter Kraft, die *Enterprise* in diese (Alternativ)Zeit zu versetzen und so Vosk daran zu hindern, einen neuen Zeittunnel zu bauen. Als dies glückte und weil Vosk durch das Eingreifen der *Enterprise* getötet wurde, konnte der Krieg offiziell beendet werden.



Vosk führt eine der gefährlichsten und fanatischsten Gruppen im Zeitkrieg

Auswirkungen

Nichtsdestotrotz verblieben einige prägende Auswirkungen des Temporalen Kalten Kriegs auf die genuine Zeitlinie, wenn sie auch keine gravierenden Folgen für das Zeitgefüge hatten. Veränderungen gegenüber dem ursprünglichen Zeitverlauf sind folgende:

- Der Erstkontakt mit dem Klingonischen Reich fand, bedingt durch das Agieren der mithilfe des ‚Future Guy‘ veränderten Suliban-Gruppe Cabal, deutlich früher statt, nämlich bereits im Jahr 2151 anstatt 2218 (TOS: *Das Gleichgewicht der Kräfte*).
- In der ursprünglichen Zeitlinie machte die Föderation erst im Jahr 2266 erste Erfahrungen mit einer Tarnvorrichtung, nämlich als die Romulaner den Neutrale-Zone-Zwischenfall provozierten (TOS: *Spock unter Verdacht*). In der veränderten Zeitlinie gab es schon im Jahr 2151 ein Zusammentreffen

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

mit den Suliban-Cabal, die durch die Interventionen des ‚Future Guy‘ in den Besitz von Tarntechnologie kamen. Ungeklärt in diesem Zusammenhang bleibt, wie die Romulaner bereits 2152 in den Besitz einer leistungsfähigen Tarnvorrichtung kamen, wohingegen sie im ursprünglichen Verlauf diesen taktischen Vorteil erst im Laufe der 2260er Jahre erlangten. Hier gibt es Spekulationen, dass die Romulaner ein Jahrhundert zuvor zufällig in den Besitz eines entsprechenden Tarngenerators der Suliban-Cabal gelangten.

- Schließlich fand der Erstkontakt mit den Xindi unter stark veränderten Bedingungen statt, weil die Sphärenbauer im Zeitverlauf intervenierten und sie gegen die Menschheit aufhetzten. Auch konnte in der ursprünglichen Zeitlinie der Vormarsch der Sphärenbauer aus ihrem transdimensionalen Raum erst im Laufe des 26. Jahrhunderts gestoppt werden (Schlacht von Procyon V), wohingegen dies im neuen Zeitverlauf bereits im 22. Jahrhundert erfolgte. Durch den vorzeitigen Erfolg der *Enterprise*, die Sphärenbauer in ihrer Dimension einzusperren und den Temporalen Kalten Krieg zu beenden, wurden auch zukünftige Entwicklungen abgeändert. So wird es schätzungsweise nicht mehr zur Schlacht von Procyon V kommen.

Referenz

TOS
3x11

ENT

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

1x01
1x02
1x11
1x21
1x25
1x26
2x01
2x16
2x26
3x11
3x18
3x24
4x01
4x02

ST-Romane/Comics

Broken Bow (ENT)

Shockwave (ENT)

The Expanse (ENT)

Enterprise Season 5 (STC)³¹

³¹ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/enterprise.htm>



2151-55: *Erstkontakte der Enterprise NX-01*

Bis Mitte des 22. Jahrhunderts beschränken sich die Interaktionen der Erde mit anderen Spezies jenseits der Vulkanier und dem Interstellaren Austauschprogramm für Ärzte (z.B. Denobulaner, Dekendi) auf eine Handvoll eher sporadischer Handelskontakte, die im Wesentlichen über die Arbeit der Earth Cargo Services zustande gekommen sind (z.B. Draylaxianer, Teneebische Monde). Das meiste Wissen über den Weltraum stammt aus vulkanischen Datenbanken; Erfahrungen aus erster Hand fehlen weitgehend.

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

Infolge des Warp-5- und NX-Programms (2119-51) ist die *U.S.S. Enterprise, NX-01*, das erste Raumschiff der Vereinigten Erde, das über einen Warp-fünf-Antrieb und die Möglichkeiten zur Tiefenraumerforschung verfügt. Verbunden mit einer einsetzen-den politischen Emanzipation der Erde von den Vulkaniern, kommt es nach dem Stapellauf der *Enterprise* unter Kommando von Captain Jonathan Archer ab 2151 zu einer nie dagewesenen Zahl an Erstkontakten, aus denen sich im Laufe der Jahre teilweise vertiefte Beziehungen entwickeln, allem voran mit Blick auf die späteren Mitglieder der Koalition der Planeten (2152-61).



Pionier des Aufbruchs: Captain Jonathan Archer

Im Folgenden eine chronologisch geordnete Übersicht mit entsprechenden Quellenverweisen:

2151

- Klingonen (erster Kontakt in *Aufbruch ins Unbekannte*, weitere Kontakte in *In guter Hoffnung*, *Schlafende Hunde*, *Marodeure*, *Das Urteil*, *Kopfgeld*, *Die Ausdehnung*, *Borderland*, *Die Heimsuchung*, *Die Abwei-*

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

chung); Kontakteinschätzung: tendenziell feindselig

- Suliban und Cabal (erster Kontakt in *Aufbruch ins Unbekannte*, weitere Kontakte in *Kalter Krieg*, *In sicherem Gewahrsam*, *Die Schockwelle*, *Die Zukunft*, *Die Ausdehnung*, *Sturmfront*); Kontakteinschätzung: feindselig (Cabal)
- Rigelianer (erster Kontakt in *Aufbruch ins Unbekannte*, weitere Kontakte in *Dämonen/Terra Prime*, Erwähnungen in *Cogenitor*, *Vereinigt*); Kontakteinschätzung: freundlich
- Lorillianer (erster Kontakt in *Aufbruch ins Unbekannte*); Kontakteinschätzung: freundlich
- Axanar (erster Kontakt in *Freund oder Feind*); Kontakteinschätzung: freundlich
- Namenlose Spezies (erster Kontakt in *Freund oder Feind*)
- Xyrillianer (erster Kontakt in *In guter Hoffnung*); Kontakteinschätzung: freundlich
- Andorianer (erster Kontakt in *Doppeltes Spiel*, weitere Kontakte in *Doppeltes Spiel*, *Im Schatten von P'Jem*, *Der Siebente*, *Waffenstillstand*, *Dämmerung*, *Testgebiet*, *Countdown*, *Stunde Null*, *Kir'Shara*, *Babel/Vereinigt/Die Aenar*, *Dämonen*, *Dies sind die Abenteuer*); Kontakteinschätzung: freundlich
- Akaali (erster Kontakt in *Die Saat*); Kontakteinschätzung: freundlich
- Malurianer (erster Kontakt in *Die Saat*); Kontakteinschätzung: feindselig
- Borothaner (erster Kontakt *Kalter Krieg*); Kontakteinschätzung: freundlich
- Namenlose Spezies (erster Kontakt in *Lautloser Feind*); Kontakteinschätzung: feindselig

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

- Valakianer (erster Kontakt in *Lieber Doktor*); Kontakteinschätzung: freundlich
- Menk (erster Kontakt in *Lieber Doktor*); Kontakteinschätzung: freundlich
- Coridaniten (erster Kontakt in *Im Schatten von P'Jem*, weitere Kontakte in *Dämonen/Terra Prime*); Kontakteinschätzung: weitgehend freundlich
- Eska (erster Kontakt in *Gesetze der Jagd*)
- Phantome (erster Kontakt in *Gesetze der Jagd*)
- Ferengi, allerdings zum damaligen Zeitpunkt namentlich nicht bekannt und kein offizieller erster Kontakt (*Raumpiraten*)
- Kantare (erster Kontakt in *Schiff der Geister*)
- Namenlose Spezies (*Schiff der Geister*)

2152/53

- Tandaraner (erster Kontakt in *In sicherem Gewahrsam*); Kontakteinschätzung: tendenziell feindselig
- Kreetassaner (erster Kontakt in *Vox Sola*, weitere Kontakte in *Der Siebente, Eine Nacht Krankenstation*); Kontakteinschätzung: freundlich
- Netzartige Lebensform (erster Kontakt in *Vox Sola*)
- Mazariten (erster Kontakt in *Gefallene Heldin*); Kontakteinschätzung: feindselig
- Namenlose Spezies (erster Kontakt in *Durch die Wüste*)
- Risaner (erster Kontakt in *Zwei Tage auf Risa*); Kontakteinschätzung: freundlich
- Paraaganer (erster Kontakt in *Die Schockwelle*)

DAS STC-POLITHKOMPENDIUM
- Season 2 -

- Romulaner, nur Audiokontakt (erster Kontakt in *Das Minenfeld*); Kontakteinschätzung: tendenziell feindselig
- Tellariten, nur Audiokontakt (erster Kontakt in *Todesstation*)
- Quonset (erster Kontakt in *Marodeure*)
- Namenlose Spezies (erster Kontakt in *Der Kommunikator*)
- Retellianer (erster Kontakt in *Kostbare Fracht*)
- Kriosianer (erster Kontakt in *Kostbare Fracht*)
- Takret (erster Kontakt in *Der Laufsteg*)
- Arkonianer (erster Kontakt in *Morgengrauen*)
- Tholianer, nur Audiokontakt (erster Kontakt in *Die Zukunft*); Kontakteinschätzung: tendenziell feindselig
- Enolianer (erster Kontakt in *Canamar*)
- Namenlose, körperlose Spezies (erster Kontakt in *Übergang*)
- Namenlose Spezies (erster Kontakt in *Horizon*)
- Xantoraner (erster Kontakt in *Böses Blut*)
- Antaraner (erster Kontakt in *Böses Blut*)
- Vissianer (erster Kontakt in *Cogenitor*); Kontakteinschätzung: freundlich
- Borg, allerdings zum damaligen Zeitpunkt namentlich nicht bekannt und kein offizieller erster Kontakt (*Regeneration*); Kontakteinschätzung: extrem feindselig; der Kontakt wurde nachträglich durch Intervention aus dem Q-Kontinuum aus der geschichtlichen

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Realität entfernt (siehe mein Roman *Omnipotent Identity*³²)

- Tarkaleaner (erster Kontakt in *Regeneration*)
- Tellariten, direkter Kontakt (*Kopfgeld*, weiterer Kontakt in *Babel/Vereinigt*); Kontakteinschätzung: freundlich



Mit den Klingonen kommt es zu mehreren Kontakten

2153/54 - Mission in der Delphischen Ausdehnung

Anmerkung: Während ihrer rund einjährigen Mission in der Delphischen Ausdehnung (Season 3) kam die *Enterprise* mit zahlreichen namentlich nicht bekannten Spezies in Kontakt; es handelte sich nicht um offizielle Erstkontakte. Hier erfolgt nur eine Beschränkung auf die bedeutenden Kontakte.

- Xindi-Primaten (erster Kontakt in *Die Xindi*, weitere Kontakte in *Die Ladung*, *Testgebiet*, *Kriegslist*, *Azati Prime*, *Beschädigungen*, *Die Vergessenen*, *E²*, *Der Rat*, *Countdown*, *Stunde Null*)

³²

<http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/powerpoldownload/Omnipotent%20Identity.pdf>

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

- Osaarianer (erster Kontakt in *Anomalie*)
- Loque'equ (Transformation)
- Namenlose Spezies (Transformation)
- Xanthaner (*Rajiin*)
- Oran'taku (*Rajiin*)
- Xindi-Reptilianer (erster Kontakt in *Rajiin*, weitere Kontakte in *Die Ladung*, *Dämmerung*, *Carpenter Street*, *Testgebiet*, *Azati Prime*, *Beschädigungen*, *Die Vergessenen*, *Der Rat*, *Countdown*, *Stunde Null*)
- Xindi-Insektoide (erster Kontakt in *Rajiin*, weitere Kontakte in *Testgebiet*, *Brutstätte*, *Azati Prime*, *Der Rat*, *Countdown*)
- Xindi-Arborale (erster Kontakt in *Die Landung*, weitere Kontakte in *Testgebiet*, *Azati Prime*, *Beschädigungen*, *Die Vergessenen*, *Der Rat*, *Countdown*, *Stunde Null*)
- Skagaraner (erster Kontakt in *Faustrecht*)
- Triannoner (erster Kontakt in *Das auserwählte Reich*); Kontakteinschätzung: tendenziell feindselig
- Sphärenbauer (erster Kontakt in *Der Vorbote*, weitere Kontakte in *Azati Prime*, *Stunde Null*); Kontakteinschätzung: feindselig
- Xindi-Aquarianer (erster Kontakt in *Beschädigungen*, weitere Kontakte in *Der Rat*, *Countdown*)
- Illyrianer (erster Kontakt in *Beschädigungen*)



Die Verbindung zwischen Archer und dem Andorianer Shran wird entscheidend

2154/55

- Na'kuhl (erster Kontakt in *Sturmfront*)
- Organier, Erinnerungen an diese Begegnung wurden bei der Besatzung ausgelöscht (*Beobachtungseffekt*)
- Aenar (erster Kontakt in *Die Aenar*)
- Orioner (erster Kontakt in *Borderland*, weiterer Kontakt in *Die Verbindung*); Kontakteinschätzung: feindselig

Referenz

ENT

Season 1

Season 2

Season 3

Season 4

ST-Romane/Comics

Enterprise Season 5 (STC)³³

³³ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/enterprise.htm>



2151-55: *Erste Klingonenkontakte*

Aufgrund des Temporalen Kalten Kriegs (2151-54) ereignet sich die Erstbegegnung zwischen Menschen und Klingonen deutlich früher als in der ursprünglichen Zeitlinie geschehen. Dadurch kommt es bereits im 22. Jahrhundert zu verschiedenen Begebenheiten, die deutliche Spannungen im Vorfeld der Föderationsgründung verursachten.

Hintergrund

Über den Temporalen Kalten Krieg ist nicht viel bekannt geworden. Offenbar führten verschiedene zur Zeitreise und/oder temporalen Projektion fähige

Fraktionen, die größtenteils aus der Zukunft kommen, im mittleren 22. Jahrhundert eine Art von Stellvertreterkrieg. Ziel waren Eingriffe in den Verlauf der Zeitlinie zur Begünstigung der eigenen Ziele und Interessen. Obwohl dieser Zeitkrieg schließlich beendet werden konnte, ohne dass die Zeitlinie ernsthaften Schaden nahm, ergaben sich aufgrund des Temporalen Kalten Kriegs einige (beabsichtigte und unbeabsichtigte) Interventionen, die sich auf den Gang der historischen Ereignisse auswirkten.

Eine dieser Auswirkungen bezieht sich auf den Erstkontakt zwischen Menschen und Klingonischem Reich. Hatte in der ursprünglichen Zeitlinie, vor der Einmischung temporaler Agenten und dergleichen mehr im Temporalen Kalten Krieg, die erste offizielle Begegnung mit den Klingonen erst im Jahr 2218 stattgefunden, kam es nun bereits zwischen 2151 und 2155 zu mehreren Kontakten.

Erster Kontakt

Um das Jahr 2150 herum war das Klingonische Reich tief zerrüttet und in mehrere konkurrierende Fraktionen gespalten; ein Bürgerkrieg drohte. Um diesen Bürgerkrieg möglichst zum Ausbruch zu bringen, verübte die Suliban-Cabal (eine Konfliktpartei im Temporalen Kalten Krieg) versteckte Angriffe auf Qo'noS und im ganzen Reich und versuchte diese Anschläge unterschiedlichen klingonischen Häusern in die Schuhe zu schieben. 2151 sollte der klingonische Kurier Klaang im Auftrag des Hohen Rats Beweise sammeln, wer hinter den Attacken steckte. Im Zuge seiner Mission erhielt Klaang Informationen über den Zeitkrieg sowie die konkreten Pläne zur Auslösung des Bürgerkriegs von der abtrünnigen Cabal Sarin zugespielt, die in seiner DNS codiert

wurden. Als er sich bereits auf dem Rückweg nach Qo'noS befand, wurde er von Mitgliedern der Cabal verfolgt und sein Schiff so stark beschädigt, dass er es in Oklahoma auf der Erde notlanden musste.

Dieses Ereignis war der erste Kontakt zwischen Klingonen und Menschen. Captain Jonathan Archer bot an, Klaang zur klingonischen Heimatwelt zurückzubringen. Dies war für ihn Mittel zum Zweck, um einen Anlass zu haben, mit dem neuen Sternenflotten-Flaggschiff und ersten Warp-fünf-Raumer der Erde, der *U.S.S. Enterprise NX-01*, zur ersten Tiefenraummission der Menschheit aufzubrechen. Obgleich die vulkanischen Partner, vertreten durch Botschafter Soval, diese Vorgehensweise als problematisch erachteten, da sie ein Missverständnis mit den Klingonen befürchteten, setzte sich Archer durch und erhielt vom Sternenflotten-Oberkommando die Genehmigung zum Start.

Während des Fluges nach Qo'noS überschlugen sich die Ereignisse. Klaang wurde von den Cabal entführt und die *Enterprise* in den Temporalen Kalten Krieg hineingezogen. Im Zuge einer nicht ganz einfachen Mission, die durch verschiedene Systeme führte, gelang es Archer und seiner Crew, Klaang zurückzuholen und tatsächlich auf Qo'noS abzuliefern. Obwohl die Menschen den Klingonen geholfen haben, die Pläne der Cabal, das Reich zu destabilisieren, zu vereiteln, warnte Kanzler M'Rek die Menschen, sich nicht mehr in klingonische Angelegenheiten einzumischen. Auch die Vulkanier erneuerten ihre Warnung vor der aggressiven Haltung der Klingonen.

Steigende Konfliktkurve

Trotz dieser durchaus hoffnungsvollen Erstbegegnung zwischen Menschen und Klingonen ereigneten sich in den kommenden Monaten und Jahren weitere Begegnungen, die schnell deutlich machten, dass die klingonische Kultur – wie von den Vulkaniern nachdrücklich betont – so andersartig ist, dass schnell Missverständnisse mit den Menschen aufkommen können. Beispielsweise fand die *Enterprise* im Sommer 2151 ein auf einen Gasriesen zutreibendes klingonisches Schiff der *Raptor*-Klasse, dessen Besatzung größtenteils ohnmächtig war. Wie sich herausstellte, hatten die Klingonen nach einem Raubzug erbeutetes xarantinisches Bier zu sich genommen, das bei ihnen jedoch toxisch wirkte und die Crew außer Gefecht setzte. Die *Enterprise* wollte helfen, den *Raptor* aus seiner Notlage zu befreien. Die Klingonen interpretierten das Eingreifen der Sternenflotte jedoch als Angriffs- und Eroberungsversuch und schickten Verstärkung. Auch bei anderen Gelegenheiten wurden Drohungen in Richtung der Sternenflotte ausgesprochen. Oft genügte es, dass ein irdisches Schiff sich zur falschen Zeit am falschen Ort befand. Die klingonischen Schiffskommandanten offenbarten ein beträchtliches Maß an Misstrauen, Xenophobie und Gewaltbereitschaft.



Das Verhältnis zu den Klingonen ist von Anfang an schwierig

Zu einem größeren Konflikt kam es Ende 2152. Captain Jonathan Archer verhinderte die Zerstörung eines angeblichen Rebellenschiffes aus der Arin'Sen-Kolonie, einem der Grenzprotektorate des Reichs. Zu diesem Zweck überlistete er den klingonischen Kreuzer *Bortas*, dessen Captain – einem Mann namens Duras – daraufhin das Kommando entzogen wurde. Archer hatte eine völlig andere Wahrnehmung der Sachlage. Er argumentierte, Flüchtlingen aus einem der ausgeplünderten Besatzungsgebiete des Reichs zu helfen, die halb verhungert und zu Unrecht von der *Bortas* gejagt wurden, welche sie mutmaßlich eliminieren wollte. Archer wurde daraufhin vor einem klingonischen Gericht auf Narendra III angeklagt, weil er beschuldigt wurde, Feinden des Reichs geholfen zu haben. Trotz vehementen Einsatzes seines Verteidigers Koloss wurde Archer für schuldig erklärt und verurteilt. Zusammen mit Koloss, der während der Verteidigung die ihm zugestandenen Grenzen übertreten hatte, wurde er nach Rura Penthe verbannt, konnte jedoch nach einigen Tagen des Aufenthalts von der *Enterprise* befreit werden und fliehen.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Seitdem war auf Archer im Klingonischen Reich und darüber hinaus ein Kopfgeld ausgesetzt. Duras, der aufgrund der Arin'Sen-Flüchtlinge nicht nur eine schwere Konfrontation mit Archer gehabt hatte, sondern auch in Ungnade gefallen war, setzte sich zum Ziel, den Captain der *Enterprise* ins Reich zurückzubringen und seine Ehre so wiederherzustellen. Mit seinem *Bird-of-Prey* unternahm er mehrere Angriffe auf Archer und sein Schiff. Kurz bevor die *Enterprise* ihre Mission in der Delphischen Ausdehnung beginnen konnte, versuchte Duras mit einer kleinen Flotte, Archers Übergabe zu erpressen. Als dieser sich weigerte, versuchte Duras, die *Enterprise* zu zerstören. Dank eines geschickten Manövers gelang es der *Enterprise* jedoch, Duras' *Bird-of-Prey* zu überlisten und zu vernichten.



