

Feliskha mek Brughis

Inhaltsverzeichnis

- [1 Die Spezies](#)
 - [1.1 Aussehen und Fähigkeiten](#)
 - [1.2 Geschichte](#)
 - [1.2.1 Vergangenheit](#)
 - [1.2.2 Heute](#)
 - [1.3 Brughisa](#)
 - [1.3.1 Politik](#)
 - [1.3.2 Gesellschaft](#)
 - [1.3.3 Klassensystem](#)
 - [1.3.4 Ehre und Tradition](#)
 - [1.3.5 Religion](#)
 - [1.3.6 Militär](#)
- [2 Weitere Informationen](#)

Speziesbeschreibung: Feliskha mek Brughis

1 Die Spezies

1.1 Aussehen und Fähigkeiten

Die Feliskha mek Brughis sind ein humanoides Volk, was den Menschen bis auf einige Details sehr ähnlich sieht, allerdings sind sie genetisch eher mit Katzen verwandt. Bei den Feliskha sind die Eckzähne stärker ausgeprägt und vor allem fast doppelt so lang, was auf ihre Fleischfressernatur verweist. Das heißt nicht, daß die ausschließlich Fleisch essen, aber es macht wohl den Löwenanteil der täglichen Nahrung aus.

Die Hauptunterschiede betreffen eher die körperlichen Fähigkeiten. So haben Feliskha grundsätzlich eine bessere Nachtsicht, sind dafür empfindlicher gegen helles Licht. Gerüche können sie besser wahrnehmen und unterscheiden als die meisten anderen humanoiden Spezies. Insgesamt sind die Sinnesleistungen höher als bei den meisten anderen humanoiden Spezies, dafür sind sie aber auch anfälliger wenn die Sinne überreizt werden. Kräftemäßig sind sie den Menschen über-, den Klingonen eher unterlegen, jedoch ist der Bewegungsablauf eines Feliskha viel feiner und eleganter als etwa der eines Klingonen, was wohl auf die feline Natur zurückzuführen ist und daß das Volk noch vor wenigen hundert Jahren ein reines Jägervolk war.

1.2 Geschichte

1.2.1 Vergangenheit

Bis zum großen Aufbruch vor ungefähr 400 Jahren war das brughisanische Volk auf dem Planeten Brughisa beheimatet und der technologische Stand war dem des irdischen Mittelalters ähnlich. Es wurde an alte Naturgötter geglaubt, viel Handwerk und Jagd betrieben, allerdings auch fortschrittliche Alchimie und Astronomie.

Auf dem kleinen Planeten, der eine mittelgroße Sonne umkreist, gab es zwei große Kontinente: K'Tarpe, wo hügelige Wälder den größten Teil der Fläche beanspruchten und die Hauptstadt des Planeten ihren Platz hatte. Dort lebte auch der Hochadel; und Tumagh, der flächenmäßig größere Kontinent. Auf diesem lebte die sog. "einfache" Bevölkerung, hauptsächlich Bauern und Jäger. Interessanterweise war Bildung jedoch schon damals ein wichtiger Bestandteil des täglichen Lebens. Jeder mußte Lesen und Schreiben lernen, denn um an die begehrte Kriegerakademie, die man nach der ca. 8jährigen Schulzeit besuchen konnte, zu kommen, war das unabdingbar. Schließlich waren und sind die Feliskha ein stolzes Volk und niemand würde sich

gerne einen ungebildeten Dummkopf nennen lassen. Aberglaube gab es zwar, aber man war aufgeklärt genug, um nicht alles irgendwelchen bösen Geistern zuzuschreiben, wenn mal etwas schlechtes passierte.

Zu dem Ereignis, das den Beginn des später so genannten **Schwarzen Zeitalters** einläutete, kam es, als einige Raumschiffe der Deghlof auf Brughisa landeten. Die Deghlof sind ein humanoides Volk, welches einem expandierenden Lebensstil folgte und von daher im All umherflog, um neue eroberbare Welten zu entdecken und diese dann weitestgehend auszubeuten. Sofern eine Bevölkerung vorhanden war, wurde die versklavt und zum Abbau der Bodenschätze gezwungen.

So geschah es auch auf Brughisa. Die Bevölkerung setzte sich für die Deghlof überraschend stark zur Wehr, jedoch hatten sie nach wenigen Monaten den Planeten erobert und über 70% der Bevölkerung getötet und weitere 20% versklavt.

Normalerweise würde ein Feliskha eher sterben als sich versklaven zu lassen, aber man war nicht so dumm, die eigene Rasse aufs Spiel zu setzen für den eigenen Stolz. Man sann eher auf Rache, selbst wenn es erst die Kindeskinde sein sollten, die diese Rache nahmen.

