

## Sonderbericht

# Der Zeitkrieg

---

Die Abgesandten der Zeitwächter und die Führung der Konföderation haben sich zu ersten Verhandlungen über die Eingliederung des Sonderkommandos in die Legionen der Wächter auf dem Planeten Generi getroffen. Präsidentin Madam Navolis und SoKoGeneral Maklos trafen bereits die wichtigsten Entscheidungen. Sie als erstes Team des Sonderkommandos von Arrakanth, das die neue Aufgabe übernehmen soll, erhalten daher grundlegende Informationen über Art und Ziel des Zeitkrieges und den neuen Status der *Arrakanth Szrakti*.

### Das Multiversum

Wir stellen uns die Zeit immer wie einen Pfeil vor, der von einem Ausgangspunkt (der Vergangenheit) direkt zu einem Ziel (der Gegenwart) führt. Ihr Lauf erscheint uns unbeeinflussbar. Ist einmal eine wichtige Entscheidung in unserem Leben gefallen, so ist diese nicht rückgängig zu machen. Nach unserem Wissen sind historische Ereignisse so passiert, wie wir es in den Geschichtsbüchern lesen - und nicht anders.

Doch tatsächlich hat sich die Zeit seit ihrer Entstehung vieltausendfach geteilt. Jedesmal, wenn die Historie an einen Punkt gelangte, an dem eine wichtige Entscheidung fiel, entstanden zwei oder mehr *Realitätszweige*, entsprechend den verschiedenen Ergebnissen dieser Entscheidung. So wissen wir als Bewohner unseres Realitätszweiges, daß die Dampfmaschine die industrielle Revolution einleitete, welche wiederum zu unserer hochtechnisierten Gesellschaft führte. In einem anderen Kontinuum starb der Erfinder schon in früher Jugend an Tuberkulose, die technische Revolution ließ daher erstmal auf sich warten. Noch 200 Jahre später war die Welt stark landwirtschaftlich geprägt.

Durch derartige Teilungen an wichtigen Punkten der Geschichte sind seit dem Urknall unzählige Realitätszweige entstanden, die alle einem eigenständigen Universum entsprechen. Die Gesamtheit aller Realitätszweige bezeich-

nen wir daher als Multiversum.

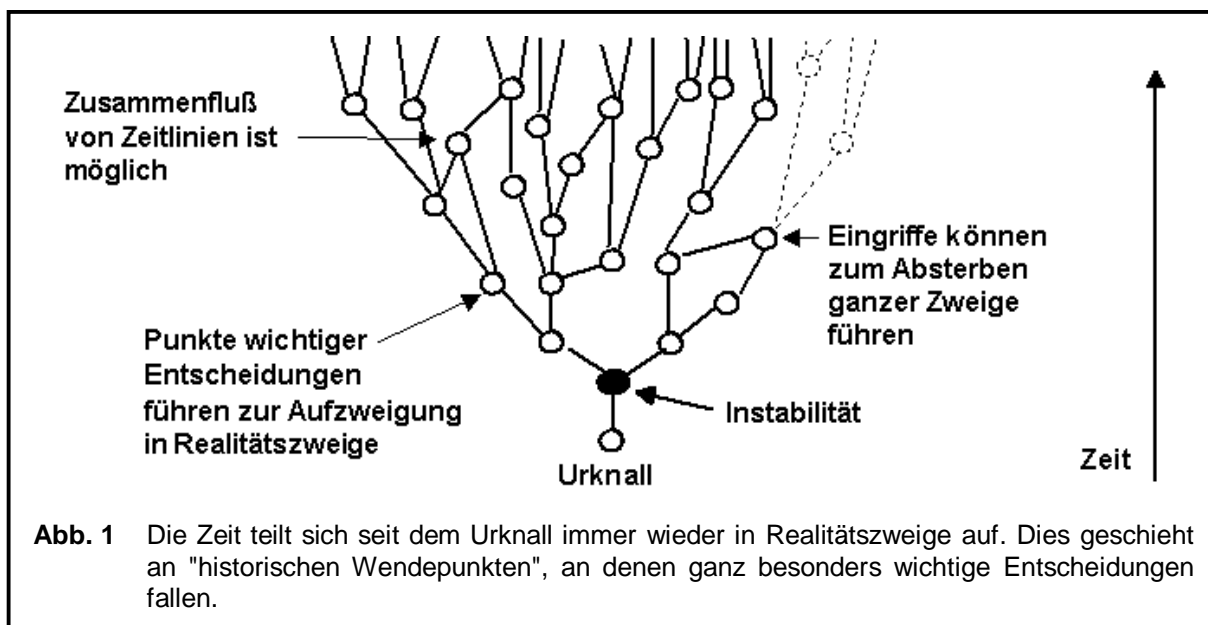
Wir kennen die Zahl der Realitätszweige nur zu sehr frühen Zeitpunkten, kurz nach dem Urknall. Im Laufe der Geschichte wächst ihre Zahl exponentiell. Es handelt sich aber niemals um eine unendliche Zahl. Übrigens führen relativ unwichtige, kleine Entscheidungen nicht zum Entstehen eines eigenen Realitätszweiges. Ob Sie also beim Abendessen ihr Wasserglas umkippen oder nicht, hat keine kosmischen Folgen.