Der klingonische Commander Duras macht Jagd auf Archer

Im Jahr 2154 kaperte eine Gruppe menschlicher Augments einen klingonischen *Bird-of-Prey* und exekutierte die Besatzung. Der Vorfall führte zu einer akuten Kriegsgefahr. Auf dem Höhepunkt der Augment-Krise gab es Berichte über klingonische Kriegsschiffe, die in direkter Nähe der von Menschen besiedelten Proxima-Kolonie auftauchten. Um einen

Krieg mit dem Klingonischen Reich zu verhindern, wurde die *Enterprise* mit der Suche nach den Augments betraut. Die Vorgabe lautete, den *Bird-of-Prey* entweder zu bergen und dem Reich zu überstellen oder ihn zu zerstören. Nachdem die Augments tödliche Viren von der Forschungsstation Cold Station 12 gestohlen hatten, wollten sie diese auf der klingonischen Qu'Vat-Kolonie zum Einsatz bringen, um so einen Krieg zwischen Menschen und Klingonen auszulösen. Der *Enterprise* gelang es, das Vorhaben zu vereiteln und den Raubvogel samt Augments zu zerstören. Dies war bereits das zweite klingonische Schiff, das von einem Sternenflotten-Schiff vernichtet wurde.

In den kommenden Monaten barg die Führung der Qu'Vat-Kolonie aus den Trümmern des zerstörten *Bird-of-Prey* übrig gebliebenes DNA-Material der Augments. Auf eigene Faust entschied der Gouverneur, General K'Vagh, ein Militärexperiment zu starten und gedachte mithilfe des klingonischen Arztes und Wissenschaftlers Antaak klingonische Augments zu züchten, um so über Krieger mit überlegenen physischen Attributen zu verfügen. Versehentlich wurde aber eine tödliche Seuche hervorgebracht, das sogenannte Augment-Virus, welche nun die Existenz des Reichs bedrohte. Doktor Phlox von der *Enterprise* und Antaak fanden letztlich ein Heilmittel und konnten die Seuche bekämpfen. Leider war eine Begleiterscheinung, dass die infizierten Klingonen und ihre Nachfahren nun ein menschenähnliches Erscheinungsbild hatten. Die Erschaffung dieser Subspezies (*QuchHa'*; mehr zu den Hintergründen in meinem Roman *Interlude*) war eine Folge, die die klingonische Gesellschaft rund ein Jahrhundert lang beschäftigen und tiefgreifende Umwälzungsprozesse nach sich ziehen würde.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Vorübergehende Beendigung der Konflikte

Im Zuge einer von Sektion 31 angestoßenen Geheimoperation verhalfen Archer und seine Besatzung Ende 2155 dem ehemaligen Strafverteidiger Koloss, der inzwischen zum Oppositionellen aufgestiegen war und eine Bewegung hinter sich geschart hatte, neuer Kanzler des Klingonischen Reichs zu werden. Koloss ermöglichte den *QuchHa'* die gesellschaftliche Anerkennung und leitete eine Phase der Konsolidierung ein. Obwohl er die zunehmende Radikalisierung einer panklingonischen Bewegung auf Qo'noS, die nach territorialer Arrondierung düsterte, langfristig nicht verhindern konnte, verhielt sich das Klingonische Reich durch seinen mäßigenden Einfluss als neuer Kanzler bis in die 2170er Jahre ruhig und konzentrierte sich nahezu ausschließlich auf innere Angelegenheiten.

Dies war für die Koalition der Planeten lebenswichtig, denn so konnte sie sich voll und ganz auf den romulanischen Kontrahenten konzentrieren, mit dem ein Krieg immer unausweichlicher schien und tatsächlich im Jahr 2156 ausbrach. Die Klingonen würden erst in der ersten Hälfte des 23. Jahrhunderts als Bedrohung der Föderation wieder auf den Plan treten. Es kam vorerst zu keinen weiteren Kontakten.



Als Koloss Kanzler wird, gibt es so etwas wie eine Verschnaufpause

Einordnung

Durch die Intervention des Temporalen Kalten Kriegs trafen Menschen und Klingonen anstatt 2218 bereits 2151 und damit erheblich früher aufeinander. Dies setzte eine Kette von Ereignissen in Gang, die mehrere Wiederbegegnungen bereithielten und die Beziehungen der Vereinigten Erde und des Klingonischen Reichs kleineren und größeren Belastungstests unterzogen. Die wohl herausragendsten davon sind die Entführung eines *Birds-of-Prey* durch menschliche Augments, die entgleisten klingonischen Militärexperimente mit der aus dem *Bird-of-Prey*-Wrack geborenen Augment-DNA sowie Duras' Jagd hinter Captain Jonathan Archer.

Aufgrund der Komplexität von temporalen Eingriffen lässt sich nicht genau sagen, inwiefern dieser verfrühte Kontakt von Erde und Qo'noS den weiteren Verlauf der Geschichte veränderte. Auf den ersten Blick scheint dies nicht der Fall zu sein. Auf den zweiten Blick könnte es sein, dass die Klingonen durch die Auseinandersetzungen, die sie mit der Erde im mittleren 22. Jahrhundert hatten, später

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

noch stärker auf die Menschen als Feindbild fokussiert waren, da sie bereits vor Gründung der Föderation mit den Menschen aneinandergeraten waren. Andererseits schienen die Klingonen auch in der ursprünglichen Zeitlinie die Menschen als ihre Hauptantagonisten innerhalb der Föderation auszumachen und nicht etwa Vulkanier oder Andorianer. Insofern bleibt die Frage, welche bleibenden Folgewirkungen die durch den Temporalen Kalten Krieg zustande gekommenen Erstkontakte mit Klingonen zwischen 2151 und 2155 bewirkten, ein Gegenstand von Spekulationen.

Was Koloss betrifft, so war sein Aufstieg zum Kanzler eine indirekte Folge des Zeitkriegs. Möglicherweise war er das ‚ausgleichende‘ Element, das in den Beziehungen zwischen der jungen Föderation und den Klingonen wieder Ruhe einkehren ließ und die Wogen bis Anfang des 23. Jahrhunderts glättete. So wurden die eigentlichen Auseinandersetzungen trotz des vorgezogenen Erstkontakts erst in der Weise virulent, wie sie im ursprünglichen Verlauf der Zeitlinie angelegt gewesen waren.

Referenz

TOS
3x11

ENT
1x01
1x02
1x05
1x14
2x19
2x26
4x04

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

4x05

4x06

4x16

4x17

ST-Romane/Comics

Interlude (STC)³⁴

³⁴ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/enterprise.htm>



2152-61: *Koalition der Planeten*

Die Koalition der Planeten ist ein intergouvernementales Bündnis mit einem Schwerpunkt auf einer umfassenden Verteidigungsallianz sowie sich rasch entwickelnden Ansätzen einer Politik- und Wirtschaftsunion zwischen der Vereinigten Erde, Vulkan, dem Andorianischen Imperium und Tellar. Sie nimmt zwischen 2152 und 2154 Gestalt an und wird 2155 zwecks Verabschiedung einer gemeinsamen Charta offiziell gegründet. Die Koalition ist im Irdisch-Romulanischen Krieg zentraler Antagonist des Romulanischen Sternenimperiums, obwohl die Konfrontation zwischen Menschen und Romulanern mit der Zeit ins Zentrum des Geschehens rückt. Da ihre

Mitglieder nach Kriegsende die Vereinigte Föderation der Planeten gründen, ist die Koalition in jeder Hinsicht als Vorläuferorganisation anzusehen und dient als Erfahrungsplattform, von der aus sich die neue interstellare Planetenallianz rasch wird entwickeln können.

Menschen führen zusammen

Nachdem die Vereinigte Erde mit der *U.S.S. Enterprise, NX-01*, in die Weiten des Alls aufgebrochen war, stellte sie zahlreiche Erstkontakte mit neuen Lebensformen und Welten her. Die Völker aber, mit denen sie wiederkehrend zu tun hatte, waren die untereinander zerstrittenen regionalen Mittelmächte in ihrer Nachbarschaft: Neben den seit dem Ersten Kontakt (2063) bekannten Vulkaniern kam es zwischen 2151 und 2154 zu diversen Begegnungen mit Andorianern und Tellariten.

Captain Jonathan Archer und seiner Mannschaft gelang es, die Konfliktherde zwischen Vulkaniern und Andorianern einerseits (hier ist insbesondere der lang anhaltende Streit um Weytahn/Pan Mokaar zu nennen) und Andorianern und Tellariten andererseits durch geschickte Vermittlung zu entschärfen und eine neue politische Kooperationskultur zu etablieren, bei der die Menschen häufig in die Rolle des Mediators schlüpfen. Hinzu kamen zusammenschweißende Erfahrungen zwischen Erde und Andorianern während der Xindi-Krise (2153/54), die Wiederannäherung von Erde und Vulkan infolge der Zweiten vulkanischen Reformation (2154) sowie der vereinte Kampf gegen die romulanische Bedrohung. Spätestens während der Marodeur-Krise (2154) entstand ein gemeinsames Bewusstsein dafür, dass man militärisch zusammenarbeiten musste, um die

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

Versuche des Sternenimperiums, eine Invasion des Alpha-Quadranten vorzubereiten, effektiv vereiteln zu können.



Große Hürde für die Koalitionsgründung: Der Streit zwischen Andoria und Vulkan

Ein Weltenbündnis entsteht

Vor dem Hintergrund dieser gemeinsamen Erfahrungen und Einsichten wurde im Januar 2155 eine umfassende Initiative zur Gründung eines Weltenbündnisses gestartet. Zahlreiche Delegationen von rund einem Dutzend Welten im stellaren Umfeld der Erde (darunter etwa Rigel, Denobula, Coridan, Draylax, Tiburon, Xantoras und die Porrima-Zivilisation im Gamma-Virginis-System) wurden nach San Francisco eingeladen, wo der damalige Außenminister Nathan Samuels die Gespräche administrierte. Obwohl die Terra Prime-Krise (2155) die Konferenz überschattete und zum Rückzug mehrerer Welten führte, wohingegen ein anderer Teil in Bezug auf den möglichen Nutzen einer Koalition skeptisch war, erklärten sich Vereinigte Erde, Andorianisches Imperium, Tellar und Vulkan bereit, ein solches Bündnis zu formieren (und damit immerhin die bedeutendsten Akteure in der stellaren Region, die die Chance besaßen, als Vorbilder voranzugehen). Zu diesem Zeit-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

punkt war noch nicht klar, mit welchen konkreten Inhalten und Zielsetzungen die Multispezieszusammenarbeit in der Koalition gefüllt werden sollte, doch fest stand eine starke Komponente eines Defensivbündnisses.

Im Laufe der kommenden Monate machte der Zusammenschluss rasche Fortschritte, wobei der Charakter der Verteidigungsunion angesichts der zunehmenden romulanischen Bedrohung konstant und stärker werdend im Vordergrund stand. Trotz anfänglicher Rückschläge, Missverständnisse und Konflikte entdecken die Alliierten rasch, dass sie zahlreiche Gemeinsamkeiten haben und verfolgten eine quantitative und qualitative Intensivierung ihres Bündnisses, ohne dabei jedoch eine supranationale Ebene zu gründen. Es kristallisierte sich eine intensive Regierungszusammenarbeit mit regelmäßigen Konsultationen heraus. Das debattierende und die nationalen Regierungen maßgeblich beratende Gremium war der Koalitionsausschuss, in dem namhafte Spitzenbotschafter aus allen Welten zusammenkamen.



Die Tellariten werden rasch überzeugte Anhänger der Koalition

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Wirtschaftliche, politische und technologische Integration

Im Oktober 2155 (und damit später als ursprünglich anvisiert) wurde feierlich eine gemeinsame Charta ratifiziert und im Zuge dessen der Gründungsakt der Koalition offiziell begangen (vgl. Roman *Into the Fire*). Zu diesem Zeitpunkt begann sich die Koalition bereits in überraschendem Tempo aus dem Gerüst einer auf militärische Kooperationsfragen fixierten Allianz zu lösen. Neue Handelsverträge wurden geschlossen, Zollbarrieren teilweise abgebaut und der intergouvernementale Dialog auf diversen Feldern beständig vertieft. Dies war teilweise sogar noch vor dem offiziellen Gründungsakt geschehen.

Um die neue Kooperationskultur symbolisch zu krönen, wurde im Orbit der Erde der Startschuss für die Konstruktion einer neuartigen Raumbasis gegeben, an der Ingenieurcorps aller vier Welten beteiligt waren. Dies würde die Urform jener Raumbasis sein, die später einmal in Sternenbasis 1 und den ersten Vertreter der gewaltigen *Ournal*-Klasse überführt werden sollte.

Wenige Zeit später gingen die Alliierten mit ihrer Kooperation sogar noch einen gewaltigen Schritt weiter: Unter Federführung des tellariten Schiffserfinders Nirwaag begannen Ingenieure aus der gesamten Koalition an einem neuen, gemeinsamen Schiffsprojekt zu arbeiten, der *U.S.S. Essex*. Obwohl Fragen des Technologieaustausches zu diesem Zeitpunkt noch strittig waren und mit einer längeren Entwicklungsphase gerechnet wurde, ließen sich alle vier Welten auf das Projekt ein, weil die Chance bestand, dass es eine Eigendynamik entwickelte und die Flotten aller beteiligten Völker bereichern konnte.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Die *Essex* war ein experimenteller Prototyp der späteren *Daedalus*-Klasse; ihre Entwicklung und Fertigstellung würde bis 2163 in Anspruch nehmen.



Die Koalition unternimmt gemeinsame Verteidigungsanstrengungen

Romulanischer Krieg als Zäsur

All diese hoffnungsvollen Entwicklungstendenzen hin zu einer ökonomischen und politischen Union wurden mit dem Ausbruch des Irdisch-Romulanischen Kriegs (2156-60) im Frühjahr 2156 abrupt gestoppt. Ebenfalls unerfüllt blieben Vorhaben, die Koalition um Welten wie Coridan, Denobula, Draylax oder Rigel zu erweitern.

Als sich eine bewaffnete Auseinandersetzung mit den Romulanern nach zahlreichen Invasionsversuchen und Hinterhalten seitens des Imperiums nicht länger aufschieben ließ, erklärte das Bündnis dem Sternenimperium den Krieg und führte zunächst eine erfolgreiche Offensive in romulanischem Grenzgebiet durch. Wenige Monate später allerdings legten innere Turbulenzen und Konflikte die Koalition praktisch lahm, sodass die Situation entstand, dass die Menschen eine Zeitlang nahezu alleine den romulanischen Gegnern die Stirn bieten mussten. In den

kommenden Monaten begann sich der Krieg zuungunsten der Koalition zu wenden, und die Gefahr einer Niederlage stieg zeitweilig enorm an. Als die Erde mit dem Rücken zur Wand stand, gelang es Jonathan Archer erneut, den Gemeinschaftsgeist in der Koalition zu beschwören, die internen Probleme (Bürgerkrieg auf Vulkan, erneute Spannungen zwischen Andoria und Tellar) zu beenden und den Zusammenschluss alter Tage wiederzubeleben (vgl. Roman *Returning*). Auf diese Weise konnte der Krieg in mehreren Etappen bis zum Jahr 2160 gewendet und das Sternenimperium in der Schlacht von Cheron schließlich besiegt werden.

Positive Bilanz

Welche Bilanz zieht man also für die Koalition? Zuguterletzt, muss man feststellen, waren viele wichtige Aspekte einer Völkerzusammenarbeit bereits in ihr angelegt, die später bei der Gründung der Föderation festgeschrieben wurden. Man erprobte politischen und wirtschaftlichen Austausch, widmete sich erstmals dem gemeinsamen technologischen Transfer; vor allem aber schöpfte man nachhaltiges Vertrauen zueinander, nicht zuletzt durch die gemeinsame Bedrohungs- und Kriegserfahrung. Obwohl die Koalition zwischenzeitig scheiterte, war sie als politisches Konzept ein durchschlagender Erfolg. Sie ebnete den Weg zur Konstituierung einer integrativen politischen Union, bei der man bereit war, den nächsten Schritt zu gehen und nationale Kompetenzen auf eine Gemeinschaftsebene übertragen. Somit wurde der 11. Oktober 2161 der Beginn von etwas Neuem, zugleich war es aber auch der Abschluss für die kurze, aber so prägende Ära der Koalition der Planeten.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Koalitionsentwicklung im Zeitraffer: Wichtige Stationen

3. Quartal 2152:

- Jonathan Archer gelingt es, einen jahrzehntelangen Konflikt zwischen den Vulkaniern und Andorianern zu schlichten.

2153/54:

- Die Xindi-Krise vertieft das Band zwischen Jonathan Archer und dem andorianischen Imperialgardisten Shran und schafft die Voraussetzungen für bessere bilaterale Beziehungen zwischen der Erde und Andoria.

2. Quartal 2154:

- Auf Vulkan kann mit Unterstützung der Sternenflotte der autoritär herrschende Administrator V'Las abgesetzt werden, und die Syrranniten unter T'Pol kommen an die Regierung. Infolge dieser Ereignisse entlässt Vulkan die Erde in die stellarpolitische Unabhängigkeit. Beide Welten begegnen einander von nun an auf gleicher Augenhöhe.

3. Quartal 2154:

- Im Zuge der Marodeur-Krise ergibt sich zum ersten Mal ein nennenswertes Kooperationsbündnis zwischen Menschen, Vulkaniern, Andorianern und Tellariten. Dieses beschränkt sich zunächst auf gemeinsame militärische Aktionen zur Abwehr zweier romulanischer

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Drohnenschiffe. Allerdings erkennen alle Beteiligten rasch das große Potenzial dieser neuartigen Zusammenarbeit.

1. Quartal 2155:

- Die von der Erdregierung angeregte Idee einer Koalition der Planeten nimmt Gestalt an. Eine Reihe von Regierungsvertretern aus dem stellaren Umfeld werden von der Vereinigten Erde ins Sternenflotten-Hauptquartier geladen. Nach der Terra Prime-Krise ziehen sich viele der geladenen Welten zurück. Immerhin signalisieren Menschen, Vulkanier, Andorianer und Tellariten ihre Bereitschaft, die neue Multispezieskooperation einzugehen. Wie genau diese jedoch mit Leben gefüllt werden soll, ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar; die Formulierung einer gemeinsamen Charta soll Abhilfe leisten.

3./4. Quartal 2155:

- Die ursprünglich geplanten Vorhaben zur Konkretisierung der Kooperationsabsichten verzögern sich: Erst im Oktober 2155 kann eine gemeinsame Charta für die im Frühjahr ins Leben gerufene Koalition verabschiedet werden. Zu diesem Zeitpunkt gibt es bereits eine verstärkte wirtschaftliche Zusammenarbeit der vier Koalitionspartner, weil Zollbarrieren sukzessive abgebaut worden sind. Um die neue Kooperationskultur symbolisch zu krönen, wird im Orbit der Erde der Startschuss für die Konstruktion einer neuartigen

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Raumbasis (Final Unity) gegeben, an der Ingenieurcorps aller vier Welten beteiligt sind.

- Wenige Monate später gehen die Alliierten sogar einen Schritt weiter: Obwohl der Austausch bestimmter sensibler Technologien noch offen steht, unternehmen Ingenieure aus der gesamten Koalition unter Federführung des tellariten Schiffserfinders Nirwaag erste Schritte in Richtung der Entwicklung eines neuen, gemeinsamen Schiffsprojekts, das Designs, Konzepte und Systeme aus verschiedenen Welten zusammenbringen soll. Ein knappes Jahrzehnt später wird die *U.S.S. Essex*, erster experimenteller Prototyp der *Daedalus*-Klasse, ihren Stapellauf erleben.

1. Quartal 2156:

- Ein Streit bricht in der Koalition aus, nachdem in der Öffentlichkeit Spekulationen laut geworden sind, dass Alpha Centauri – das unter einer akuten Bedrohung seiner Handelsrouten durch romulanische Angriffe leidet – in die Allianz aufgenommen werden könnte. Gerade Andorianer und Tellariten betrachten dies als Affront, da aus ihrer Sicht eine menschliche Dominanz in der Koalition gegeben sein würde. Letztlich wird Alpha Centauri zwar militärischer Beistand durch die Sternenflotte gewährt, doch es kommt zu keinem Beitritt der Welt in die Koalition.

2. Quartal 2156:

- Nach zahlreichen Infiltrationen, Hinterhalten und Angriffen auf zivile Versorgungsrouten

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

durch das Romulanische Sternenimperium erklärt die Koalition ihrem neuen Feind den Krieg. Der vierjährige Konflikt wird vier Jahre dauern, schlimme Verwüstungen anrichten und in einen einschneidenden Friedensvertrag sowie die Gründung der Föderation münden.

