

Die Konföderation von Arrakanth

Historischer Überblick

In der folgenden Tabelle wird kurz die Geschichte der Konföderation von Arrakanth dargestellt. Es sind die Jahreszahlen in den drei wichtigsten Zeitrechnungen angegeben: *Anno Domini (AD)*, *Galaktische Zeitrechnung (GZ)*, und *Nach Gründung Arrakanths (NGA)*.

AD	GZ	NGA	Ereignis
3541	0		Gründung des Galaktischen Imperiums durch Ganikoi und Menschen.
10292	6751		Im Galaktischen Imperium (Milchstraße) wird die Sekte "Saat Gottes" gegründet. Sie sind gegen die praktizierte Bevölkerungskontrolle und sehen sich durch die Gesetze in ihrem Glauben eingeschränkt.
10313	6772		Immer wieder kommt es zu Kollisionen zwischen "Saat Gottes"-Anhängern und dem Gesetz. Daher entschließen sie sich zum Exodus. Schiffe der Dunadun bringen die Gläubigen als erste Siedler in die Kleine Magellansche Wolke, wo das Paradies zu finden sein soll. Weiter Gruppen folgen, ohne der Sekte nahezustehen. Unter anderem wird der Planet Guandsen zur neuen Heimat einer Gruppe abenteuerlustiger Galaktiker. Außerdem entstehen die beiden Kolonien der Clopreden und der Freidenker. Diese erste Kolonisationswelle endet nach 12 Jahren.
10390 bis 10649	6849 bis 7108		Von Guandsen aus wird bereits nach 76 Jahren ein weiterer Planet kolonialisiert, er heißt Taso. Nach 250 Jahren (7100 GZ) gehören bereits 9 Planeten zu einem kleinen Sternenreich. 3 Jahre später treffen die Siedler erstmals auf die Tryli, genannt die Anderen. Es ist unklar, warum es bald zum Krieg kommt. Zum Schutz der Bevölkerung werden die riesigen Burganalgen errichtet. Die Tryli überrennen die Welten von Guandsen. Der Planet Sekal wird im Jahre 7105 GZ durch Bomben zerstört. Ein Jahr später kann eine Invasion der Tryli auf Taso abgewehrt werden, der Planet wird aber durch Bomben aus seinem Orbit geworfen und unbewohnbar. Die Bevölkerung flieht in DIE BURG. Sie kann im Jahre 7107 GZ nach Zerx evakuiert werden. Die Besatzung verhungert im folgenden Jahr, als der Kontakt zu allen anderen BURGEN verloren geht. Die Tryli haben die Zivilisation von Guandsen

			<p>ausgelöscht. In den Trümmern von 7 übriggebliebenen Planeten hausen noch etwa 400 Millionen Menschen. Die folgenden Generationen verlieren die Erinnerung an ihre Herkunft und diese Ereignisse, Gesellschaft und Technik gehen nieder.</p> <p>Die Welten der Clopreden und der Freidenker leiden ebenfalls unter Attacken der Tryli. Die beiden Kolonien verfallen zusehends, da ihre Mitgliederzahl zu klein ist. Zur Aufrechterhaltung von Kultur und Technik auf dem Stand des Imperiums wären mehr Personen nötig; der Krieg fördert den Niedergang. So wird zwar essentiell die Gesellschaft bewahrt, aber Wissen geht verloren. So vergißt man ebenfalls seine alte Heimat, die Galaxis, aber auch Technologie und Wirtschaft leiden.</p>
10941 bis 11154	7400 bis 7613		<p>Im Laufe der Zeit rappeln sich die überlebenden Siedler hoch und reaktivieren ihre verlorene Technologie. Die Raumfahrt wird wieder aufgenommen, Planeten besiedelt, aber auch Krieg um wertvolle Artefakte - Überbleibsel der Technik vor dem Zerfall und dem Krieg gegen die Tryli - geführt. Die unübersichtlichen politischen Konflikte werden als Barabarenkrieg zusammengefaßt. Bis zum Jahre 7597 GZ sind alle Planeten der späteren Konföderation besiedelt. Arrakanth selber ist besonders mächtig. Es war einer der 7 überlebenden Guandsen-Planeten und hieß damals Ark'an'tan. In der Erinnerung sind Erde und das Galaktische Imperium nur ein Mythos, der Krieg gegen die Tryli nur mehr ein irrealer Alptraum. Von Guandsen weiß man nichts mehr. Jahrhunderte des Kriegs haben das gesamte historische Wissen vernichtet oder verfälscht.</p>
11154	7613	1	<p>Die Konföderation von Arrakanth wird gegründet, um die barbarischen Kriegszustände im alten Guandsen-Gebiet zu beenden. Dabei weiß niemand mehr etwas vom Guandsen-Reich und seiner Geschichte. Die Milchstraße, die Heimat der Ganikoi, Menschen oder Monotas, und die Geschichte der ersten Kolonisten in der Kleinen Magellanschen Wolke sind unbekannt, obwohl man Kontakt mit den Nachfahren der "Saat-Gottes"-Siedler hat. Diese nicht mehr ganz so fanatischen Sektierer verleugnen das Galaktische Imperium und bezeichnen es nur vage als Sitz des Bösen, manchmal auch als Vorhof der Hölle.</p>
11178	7637	25	<p>Beginn des Aufschwungs und der wirtschaftlichen Festigung der Konföderation.</p>
11188	7647	35	<p>Beginn der Erkundung des umliegenden Raumgebiets, dabei erste Kontakte mit anderen Völkern und Staaten.</p>
11283	7642	130	<p>Handelsbeziehungen mit den umliegenden Staaten (Saat Gottes, Freidenker, Hekoks, Zrokts) werden nach und nach etabliert.</p>
11705	8164	552	<p>Arrakanth stellt seine Raum-Marine in den Dienst der Konföderation. Die anderen Konföderations-Planeten protestieren gegen diese Anma-</p>