### Der Zeitkrieg

Wir wissen nicht genau, wieso dieser Krieg begonnen hat. Es hängt aber mit einer Instabilität im Gefüge der Zeitlinien zusammen, die kurz nach dem Urknall auftrat.

Es wird vermutet, daß der unbekannte Zeitgegner (über den sehr wenig bekannt ist, und der vermutlich nicht nur eine Rasse darstellt) die Realitätszweige des einen Abgangs der Instabilität bewohnt, während Monotas, Gani-koi, Menschen und weitere Rassen die Äste des anderen Abgangs bevölkern.

Die Instabilität scheint zu flimmern, sie stellt keinen echten Verzweigungspunkt für Zeitlinien dar. Daher ist zu befürchten, daß sie "eines Tages" in sich zusammenbricht. Wir stellen uns vor, daß sie sich dann verfestigt und nur noch ein Realitätszweig von ihr weggeführt. Dies würde bedeuten, daß alle Zweige, die von der anderen Abzweigung stammen, in sich zu-



sammenbrechen und nonexistent werden.

Der Zeitgegner versucht nun, "das Pendel in seine Richtung ausschlagen zu lassen", indem er unsere Realitätszweige zerstört und ihre Zahl drastisch verringert. Je mehr die Zeitlinien einer Seite überwiegen, desto wahrscheinlicher wird sich die Instabilität in diese Richtung konsolidieren. Somit könnte der Zeitgegner eine vorzeitige Entscheidung darüber herbeiführen, welcher Strang von Zeitlinien stabil bleiben wird. Dem anderen Strang droht die Vernichtung durch ein "Zeitbeben".

## Technik des Kampfes

Voraussetzung für das Führen des Zeitkrieges ist die Zeitreise. Diese erfolgt mit Hilfe des einfachen Chronotrons in Richtung Zukunft. Um aber in die Vergangenheit zu gelangen, benötigt man einen Negativtransporter, der wesentlich komplizierter ist.

Der Wechsel von seinem eigenen Realitätszweig in einen benachbarten (quasi ein Paralleluniversum) wird mittels des TPA (Trans-Para-Antrieb) bewerkstelligt. Die zeitliche Entfernung vom Urknall bleibt aber konstant.

Scouts der Zeitwächter erkunden mit Zeitlinien-Scannern das Multiversum. Stellen sie Aktivitäten des Zeitgegners fest, so wird eine Expedition ausgesandt, die diese unterbinden soll.

Ziel der Aktivitäten ist es, an einem Entscheidungspunkt eine oder mehrere der möglichen Ausgänge der Geschichte zu verhindern.