Referenz

ENT

1x07

1x15

2x15

3x24

4x07

4x08

4x09

4x12

4x13

4x14

4x20

4x21

4x22

ST-Romane/Comics³⁵

Aftermath #1 (STC)

Aftermath #2 (STC)

Day of the Vipers (STC)

Into the Fire (STC)

Apotheosis #1 (STC)

Apotheosis #2 (STC)

Apotheosis #3 (STC)

No Mercy #1 (STC)

No Mercy #2 (STC)

³⁵ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/enterprise.htm>

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Returning (STC)

Favor the Brave #2 (STC)

Lasting Peace? (STC)

Anhang:

Auszug aus *Day of the Vipers*³⁶

26. Oktober 2155

„Captain Archer?“ Ein anderer Journalist stand neben ihm. „Gestatten Sie ein kurzes Interview?“

Es ging wieder los. „Wenn ich wirklich nicht darum herumkomme.“

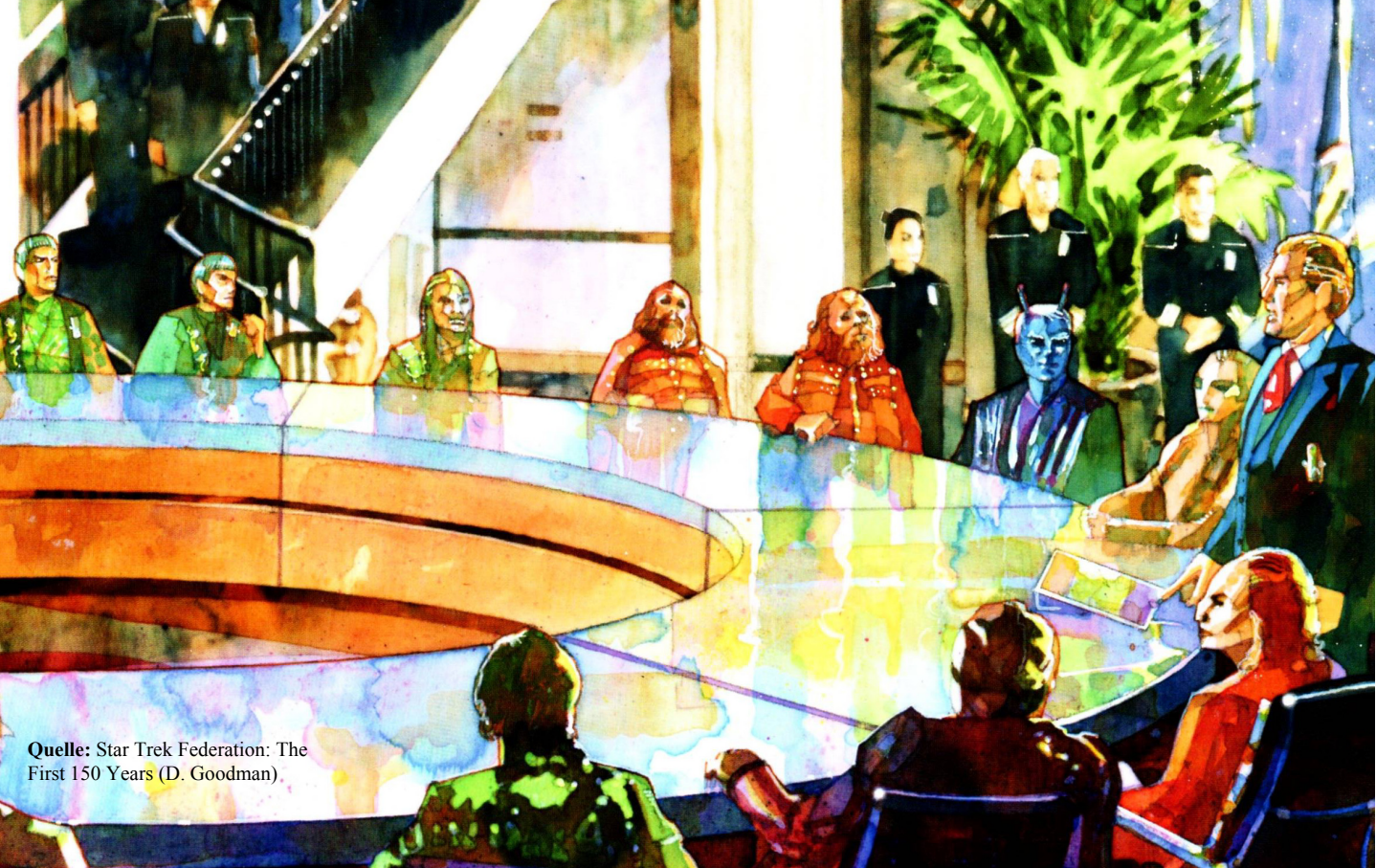
„Ich fürchte, nein, Sir.“ Der Mann schaltete sein Nachrichtengerät ein. „Captain Archer, die Koalition der Planeten hat immer wieder schwerwiegende innere Konflikte zu bestehen. Gerade in den vergangenen Wochen erlebten wir bei unzähligen Gelegenheiten, dass einem Kompromiss oft ein zähes Ringen vorausgeht, nicht zuletzt heftige Auseinandersetzungen und die ständige Gefahr des Scheiterns. Darum möchte ich Sie ganz unverblümt fragen: Ist die Koalition das alles wert?“

Archer straffte die Gestalt und ließ die Antwort von selbst kommen. „Ja. Ohne Wenn und Aber. Diese Allianz ist *jede* Anstrengung wert. Ich werde Ihnen auch sagen, wieso. Die Hauptaufgabe besteht nicht darin, Frieden zu sichern, sondern...Frieden zu *schaffen*. Die Koalition wurde

³⁶ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/5x06.pdf>

gegründet, in der Hoffnung, dass wir *gemeinsam* unsere Probleme lösen können. Daher sind Streit und Konflikte legitim; sie sind gewissermaßen der Treibstoff, über den Einigungen erst möglich werden. Auseinandersetzungen sind in Ordnung. Nur kommt es darauf an, dass am Ende ein Ergebnis steht, dass uns unsere Gemeinsamkeit deutlich macht. Das war bislang immer der Fall, auch wenn es nicht immer einfach gewesen sein mag. Ich würde also sagen, der Erfolg gibt uns Recht. Für mich ist die Koalition eine beispiellose interstellare Kompromissfindungsmaschine. Kompromisse zu erringen, miteinander zu reden, das hinterlässt Spuren. Mit der Zeit haben alle Beteiligten erkannt, dass es hier nicht um Tagespolitik geht oder kleinkarierte Bevorteiligungen. Es geht um eine bessere Zukunft. Und das ist für mich das Einzige, was zählt. In der jüngsten Vergangenheit wurden wir verunsichert. Verunsichert durch den Tod von sieben Millionen Menschen, durch Rückwärtsge wandte und Ewiggestrige, die versuchten, an dunkle Zeiten anzuknüpfen...und durch so einige andere unerfreuliche Dinge. Wenn man ständig stolpert, dann blickt man nur noch auf seine Füße. Es hat viel Kraft gekostet, die Augen zu heben und auf den Horizont zu richten. Aber in Situationen wie dieser hier können wir uns daran erinnern,

was unsere Vorfahren immer sagten: ‚Gib Deinem Leben einen Sinn‘. Und wir müssen an die denken, die nach uns kommen werden; für die wir eine Welt schaffen wollen, in der sie leben können. Wir alle hier haben nicht nur Jobs, mit denen wir Credits verdienen...sondern eine gemeinsame Aufgabe. Die Zukunft. Dafür existiert die Sternenflotte, und dafür existiert die Koalition der Planeten.“



Quelle: Star Trek Federation: The First 150 Years (D. Goodman).



2153/54: *Xindi-Krise*

Die Xindi-Krise Mitte des 22. Jahrhunderts ist für die Vereinigte Erde der Höhepunkt des Temporalen Kalten Kriegs im Allgemeinen (2151-54). Im Speziellen handelt es sich um eine tiefgreifende politische Krise zwischen den Menschen und den fünf verbliebenen Spezies der Xindi. Die unmittelbaren Folgen der Xindi-Krise begünstigen sehr konträre politische Strömungen auf der Erde, gleichwohl in langfristiger Perspektive die verstärkte Zusammenarbeit interstellarer Regionalmächte auf dem Weg zur Gründung der Vereinigten Föderation der Planeten.

Ursachen

Der Grundstein für die Xindi-Krise wurde über ein Jahrhundert früher gelegt. Die durch zahllose interne Konflikte gebeutelten Xindi-Völker hatten gerade einen ruinösen Krieg gegeneinander ausgefochten, der nicht nur die Avianer (die sechste Xindi-Spezies) ausgelöscht, sondern auch die übrigen Völker (Aquarianer, Insektoide, Reptilianer, Arboreale, Primaten) aufgrund der Vernichtung ihrer gemeinsamen Heimatwelt (Xindus) an den Rand des Abgrunds geführt hatte. Es begann die Zeit der Großen Diaspora, in der die einzelnen Spezies innerhalb der Delphischen Ausdehnung umher reisten und auf verschiedenen Planeten zu siedeln begannen.

Dann, im frühen 21. Jahrhundert, erschienen den Überlebenden transdimensionale Wesen (Sphärenbauer) und boten den Xindi Hilfe an. Jene vermeintlichen Mildtäter, die den Xindi alsbald als ihre ‚Beschützer‘ galten und verehrt wurden, wiesen ihre Protégés zu neuen, bewohnbaren Planeten und Rohstoffquellen. Sie förderten auch das Zustandekommen des Xindi-Rates, einer Institution, welche den dauerhaften Dialog unter den fünf verbliebenen Spezies herstellen, aufrechterhalten und gemeinsames politisches Agieren ermöglichen sollte. Dass sie die Xindi in Wahrheit nur für ihre Zwecke als Schachfiguren im Temporalen Kalten Krieg benutzten, verschwiegen die Sphärenbauer.

Die Sphärenbauer hatten bereits vor vielen Jahrhunderten damit begonnen, ihre Sphären im Gebiet der Delphischen Ausdehnung zu platzieren und den dortigen Raum allmählich zu transformieren, um ihn für ihre Spezies bewohnbar zu machen (so war die Ausdehnung überhaupt erst entstanden). Ihr Plan war,

aus ihrem transdimensionalen Raum zu expandieren und den Weltraum in der Milchstraße für sich zu erobern. Mit einem Gespür für wahrscheinliche und unwahrscheinliche Zeitverläufe ausgestattet, hatten sie im 21. Jahrhundert vorhergesehen, dass im 26. Jahrhundert eine Streitmacht der Föderation (der auch die Xindi angehörten) ihnen eine vernichtende Niederlage bereiten und sie dauerhaft in ihren transdimensionalen Raum zurücktreiben würde. Also wollten sie dieser Entwicklung zuvorkommen, indem sie alles daran setzten, das Zustandekommen der Föderation zu unterminieren. Durch die Tatsache, dass sie bereits einen Brückenkopf in der Delphischen Ausdehnung besaßen, bot es sich an, sich an der Xindi anzunehmen und diese gezielt so zu manipulieren, dass sie eines Tages einen vernichtenden Feldzug gegen die Erde (Gründungsort und späteres Zentrum der Föderation) durchführten.

Die Sphärenbauer legten dem Xindi-Rat, vermutlich Anfang der 2140er Jahre, vermeintliche Beweise dafür vor, dass die Menschheit im 26. Jahrhundert ihre künftige Heimatwelt vernichten würde. Es wurden mehrere Möglichkeiten diskutiert, dieser Bedrohung entgegenzutreten. Durch ihre schwierige Vergangenheit untereinander und die dramatische Erfahrung des Verlustes ihrer Ursprungswelt reagierten die Xindi-Völker angesichts des geschilderten Bedrohungsszenarios geradezu paranoid, angefacht um das Insistieren ihrer ‚Beschützer‘, nur eine vollständige Auslöschung der Erde könne den Zeitverlauf ändern und die künftige Heimat der Xindi vor dem Untergang bewahren. Nach weiteren gefälschten Beweisen seitens der Sphärenbauer willigten zunächst die Reptilianer und Insektoiden, dann auch die Arboreale und die Primaten, als letztes die Aquarianer in den Bau einer Massenvernichtungswaffe

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

ein. Die Xindi-Waffe sollte imstande sein, die Erde zu vernichten, bevor diese gegen die Xindi vorrücken konnte.

Die Xindi besaßen anfangs weder die technologischen Mittel noch Erfahrung in der Auslöschung einer ganzen Welt. Trotz der Sphärenbauer, die ihnen Möglichkeiten aufzeigten, waren sie auf das Sammeln von Daten angewiesen. So entschied sich der Xindi-Rat für ein mehrstufiges Vorgehen. Im Frühjahr 2153 trat eine Testsonde in die Erdatmosphäre ein und schnitt mit einem Partikelstrahl einen ein Kilometer breiten Graben von Florida über Kuba bis Venezuela. Dabei starben sieben Millionen Menschen. Zu diesem Zeitpunkt waren damit auch die Menschen in die Xindi-Krise involviert worden.



Überfall aus dem Weltraum: Der Xindi-Angriff am 4. April 2153

Verlauf

Die Menschen, repräsentiert durch Captain Archer und die Crew der *U.S.S. Enterprise, NX-01*, wurden vom ‚Future Guy‘ und der Suliban-Cabal – einer weiteren, vermutlich den Sphärenbauern feindlich ge-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

sonnenen Gruppe im Temporalen Kalten Krieg – darüber informiert, wer die Testsonde geschickt hat und übermittelten die Koordinaten der Delphischen Ausdehnung. Weil die Erde außer der *Enterprise* zu diesem Zeitpunkt über kein zweites Raumschiff verfügte, welches schnell und leistungsfähig genug für eine derartige Mission war, schickte das Sternenflotten-Oberkommando Captain Archer und seine Crew in die Delphische Ausdehnung, um die Xindi zu finden und die Massenvernichtungswaffe zu zerstören.



Die *Enterprise* begibt sich auf eine gefährliche Mission in die Delphische Ausdehnung

Die Mission der *Enterprise* innerhalb der Ausdehnung war extrem lang und kompliziert. Da sie als einziges Schiff die Erde gegenüber den Xindi repräsentierte, gab es im Laufe des Konflikts verschiedene diplomatische und militärische Entwicklungen des Konflikts. Diese werden nun, bezogen auf ihre wichtigsten Stationen, abrissartig dargestellt:

- Nach anfänglichen Misserfolgen, die Xindi zu finden, gelang es der *Enterprise* im Sommer 2153, eine entlegene Industriekolonie der Xindi-Arboreale ausfindig zu machen. Letztere hatte den Auftrag erhalten, Kemozit für die geplante Massenvernichtungswaffe anzu-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

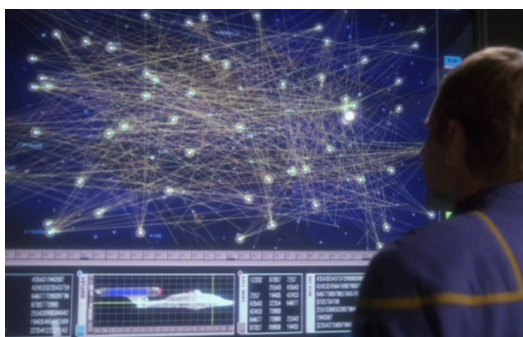
reichern. Mit Unterstützung des Raffinerieleiters gelang es der *Enterprise*, das Kemozit zu verunreinigen, was künftige Verzögerungen beim Bau der Massenvernichtungswaffe bedeutete. Nichtsdestotrotz wusste die Crew um Captain Archer immer noch nicht, wo und wann die Waffe hergestellt wurde.

- Obwohl der Xindi-Rat beschloss, keine biochemische Waffe gegen die Menschheit zu konstruieren, betrieben die Xindi-Reptilianer diesbezüglich, unterstützt durch die Sphärenbauer, einen Alleingang. Die Sphärenbauer erhofften sich dadurch, dass die Menschheit schneller und konsequenter ausgelöscht wurde. Der Zeitagent Daniels, stellvertretend für die Föderation des 31. Jahrhunderts, konnte Captain Archer und Subcommander T'Pol ins 21. Jahrhundert der Erde versetzen, wohin eine Gruppe von Reptilianern von den Sphärenbauern versetzt wurde, um Grundlagen für die von ihnen intendierte Biowaffe zu schaffen und sie anschließend zum Einsatz zu bringen. Es gelang, ihren Plan zu vereiteln und die hergestellte Biowaffe zu konfiszieren.
- Anfang Dezember 2153 führte der Xindi-Rat zum ersten Mal einen Feldtest des Prototyps der Massenvernichtungswaffe durch. Man wollte sichergehen, dass eventuelle Fehler und Schwächen beseitigt sein würde, sobald man die Haupteinheit Richtung Erde schickte. Mithilfe des andorianischen Kreuzers *Kumari* unter Commander Shrans Befehl konnte der Prototyp der Waffe entwendet und in der Folge zerstört werden. Dadurch wurden die Fer-

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

tigstellungsarbeiten der Xindi abermals in die Länge gezogen.

- Wenige Tage später gelang es der *Enterprise* im Rahmen einer ‚Kriegslist‘ endlich, die Koordinaten jenes Planeten in Erfahrung zu bringen, wo die Massenvernichtungswaffe hergestellt wurde: Azati Prime.
- Auf dem Weg nach Azati Prime sammelte die *Enterprise* weiter gehende Erkenntnisse über die Delphische Ausdehnung. Es stellte sich heraus, dass diese Raumgegend durch die Sphärenbauer bereits manipuliert wurde, auf dass sie durch in Raumtaschen verborgene Sphären eines Tages vollends in einen transdimensionalen Raum umgeformt werden und diesen fremden Wesen eine Expansion in den Alpha-Quadranten ermöglichen würde.



Archer und seine Crew entdecken zahlreiche Sphären in der Ausdehnung

- Der Versuch der *Enterprise*, die auf Azati Prime im Endstadium befindliche Massenvernichtungswaffe zu zerstören, schlug fehl. Al-

lerdings gelang es Archer sukzessive, das Vertrauen des Xindi-Ratsmitglieds und Konstrukteurs der Massenvernichtungswaffe, Degra, zu gewinnen. Im weiteren Verlauf legte er Degra und dem Arboreal Jannar Beweise vor, die dafür sprechen, dass die Xindi von den Sphärenbauern belogen und manipuliert wurden und dass die Menschheit keine Bedrohung für die Xindi darstellt. Zwischen Archer und Degra entwickelte sich ein starkes Band, und letzterem gelang die Anberaumung einer Xindi-Ratssitzung, bei der Archer partizipieren und seine Beweise vorlegen sollte.

- Unterstützt durch die Arboreale und Primaten, trug Archer seine Argumente dem Xindi-Rat vor. Es stellte sich jedoch heraus, dass die Reptilianer und Insektoiden nicht gewillt waren, ihnen Glauben zu schenken. Außerdem wurde dem reptilianischen Oberbefehlshaber Dolim von den Sphärenbauern in Aussicht gestellt, unter reptilianischer Hegemonie ein Xindi-Imperium formen zu dürfen, sollte die Erde wie geplant zerstört werden. Dolim ermordete Degra und startete in eigener Sache gemeinsam mit den Insektoiden die mittlerweile fertig gestellte Massenvernichtungswaffe. Daraufhin ließ er Kurs auf die Erde setzen.



Falsche Freunde: Die Sphärenbauer haben die Xindi beständig manipuliert

- Archer erreichte es, die Xindi-Aquarianer zu überreden, ihn zu unterstützen. Im Gefolge kam es zu einer größeren Schlacht, bei denen die *Enterprise* und ihre Xindi-Verbündeten Dolim und die Waffe vergebens aufzuhalten versuchten. Erst unmittelbar vor der Erde gelang die Infiltration und Vernichtung der Waffe, während die *Enterprise* unter Commander T'Pol's Befehl in der Delphischen Ausdehnung alle transdimensionalen Sphären mit einem Schlag vernichten konnte und damit die Sphärenbauer auf Dauer in ihrem eigenen Raum einschloss.



Rettung in letzter Sekunde: Archer gelingt die Zerstörung der Xindi-Waffe

Ende und Folgen

Die Xindi-Krise endete im Februar 2154. Insgesamt kostete sie mehr als sieben Millionen Menschen das Leben. Wiederaufbaumaßnahmen auf der Erde wurden eingeleitet, doch dauerte es viele Jahre, bis sich die betroffenen Staaten von den Verwüstungen der Xindi-Testwaffe erholten. Obgleich sie nichts an der langfristigen Integrität der Erde änderte, führte die Xindi-Krise dazu, dass die Xenophobie unter einem Teil der Menschen für eine Weile massiv anstieg. Dies sollte Anfang 2155 die Entstehung der Koalition der Planeten ernsthaft gefährden.

In Hinsicht auf den Temporalen Kalten Krieg brachte der Ausgang der Xindi-Krise massive Veränderungen mit sich. Dadurch, dass die Sphärenbauer abrupt geschlagen werden konnten, gewann die Gruppe der Na'kuhl die Oberhand, welche einen Zeitkanal konstruierte und auf der Erde der 1940er Jahre intervenierte. Diese kurzweilige Krise vermochte die *Enterprise* ebenfalls zu lösen und das richtige Zeitgefüge wiederherzustellen, womit der Temporale Kalte Krieg endgültig beendet werden konnte.

Einordnung

Die Xindi-Krise war die erste tiefgreifende politische Krise der Erde nach ihrem Aufbruch zu den Sternen. Sie war nicht direkt ideologisch aufgeladen, sondern gewissermaßen ein Krieg der Informationen, denkt man insbesondere an das Verhalten der Sphärenbauer in Bezug auf die Xindi. Obwohl die Xindi-Krise im ursprünglichen Zeitverlauf nicht vorkam und erst durch den Temporalen Kalten Krieg erzeugt wurde, bedingte sie in langer Perspektive bei der Menschheit den – sich ohnehin anbahnenden – maßgeblichen Paradigmenwechsel, ein engeres interstellares Bündnis mit anderen Mächten zu suchen. Kurzfristig mündete die Xenophobiewelle in die Terra Prime-Krise im Januar 2155.

Referenz

ENT

2x26

3x01

3x04

3x07

3x11

3x13

3x14

3x15

3x18

3x19

3x22

3x23

3x24

ST-Romane/Comics

The Expanse (ENT)

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM
Last Full Measure (ENT)³⁷

³⁷ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/relent.htm>

Anhang:

Auszug aus *The Dogs of War: The Xindi Crisis: A Transgression*³⁸

Privates Computerlogbuch

Captain Jonathan Archer

24. Oktober 2153

Die Delphische Ausdehnung. Als wir hineinflogen, ahnte ich, was auf mich zukommen könnte. Doch das Ausmaß und die Intensität dessen, was wir in den letzten Monaten in dieser Raumregion erlebt haben, strafe alle Vorahnungen Lügen...und noch mehr die Hoffnungen. Die Ausdehnung ist ein Ort voller Dunkelheit, und sie scheint nur das Schlechteste in uns hervorzubringen. Man geht durch einen dunklen Spiegel, und danach ist man nicht mehr derselbe. Die Ausdehnung, sie entfremdet uns von uns selbst. Ich bin heute weit weg von mir. Wie vom Sog einer gewaltigen Ebbe bin ich hinausgezogen worden in diese fremde, grausame Weite, und ich sehe ihn

³⁸

<http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/XindiCrisis.pdf>

immer noch, den anderen Teil von mir, der am Ufer zurückblieb. Der Mann, der ich eigentlich sein wollte. Ein Mann mit unumstößlichen Prinzipien. Ein Forscher. Aber er ist längst zu einem kleinen Punkt am Horizont zusammengeschmolzen, während ich in den Fluten unterzugehen drohe.