Die Teile der Bevölkerung, die sich vor den Übergriffen retten konnten, suchten Schutz in den weitläufigen Höhlen, die unter den Magnetit-Gebirgen in großer Zahl zu finden waren. Dort wurde dann mit der Zeit ein organisierter Widerstand entwickelt, der Deghlof-Patrouillen angriff und ihnen alles an Ausrüstung stahl, was tragbar war. Innerhalb von vierzehn Jahren hatten es die Deghlof nicht fertiggebracht, diesen Höhlenkomplex zu betreten und auch wieder lebend zu verlassen. Dann kam der Entschluß, die Höhlen von außen zu versiegeln und nur noch Wachstationen zu errichten, aber keine Patrouillen mehr dorthin zu schicken, damit den Feliskha nicht noch mehr Ausrüstung in die Hände fallen sollte.

Die Feliskha indes hatten sich von ihrem mittelalterlichen Stand schnell an die neuen Möglichkeiten gewöhnt, die die Deghlof-Technik mit sich brachte. Man kann sagen, daß die Feliskha wegen der Eroberung durch die Deghlof gut 1000 Jahre Entwicklung in knapp achtzig Jahren durchgemacht haben.

In dieser Zeit wurde die gestohlene Ausrüstung der Deghlof von den Wissenschaftlern und Feinhandwerkern immer weiter erforscht und für die Feliskha nutzbar gemacht. Es wurde eher mit großer Neugier als mit Furcht auf die fremde Technik zugegangen, was den schnellen Fortschritt ermöglichte.

Nach 81 Jahren der Besatzung war es also soweit, die große Revolution sollte beginnen.

An verschiedenen geheimen Ausgängen der Höhlen wurden Trupps losgeschickt, die zuerst die Energieversorgung und die Kommunikationsmöglichkeiten der Deghlof-Streitkräfte lahmlegen sollten. Die Besatzer waren indes mit der Zeit immer unvorsichtiger geworden, da auch die Überfälle von Splittergruppen immer seltener geworden waren. Die letzten drei Jahre herrschte sogar eine Art Frieden auf der Oberfläche, so daß der Aufstand für die Deghlof eher überraschend kam.

Heilloses Chaos herrschte erst in den Reihen der Besatzer. Innerhalb weniger Tage war die ganze Kommunikation lahmgelegt und überall wurden vereinzelt Brückenköpfe eingenommen, was einen gezielten Gegenschlag nur schwer ermöglichte.

Nicht zuletzt solchen Leuten wie **General Trimara Monata** und **Clanhäuptling Ildas Torlebhagh** war es zu verdanken, daß die Revolution einigermaßen nach Plan und nicht zu ungeordnet geführt wurde.

Die Befreiung ging sehr gut voran und innerhalb weniger Wochen wurden über 300000 Feliskha befreit, die sich dann auch dem Aufstand anschlossen. Durch diese befreiten Sklaven kamen auch Fachkräfte hinzu, die schwere Maschinen und auch schnelle Kampffahrzeuge bedienen konnten. Die Entschlossenheit und der Siegeswille, wohl aber auch nur primitiver Rachedurst trieben die Feliskha zu Höchstleistungen an und innerhalb von drei Jahren wurden die Deghlof regelrecht vom Antlitz des Planeten getilgt. Die Rebellen gingen dabei mehr als gründlich vor. Sie schlachteten alles ab, was nicht schnell genug fliehen konnte. Die Verluste bei den Feliskha waren zwar nicht unerheblich, aber von den Deghlof wurde keiner am Leben gelassen, egal ob Mann, Frau, Kind oder Greis. Zu stark war der Haß auf dieses Volk, als daß der Verstand

der Gnade ein Vorrecht einräumen konnte. Der Aufstand und die Befreiung von den Deghlof ging als unehrenhaftester und blutigster Krieg aller Zeiten in die brughisanische Geschichte ein. Heute sind die Deghlof so gut wie ausgerottet.

Einige Jahre danach blühte das inzwischen erholte Volk erst so richtig auf und setzte die erbeutete/erlernte Technologie auch für friedliche Zwecke ein. In Wissenschaft und Medizin wurden große Fortschritte gemacht, was die Bevölkerungszahl schnell ansteigen ließ, bis auf eine beträchtliche Anzahl von über 40 Millionen Einwohner auf dem gesamten Planeten. Das entspricht der 2,5fachen Bevölkerungsdichte vor dem "Schwarzen Zeitalter".