Ein Beispiel soll dies erklären. Als im Jahre 2527 AD das erste Hypertriebwerk der Menschheit entwickelt worden war, begann die Ausbreitung dieser Rasse über die Galaxis. Es gibt aber Zeitlinien, in denen dieser Apparat nie erfunden wurde. In diesen Realitätszweigen spielt die Menschheit keine Rolle. Es handelt sich also um einen äußerst wichtigen Entscheidungspunkt. Es verwundert nicht, daß einer der gefährlichsten Anschläge des Zeitgegners in dem Versuch bestand, das entsprechende Forschungslabor frühzeitig zu zerstören. Es wurde versucht, einen Unfall mit verheerender Explosion zu simulieren, der zu einem Abbruch der Experimente geführt hätte. Zum Glück konnten die Attentäter abgefangen werden. Hätten sie Erfolg gehabt, so wäre es für alle nachfolgenden Zeitlinien, in denen das Hypertriebwerk entwickelt worden war, zu einem sogenannten Zeitbeben gekommen. Dabei werden die Realitätszweige nach und nach (von der Vergangenheit zur Zukunft hin) nonexistent, also zerstört (siehe Abbildung 1). Trotz Zeitreise können diese Äste nicht gerettet oder wiederhergestellt werden, ein Zeitbeben ist endgültig.

Es ist natürlich möglich, daß der Zeitgegner erneut einen Anschlag auf denselben Entscheidungspunkt verüben will (genauso werden die Zeitwächter dann erneut versuchen, dies zu verhindern). Tatsächlich passieren beide Anschläge zum selben Zeitpunkt, also gleichzeitig! Es ist aber sehr selten, daß sich die Teilnehmer zweier Aktionen wirklich treffen, denn ein Entscheidungspunkt ist eigentlich

kein Punkt; er kann 10 Jahre und mehr umfassen.

Leider ist es nur sehr begrenzt möglich, Material und Personen aus einer anderen Zeit an einen bestimmten Zeitpunkt zu bringen. Irgendwann ist der Zeitpunkt "übersättigt", und der Zeitabschnitt kann per Zeitreise nicht mehr erreicht werden. Man nennt dies einen ausgebrannten Entscheidungspunkt. Einige sehr heftig umkämpfte Punkte haben bereits diesen Zustand erreicht. Zeitwächter, die sich in eine Zeit wenige Monate vor Beginn des ausgebrannten Abschnittes bringen ließen, um quasi in diesen "hineinzuleben", verstarben unerwartet oder wurden im günstigsten Fall "anderswannhin" verschleppt. Hier scheint sich die Zeit selber zu schützen.

Dieser Selbstschutz der Zeit wirkt übrigens auch in den Zeitabschnitten zwischen Entscheidungspunkten. Daher sind Manipulationen an den Zeitlinien sehr viel schwieriger und unplanbar, aber nicht unmöglich. Manchmal kommt es zu neuen, unerwarteten Verzweigungen. Seien Sie also auf der Hut!

Zeitreise ist eine sehr verwirrende Sache, und so war es nötig, für die Zeitwächter zumindest eine feste Größe zu schaffen, an der sie sich orientieren können. Das Hauptquartier (HQ) wurde vor 200 Jahren eingerichtet. Es befindet sich außerhalb aller Zeitlinien der anderen Universen im sogenannten Nullraum, der seine eigene Zeit besitzt. Von hier aus starten die Einsätze der meisten Zeitwächter. Bleibt ein Wächter zum Beispiel vier Wochen im Einsatz, so kehrt er in das HQ zu einem Zeitpunkt zurück, der vier Wochen nach seinem Weggang liegt. Dadurch wird auch das definiert, was für ihn "Gegenwart" bedeutet. Auf diese Weise wird zumindest der Zeitablauf der Wächter synchronisiert.

Trotz aller Forschung sind viele Effekte der Zeitreise nicht erklärbar. So müßte man annehmen, daß alle Entscheidungspunkte ausgebrannt sein müßten, da sie irgendwann einmal umkämpft worden sind oder werden (aber halt in der Vergangenheit). Das ist nicht der Fall, und man versucht, dies mit Hilfe einer zeitähnlichen 7. Dimension zu erklären, die quasi "senkrecht" zur Zeit steht. Man muß nun zwei Zeitsysteme beachten, die Realzeit und die Orthozeit. Ein realer Zeitpunkt, zum Beispiel das Jahr 3000 AD, kann sich für den Zeitreisenden somit unterschiedlich darstellen, je nach Position in der Orthozeit. So ist es möglich, daß das Jahr 3000 zum Orthozeitpunkt A noch nicht ausgebrannt ist. Besucht er

erneut den Zeitpunkt 3000 AD, so ist die Orthozeit weitergelaufen (Orthozeitpunkt B), und der Punkt ist nun ausgebrannt. Die Orthozeit läuft für jede Person weiter, es existiert keine Möglichkeit der "Orthozeitreise".