Wenn ich zurückblicke, dann ist nichts so gelaufen, wie ich es gehofft hatte. Ich bin in die Ausdehnung geflogen in der Überzeugung, die Xindi aufzuhalten, ja. Aber ich sah die Möglichkeit, den Verhandlungsweg zu beschreiten. Als wir vom Xindi, den wir aus der Trellium-Mine auf Tulaw befreiten, die Koordinaten der Xindi-Heimatwelt erfuhren, gab es einen Moment, in dem ich ernsthaft glaubte, etwas mit Diplomatie erreichen zu können – so wie damals auf Weytahn zwischen Vulkaniern und Andorianern. Ich dachte, ich könnte mit guten Absichten und guten Argumenten den Zug stoppen, der mit Volldampf auf die Erde zurast. Doch statt einer Minshara-Welt fanden wir ein Trümmerfeld. Mehr ist von Xindus nicht übriggeblieben. Von Gralik erfuhr ich spä-

ter, dass die Xindi-Spezies im Zuge eines langen, zermürbenden Bürgerkriegs ihre eigene Welt zerstörten und zu Heimatlosen wurden. Und so wie ihr Heimatplanet nicht mehr existiert, gab es auch keine reale Möglichkeit, zu verhandeln. Die Xindi demonstrierten uns kurz darauf, wie sehr sie es darauf anlegen, die Menschen zu eliminieren. Sie schickten Rajin, sammelten biometrische Daten zur Vervollständigung einer Biowaffe, und parallel dazu trieben sie den Bau ihres Planetenzerstörers weiter voran. Ich sah die unbeugsame Entschlossenheit in ihren Gesichtern, als sie das Kemocit von der Arborealkolonie abholten.

Schließlich wurde mir klar, dass es mir nicht gelingen wird, die Xindi mit gutem Willen zu überzeugen, von ihrem Vorhaben abzulassen. Man kann nicht mit ihnen darüber reden. Wer immer ihnen einschärfte, dass die Menschheit sie in vierhundert Jahren vernichten wird, muss einen mächtigen Beweis vorgelegt haben. Oder diejenigen, die den Bau dieser Waffe ausheckten, sind...einfach bössartig. Heute weiß ich Folgendes: Ich werde zuerst diese Waffe stoppen müssen,

bevor ich der Diplomatie wieder eine Chance geben kann. Es ist der einzige Weg, die Sicherheit der Erde zu gewährleisten. Dieser Weg bedeutet jedoch mit einiger Wahrscheinlichkeit, mit vielen der Grundsätze, die ich stets hochhielt, zu brechen, um das Ziel zu erreichen, das jedes Opfer wert ist. Vielleicht bedeutet es sogar, jemand anderes zu werden. Ich habe bereits die Vorzeichen gesehen. Den neuen Mann, der ich wurde, und wozu er in der Lage ist. Ich kann das bedauern, aber letzten Endes spielt es keine Rolle mehr.

Ich habe mich entschieden, sie mit Gewalt zu aufzuhalten. Ich bin zu allem bereit. Gebe ich dadurch Chancen aus der Hand? Vielleicht ist das so. Aber das Risiko, offen auf sie zuzugehen, erscheint mir viel zu groß. Es gibt viel zu verlieren und nur wenig zu gewinnen. Die Enterprise würde höchstwahrscheinlich gefangen genommen oder zerstört werden, und dann ist niemand mehr in der Lage, sie aufzuhalten. Die Erde wird ihnen einfach so auf dem Präsentierteller serviert.

Der Weg, den ich eingeschlagen habe, gefällt mir nicht. Ich spüre, dass ich dabei bin, eine Linie zu überschreiten. Aber ich sehe keine Alternative dazu. Es ist die einzige Lösung. Ich habe keine Wahl...

Eintrag, Ende



2154: *Augment-Krise*

Die sogenannte Augment-Krise ist ein kritischer Zwischenfall im Jahr 2154, bei dem eine Gruppe menschlicher Mutanten (Augments) einen klingonischen *Bird-of-Prey* entführt und mit seiner Hilfe den Wiederaufstieg der Augment-Herrschaft ins Werk setzen wollen. Dieses Ereignis führt zu einer akuten Kriegsgefahr zwischen Vereinigter Erde und Klingonischem Reich. Nachdem die Augments bezwungen sind, bricht ein halbes Jahr später eine erneute Krise aus, nachdem die Klingonen die verbliebene Augment-DNA erfolgreich aus dem Wrack des zerstörten Raubvogels borgen und versuchten, klingonische Augments zu züchten.

Hintergrund

Die Herrschaft der Augments, allem voran jene von Khan Noonien Singh, über weite Teile der Erde sowie die sich anschließenden Eugenischen Kriege (1993-96) waren für die Menschheit im späten 20. Jahrhundert ein traumatisierender Einschnitt. Indirekt bereiteten die politischen, wirtschaftlichen und ökologischen Zerrüttungen der Eugenischen Kriege den Boden für den Ausbruch des Dritten Weltkriegs (2026-53) einige Dekaden später, in dem noch weit mehr Menschen ihr Leben verloren und die Erde nur knapp einem nuklearen Holocaust entging.

Als Konsequenz aus den verheerenden Erfahrungen mit den gentechnischen gezüchteten ‚Supermenschen‘ wurde die Manipulation der DNS eines Menschen auf der Erde unter Höchststrafe gestellt. Trotzdem konnten sich die Regierungen nicht darauf einigen, die circa zweitausend verbliebenen Augment-Embryonen, die aus der Zeit der Eugenischen Kriege übrig geblieben waren, endgültig zu vernichten. Als kleinster gemeinsamer Nenner wurde der Beschluss gefasst, sie zunächst auf einer künstlichen Insel unter internationalem Recht, ein Jahrhundert später außerhalb der Erde auf einer entlegenen, hochgeheimen medizinischen Forschungsstation mit der Bezeichnung Cold Station 12 zu lagern, die später gemeinschaftlich von Erde und Denobulanern verwaltet wurde.

2134 stahl der damalige Leiter von Cold Station 12, Doktor Arik Soong, neunzehn Augment-Embryonen und unterzog ihre Genstruktur eigenen Anpassungen. Auf dem abgeschiedenen Planeten Trialas IV im Borderland zog er die Augment-Kinder auf, bis er 2144 gefangen genommen, vor Gericht gestellt und

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

verurteilt wurde. Um die Augment-Kinder sollte es noch ein Jahrzehnt still bleiben und diese nicht gefunden werden, zumal Soong bei seinem Prozess nie verriet, wohin er sie gebracht hatte. Als sie jedoch das Alter junger Erwachsener erreicht hatten, beschlossen sie eines Tages, nicht länger im Verborgenen zu bleiben, sondern aktiv zu werden.



Fehlgeleitetes Genie: Arik Soong verfolgt ein fragwürdiges Ziel

Augments lösen Kriegsgefahr aus

Die menschlichen Augments hatten Pläne geschmiedet. Sie hatten sich zum Ziel gesetzt, umzusetzen, was ihr Vater ihnen vor ihrer Entführung versprochen hatte: eines Tages nach Cold Station 12 zurückzukehren und alle übrigen dort lagernden Embryonen zu befreien und aufzuziehen, um eine neue Ära verbesserter Menschen einzuläuten. 2154 traten die Augments in Erscheinung, indem sie einen klingonischen *Bird-of-Prey* entführten und die Besatzung des Schiffes regelrecht massakrierten.



Entfesselter Machtwille: Die Augments treten in Erscheinung

Sogleich kam es zu enormen Spannungen mit Qo'noS, die bereits in den Jahren zuvor immens gewesen waren. Der klingonische Hohe Rat machte die irdische Regierung für die Kaperung des Raubvogels verantwortlich. Nachdem die Erdadministration sich zu dem Vorfall erklärte hatte, willigte die klingonische Regierung auf diplomatisches Anraten der Vulkanier ein, der Sternenflotte eine Möglichkeit zu geben, die Augments aufzuspüren und das klingonische Schiff in die Hände seiner Besitzer zurückzugeben. Dazu wurde die *Enterprise*, NX-01, unter dem Kommando von Captain Jonathan Archer auf den Weg geschickt.

Nach einem Gefecht im Borderland im Grenzbereich zwischen Klingonen und Orion-Syndikat, bei dem die Augments nicht gestoppt werden konnten, schlugen diese sich in die Flucht. Sie nahmen Arik Soong zu sich an Bord, der sich zwecks Unterstützung der Suchaktion auf der *Enterprise* befunden hatte. Die Krise spitzte sich daraufhin weiter zu, als die Augments ein denobulanisches Medoschiff entführten und sich mit seiner Hilfe Zutritt zu Cold Station 12 verschafften. Ihr Vorhaben bestand darin, die dort

gelagerten Augment-Embryonen zu stehlen. Dies war von Anfang an Soongs Langzeitplan gewesen.

Obwohl Soong einsah, dass die Augments aufgrund ihrer enormen Aggressivität und Gewaltbereitschaft sowie ihres ungezügelten Ehrgeizes offensichtliche fatale Probleme besaßen, war er überzeugt, mit seiner eigenen Expertise diese „Defekte“ beseitigen und verbesserte Mutanten erschaffen zu können, die in der Lage waren, der Menschheit zu wirklichem Fortschritt zu gereichen. Soong war überzeugt, dass die physischen Attribute, die Gesundheit, Lebensdauer und der Intellekt der Augments helfen würden, die Evolution der ganzen Menschheit voranzutreiben.

Im Zuge ihres Beutezuges auf Cold Station 12 konnten die Augments nicht nur einen beträchtlichen Teil der Keimlinge in ihren Besitz bringen, sondern auch einen hochgefährlichen Krankheitserreger, den sie beschlossen, über der klingonischen Qu'Vat-Kolonie freizusetzen. Ihr Anführer Malik glaubte, nur durch Auslösung eines Krieges zwischen Erde und Qo'noS könnten er und seine Brüder und Schwestern sich verstecken und daran arbeiten, die Embryonen mithilfe von Inkubatoren auszubrüten. Eines Tages, wenn die inkarnierten Mutanten das Erwachsenenalter erreicht hatten, würden sie unter seiner Führerschaft hervorkommen und die Erde zurückzufordern.

Die *Enterprise* konnte den *Bird-of-Prey* im buchstäblich letzten Moment stoppen, ehe die Kampfstoffe auf Qu'Vat freigesetzt werden konnten. Es schloss sich ein aufreibendes Gefecht beider Schiffe an. Mithilfe von Arik Soong, der sich inzwischen wieder auf die Seite der Sternenflotte geschlagen hatte, gelang es letztlich, den Raubvogel und alle Augments auf ihm zu vernichten.

Klingonische Augments

Während die Sternenflotte davon ausging, dass mit der Zerstörung des *Birds-of-Prey* sämtliche Spuren der Mutanten ausgelöscht worden waren, gelang es General K'Vagh, dem Gouverneur der Qu'Vat-Kolonie, in den kommenden Wochen aus dem Wrack des Raubvogels Augment-DNA zu bergen. Er konnte den Hohen Rat davon überzeugen, dass nicht zugelassen werden dürfe, dass eine Spezies wie die Menschheit über einen taktischen Vorteil wie durch Genmanipulation bedingte Leistungssteigerung verfügte, sodass die Regierung auf Qo'noS K'Vagh erlaubte, auf eigene Faust ein Forschungsprojekt zur Entwicklung klingonischer Augmentsoldaten zu starten.

K'Vagh und seinem leitenden Wissenschaftler Antaak gelang es nach einigen vielversprechenden Anfangserfolgen nicht, die aggressive Augment-DNA zu stabilisieren, sodass alle Versuchspersonen menschliche Gesichtszüge entwickelten und schließlich qualvoll starben. Eine der Testpersonen war mit der levodianischen Grippe infiziert. Die Grippeviren inkorporierten die Augment-DNA und begannen sich als neue, tödliche Suche mit rasanter Geschwindigkeit in der Bevölkerung auszubreiten, die auf andere Kolonien überzugreifen begann.

Weil Antaak nicht in der Lage war, ein Heilmittel zu finden, ordnete General K'Vagh die Entführung des denobulanischen Sternenflotten-Mediziners Doktor Phlox an. Phlox gelang es, die Augment-DNA zu stabilisieren, nachdem er erfuhr, dass der Hohe Rat eine Flotte unter dem Kommando von Admiral Krell ausgesandt hatte, um alle Kolonien, in denen die Krankheit ausgebrochen war, zu zerstören und die

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

Seuche so einzudämmen. Zwar erwies sich das von Phlox entwickelte Heilmittel als effektiv, jedoch vermochte es die transformativen Auswirkungen des Augment-Virus auf das Erscheinungsbild infizierter Klingonen nicht rückgängig zu machen.



Menschlich aussehende Klingonen: Resultat eines entgleiten Experiments

Folgen

Der erste Teil der Augment-Krise forderte rund vierzig Opfer, darunter die gesamte Besatzung des klingonischen Schiffes, mehrere getötete *Enterprise*-Crewmitglieder und ein ermordeter Wissenschaftler auf Cold Station 12 sowie schließlich sämtliche Augments selbst. Bezeichnend sollte hinzugefügt werden, dass die Augments nicht nur aufgrund der Versuche, ihre Machenschaften zu stoppen, starben. Im Zuge ihrer Kampagne begannen Soongs Zöglinge einander selbst zu belauern und zu ermorden. Der Aufstieg Maliks, des aggressivsten und machtgierigsten Mutanten der Gruppe, zog die Beseitigung mehrerer seiner Brüder und Schwestern nach sich, da er ein extremes Maß an Paranoia offenbarte und damit

die psychische Instabilität der Augments mustergültig dokumentierte.

Die Krise hatte mehrere längerfristige Konsequenzen. Zum einen entschied die Erde bis 2165, Cold Station 12 aufzugeben und alle dort verbliebenen Augment-Embryonen zu vernichten – ein Schritt, zu dem die terranischen Nationen infolge der Eugenischen Kriege nicht in der Lage gewesen waren. Die dramatischen Folgen, die aus der Entwendung und dem Missbrauch des Augment-Erbguts sowohl durch Arik Soong als auch die Klingonen resultierten, hatten der Erdregierung vor Augen geführt, dass die Lagerung dieser genetischen ‚Altlasten‘ ein nicht hinzunehmendes Risiko bedeutete.

Obwohl sich die Spannungen mit dem Klingonischen Reich infolge der Kaperung des *Bird-of-Prey* wieder beruhigten – nicht zuletzt aufgrund der Hilfe der Sternenflotte, ein Heilmittel gegen das Augment-Virus zu finden –, zogen die genetischen Experimente mit Augment-DNA tiefgreifende Konsequenzen für die klingonische Gesellschaft nach sich. Es entstand vorübergehend eine neue Subspezies, der zwar die überlegenen Fähigkeiten der Augments fehlten, die jedoch glattstirnig und menschenähnlich anmutete (*QuchHa'*; mehr zu den Hintergründen in meinem Roman *Interlude*). Von der klingonischen Mehrheitsgesellschaft, die nicht mit dem Augment-Virus in Kontakt gekommen war, wurde diese Gruppe als ehrlos, dumm und minderwertig angesehen. Im Laufe weniger Jahre wurden die *QuchHa'* zu einer Art Vasallenvolk, das niedrige Ränge ohne große Aufstiegschancen bekleidete, an der Front als Kanonenfutter diente und zum Teil in die Illegalität getrieben wurde, was etwa dazu führte, dass es mehr und

mehr klingonische Piraten gab, die die Galaxis auf der Suche nach Beute durchstreiften.

Im Zuge einer von Sektion 31 angestoßenen Geheimoperation verhalfen Captain Archer und seine Besatzung Ende 2155 dem ehemaligen Strafverteidiger Koloss, der inzwischen zum Oppositionellen aufgestiegen war und eine Bewegung hinter sich geschart hatte, neuer Kanzler des Klingonischen Reichs zu werden. Koloss ermöglichte den *QuchHa'* die gesellschaftliche Anerkennung und leitete eine Phase der Konsolidierung ein. Obwohl er die zunehmende Radikalisierung einer panklingonischen Bewegung auf Qo'noS, die nach territorialer Arrondierung dürstete, langfristig nicht verhindern konnte, verhielt sich das Klingonische Reich durch seinen mäßigen Einfluss als neuer Kanzler bis in die 2170er Jahre ruhig und konzentrierte sich nahezu ausschließlich auf innere Angelegenheiten.

Die optische Transformation, die mit der Erschaffung des Augment-Virus eingetreten war, sollte erst im späten 23. Jahrhundert vollständig überwunden sein und alle Klingonen wieder ein einheitliches Erscheinungsbild mit deutlich ausgeprägten Stirnwülsten teilen. Zeitweilig wurden im Reich plastische Chirurgie und die Kunst der Prothesenbildung sehr populär.

Referenz

TOS
1x22

DS9
5x06

ENT

4x04

4x05

4x06

4x16

4x17

ST-Romane/Comics

Abyss (STC)³⁹

Interlude (STC)⁴⁰

Eugenic Wars, I

Eugenic Wars, II

³⁹ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/abyss.htm>

⁴⁰ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/5x10.pdf>



2154: Zweite vulkanische Reformation

Die Zweite vulkanische Reformation ist eine Periode weit reichender politischer und im weiteren Verlauf auch gesellschaftlicher Veränderungen auf Vulkan, die im Sommer 2154 ihren Ausgang nehmen und die langfristige Zukunft des Planeten Vulkan maßgeblich beeinflussen. Tatsächlich handelt es sich um den Beginn der größten Umwälzungen Vulkans seit der Zeit des Erwachens, Suraks ursprünglicher Reformation fast zweitausend Jahre zuvor. Der Schlüssel zu diesem politischen Strukturwandel ist eine philosophische Neuausrichtung der vulkanischen Gesellschaft, der mit dem Fund eines alten Artefakts einhergeht. Trotz des zunächst friedlichen politischen

Wechsels erlebt Vulkan im weiteren Verlauf einen Bürgerkrieg, bevor es einen wahren Neuanfang in Politik und Gesellschaft begehen kann.

Ursachen

Seit dem Tode Suraks, dem Urvater der vulkanischen Logik, und mit dem Fortgang der Jahrhunderte gingen die meisten seiner ursprünglichen Schriften verloren. Dementsprechend wurden seine Lehren im Laufe der Zeit zum Gegenstand zahlreicher Interpretationen. Insbesondere der Aufstieg des vulkanischen Oberkommandos von einer zunächst auf Erforschung und Wissenschaft ausgerichteten Organisation zu einem dominanten, autoritären Regierungskörper mit weitreichenden militärischen Vollmachten trug zu einer weitgehenden Revision von Surak bei. Letztere sollte auch und vor allem dazu dienen, die Weichenstellungen und Entscheidungen zu legitimieren, die die politische Klasse vornahm. Da es an Originalbelegen fehlte, berief sich das Oberkommando bei jeder seiner Gesetzesreformen auf Suraks vermeintlichen Willen und Wunsch.

Im Zuge dieses Prozesses, der zwischen dem irdischen 21. und 22. Jahrhundert besonders virulent wurde, wurden Suraks tatsächliche Vorstellungen von einer friedlichen und toleranten vulkanischen Gesellschaft massiv kompromittiert. Die vulkanische Innenpolitik wurde zusehends repressiver. Minderheiten, die etwa die vulkanische Geistesverschmelzung praktizierten und/oder einen emotionaleren Lebensstil prägten, wurden zu politischen Rebellen erklärt, verfolgt und verhaftet. Nach außen wiederum paktierte das vulkanische Oberkommando mit moralisch fragwürdigen Regimen, setzte mithilfe politischer Erpressung auf mehreren Welten Mario-

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

nettenregierungen ein und leistete sich spätestens seit dem ausklingenden 21. Jahrhundert eine zunehmend militärisch geführte Konfrontation mit den Andorianern, was zu Spionageeinsätzen und Grenzkämpfen führte. Tatsächlich sollte sich später herausstellen, dass besonders radikale Elemente im Oberkommando längerfristig mit einer Invasion Andorias liebäugelten.

Das Verhältnis zur Erde, der Vulkan seit dem Ersten Kontakt (2063) helfend beim Wiederaufbau zur Seite gestanden hatte, kühlte sich seit Beginn des 22. Jahrhunderts sukzessive ab, da das vulkanische Oberkommando keine Menschheit wünschte, die sich als einflussreicher Akteur in der stellaren Region betätigte. Insofern versuchten die Vulkanier spätestens mit der Entwicklung und Erprobung des *NX*-Programms, einen echten Aufbruch der Erde in den Weltraum auszubremsen und zu verzögern. Auch nach dem Start der *U.S.S. Enterprise NX-01* führte diese unkooperative Haltung zu verschiedenen Spannungen und Konflikten.



Administrator V'Las hat ein autoritäres Regime auf Vulkan errichtet

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Im Jahr 2154 sollte sich herausstellen, dass Administrator V'Las - der amtierende Regierungschef, der sich im Laufe der Dekaden weitgehende Alleinbestimmungsrechte gesichert hatte - vorhatte, einen konservativen Umbau der vulkanischen Gesellschaft weiter massiv voranzutreiben. Dazu gedachte er, sich der Syranniten, einer der größten (und für ihn gefährlichsten) Oppositionellengruppen auf Vulkan, gewaltsam zu entledigen, die er als extremistische Sekte brandmarkte. V'Las ersann eine Intrige, in deren Verlauf er einen vermeintlichen Anschlag auf die Botschaft der Vereinigten Erde auf Vulkan den Syranniten unterschob. Dies nutzte er als Vorwand für die Initiierung einer gesellschaftlichen Totalüberwachung sowie eine brutale Säuberungsaktion. Durch ein Flächenbombardement der T'Karath-Höhlen im Glühofen brachte er zahlreiche Mitglieder dieser Fraktion um.