			ßung, sie wollen die arrakanthischen Schiffe nicht auf ihren Welten landen lassen, sondern ihre militärische Souveränität wahren. Der Konflikt droht, die Konföderation auseinanderbrechen zu lassen.
11706	8165	553	Als Kompromiß des Raum-Marine Gesetzes Arrakanths wird das beschnittene Landungsrecht eingeführt: Die Raum-Marine darf den gesamten Weltraum innerhalb der Konföderation abfliegen, inklusive der inneren Zonen der Sonnensysteme mit besiedelten Planeten. Ihre Schiffe dürfen aber auf einer Welt nur landen, nachdem sie sich angekündigt haben. Außerdem kann ihnen ein Raumhafen als Landeplatz zugewiesen werden, den sie akzeptieren müssen. Man nennt das "beschnittenes Landungsrecht".
11725	8184	572	Vermehrte Übergriffe der Tryli auf Gebiete der Konföderation beginnen.
11731	8190	578	Gründung des Sonderkommandos von Arrakanth, um die Aktivitäten der Tryli zu beobachten und zu sabotieren.
11756	8215	603	Die Tschetslok fallen in das Gebiet der Konföderation von Arrakanth ein. Sie verwüsten die meisten Städte und bringen die Infrastruktur zum Zusammenbruch.
11757	8216	604	Das Galaktische Imperium entsendet 12 Agenten in die Kleine Magelansche Wolke, da immer wieder Gerüchte über eine drohende Gefahr in Umlauf kommen, die ihren Ausgang von dort nehmen soll. Die Agenten werden leider bei ihrer Ankunft von den Tschetslok über Generi abgeschossen. Sie verlieren teilweise ihr Gedächtnis. Dennoch gelingt es ihnen, Kontakt zu einer Biotronik eines Stützpunkts herzustellen, ein Raumschiff zu organisieren und zu fliehen. Im Auftrag der Biotronik alarmieren sie die Explorer-Flotte Arrakanths. Admiral Bonee eilt zu Hilfe. Die Agenten können schließlich in das Chrono-Depot der Tschetslok eindringen und es zerstören. Sie entschlüsseln das Geheimnis der Sklaven-Schmarotzer, und können damit die Tschetslok aus ihrer ungewollten Söldnerschaft befreien.
11758	8217	605	Um das Geheimnis der <i>Herren</i> der Tschetslok aufzudecken, wird ein Geheimkommando gestartet. Es wird aber von den <i>Herren</i> abgefangen. Dennoch kommt es zur Kommunikation, und einige Mißverständnisse können ausgeräumt werden. Die ominösen <i>Herren</i> sind tatsächlich die Nachfahren der Maschinenmeister. Sie hielten die Menschen für ihre seit Jahrmillionen gefürchteten Feinde. Da dies aber nicht zutrifft, wird der Konflikt beigelegt.
11759	8218	606	Eine umfangreiche Restauration der Planeten der Konföderation, die durch die Invasion der Tschetslok stark in Mitleidenschaft gezogen wurden, läuft an.

			Obwohl die Agenten aus dem Galaktischen Imperium Kontakt mit dem Sonderkommando pflegen, wird aus strategischen Gründen alles Wissen über die Milchstraße geheim gehalten!
11767	8226	614	Das Leben in der Konföderation hat sich wieder weitgehend normalisiert.