Übrigens entstehen manchmal nach einer Manipulation neue Zeitlinien mit neuen Entscheidungspunkten. Diese wachsen dann in Richtung Zukunft aus, zeigen also die umgekehrten Phänomene eines Zeitbebens. Es ist nicht klar, unter welchen Bedingungen es zur Schaffung neuer Realitätszweige kommt.

Auch ist es unklar, warum Zeitreisen nur bis etwa zum Jahr 8510 Galaktischer Zeitrechnung möglich sind. Wer diese Schwelle überschreitet, kehrt nicht mehr in seine Zeit zurück.

Der Zeitkrieg wird hoffentlich enden. Dies wird der Fall sein, sobald sich die Instabilität verfestigt hat und alle Zeitlinien des benachteiligten Strangs abgestorben sind. Viele Zeitforscher vermuten, daß nach der Konsolidierung der Instabilität keine Zeitreise und damit keine Veränderungen an der Historie mehr möglich sein werden. Dieses "nach" bezieht sich natürlich auch auf einen Punkt der Orthozeit. Die Zeitforscher im HQ müssen aber noch einiges klären.

## Ziel der Zeitwächter

Es ist unser Ziel, unsere Zeitlinien zu erhalten und die Konsolidierung der Instabilität in unsere Richtung zu fördern. Desweiteren suchen wir jedoch nach einer Möglichkeit zu verhindern, daß diese Konsolidierung den Untergang eines Großteils der anderen Zeitlinien bedeutet. Leider hatten wir noch nie Kontakt mit dem Zeitgegner, ein Austausch von Informationen fand nie statt.

Unser Augenmerk richtet sich sehr stark auf die Entwicklung des Galaktischen Imperiums Ihrer Gegenwart.

Das Galaktische Imperium (GI) ist ein Staatsgebilde, das sich über die gesamte Milchstraße samt ihrer Sternhaufen ausgedehnt hat. Es wird von fünf Mitgliedsrassen und mehreren Anwärterrassen bevölkert. Die wichtigsten Rassen sind Dunadun, Ganikoi, Menschen, Monotas und Semsis.

Die technische, aber vor allem auch geistige und soziale Entwicklung ist bereits weit vorangeschritten. Der Wohlstand ist groß, und schon lange führte man keinen Krieg mehr. Die Bewohner des GI sind friedlich und umsichtig. Allerdings war die Politik und Ideologie des GI nie ganz unumstritten. So kam es auch zu

verschiedenen Aussiedlerwellen, die unter anderem zur Bevölkerung der Kleinen Magellanschen Wolke führten. Sie als Arrakanther sind Nachfahren solcher Siedler, die als Dissidenten die Milchstraße verließen.

Das GI benutzt zu seiner Regierung riesige, extrem intelligente, ja sogar kreative Biotroniken. In jedem Haushalt finden sich Biotroniken, und jeder Bürger kann sich an allen Orten und zu jeder Zeit in das Öffentliche Biotroniknetz einklinken. Der Kontakt zwischen Computern und Gehirn des Benutzers wird dabei immer direkter.

Dieses Netz ist inzwischen derart weit verspannt, daß es mehr als nur ein einfaches Datennetz darstellt. Jeder Bürger kann innerhalb der gesamten Galaxis jeden anderen erreichen. Wir glauben, daß das Netz die Grundlage für eine Art Nervensystem sein wird. Es wird die Individuen auf allen Planeten verbinden und zu einem einzigen Wesen galaktischen Ausmaßes verschmelzen, einer Art *Superintelligenz*.

Wir hoffen, daß im GI Antworten zu einigen dringenden Fragen des Zeitkrieges gefunden werden. Vielleicht finden seine Mitglieder ja sogar eine endgültige Lösung für unser Dilemma, einen Krieg führen zu müssen, den wir nicht wollen. Wegen dieser vermuteten Schlüsselrolle des GI ist es unser absolutes Ziel, seine Existenz und Weiterentwicklung zu schützen. Wir beten, daß wir dabei nicht auf eine falsche Karte setzen!