Nach außen wiederum standen V'Las und sein Regime kurz davor, einen Präventivkrieg gegen Andoria ins Werk zu setzen. Auch hier bediente man sich eines falschen Vorwands und präsentierte vermeintliche Beweise, wonach Andoria heimlich an einer auf Xindi-Technologie basierenden Waffe arbeite und diese gegen Vulkan einzusetzen gedenke. V'Las überzeugte das Oberkommando von einem Präventivschlag und gedachte, so hart gegen die langjährigen Kontrahenten Vulkans vorzugehen, dass diese quasi zu einem vulkanischen Protektorat wurden. V'Las träumte davon, Vulkans Stellung als interstellare Macht zu begründen, und orientierte sich dabei eher an romulanischer Politik, über die er offenbar weit mehr zu wissen schien als die meisten anderen Kreise - möglicherweise weil er mit ihr im Bunde war.



Das *Kir'Shara* wird ins Herz der vulkanischen Hauptstadt gebracht

Fund des *Kir'Shara* als Wendepunkt

Captain Jonathan Archer von der *Enterprise*, seinem Ersten Offizier Commander T'Pol und der Syrranniten-Bewegung unter T'Pol gelang es mit vereinten Kräften, das lange verschollene vulkanische Artefakt namens *Kir'Shara* inmitten des Glühofens wiederzufinden und der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Das *Kir'Shara* enthält einen großen Teil des Korpus von Suraks ursprünglichen philosophischen Schriften (UMUK-Philosophie). Damit besaß das vulkanische Volk zum ersten Mal die Möglichkeit, Suraks politphilosophische Vorstellungen von einem friedfertigen und fortschrittlichen Vulkan mit der politischen Realität unter V'Las' Herrschaft zu vergleichen. Nun wurde für jedermann ersichtlich, wie weit Vulkan unter der verselbstständigten Autorität des Oberkommandos vom Weg abgekommen war, den Surak einst eingeschlagen hatte. Die Korruption vieler Lehren des Logik-Urvaters durch die vulkanische Politik lag auf der Hand.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Als V'Las erkannte, dass seine Machtbasis erodierte, ergriff er die Flucht. Dies gelang ihm möglicherweise mithilfe romulanischer Agenten. Obwohl er erst einmal von der Bildfläche verschwand, wurde sein Regime binnen weniger Wochen abgesetzt. Die über lange Zeit als Dissidenten verfolgten Syrranniten rückten plötzlich ins Zentrum der politischen Gestaltung auf dem Planeten, da erkennbar geworden war, wie authentisch ihre Positionen viele der ursprünglichen Ansichten Suraks reflektierten. Es ereignete sich ein tiefgreifender Machtwechsel, in deren Folge T'Pau zur neuen Regierungschefin Vulkans wurde (nun Erste Ministerin genannt). Eine ihrer ersten Amtshandlungen bestand darin, das Oberkommando aufzulösen und die Flotte von V'Las-Getreuen zu reinigen (was zunächst eine Schwächung der vulkanischen Streitkräfte bewirkte). Ohne Verzögerung wurde Vulkans Konfrontationspolitik mit Andoria beendet und eine friedliche Aussöhnung mit dem Nachbarn gesucht sowie die Verfolgung und Bestrafung von Verschmelzern aufgehoben. Der Vereinigten Erde wurde zugesichert, auf eigenen Beinen stehen zu können; sie wurde von Vulkan nun als Partner auf gleicher Augenhöhe ohne weitere Einmischung und Gängelung in ihre inneren Entscheidungsprozesse anerkannt.



Die Syranntin T'Pol wird die neue Regierungschefin auf Vulkan

Kurzfristige und langfristige Folgen

Ihre Legitimationsbasis stützte die syranntische Regierung fortan auf das *Kir'Shara*, welches nun intensiv von einer ausgewählten Gruppe Gelehrter studiert wurde. Trotz eines verheißungs- und hoffnungsvollen Starts von T'Pol's neuer Administration, der vor allem in der Außenpolitik den so dringend benötigten Neustart brachte und mittelfristig zu einer effektiveren Formierung der Koalition der Planeten beitrug, ergaben sich innenpolitisch schnell neue Probleme. Zwar bot die Orientierung am *Kir'Shara*-Korpus die Richtschnur für politisches Handeln, doch rasch stellte sich heraus, dass viele Fragestellungen nicht hinreichend von den geborgenen Schriften beantwortet werden konnten und Suraks Grundsätze je nach Traktat von Widersprüchen und Positionsänderungen bestimmt gewesen waren.

T'Pol, die einst versprach, die Logik und Suraks Lehren in die Politik und das gesellschaftliche Leben

ihrer Welt zurückzubringen, entwickelte sich binnen weniger Jahre zu einer autoritären Machthaberin. Sie bekämpfte abweichende Ansichten und Gruppierungen wie zum Beispiel die *V'tosh ka'tur* und errichtete eine Art Logikdogma. Als im Frühjahr 2156 der Krieg zwischen Koalition und Romulanern ausbrach, waren die Vulkanier stark mit sich selbst beschäftigt und ließen sich von ihren Verbündeten nur unter Mühen zum Eintritt in den Konflikt bewegen. Die tyrannische Administration überlebte die Dauer des Irdisch-Romulanischen Kriegs (2156-60) nicht. Als 2161 die Vereinigte Föderation der Planeten gegründet wurde, lag ein Bürgerkrieg mit nicht unbeträchtlicher Opferzahl hinter Vulkan und die Erkenntnis war gereift, dass das politische und gesellschaftliche System weiter und grundlegend reformiert werden musste.

Trotz der enormen politischen Verwerfungen und des Irrwegs infolge der Absetzung des Oberkommandos bzw. der Machtübernahme der Syrranniten bildete die Zweite vulkanische Reformation den Ausgangspunkt für eine gravierende Neuorientierung der vulkanischen Gesellschaft. So gelang es dem Planeten tatsächlich, sich auf den Pfad von Frieden, Nichteinmischung und Logik zurückzubewegen und zu jenem unverwechselbaren besonnenen Akteur innerhalb der Föderation zu werden als der Vulkan auch noch Jahrhunderte später bekannt sein wird. Infolge der Entdeckung des *Kir'Shara* lernte Vulkan, dass die ausschließliche Orientierung an betagten philosophischen Schriften und Vorgaben nicht genügt, um eine moderne Gesellschaft in Suraks Sinne zu gestalten. Die Vulkanier entwickelten ein aufgeklärtes Verhältnis zu ihrem großen Vorbild, ohne dabei außer Acht zu lassen, dass jede Zeit ihre eigenen Themen und Herausforderungen hat. Auf diese Weise wurde Vulkan jenseits seiner auf den ersten Blick eher kon-

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

formistisch anmutenden Oberfläche zu einer der tolerantesten und anpassungsfähigsten Gesellschaften in der Föderationsfamilie.

Referenz

TNG
ST VIII

ENT
1x01
1x02
1x07
1x15
1x26
2x01
2x15
4x03
4x07
4x08
4x09

ST-Romane/Comics
Aftermath #1 (STC)⁴¹
Apotheosis #2 (STC)⁴²
Returning (STC)⁴³

The Good That Men Do (ENT)⁴⁴
Beneath the Raptor's Wing (ENT)

⁴¹ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/5x01.pdf>

⁴² <http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/5x12.pdf>

⁴³ http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/thedogs/03_Returning.pdf

⁴⁴ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/relent.htm>

Anhang:

Auszug aus *Returning*⁴⁵

Ansprache von Kommissionsmitglied T'Pol während der ersten Aussöhnungskonferenz

Juni 2157

«

Surak war unser größter Philosoph. Sein Werk war es, das Vulkan vor beinahe zwei Jahrtausenden vor dem Untergang bewahrt hat. Eine Tür war aufgestoßen worden – eine Tür in eine vollkommen andere Gesellschaft. Diese Epoche nennen wir heute ‚Zeit des Erwachens‘. Aber nach seinem Tod verschwand so vieles von Surak. Jahrhundertlang besaßen wir kaum mehr als Abschriften, Übersetzungen aus zweiter Hand und apokryphe Texte. Dieses Verblassen von Suraks Präsenz füllten schließlich Personen, die immer mehr Macht anhäuften und eines Tages Vulkans Demokratie sowie das Wohl seiner Nachbarn gefährdeten.

45

http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/thedogs/03_Returning.pdf

Der Fund des *Kir'Shara* brachte eine fundamentale Wende. Auf einmal schien Surak wieder zu uns zurückgekehrt zu sein. Das *Kir'Shara* diskreditierte Jene, die sich so lange auf ihn berufen und sein Erbe doch mit Füßen getreten hatten. Es ereignete sich ein Machtwechsel, wie ihn Vulkan lange nicht erlebt hat. Viele von uns schöpften Hoffnung und glaubten, nun eine Anleitung zu besitzen, durch die es möglich sei, so zu leben wie Surak es dereinst erdacht hat. Wir hofften, dass dies uns der Wahrheit und der Erleuchtung näher bringen würde.

Was uns stattdessen erwartete, war ein blutiger Bürgerkrieg, der Vulkan beinahe auseinandergerissen hätte. Wir haben uns geirrt. Warum lagen wir falsch? Weil wir nicht bedachten, dass Wahrheit und Erleuchtung nur aus uns selbst kommen können.

Die erste Wahrheit lautet, dass Surak – so sehr wir ihn verehren und so unangreifbar seine Leistungen für unser Volk stets sein werden – selbst voller Zweifel war. Er schrieb nicht die Gesetze, für die wir seine Schriften gerne halten wollten. Er machte sich Gedanken. Er war ein Reisender,

stets auf der Suche. Seine Standpunkte schwankten immer wieder; von Zweifeln erfasst, revidierte er seine Positionen im Laufe seiner Lebensjahre. So sind auch seine Traktate voller Richtungswechsel, voller Brüche, voller Neuanfänge. Aber diese Widersprüche, diese Zweifel, waren die Saat, aus der er ein neues Vulkan gedeihen ließ.

Es gibt auch noch eine zweite Wahrheit. Surak lebte vor 1800 Jahren. Wir, seine Nachfahren, leben heute. Das *Kir'Shara* ist ein Produkt seiner Zeit und seines Entstehungsortes, genau wie jedes Werk aus unserer Geschichte. Aber wir leben in unserer eigenen Zeit mit ihrer spezifischen Bedingungen und Herausforderungen. Surak, so sehr wir ihn verehren, ist eine Erinnerung. Uns Lebenden dagegen obliegt es, zusammen die Zukunft unserer Welt zu formen. Daher sind wir es, die durch unsere Weltsicht und unsere Entscheidungen Suraks Philosophie Bedeutung und Legitimität verleihen – auf unsere ganz eigene Weise. Es liegt an uns, die Weisheit zu entdecken und in unserem Leben zur Anwendung zu bringen.

Wahre Weisheit kommt von innen, durch eigenständiges, unabhängiges Denken – und durch Zweifel. Wahre Weisheit setzt keine Wahrheit

voraus, die in Stein gemeißelt ist. Weisheit entwickelt sich – während sich Umstände und Bedürfnisse verändern. Die Lektionen der Vergangenheit prägen die Gegenwart, aber man darf ihnen nicht erlauben, unsere Vorstellungen von der Zukunft zu beschränken. Worum es beim *Kir'Shara wirklich* geht, ist, den historischen Kontext zu begreifen, die richtigen Schlüsse aus der Geschichte zu ziehen. Aber das *Kir'Shara* wird uns nicht abnehmen können, uns auf unser eigenes Urteil zu verlassen...und *unseren* Weg zu beschreiten.

Unser Weg beginnt erst. Er beginnt mit einem eigenen Verständnis. Der Fund von Suraks Werk war nicht der Fund von Geboten, auf denen wir unsere Gesellschaft restaurieren. Nein, seine Worte, die wir im *Kir'Shara* bargen, waren etwas anderes. Sie waren ein neuer Anfang. Und zwar der Anfang eines Gesprächs. Eines Gesprächs, an dem *alle* Vulkanier teilhaben sollen. Die Essenz seiner Botschaften zu kennen, sie zu prüfen, sie zu hinterfragen und sie unter den Bedingungen unserer Zeit anzupassen und zu leben, ohne starr und unflexibel zu werden, *das* ist die Herausforderung, vor der wir stehen. Es ist nicht nur legitim, sondern auch wünschenswert, verschiedene Ansich-

ten über Surak zu haben. Denn es gibt nicht die *eine* Wahrheit – es gibt viele gleichzeitig.

Surak schrieb von den unendlichen Möglichkeiten in unendlicher Kombination. Bis zum Schluss hielt er an dieser Formel fest. Vulkanier sind unterschiedlich, und so unterschiedlich dürfen und sollen die Interpretationen von Surak sein. Nur so werden wir als Volk reifen, und nur so werden wir wirklich Weisheit erlangen. Ich hoffe, dass nun ein neuer Tag für Vulkan anbricht. Indem wir einander zuhören, miteinander diskutieren, die Unterschiede zulassen, unterschiedliche Lebensweisen nicht verurteilen, sondern sie umarmen. Ich bin mir sicher: Das ist es, was Surak sich für uns gewünscht hätte.

»



2154: *Marodeur-Krise*

Die so genannte Marodeur-Krise ist eine Serie von Ereignissen, bei denen ein romulanisches Drohenschiff mittels gezielter Camouflage-Attacken den Versuch unternimmt, die stellare Region um die Erde politisch zu destabilisieren. Gleichsam handelt es sich um den ersten aggressiven Akt des Romulanischen Sternenimperiums gegen die Menschen und ihre Verbündeten. Der Zwischenfall wird zum Geburtshelfer einer noch flüchtigen Defensivallianz aus Vereinigter Erde, Vulkan, Andorianischem Imperium und Tellar.

Ursachen

Der feindselige Vorstoß der Romulaner kam für die Erde fast genauso unvorbereitet wie anderthalb Jahre vorher die Xindi-Krise (2153/54) über sie hereinbrach. Im Vorfeld hatte sich zumal bislang nur ein einziger offizieller Kontakt ereignet, bei dem im Jahr 2152 ein Sternenflotten-Schiff ein romulanisches Minenfeld streifte. In der Folge wurde es Zeuge des Manöverflugs zweier hoch entwickelter romulanischer Tarnkreuzer.

In rückwärtiger Analyse ist zu vermuten, dass die Romulaner im Minenfeld den Prototypen einer neuen Schiffsgeneration testeten und sich durch das plötzliche Auftauchen der Menschen ausspioniert fühlten. Dieser Affront in den Augen der Romulaner ist aber wohl nicht die eigentliche Ursache für ihren militärischen Feldzug während der Marodeur-Krise. Vielmehr wird ein Zusammenhang gesehen mit dem zu dieser Zeit in der romulanischen Politik weit verbreiteten Dogma der unbegrenzten Ausdehnung. Aus ihm resultierte der natürliche Anspruch, potenzielle Gefahrenquellen für die weitere Expansion des Imperiums zu eliminieren und neue Regionen des Welt-raums zu erobern. Hier war die Erde den Romulanern mehr als nur ein Dorn im Auge.



Romulanisches Minenfeld 2152: Tödliche Gefahr im Anmarsch

Spätestens seit dem Erstkontakt mit den Menschen beobachtete das entlegene Sternenimperium ganz genau die diplomatischen Fortschritte der Erde. Als die Wahrscheinlichkeit mehr und mehr zunahm, sie könnte in absehbarer Zeit der Scharnier eines tragfähigen Bündnisses aus mehreren regionalen Mittelmächten werden, entstand eine neuartige Bedrohungsperzeption, die der romulanischen Politik ihr Handeln diktierte: mit ganz konkreten und radikalen Maßnahmen der Entstehung einer Interspeziesallianz zuvorzukommen.

Verlauf

Im November 2154 wurden die ohnehin kritischen Beziehungen der beiden Regionalmächte Andoria und Tellar durch langwierige Unstimmigkeiten über ein Handelsabkommen belastet. Wegen ihres relativ guten, wenn auch empfindlichen Verhältnisses zu den Andorianern und wohl wissend, wie fatal ein Krieg zwischen Andoria und Tellar sich auf die Region auswirken könnte, bot die Erdregierung an, als Mediator im Streit zu vermitteln. Die beiden Streitparteien willigten ein, woraufhin die Sternenflotte ihr Flaggschiff, die *U.S.S. Enterprise, NX-01*, unter dem

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

Befehl von Captain Jonathan Archer, zum neutralen Planeten Babel entsandte, wo die Konferenz im Einvernehmen aller stattfinden sollte.

Doch die *Enterprise* erreichte Babel erst gar nicht. Vorher stieß sie auf das Wrack des andorianischen Kreuzers *Kumari*, welcher zusammen mit dem Schiff des andorianischen Botschafters zerstört wurde – offenbar von einem Tellaritenkreuzer, wie das Sensorlogbuch zu belegen schien. Sofort begannen sich Andorianer und Tellariten gegenseitig Vorwürfe zu machen und einander der Lüge zu bezichtigen – die Konferenz war gescheitert, bevor sie beginnen konnte. Wenig später wurde die *Enterprise* zudem von einem andorianischen Kreuzer grundlos angegriffen. Nur ein glücklicher Zufall, der einen Scan der Antriebssignatur des Angreifers erlaubte und später eine Enterung des unter kurzzeitigen Fehlfunktionen leidenden Kontakts möglich machte, ließ eine perfide Maskerade auffliegen: Die so gut wie unbekannte Supermacht der Romulaner versuchte über ein automatisiertes Tarnschiff, das mittels spezieller Technologie Aussehen und Waffenfeuer anderer Schiffe imitieren konnte, Zwietracht zwischen Andorianern und Tellariten zu säen.



Die Tellariten wehren sich gegen die andorianischen Vorwürfe

Später weitete sich diese Motivation aus, indem die Erscheinung der *Enterprise* angenommen und ein rigelianisches Handelsschiff vernichtet wurde. Damit war klar, dass die Romulaner nicht bloß einen lokalen Konflikt anheizen, sondern diesen Teil des Alpha-Quadranten ins Chaos stürzen wollten. Captain Archer vermutete, sie treibe die Angst vor einem Zusammengehen von Menschen, Vulkaniern, Andorianern und Tellariten um. Um das Drohnenschiff zu finden, arbeitete sein Erster Offizier ein Sensornetzwerk aus, für das allerdings mindestens 128 Schiffe benötigt wurden – mehr als Sternenflotte und Vulkan alleine zu erübrigen imstande waren. Daher fiel Archer die überaus schwierige Aufgabe zu, alle vier Mächte an einen Tisch zu bringen und, insbesondere bei Andorianern und Tellariten, eine konzertierte Aktion gegen den romulanischen Marodeur zu erwirken.

Nach anfänglichen Komplikationen glückte dies, und die erste gemeinsame Flottenoperation der vier Spezies nahm ihren Lauf. Bedauerlicherweise konnte das romulanische Drohnenschiff entkommen. Erst Tage später konnte es zusammen mit einem zweiten Prototyp zerstört werden, nachdem sich herausgestellt hatte, dass die Romulaner ihre Technologie mithilfe eines entführten Aenar bedienten, dem Mitglied einer telepathisch veranlagten Subspezies der Andorianer. Daher konnte die *Enterprise* ebenfalls die Unterstützung einer Aenar erlangen, die durch eine Telepräsenzeinheit den Marodeur unschädlich machte.

Ende und Folgen

Am Ende der Marodeur-Krise hatten die Romulaner exakt das Gegenteil von dem erreicht, was sie ursprünglich intendierten: Die Bande zwischen den vier Spezies, die auseinanderdividiert werden sollten, wurden gefestigt und das Zustandekommen einer Allianz nachhaltig beschleunigt. Zudem hatten sie, obwohl sie ihre Identität weitestgehend verborgen hielten, auf sich und ihre womöglichen Absichten aufmerksam gemacht.

Die Krise an sich verlangte mehrere hundert Opfer aufseiten der Andorianer, Tellariten und Rigelianer, welche vom Agieren des Drohnenschiffes in Mitleidenschaft gezogen wurden. Vor allem aber ging das Ende des Zwischenfalls schwanger mit weiteren Entwicklungen, die sich nun geradezu sprunghaft vollzogen: auf der einen Seite, vor dem Hintergrund der gemeinsamen Bedrohung, der Entstehung einer interstellaren Allianz, welche schon Anfang 2155 in Gespräche über die Gründung einer Koalition der Planeten mündete, auf der anderen Seite – fast zwangsläufig – verstärkten romulanischen Ambitionen, einen derartig konföderativen Überbau um jeden Preis zu verhindern.



Archer stiftet Frieden zwischen Tellariten und Andorianern

Einordnung

Dass die Marodeur-Krise den ersten Schritt in den Mitte 2156 ausbrechenden Irdisch-Romulanischen Krieg (2156-60) darstellte, war zu diesem Zeitpunkt nicht absehbar. Rückwärtig muss aber festgestellt werden, dass bereits sie ideologische und konkrete machtpolitische Gesichtspunkte aufwies, ohne die das Sternenimperium niemals aktiv geworden wäre. Wenigstens machtpolitische Spannungsfelder verliefen denn auch zwischen Andorianern und Tellariten, deren Vereinigung ein wichtiger Schritt war, um in längerfristiger Perspektive eine Koalition der Planeten möglich zu machen. Sie wiederum war 2160 nicht nur Garant für den Sieg über die Romulaner, sondern ging nur ein Jahr nach Kriegsende in die Gründung der Vereinigten Föderation der Planeten über.

Referenz

ENT
4x12
4x13
4x14

ST-Romane/Comics

The Good That Men Do (ENT)⁴⁶

⁴⁶ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/relent.htm>



2155: *Terra Prime-Krise*

Die Terra Prime-Krise ist eine gesellschaftliche Krise der Vereinigten Erde, bei der im Frühjahr 2155 die xenophobe, rechtsfanatische Bewegung Terra Prime nach der Eroberung der Verteron-Phalanx auf dem Mars gewaltsam ein Ultimatum zu erzwingen versucht: den Abzug aller Außerirdischen aus dem Sonnensystem. Im Besonderen zielt sie darauf ab, das Zustandekommen der Koalition der Planeten zu verhindern, über deren mögliche Gründung zu diesem Zeitpunkt Gespräche in San Francisco stattfinden. Terra Primes größeres Ziel besteht darin, die Politik der Erde zu ändern, die sie als Bedrohung für die Zukunft der Menschheit empfindet.

Hintergrund

Nicht alle Menschen sahen den Ersten Kontakt mit den Vulkaniern (2063) infolge von Zefram Cochranes historischem Warpflug gleichermaßen positiv. Einige empfanden die Begegnung mit Außerirdischen als Bedrohung – auch und gerade angesichts der trost- und hilflosen Lage, in der sich die Erde in den Dekaden nach dem Dritten Weltkrieg (2026-2053) befand. Die sich entwickelnde Junior-Partnerschaft der Erde, die eine zeitweilig starke Einflussnahme und auch technologische und Ressourcenabhängigkeit der Menschheit vom vulkanischen Oberkommando bedeutete, erzeugte bei vielen Erdenbürgern Ängste, bald schon vollständig fremdbestimmt zu werden. Durch ihre langsamen Warpschiffe hatte die Menschheit – abgesehen von einigen Frachterclanen der Earth Cargo Services – allerdings noch vergleichsweise wenig Kontakt mit im tiefen Raum lebenden Spezies und blieb weitgehend unter sich.

Im späten 21. und frühen 22. Jahrhundert begann sich insbesondere der Mond (Luna) zu einer Brutstätte von tradiertem, rechtsgerichtetem Gedanken- gut zu entwickeln. Siedler wie zum Beispiel jene Männer und Frauen in der Orpheus-Kolonie verurteilten einen modernen Lebensstil ebenso wie die politischen und wirtschaftlichen Veränderungen, die die Erde in hohem Tempo durchlief. Besonders einfache Berg- und Industriearbeiter, die ihre Jobs durch den technologischen Fortschritt gefährdet sahen, rottet- en sich zusammen. Sie führten ihre zusehends pre- käre ökonomische Situation vor allem auf die Vulka- nier zurück, die durch ihre konstanten Hilfsflüge zweifelsohne erheblich dazu beigetragen hatten, dass die Erde sich relativ rasch vom Dritten Welt- krieg erholen konnte. Zudem hatten Handelsverträ-

ge mit Vulkan und einigen anderen Welten dazu geführt, dass Rohstoffe, die auf dem Mond abgebaut wurden, auf dem Markt stetig an Wert verloren. Trotzdem blieb Terra Prime in diesem Zeitraum eine Nischenerscheinung, die auf der Erde selbst so gut wie keine Rolle spielte, und schließlich in der Bedeutungslosigkeit zu vergehen drohte.

Dies änderte sich erst im mittleren 22. Jahrhundert. Mit dem Erfolg des Warp-5- bzw. *NX*-Programms (2119-51) und dem daraus resultierenden Aufbruch der *U.S.S. Enterprise, NX-01*, in die Weiten des Alls ab April 2151 stellte die Vereinigte Erde rasch zahlreiche Erstkontakte mit neuen Spezies her. Nicht alle von ihnen waren friedlich. Der tiefste Einschnitt stellte die Xindi-Krise (2153/54) dar, die durch den plötzlichen Angriff einer Testwaffe auf die Erde ausgelöst wurde, bei der sieben Millionen Menschen ihr Leben verloren. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte Terra Prime nie die Aufmerksamkeit breiter Massen erhalten. Doch spätestens mit der dramatischen Xindi-Attacke änderte sich dies. Die Mitgliedszahlen der rechtsgerichteten Organisation schossen in die Höhe und vervielfachten sich binnen Monaten. Zahlreiche Menschen auf allen Kontinenten der Erde gaben der Weltregierung und vor allem der Sternenflotte die Schuld, durch übermäßige Neugier und eine blauäugige Politik den Xindi-Angriff erst ausgelöst zu haben. Dies entsprach allerdings nicht der Wahrheit, sondern war eine Mischung aus Panik, Verschwörungstheorie und Propaganda, denn in Wahrheit war der Temporale Kalte Krieg (2151-54) ursächlich für den Schlag der Xindi gegen die Erde. Paranoia machte sich breit, die von Terra Prime geschickt angefacht wurde und ihr Leute aus allen Bereichen der Gesellschaft, nach wie vor aber vor allem aus dem Arbeitermilieu, zutrieb. Eine häufig verbreitete

Theorie, die in diesen Tagen populär wurde, lautete etwa, die Vulkanier hätten damals absichtlich abgewartet, bis die Menschheit am Ende des Dritten Weltkriegs am Boden lag, um sie anschließend leichter kontrollieren zu können. Nun seien die Xindi gekommen, und es stünden schon viele andere Völker in den Startlöchern, um sich der Menschheit zu bemächtigen. Infolgedessen stieg die Xenophobie auf der Erde enorm an.

Zwischen Sommer 2153 und Frühling 2155 radikalisierte sich Terra Prime wie nie zuvor und bildete unter der Führung des Unternehmers John Frederick Paxton einen rassistisch-ideologischen Überbau heraus, demzufolge der Weltraum nicht bloß eine Gefahr für die Menschheit darstellte, sondern gerade Interspezieskooperationen die rassische Integrität der Menschen gefährdeten. Paxton selbst war ein glühender Bewunderer von Colonel Green (siehe meine Romanreihe *Abyss*), der am Ende und nach dem Dritten Weltkrieg Hunderttausende Strahlenopfer euthanasiert hatte, angeblich um die genetische Reinheit der Menschheit aufrecht zu erhalten. Obwohl die Xindi-Krise durch eine langwährende Tiefenraummission der *Enterprise* in der Delphischen Ausdehnung schließlich gelöst, Frieden mit den Xindi geschlossen und die Erde so vor weiteren Verlusten bewahrt werden konnte, blieb die politische Lage auf dem Globus aufgeheizt und instabil. Trotz der durchaus erfolgreichen Versuche der Weltregierung, auf das Schutzbedürfnis der verunsicherten Erdbevölkerung einzugehen, entwickelte sich Terra Prime spätestens ab 2154 zur wohl gefährlichsten Gegenströmung der herrschenden Politik. Die Organisation lehnte es ab, sich als politische Partei in den parlamentarischen Prozess auf der Erde einzubringen. Stattdessen agierte sie als außerparlamentarische

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Bewegung und hetzte immer offener gegen die etablierte Politik. Terra Prime mobilisierte dabei Zigtausende in mehreren großen Städten auf dem Erdball zu Massendemonstrationen.



Kopf von Terra Prime: John Frederick Paxton verfolgt einen Plan

Paxton operierte hauptsächlich von der Orpheus-Kolonie aus, deren Leitung er einst von seinem Vater übernommen hatte, und nutzte die Zentrale des Bergbaukomplexes als bevorzugte Bastion, um fremdenfeindliche Reden zu halten und Außerirdische als Gefahr darzustellen, durch deren Einfluss die Menschheit als Volk zersetzt werde. Eine von Paxtons häufigen Parolen lautete, die Erde laufe angesichts der vielen Außerirdischen, die sie im Laufe der Zeit zu sich eingeladen habe, auf eine Entwicklung hinaus, in der Menschen in ihrer eigenen Welt zu Bürgern zweiter Klasse und mit der Zeit verschwinden würden. Es ist anzunehmen, dass bereits im Sommer 2154 bei Paxton und seinem engsten Vertrautenkreis (darunter Daniel Greaves oder Josiah Miller) ein Plan heranreife, sich aktiv in die Geschehnisse einzumischen und einen gravierenden Kurswechsel der Erdpolitik herbeizuführen. Da dies nicht freiwillig geschehen würde, würde er solche

Veränderungen in seinem Sinne gewaltsam erzwingen müssen.

Terra Prime schlägt zu

Unter Leitung der Sternenflotte hatte die Erde, spätestens ab 2152, rasch ihrer Rolle in der stellaren Region gefunden – nämlich als Vermittlerin und Schlichterin von Disputen. Dies beförderte binnen weniger Jahre ein beispielloses Zusammenwachsen von Mittelmächten wie Vulkan und Andoria einerseits und Tellar und Andoria andererseits. Während der Marodeur-Krise (2154) hatte die Sternenflotte es zum ersten Mal erfolgreich geschafft, eine militärische Zusammenarbeit der verschiedenen Spezies auf die Beine zu stellen. Die latente und anwachsende Bedrohung durch das Romulanische Sternenimperium beschleunigte den politischen Annäherungsprozess zusätzlich. Vor diesem Hintergrund unternahm die Erdregierung bereits im Januar 2155 den Versuch, die Gründung einer – inhaltlich noch ungeklärten – Multispeziesallianz auszuloten, um politische, wirtschaftliche und militärische Synergieeffekte zu erzeugen. Zu diesem Zweck lud sie diplomatische Vertreter von rund einem Dutzend Welten nach San Francisco ins Sternenflotten-Hauptquartier ein. Auch Captain Jonathan Archer, Kommandant der *Enterprise*, und seine Führungsoffiziere – die entscheidenden Protagonisten der vergangenen Jahre – wohnten der Eröffnungskonferenz bei. Die Lage war allerdings nicht so stabil wie es den Anschein machte. Im Vorfeld hatte es Zweifel gegeben, ob es der richtige Zeitpunkt für einen solchen Gipfel war angesichts der noch fragilen innenpolitischen Situation auf der Erde. Doch die Regierung, allem voran der ehrgeizige Außenminister Nathan Samuels, hatte die Gele-

genheit zur Bildung eines Weltenbündnisses ergreifen und Tatsachen schaffen wollen.

Der Auftakt der Konferenz wurde relativ rasch unterbrochen, als eine schwer verletzte Frau mit einer Haarprobe auftauchte und kurz darauf starb. Im Zuge der Ermittlungen stellte sich heraus, dass es sich um Susan Khouri handelte, eine von Paxtons engsten Mitarbeiterinnen im Orpheus-Komplex. Die Analyse der Haarprobe und Khouris letzte Worte führten zum Schluss, dass Paxton ein Baby aus menschlicher und vulkanischer DNS binär geklont hatte. Später stellte sich heraus, dass es sich um ein aus dem Erbgut der *Enterprise*-Führungsoffiziere Commander T'Pol und Commander Charles Tucker III. geklontes Kind handelte; Paxton hatte das DNS-Material über einen seiner Spione in die Hände bekommen. Mit diesem Kind wollte er die Stimmung auf der Erde weiter anfachen, indem er mit Hilfe eines menschlich-vulkanischen Hybriden zu demonstrieren gedachte, dass durch eine solch genetische „Verunreinigung“ ihres Erbgutes die Menschheit ihre Identität verliere und längerfristig aussterbe.



Paxton konfrontiert die Öffentlichkeit mit dem Hybridklon

Später begab sich Paxton mit einem mobilen Teilstück der Orpheus-Kolonie von Luna zum Mars. Die Kolonie koppelte sich unbemerkt an die Verteron-Phalanx, die sonst nur zum Abschuss von bedrohlichen Asteroiden genutzt wird, und machte aus ihr eine mächtige Waffe. Paxton hatte dieses Vorgehen von langer Hand geplant. Er verfügte nun über ein Geschoss, mit dem er Ziele im gesamten vorderen Sonnensystem erreichen konnte. Paxton übermittelte seine Forderungen mittels einer systemweiten Transmission: Binnen 24 Stunden müsse jedes außerirdische Lebewesen das irdische System verlassen haben und die Koalitionsgespräche abgebrochen worden sein. Er werde der Menschheit die Erde zurückgeben. Zudem zeigte Paxton des Mischlingskind, brandmarkte es als abschreckendes Beispiel („Inter-spezies-Missgeburt mit minderer Lebensqualität“) und warnte, dass durch die Politik der Sternenflotte feindselige Fremde auf die Erde aufmerksam geworden seien, die danach trachteten, den Menschen alles nehmen zu wollen einschließlich ihrer biologischen Identität als Volk. Er ließ keinen Zweifel, dass er die Raumflotte als seinen eigentlichen Gegner betrachtete und warf ihr eine arrogante Verblendung vor, die die Menschheit in den Untergang führe. Zum Zeichen seiner Entschlossenheit ließ Paxton einen Warnschuss mit der Phalanx abgeben, die ein unbesiedeltes Areal auf dem Mond verwüstete. Sollten seine Bedingungen nicht erfüllt werden, drohte er mit der Zerstörung des Hauptquartiers der Sternenflotte. Zeitgleich kam es auf der Erde zu massiven Protesten vor den außerirdischen Botschaften. Allem Anschein nach handelte es sich um ein koordiniertes Vorgehen. Die Gespräche zur Gründung einer möglichen Koalition wurden unterbrochen.



Als das Ultimatum abläuft, lässt Paxton die Verteron-Phalanx feuern

Die Sternenflotte stellte rasch fest, dass Paxton es mit seinem Ultimatum ernst meinte. Ein erster Versuch der *Enterprise*, die Verteron-Phalanx zu erreichen, scheiterte, und das Schiff wurde schwer beschädigt. Captain Archer und seine Crew ersannen einen Alternativplan, Paxton zu erreichen, allerdings war dieser riskant. Zusammen mit einem Außenteam flog Archer dicht im Schweif eines Kometen, der den Mars passierte. So erreichte das Sternenflotten-Einsatzteam schließlich die Oberfläche des Mars, ohne dass Terra Prime dies mitbekam. Archer und seinem Trupp gelang es, in Paxtons Orpheus-Kolonieraumer einzudringen. Bevor er festgenommen werden konnte, gelang es Paxton zwar, mit der Verteron-Phalanx in Richtung Erde zu feuern. Allerdings gelang es Archers Leuten im letzten Moment, das Ziel der Waffe zu ändern und in den Ozean bei San Francisco umzulenken, wodurch es nur geringe Schäden gab. Paxton und sein unmittelbarer Verbündetenkreis wurden nach diesem Vorfall verhaftet.

Weitere Entwicklung

Obwohl Paxton und der harte Kern seiner Anhänger gestoppt werden konnten, bedeutete ihre Festnahme nicht das Ende der Terra Prime-Bewegung. Auch wenn Paxtons Vorgehen vielen Erdenbürgern als deutlich zu radikal erschienen war, hegte eine beträchtliche Zahl von Menschen nach wie vor Sympathien für seine Positionen, zu tief saß der Xindi-Angriff wenige Jahre zuvor den Menschen noch in den Knochen. Für die Weltregierung bedeutete es eine enorme Herausforderung, in den kommenden Jahren einerseits ihren Kurs einer verstärkten Zusammenarbeit mit anderen Völkern fortzusetzen, zugleich aber auf die Befindlichkeiten und Sorgen der großen Minderheit in ihrer eigenen Bevölkerung einzugehen, die mit dem Weltraum Entfremdung, Gefahr und Tod verband.

Zu behaupten, Paxtons Aktion sei nicht erfolgreich gewesen, entspräche nicht der Wahrheit. Die außerirdischen Delegationen auf der Erde hatten alle Ereignisse mit angesehen. Trotz einer beeindruckenden Rede von Captain Archer zog sich ein großer Teil der Botschafter von der Konferenz zurück, weil sie nicht den Eindruck hatten, dass die Menschheit zum jetzigen Zeitpunkt bereit sei, die Bildung einer neuen Allianz zu orchestrieren. Zudem hatte sie das Konzept einer politischen Union nicht vollständig überzeugt. Infolge von Archers Rede entschieden zumindest die vier großen Mächte – neben der Erde selbst Vulkan, Andoria und Tellar – am Verhandlungstisch zu bleiben. Zwar dauerte es deutlich länger als ursprünglich vorgesehen, eine gemeinsame Charta zu verabschieden, doch im Oktober 2155 (ein Dreivierteljahr später) würde die Koalition der Planeten (2152-61) offiziell gegründet werden können.

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Vorher würde Terra Prime unerwartet noch einmal zum großen Problem werden. Bereits wenige Wochen nach Paxtons gescheitertem Vorhaben, alle Außerirdischen aus dem Sol-System zu vertreiben, meldete sich die Bewegung überraschend zurück. Unter der Führung eines neuen Anführers, der zunächst unbekannt war, verschrieb sie sich einer anderen, noch radikaleren Strategie: Auf der Erde verübten Terra Prime-Aktivisten in mehreren Weltstädten simultane Attentate, bei denen Tausende Menschen ums Leben kamen. Ziel war es, das Vertrauen in die Erdregierung zu erschüttern und die Erde politisch ins Chaos zu stürzen. Jonathan Archer und seine Crew fanden im Zuge ihrer Ermittlungen heraus, dass die Reaktivierung von Terra Prime auf die Einmischung durch romulanische Spione zurückging, die die Organisation zu entscheidenden Teilen fremdsteuerten. Wie sich zeigte, bestand das Ziel der Romulaner darin, die Erde in den Augen der anderen Koalitionsmitglieder zu diskreditieren, indem ihre politische Instabilität demonstriert werden sollte. Zeitgleich versuchten romulanische Agenten, ihren seit Administrator V'Las' Absetzung (2154) verloren gegangenen Einfluss auf Vulkan zurückzuerlangen. Beide Bemühungen konnten im Zusammengehen von Sternenflotte und Vulkaniern vereitelt werden.

Referenz

TOS
2x25
3x22

ENT
4x03
4x20
4x21

ST-Romane/Comics
Aftermath #1 (STC)⁴⁷
Aftermarth #2 (STC)

⁴⁷ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/download/enterprisedownload/5x01.pdf>



2156-60: *Irdisch-Romulanischer Krieg*

Die als Irdisch-Romulanischer Krieg in die historische Begriffssystematik eingegangenen Ereignisjahre bezeichnen einen schweren bewaffneten Konflikt im mittleren 22. Jahrhundert, der in erster Linie zwischen den Streitkräften der Vereinigten Erde und des Romulanischen Sternenimperiums ausgetragen wird. Konsequenz des vierjährigen Kriegs ist nicht nur die Einrichtung einer Neutralen Zone als Puffer zwischen den beiden Territorien, sondern insbesondere die Gründung der Vereinigten Föderation der Planeten, wodurch die politische Ordnung im Alpha- und Beta-Quadranten nachhaltig revolutioniert wird.

Ursachen

Bevor der Krieg zwischen Menschen und Romulanern ausbrach, gab es nur wenige Begegnungen zwischen beiden Parteien. Der Erstkontakt lässt sich auf das Jahr 2152 datieren, als die *U.S.S. Enterprise, NX-01*, während eines Explorationsflugs in unerforschtem Raum mit einem getarnten Minenfeld kollidierte. Letzteres diente, wie sich später herausstellen sollte, als Testgebiet für zwei neue romulanische Kriegsschwalben-Prototypen. Bei dieser Begegnung kam es zwar noch zu keinem bewaffneten Konflikt, allerdings machten die Romulaner ihre territorialen Ambitionen klar. Überdies wurden sie in besonderem Maße auf die Menschen aufmerksam, weil diese zufällig auf das neueste Projekt der romulanischen Navy gestoßen waren. Vor allem aber bestärkte das Auftauchen der Vereinigten Erde als neuer Akteur in der stellaren Region das romulanische Expansionsstreben. Welche weiteren Gründe es dafür geben mochte, dass das Sternenimperium die Menschheit schnell als elementaren Antagonisten zu verstehen begann, ist weitgehend ungeklärt.

In jedem Fall meldeten sich die Romulaner etwa zwei Jahre später zurück. In der Zwischenzeit hatten sie die diplomatischen Fortschritte der Erde genau beobachtet. Als die Wahrscheinlichkeit mehr und mehr zunahm, sie könnte in absehbarer Zeit der Scharnier eines tragfähigen Bündnisses aus mehreren regionalen Mittelmächten werden, entstand eine neuartige Bedrohungsperzeption, die der romulanischen Politik das Handeln diktierte, mit ganz konkreten Maßnahmen der Entstehung einer Interspeziesallianz zuvorzukommen. Da die Romulaner nicht nur grundsätzlich xenophob waren, sondern genauso darum bemüht, ihre Identität und Herkunft nicht

preiszugeben, versuchten sie im Laufe des Jahres 2154 über verborgene Operationen, die Machtblöcke in der stellaren Region der Erde auseinanderzudividieren.

Die Undercoveraktion über Mittelsmänner, welche Vulkan insgeheim der politischen Kontrolle des Sternenimperiums unterwerfen und zudem einen Krieg zwischen Vulkan und Andoria anzetteln sollte, erfuhr jedoch durch das Vorgehen der Sternenflotte ihr vorzeitiges Aus. Einige Monate später unternahmen die Romulaner einen neuerlichen Versuch, das mögliche Zustandekommen einer Planetenallianz um jeden Preis zu unterbinden. Anlässlich eines diplomatischen Gipfels zwischen Andorianern und Tellariten begannen sie mithilfe eines speziellen Drohnenschiffes, verdeckte Angriffe auf eine Reihe von Spezies zu verüben, um sie so gegeneinander aufzuhetzen. Jedoch traf auch diesmal das Gegenteil des intendierten Ziels ein: Unter der Führerschaft der Menschen kooperierten die verschiedenen Rassen enger denn je zuvor. Es kam sogar zu einem exklusiven Militärbündnis zwischen Sternenflotte, vulkanischen und tellariten Truppen sowie imperialer Garde, um das Drohnenschiff zu zerstören. Die weiteren Ereignisse führten in der Ersten Babelkonferenz zu einer Aussöhnung zwischen Andorianern und Tellariten.