## Aufgabe für das Kommando

Es soll nun Aufgabe des Sonderkommandos sein, das GI vor Manipulationen des Zeitgegners zu schützen. Dieser versucht in immer stärkerem Maße, die oben geschilderten Entwicklungen zu verhindern und das GI zu zerstören. Dabei ahnen die Galaktiker nichts vom Zeitkrieg, der um sie herum tobt. Es liegt uns viel daran, daß sich das zunächst nicht ändert!

Wir haben für die *Arrakanth Szrakti* DIE BURG als eigenes HQ ausgewählt. Die Anlagen dieser Festung sind groß genug und auch stark genug, um diesem Zweck gerecht zu werden. Außerdem werden die Tryli und schon gar nicht die paranoiden Kzuntz damit rechnen, daß ein derart naheliegender Sitz gewählt wird. Manchmal sieht man eben den Weltraum vor lauter Sternen nicht. In den nächsten Monaten werden die speziellen Kommunikatoren, mit denen sich das SoKo und das HQ im Nullraum verständigen können, installiert werden.

Außerdem wird auch ein Hangar für die Zeit-Raumschiffe erstellt werden. Sie werden dort Einsatzbefehle und Ausrüstung für die jeweilige Mission erhalten und von dort aus starten. Zumindest teilweise haben Sie bereits Ihre QPMs (Quasi-Psionische Module) ausgehändigt bekommen. Im Laufe der Zeit werden Sie weiter über Hintergründe und Techniken des Zeitkrieges unterrichtet werden.

Denken Sie bei allen Ihren Aktionen an eins: die Zukunft ist ungewiß, ja sogar die Gegenwart und Vergangenheit! Wenn ich Ihnen soeben erzählt habe, daß ich vor wenigen Minuten die Konföderation in 50 Jahren per Zeit-Raumschiff besucht habe, so kann dies schon im nächsten Moment zur Lüge werden. Ein Zeitbeben zerstört einfach die Realitätszweige, in denen eine Konföderation existiert, und neue entstehen aus dem Nichts. Verlassen Sie sich auch nicht darauf, daß Zeitbeben nur an Entscheidungspunkten ausgelöst werden können. Zwar wird nie versucht, die Zeitlinien zwischen Entscheidungspunkten zu verändern, da niemand die Auswirkungen der Manipulationen vorhersagen kann, und sie nur extrem selten überhaupt Wirkung zeigen. Ausnahmen gab es aber schon immer.

## Weitere Hintergrundinformationen

Zum Abschluß wollen wir Ihnen noch ein paar Hintergrundinformationen bieten. Es wird Sie sicher interessieren, wer die Gründer der Zeitwächter waren. Es handelte sich um eine handvoll Rassen, deren Realitätszweiges auf derselben Seite wie die der Ganikoi, Menschen und Monotas liegen. In ihrem Universum verlief die Entwicklung jedoch ganz anders, die Galaxis wird von anderen Spezies beherrscht. Inzwischen wurden Wesen aus allen möglichen Zeitlinien rekrutiert, die aber alle auf derselben Seite der Instabilität stehen. Sie dürfen sich daher nicht wundern, so manche fremdartige Spezies in den Reihen der Zeitwächter anzutreffen.

Die Tryli und Kzuntz werden an bestimmten Entscheidungspunkten vom Zeitgegner mit Fehlinformationen versorgt, die sie in ihrer ablehnenden Haltung gegenüber der Konföderation bestärken. Eigentlich gehören beide Rassen zur selben Seite der Instabilität wie die Zeitwächter. Kontaktversuche schlugen aber immer fehl. Sie müssen jederzeit (nicht nur an Entscheidungspunkten) mit Angriffen der Tryli und Kzuntz rechnen.

Der Angriff auf DIE BURG wurde vom Zeitgegner lanciert. Er hatte sowohl den Tryli als auch den Kzuntz die Position der Festung zukommen lassen. Die genauen Kanäle, über die solche Informationen weitergegeben werden, sind uns nicht bekannt.

Jene Festung wurde übrigens von Kolonisten aus dem GI angelegt, die sich schon damals heftigen Angriffen der Kzuntz ausgesetzt sahen. Dieses Volk wird offenbar vom Zeitgegner aufgehetzt und manipuliert.