Listiger Gegner: Die Romulaner versuchen die Koalition zu sabotieren

Abermals waren die Menschen die entscheidende Variable für das Fehlschlagen der romulanischen Strategie gewesen. Insofern gelangten die romulanischen Machthaber zu der Erkenntnis, dass sie ihr Ziel, Andorianer, Vulkanier und Tellariten zu einer Selbstdezimierung zu verleiten, nur erreichen konnten, wenn sie vorher die Erde als Einflussfaktor ausschalteten. Als das Heraufkeimen einer Koalition der Planeten zu Beginn des Jahres 2155 nicht mehr abzuwenden war, bildeten sich zwei neue Zielrichtungen heraus: eine weitere Ausdehnung der Interspeziesallianz zu verhindern und, parallel dazu, die Erde zu schwächen.

In diesem Zusammenhang sorgten romulanische Spione für eine Reaktivierung der Terra Prime-Krise, um die Erde in den Augen der anderen Koalitionsmitglieder zu diskreditieren. Zeitgleich versuchte man auch, den verloren gegangenen Einfluss auf Vulkan zurück zu erlangen (vgl. Roman: *Aftermath #1* und *#2*). Beide Bemühungen konnten im Zusammengehen von Sternenflotte und Vulkaniern vereitelt werden, aber diesmal besaßen die Romulaner einen Langzeitplan. Parallel hatten sie damit

begonnen, ein verstecktes Relaisnetzwerk in Koalitionsreichweite zu errichten, um entsprechende Flottenbewegungen zu frühzeitig kennen (vgl. Roman: *Day of the Vipers*). Ebenso sicherten sie sich die Unterstützung von Teilen des Orion-Syndikats und subversiver Elemente im Borderland.

Unmittelbar darauf setzten sie die Politik auf Denobula unter Druck, einen Krieg gegen die Antaraner anzuzetteln, um den Planeten aus einer Koalitionsperspektive herauszuhalten (vgl. Roman: *Paradise Lost*). An dieser Stelle begann der Prozess einer allmählichen Einkreisung der Koalition, der mit der weitestgehenden Zerstörung und Eroberung Coridans, welches unter die Verwaltung der Unrothii gestellt wurde, seinen vorläufigen Höhepunkt erreichte (vgl. Roman: *Into the Fire*). Anfang 2156, kurz nach einem romulanischen Angriff auf Draylax, erklärte die Koalition dem Sternenimperium als erstes offiziell den Krieg und begann unter Zuhilfenahme sichergestellter Informationen über feindliches Gebiet eine koordinierte Gegenattacke (vgl. Roman: *Apotheosis #1* und *#2*).

Dieser Vorstoß, der die Errichtung eines Schutzgürtels vor der Koalition zum Ziel hatte, kam jedoch alsbald zum Erliegen (vgl. Roman: *No Mercy*). Von den Romulanern unbeeinflusste, aber für sie günstige Umstände führten dazu, dass die Koalition eine massive innere Schwächung erfuhr. Im Sommer 2156 verwickelten sich Andorianer und Tellariten in einen internen Spionageskandal, was die Beziehungen beider Staaten massiv störte. Im selben Zeitraum tobte ein Bürgerkrieg auf Vulkan, der rund um das Erbe Suraks aufgeflammt war, sodass der Planet weitenteils auf sich selbst beschränkt war. Ohne, dass die Koalition offiziell aufgelöst worden wäre,

DAS STC-POLITKOMPENDIUM

scheiterte das Bündnis. Während die Romulaner ihre Angriffe verschärften, musste die Sternenflotte gegenrischen Verbänden oftmals allein die Stirn bieten. Obwohl die Bezeichnung ‚Irdisch-Romulanischer Krieg‘ also nicht der diplomatischen Realität entsprach, ist er trotzdem praxisnah und hat seine Berechtigung.

Verlauf

Der Kriegsverlauf kann – anders als beispielsweise der Dominion-Krieg im 24. Jahrhundert – nur schwer in klar voneinander abgrenzbare Etappen unterteilt werden. Er stellte sich ausgesprochen langwierig dar, mit Vorstößen und Rückschlägen für beide Seiten. Aufgrund ihrer überlegenen Maschinerie schienen sich die Romulaner ab 2157 durchzusetzen, hatten jedoch an den langen Versorgungsrouten für ihre Navy mit ihrem traditionell eher schwachen Warpsystem zu leiden. Kämpfe fanden somit immer wieder verstreut und weniger koordiniert statt als geplant.



Der Krieg gegen das Sternenimperium entbrennt

Die Erde reagierte auf die Bedrohung, indem sie nach und nach auf Kriegswirtschaft umstellte, die

Massenherstellung einfacher Schiffsklassen forcierte und sich auf die Verbesserung ihrer Warpantriebe konzentrierte, um die Schwäche des Gegners auszunutzen. Trotzdem erlitt sie die deutlich größeren Verluste. Erwähnenswert erscheint auch, dass in historischer Rückschau die Geheimdienste und Undercoveroperationen beider Seiten eine größere Rolle spielten als bislang angenommen.

Mit Fortgang der militärischen Auseinandersetzungen machten Verschleiß, Geräte- und Ressourcenknappheit beiden Kriegsparteien mehr und mehr zu schaffen. Hatten die Romulaner bereits vor und zu Beginn des Kriegs auf Massebeschleuniger und nukleare Waffen zurückgegriffen, ging auch die Erde aus Verzweiflung dazu über, einfachere Atomwaffen zu verwenden. Die Sternenflotte konnte sie hauptsächlich auf Vorposten und Konstruktionsanlagen abfeuern, während die Romulaner eine Reihe namhafter irdischer und erdnahe Kolonien schwer in Mitleidenschaft zogen. Auch setzten die Romulaner mit zunehmender Verfahrenheit der Kriegssituation verstärkt remanische Kampftruppen ein, welche in ihrer Rolle als Kanonenfutter die Sternenflotten-Verbände aufreiben sollten. Dieser entschlossene strategische Schwenk ermöglichte es dem Sternenimperium, deutliche Fortschritte zu erzielen und ins Kernterritorium der Vereinigten Erde einzufallen.

Glücklicherweise gelang es den Menschen zur selben Zeit, das Bündnis mit ihren Partnern zu erneuern, indem Captain Jonathan Archer die Auseinandersetzungen zwischen Andoria und Tellar schlichtete und auch mithilfe Vulkan zu befrieden. Als Anfang 2158 zunächst andorianische, später vulkanische und tellarite Verbände gegen die Invasoren in den Kampf geschickt wurden, konnte der weitere Vorstoß des

DAS STC-POLITIKOMPENDIUM

Feindes gestoppt werden. Erst später wendete sich das Blatt allmählich.

Das romulanische Militär indes ließ die Alliierten für jedes System teuer bezahlen, das sie ihm abnahmen. Im Herbst 2160 endete der Krieg mit der legendären Schlacht von Cheron, bei dem die Romulaner mit ihrer Streitmacht eine empfindliche Niederlage erlitten und zur Kapitulation gezwungen werden konnten.



Jonathan Archer belebt die Koalition wieder

Ende und Nachkriegsphase

Die Heimatwelten bekamen vom sich vier lange Jahre hinziehenden Krieg außer dem regelmäßigen Eintreffen von beschädigten Schiffen und verwundeten Offizieren sowie ständig erhöhter Alarmbereitschaft lange Zeit nur verhältnismäßig wenig mit. Trotzdem war die Opferzahl, die Raumkonfrontationen und Überfälle auf koloniale Standorte forderten, hoch. Das langwierige Kriegsgeschehen wurde gerade auf den demokratischen Koalitionswelten zu einer Belas-

tung für die Bevölkerung, provozierte vielfältige Proteste sowie Angst- und Schockreaktionen und führte zu erheblichen Erschütterungen im politischen System.

Auf der Erde reagierte die politische Führung angesichts des Drucks der Öffentlichkeit gerade im ersten Kriegsjahr mit einem Schlingerkurs: Mal pochte man auf eine Intensivierung der Konfrontationen und bemühte sich um Sammlung für eine Politik der Stärke, mal schürte man die Hoffnung auf baldige Friedensinitiativen. Beides fand im sehnsüchtigen Wunsch seinen Ausdruck, den Krieg zu einem raschen Ende zu bringen. Spätestens mit der Eskalation der Auseinandersetzungen ab Frühjahr 2157 begriff die Erdregierung, dass ein Friedensschluss für die Romulaner nicht in Frage kam, und sie verhängte das Kriegerrecht, was eine enorme Protestwelle auslöste, allerdings mittel- und längerfristig angesichts fehlender Alternativen von der Bevölkerung hingenommen wurde. Auf Romulus kam es mit dem Stocken anfänglicher Erfolge vermehrt zu innenpolitischen Krisen, die sich wiederum auf die militärische Leistungsfähigkeit der romulanischen Flotte auswirkten.

Bemerkenswert ist, dass bis zum Ende des Kriegs – zumindest laut offizieller Berichte – kein Mensch je einen Romulaner zu Gesicht bekam. Das galt auch darüber hinaus, denn die Friedensverhandlungen wurden lediglich über Subraumkommunikation geführt. Die romulanische Politik willigte ein, keine weitere Expansion mehr in Richtung Alpha-Quadrant zu betreiben, und man verständigte sich auf die Einrichtung einer Neutralen Zone zwischen den Territorien der Alliierten und dem Sternenimperium. Dieser Puffer sollte 2311, unmittelbar nach dem Tomed-

Zwischenfall, im Vertrag von Algeron bestätigt und weiter konkretisiert werden.

Für die Romulaner bedeutete die Niederlage nicht nur eine Konsequenz zu längerfristiger Konsolidierung, sondern vielmehr eine tief greifende Identitätskrise, weil die alten Gebote unbegrenzter Expansion plötzlich nicht mehr uneingeschränkte Geltung beanspruchen konnten. Für das kommende Jahrhundert zogen sie sich hinter ihre Grenzen zurück und traten nicht mehr in Erscheinung. Einige Föderationsdiplomaten, die an der Aushandlung des Waffenstillstands federführend beteiligt gewesen waren, kritisierten, der Frieden sei mit einer Einmauerungstaktik erkaufte worden und hätte jenseits des Bollwerks ‚Neutrale Zone‘ keine nachhaltigen Grundlagen für eine allmähliche Annäherung der beiden Parteien gelegt. Umso mehr schossen Gerüchte, Spekulationen und Befürchtungen ins Kraut, wie sich die Romulaner wohl künftig verhalten würden.

Vorerst waren die Folgen für die Erde und die anderen Kriegsgewinner allerdings äußerst positiv: Mit der gemeinsam gemeisterten Krise unmittelbar vor Augen, entstand ein finales Verständnis für die Wichtigkeit eines umfassenden Zusammenwirkens. Nur ein Jahr später verständigte man sich reibungslos darauf, die weit gediehenen Konzepte einer umfassenden politischen Union wieder aufzugreifen und ging sogar darüber hinaus. Als größte multilaterale Allianz im erforschten All entstand am 11. Oktober 2161 die Vereinigte Föderation der Planeten maßgeblich aus den Erfahrungen des Irdisch-Romulanischen Kriegs.

Einordnung

Im Lichte der Konfliktentwicklung ist es besonders verlockend, den Irdisch-Romulanischen Krieg als machtpolitisches Ausgreifen von romulanischer Seite (und demzufolge Selbstbehauptung vonseiten der Erde) zu deuten. Eine Frage stellt sich nämlich fast zwangsläufig: Hätte die *Enterprise* den Erstkontakt im Minenfeld nicht zufällig herbeigeführt, wie lange hätte es gedauert, bis es zu einer kriegerischen Auseinandersetzung beider Mächte gekommen wäre? Meinungsführer und die Mehrzahl der Historiker sehen im romulanischen Verhalten eine Zwangsläufigkeit und Konfrontationsnatur, und auch die Überlieferungen von Maximen um unbegrenzte Ausdehnung sprechen sicherlich dafür. Allerdings wäre es möglicherweise überstürzt, die romulanischen Ambitionen lediglich auf blanke Machtpolitik zu reduzieren, da gerade an dieser Stelle noch Forschungsbedarf besteht.

Es ist bekannt, dass dieses Volk Leidenschaft und Reflexion pflegt, um sich daraus ständig selbst zu beweisen. Provokante Theorien einzelner Geschichtswissenschaftler verweisen dahin, dass die Erde und ihre Scharnierrolle in einer aus romulanischer Perspektive antagonistisch anmutenden Allianz zu einer alten mythologischen Parabel referierten und daraus erst als besonderer Gegner perzipiert werden konnten. Denn trotz der allgemeinen Gier nach Ausdehnung, so ist doch fast von vorneherein die Verbissenheit und Fokussierung bemerkenswert, mit denen die Romulaner ihr Vorgehen gegen die Menschen lancierten. Ist eine Ideologie nun Kristallisationspunkt für dieses Verhalten oder gibt es andere Gründe? Die Kontroverse in der Historikerzunft hält an.

Referenz

TOS
1x14

TNG
1x26
3x10

ENT
2x03
4x07
4x08
4x12
4x13
4x14

ST-Romane/Comics

Enterprise Season 5 (STC)⁴⁸

The Good That Men Do (ENT)

Kobayashi Maru (ENT)

Beneath the Raptor's Wing (ENT)

To Brave the Storm (ENT)

Open Secrets (Vanguard)

⁴⁸ <http://www.startrek-companion.de/STC2008/enterprise.htm>

Anhang I:

Ansprache des Präsidenten zur Verhängung des Kriegsrechts, Jahreswende 2156/57

Sender: *UENS*

– Live –

«

...wir sehen uns hier einem Feind gegenüber, der davon besessen ist, uns vollständig zu vernichten. Es ist ein Feind, wie wir ihn noch nie hatten. Dieser Feind kennt keine Gnade, und er teilt unsere Vorstellungen von Moral nicht. Seit wir ihm uns stellen, haben wir große Siege errungen. Aber zur Wahrheit gehört auch, anzuerkennen, dass sich die Lage jüngst dramatisch zugespitzt hat. Unseren Streitkräften wurden schwere Verluste beibracht. Doch wir werden nicht zurückweichen. Wir sind nicht besiegt. Die Lage erfordert es, dass wir uns neu aufstellen, unsere Kräfte bündeln – und dann werden wir kämpfen, wie wir noch *nie* gekämpft haben.

Bürger der Erde, lassen Sie mich eines laut und deutlich sagen: Ich ängstige mich nicht vor der Macht der ganzen romulanischen Flotte. Die größte Herausforderung, die vor uns liegt, ist eine andere: Wie tun wir, was getan werden muss, ohne die Werte, die Träume und Hoffnungen unserer Vereinigten Erde zu kompromittieren?

Das Ende des Dritten Weltkriegs liegt beinahe ein Jahrhundert zurück. Er war ein Wendepunkt in unserer Geschichte. Wir erkannten endgültig, dass wir ein Volk sind. Seitdem mit Zefram Cochrane der erste Mensch schneller als das Licht flog, haben wir uns aus unserer Asche erhoben – und aus unseren Fehlern gelernt. In dieser Zeit haben wir uns ein Paradies geschaffen...und wir haben uns den Sternen zugewandt.

Unsere Herzen waren offen. Wir wollten diesen Krieg nicht. Doch die Romulaner haben sich uns aufgezwungen, und nun müssen wir diese Herausforderung entschlossen annehmen, uns ihr voll und ganz verschreiben, um am Ende gestärkt daraus hervorzugehen.

Wir müssen bereit sein, außergewöhnliche Maßnahmen zu ergreifen, um die Wiege der

Menschheit und ihre Kolonien bestmöglich zu verteidigen. Dennoch fällt mir dieser Schritt schwerer als alles, was ich jemals in meiner politischen Karriere tun musste. Ich verspreche Ihnen, dass meine Regierung und ich die Vollmachten, die mit dem Kriegsrecht einhergehen, besonnen einsetzen werden. Und ich gebe Ihnen hiermit mein Wort, dass wir sie wieder abgeben werden, sobald diese Krise beigelegt wurde.

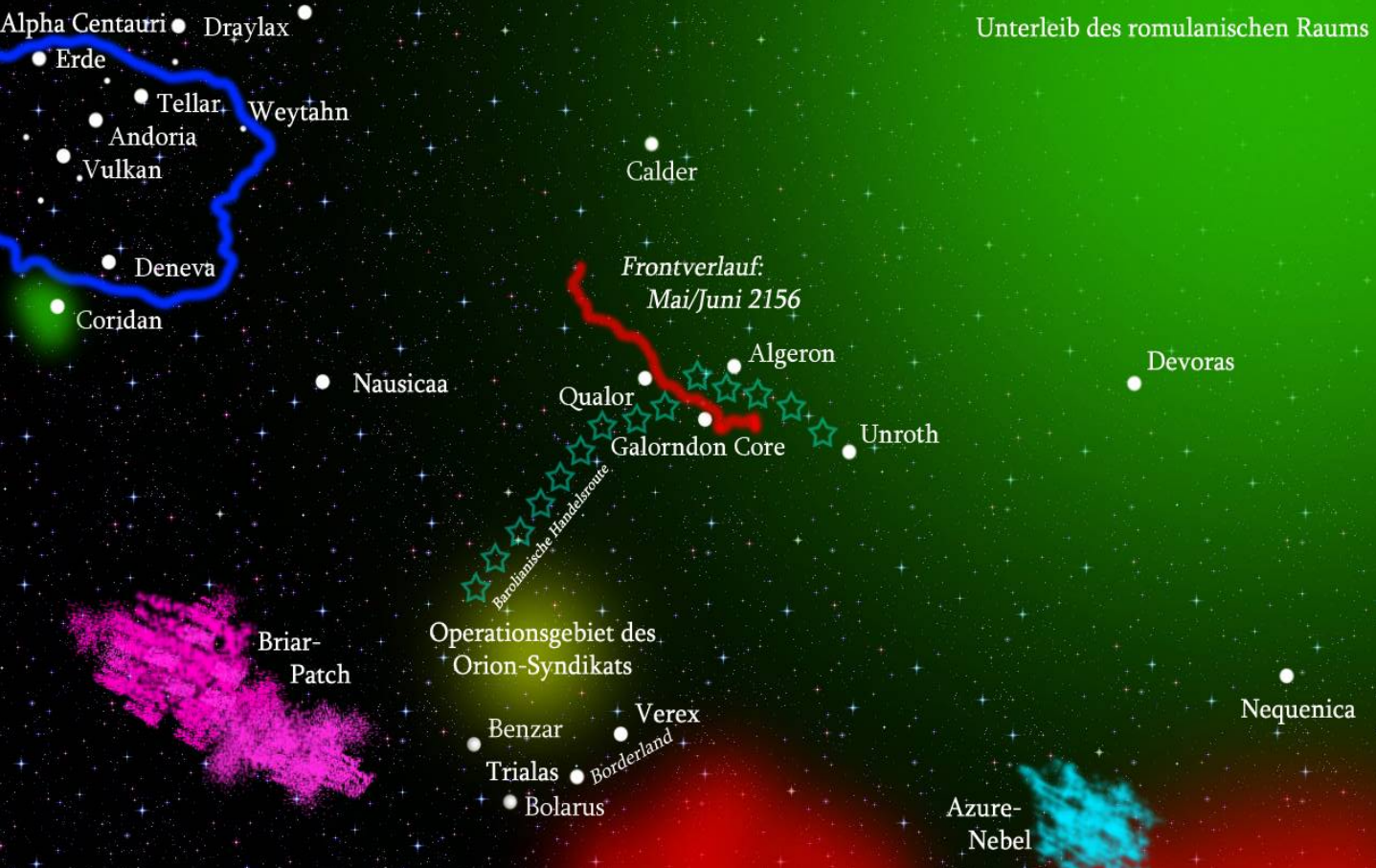
Alles, worum es mir geht, ist und wird immer nur sein, diese Welt zu schützen. Den Blauen Planeten, den wir alle Heimat nennen. Was auch vor uns liegt: Das Paradies können und *werden* wir niemals aufgeben. Gott schütze die Erde.

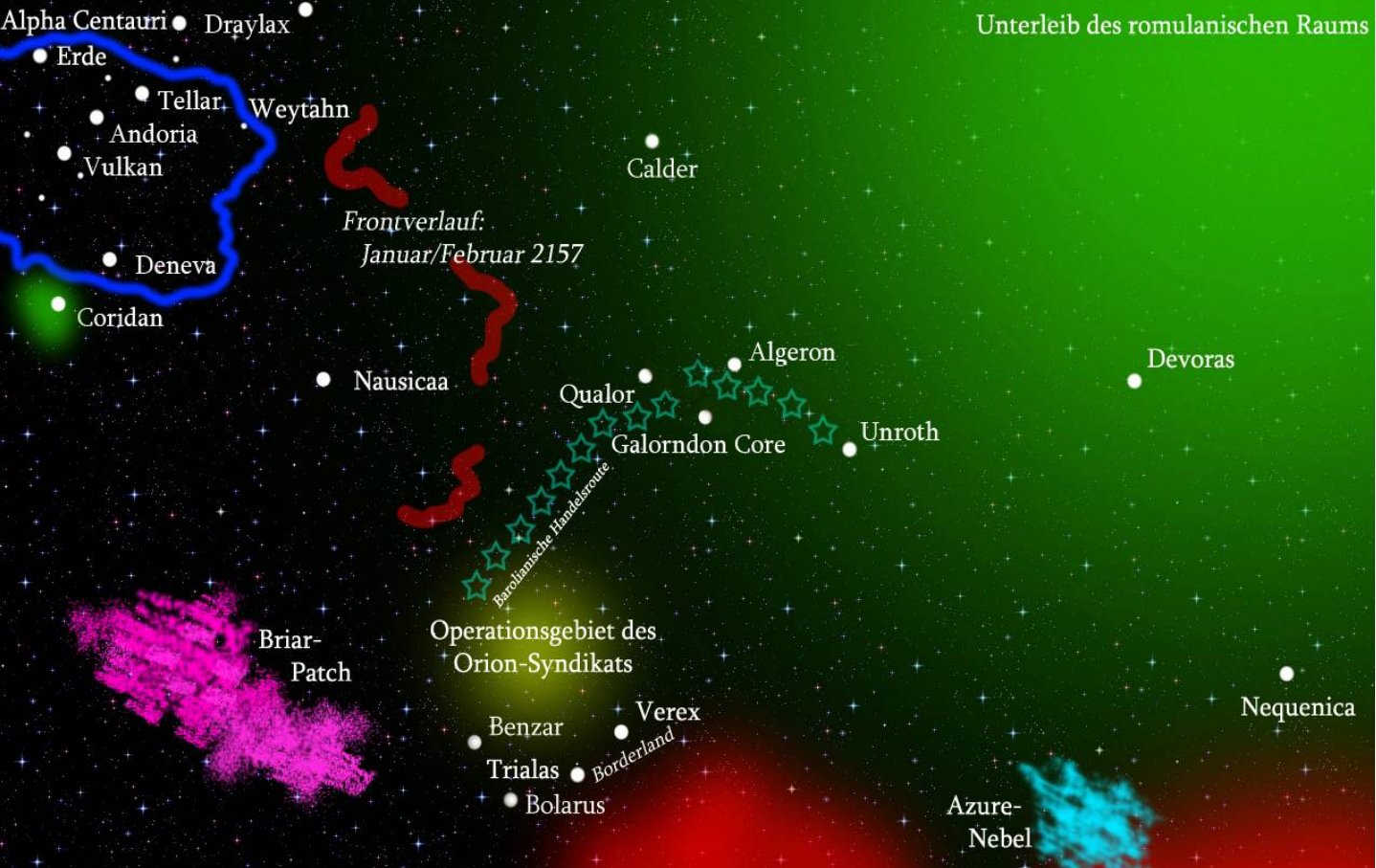
»

Anhang II:

Sternenkarten zum Kriegsverlauf 2156-60







Unterleib des romulanischen Raums

Alpha Centauri • Draylax

Erde
Tellar
Andoria
Vulkan

Weytahn

Calder

Frontverlauf:
Januar/Februar 2157

Deneva
Coridan

Nausicaa

Qualor
Algeron

Devoras

Galorndon Core
Unroth

Barbiamische Handelsroute

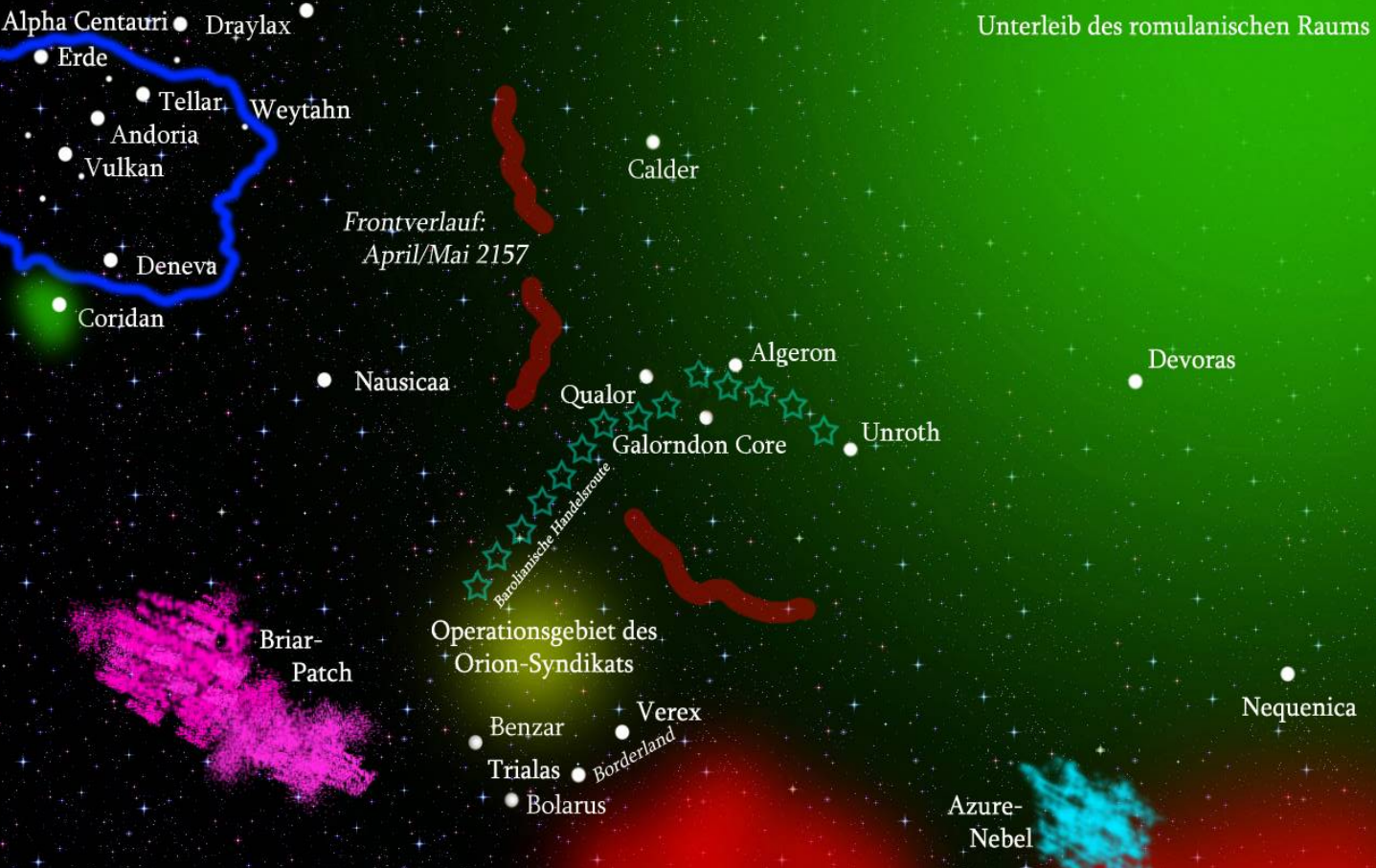
Briar-Patch

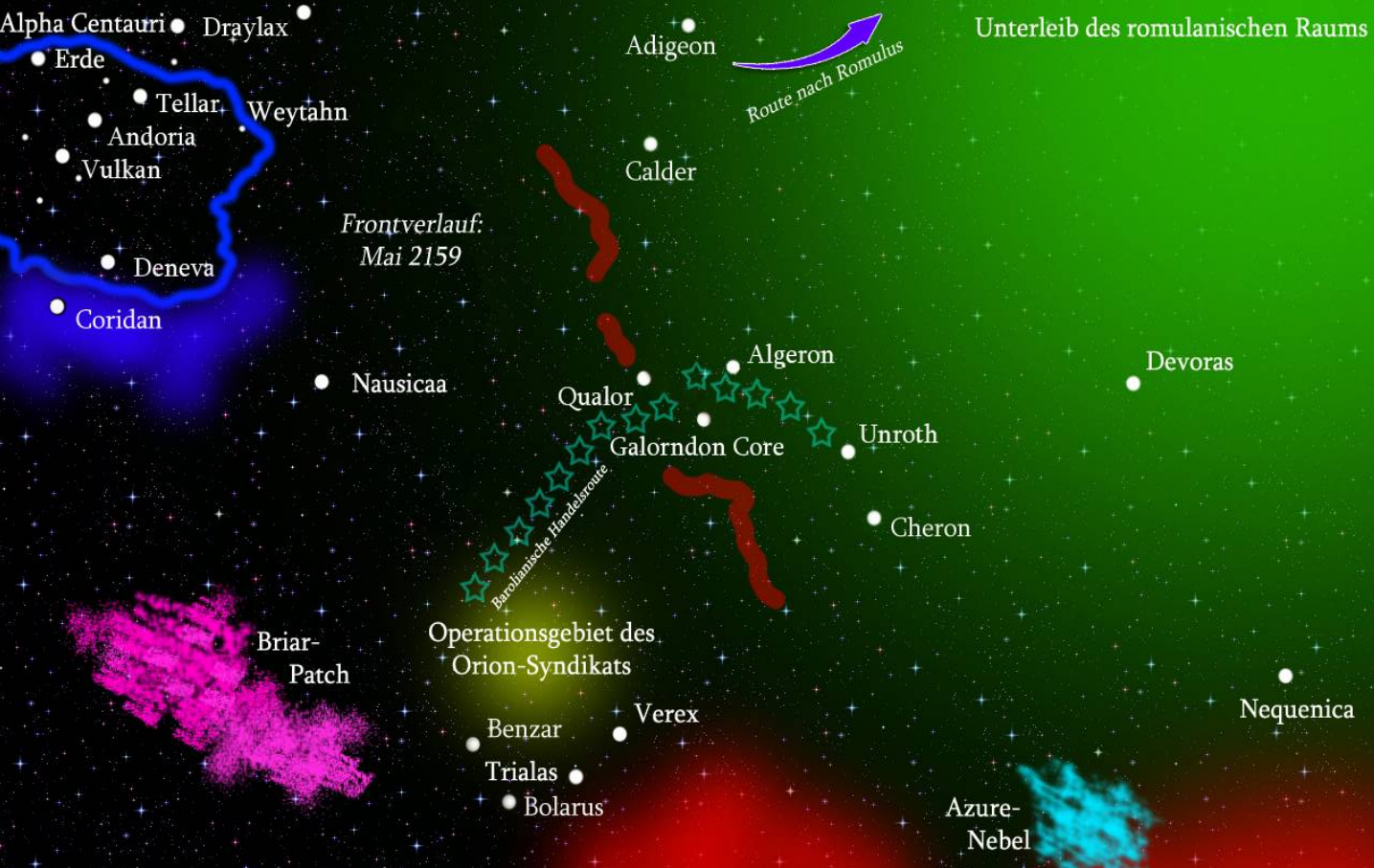
Operationsgebiet des
Orion-Syndikats

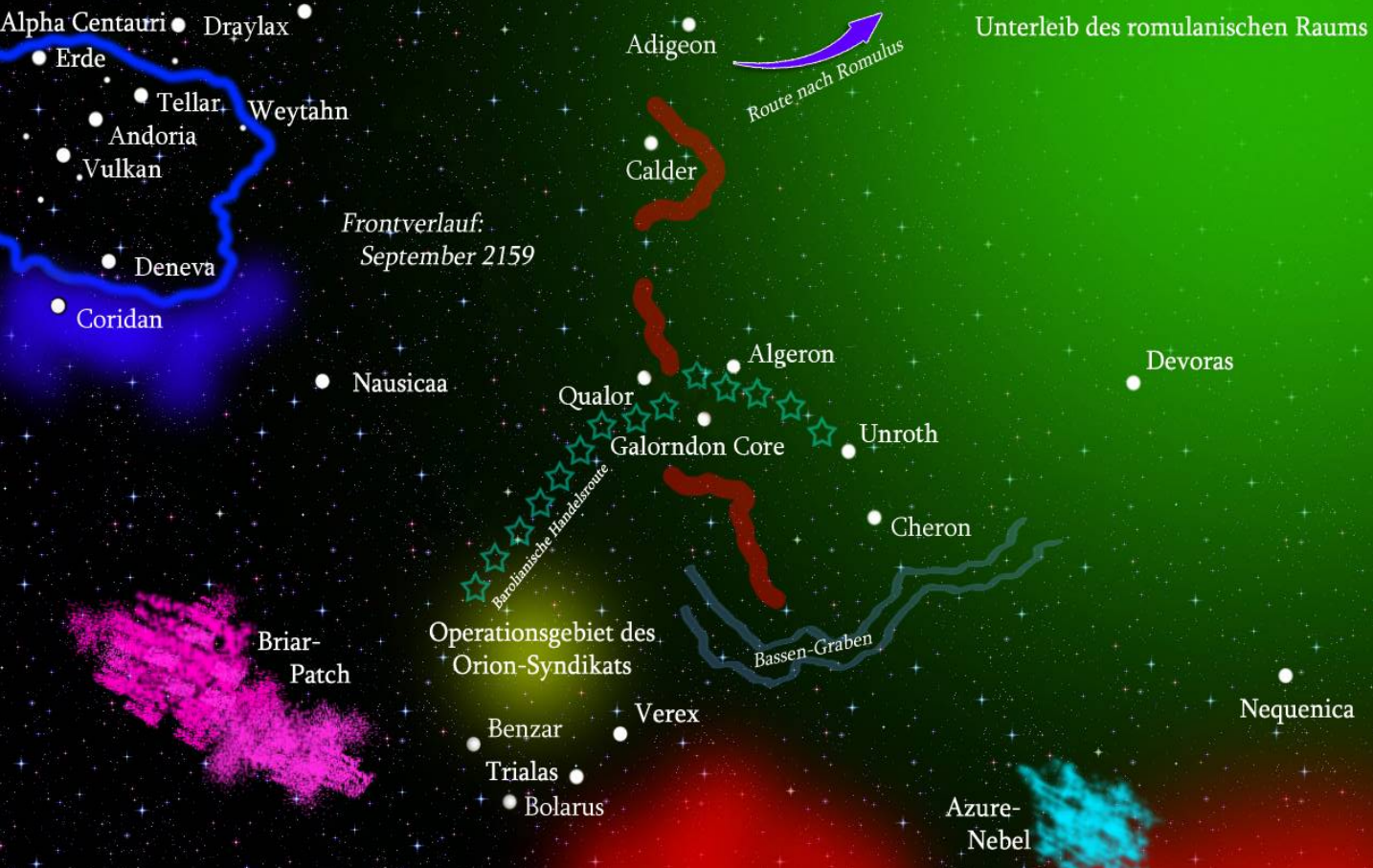
Benzar
Verex
Trialas
Bolarus
Borderland

Nequenica

Azure-Nebel









2161: Gründung der Föderation

Die Vereinigte Föderation der Planeten wird am 11. Oktober 2161 auf der Erde, kurz nach dem Ende des Irdisch-Romulanischen Kriegs, gegründet. An diesem Sonntag wird die Föderationscharta als Gründungsdokument unterzeichnet. Es ist ein milder Herbsttag in San Francisco, und kurz nach halb zwölf Ortszeit tritt als letzter Redner der frühere Captain des Raumschiffs *Enterprise* vor das Plenum.



Jonathan Archer auf dem Weg zu seiner wohl berühmtesten Rede

*„Hohes Haus,
verehrte Gäste,*

*heute ist ein historischer Tag für alle von uns.
Und wie es historische Tage verlangen, sollte
man sie mit wohl überlegten und möglichst im-
posanten politischen Reden begehen. Lassen
Sie mich ehrlich sein: Ich bin nie ein Politiker
gewesen, also werde ich auch jetzt nicht versu-
chen, wie einer zu reden. Lassen Sie mich
stattdessen von meinen Erfahrungen berichten.
Es sind die Erfahrungen eines Captains der
Sternenflotte.*

*Es ist jetzt mehr als zehn Jahre her. Am 16.
April 2151 legte die U.S.S. Enterprise, NX-01,*

von der San-Francisco-Orbitalwerft ab. Sie war das erste Warp-fünf-Raumschiff und bot damit der Menschheit erstmals die Chance, in die unendlichen Weiten des Alls aufzubrechen.

Die Vulkanier können es bezeugen: Wir waren Stürmer und Dränger, voller Ungeduld, voller Neugier. Wir waren verträumt, aus heutiger Sicht vielleicht sogar etwas naiv. Wir wollten unbedingt glauben, dass uns hinter jedem neuen Stern etwas Wunderbares erwartet. Manchmal hatten wir Glück, und unsere Hoffnungen erfüllten sich. Doch ein Volk, das sich in den Weltraum aufmacht, wird sehr schnell erkennen müssen, dass es nicht nur einen Ort betreten hat, an dem alle Träume gestillt werden. Der Weltraum ist auch ein Ort, an dem man seine Träume, seine Hoffnungen verlieren kann.

Schon bald lernten wir diese Lektion schmerzlich. Die Xindi-Krise kostete sieben Millionen Menschen das Leben. Wir wurden in einen temporalen Krieg hineingezogen. Die Beziehungen mit den Klingonen entwickelten sich alles andere als rosig, und der Augment-Zwischenfall war eine widerhallende Warnung aus unserer Geschichte. Doch all das war nichts gegen den Kampf, der uns noch bevorstehen sollte. Der Satz ‚Wir kommen in Frieden‘ hatte für das Romulanische Sternenimperium keine Bedeutung. In den Schatten haben die Romulaner frühzeitig ihre Züge gemacht, Misstrauen

gesät - und dann zugeschlagen. Was bis dahin Alltag auf der Erde und anderen Welten gewesen war, endete abrupt.

Dieser Krieg hat alles verändert. Vier Jahre haben wir gekämpft für unsere Ideale, aber vor allem für unser Überleben – und wir haben gewonnen. Aber der Preis war hoch. Wir haben ihn in Blut bezahlt. Wenn heute die Charta unterzeichnet wird, deretwegen wir uns hier zusammengefunden haben, dann ehren wir damit auch die, die ihr Leben gegeben haben. Auf dass wir hier einen heiligen Eid schwören, dass diese Toten nicht vergebens gefallen sein mögen.

Soll das also unsere Bilanz gewesen sein? Die Bilanz des Aufbruchs der Menschheit zu den Sternen? Oh nein. Denn ich will Ihnen hier und heute auch eine andere Geschichte erzählen. Die Geschichte einer Freundschaft zwischen sehr unterschiedlichen Völkern. Sie versammelten sich an einem Tisch und fanden einen Weg, ihre Differenzen – die sie zwischenzeitlich aufzuzehren drohten – beizulegen und den Blick zu weiten auf das, was sie alle miteinander vereint. Vulkanier, Andorianer, Tellariten und Menschen.

Die Koalition der Planeten war dafür der erste

Schritt. Eine Institution, in der friedliche Zusammenarbeit praktiziert wurde und wir uns aufmachten, miteinander nach Lösungen zu suchen. Schnell wurde mehr daraus: Wirtschaftliche Beziehungen blühten auf, politische Kooperationsprojekte entstanden. Doch über allem stand vor und während des Kampfes gegen die Romulaner der gemeinsame Schutz unserer Welten.

Heute schauen wir zurück, um dann nach vorne zu blicken. Wir alle sind nun vereint in einer Vereinigten Föderation der Planeten. Sie stellt weit mehr dar als es die vorangegangene Koalition jemals gewesen ist. In der Föderation reichen wir uns endgültig die Hände und verschmelzen zu einer auf Dauer angelegten politischen Union. Hier, in diesem Haus – dem Palais de la Concorde – schaffen wir eine Regierung und einen Rat, die uns alle miteinander verbinden. Daraus spricht der Wunsch, voneinander zu lernen und eine bessere Zukunft zu erbauen.

Ist das also das Ende dieser Geschichte? Ich sage: Nein, sie hat noch nicht einmal angefangen. Wir stehen am Beginn eines Zeitalters, von dem unsere Vorfahren nur träumen konnten. Es ist der Beginn einer gesegneten Ära, voller Frieden und Wohlstand. Doch dem nicht genug: Die Vereinigte Föderation der Planeten wird ein Leuchtfeuer sein, das in andere Winkel des Weltraums ausstrahlen wird. Mit den Idea-

len, die wir in diesem einzigartigen Bund teilen, werden wir für zahlreiche Welten ein Vorbild sein und das All zu einem besseren Ort machen.

Haben wir Vertrauen, dass sich die Dinge so entwickeln, wie sie sollen. Streifen wir die Furcht vergangener Tage ein für alle mal ab und öffnen unsere Herzen für Hoffnung und Zuversicht. Die Zukunft erwartet uns. Lernen wir, dem Wind dieser neuen Zeit zu vertrauen."



Charta der Vereinigten Föderation der Planeten

- Präambel -

<< Wir, die Völker der Vereinigten Föderation der Planeten, geloben unsere Entschlossenheit, künftige Generationen vor der Geißel des Krieges zu bewahren und den Frieden zu mehren, unseren Glauben an die unveräußerlichen Grundrechte aller Lebewesen sowie an Würde und Wert der Persönlichkeit, die Gleichberechtigung und Selbstbestimmung aller Welten, Nationen und Geschlechter stets zu hochzuhalten, Bedingungen

zu schaffen, unter denen Gerechtigkeit und die Achtung vor den Verpflichtungen aus Verträgen und anderen Quellen des interplanetaren Rechts gewahrt werden, den sozialen und wissenschaftlichen Fortschritt und einen besseren Lebensstandard in größerer Freiheit zu fördern, Grundsätze und Verfahren anzunehmen, die garantieren, dass militärische Mittel nur im gemeinsamen Interesse und zum Schutz unseres Bundes angewendet werden, wohlwollend als gute Nachbarn in Frieden zusammenzuleben, die Stabilität der intergalaktischen Sicherheit zu wahren, und wir haben beschlossen, in unserem Bemühen um die Erreichung all unserer Ziele zusammenzuwirken und zu einer auf Dauer angelegten politischen Gemeinschaft zu verschmelzen. >>

Bemerkung zum Urheber- bzw. Markenrecht:

Star Trek™ und sämtliche verwandten Markennamen sind eingetragene Warenzeichen von CBS Studios Inc. und Paramount Pictures. Der vorliegende Roman verfolgt kein kommerzielles Interesse, sondern wurde ausschließlich zu privaten Zwecken geschrieben. Der Autor verdient mit dieser Veröffentlichung kein Geld und respektiert geltendes Urheber- bzw. Markenrecht.