Eine Forschungsexpedition unter der Leitung des bekannten Geologen Professor Jilmakk Owigh entdeckte nach monatelanger Forschung, daß der Planet am Zerfallen war. Schuld waren die Deghlof, die dem Planeten in ihrer Gier schwere Terraforming-Veränderungen zugefügt haben, was den Planeten in Unwucht und deswegen sogar ein wenig aus der Bahn brachte und ihn in wenigen Jahrzehnten wohl zerbersten lassen würde, wenn er nicht vorher sowieso in die Sonne fallen würde.

Aufgrund dessen wurden mit den Raumschiffen der Deghlof und deren Technologie große Werften im Orbit von Brughisa errichtet, wo dann in den folgenden Jahren große Kolonieschiffe gebaut wurden, die größten mit einem Fassungs- und Versorgungsvolumen für mehrere hunderttausend Personen auf mehrere Jahre. Während des Schiffsbaus entwickelte sich ein völlig eigener Schiffsbaustil, der sich stark von dem der Deghlof unterscheidet. Vor allem wurden mehr Waffen an den Schiffen angebracht, was die Ingenieure später während der Reise oftmals in den Wahnsinn treiben konnte, da die Energiesysteme der Schiffe nicht für so eine Überbeanspruchung ausgelegt waren. Nach dem damaligen Stil werden auch heute noch Schiffe gebaut, allerdings mit ausgeglicheneren Energie- und Waffensystemen.

Als nach elf Jahren genug Kapazitäten für die Flucht vom Planeten geschaffen waren, ging die unbestimmte Reise los. Ratsoberrhaupt **Thralikh Orgrimm** hatte verfügt, daß niemand zurückgelassen werden soll, was bei vielen Alten auf Unmut traf, da diese lieber auf ihrem Heimatplaneten gestorben wären. Viele mußten regelrecht auf die Schiffe gezwungen werden.

Auf der Reise zu einer möglichen neuen Heimat, die nun ganze 18 Jahre dauern sollte, mußten viele Schlachten gegen Piraten, kriegerische Völker und auch Naturkatastrophen geschlagen werden. Ungefähr acht Millionen Feliskha verloren in dieser Zeit ihr Leben in solchen Situationen. Vor allem gegen Deghlof-Schiffe wurde oft gekämpft, da es sich die Feliskha zum heiligen Ziel gemacht hatten, die Deghlof auszurotten. Während dieser Zeit wurde die ursprüngliche Heimatwelt der Deghlof entdeckt und gnadenlos dem Erdboden gleichgemacht.

Dank eines starken Rates und guter Captains blieb die riesige Flüchtlingsflotte gut zusammen und erreichte nach 18 Jahren einen unbewohnten Planeten, der zufällig ähnliche Maße und Umweltbedingungen aufwies und auch von niemandem beansprucht zu werden schien.

Vorschläge, diesen Planeten "Brughisa 2" zu nennen, wurden abgelehnt, also wurde er der Einfachheit und der Identitätsfindung halber "Brughisa" genannt.

Innerhalb der nächsten Jahre wurden ganze Städte aus dem Boden gestampft und viele der Kolonieraumschiffe wurden demontiert und die Einzelteile für andere Zwecke wieder verbaut. Die wenigen Kriegsschiffe wurden in zwei Werften wieder auf Vordermann gebracht und man gab auch erste Handelsschiffe in Auftrag.

Nach circa zwanzig Jahren war es dann soweit: Man wagte sich in den Weltraum hinaus!

Ein Handelsschiff wurde immer von zwei Kriegsschiffen begleitet und die planetare Verteidigung konnte sich auch sehen lassen. Nie wieder wollte das stolze Volk der Feliskha mek Brughis einem Feind unterlegen sein. Daher übertrieben sie es auch ein wenig mit den Verteidigungseinrichtungen, was etwaige Handelspartner oft erstmal zum Nachgrübeln anregte, ob dieses überbewaffnete Volk wirklich der geeignete Handelspartner wäre.

Nach einiger Zeit florierte der Handel mit anderen Völkern aber und die anfänglichen Annäherungsängste und vor allem das Mißtrauen der Feliskha gegen fremde Völker wichen einer gesunden Aufgeschlossenheit Neuem gegenüber.

1.2.2 Heute

Inzwischen haben die Feliskha die beiden Nachbarplaneten besiedelt und haben über 80 Kolonien und feste Handelspartner überall verstreut im Quadranten. Die Flotte, welche größtenteils auf Kampf ausgelegt ist, setzt sich aus zur Zeit knapp über 1200 Schiffen verschiedener Klassen zusammen. Jedoch sind die Feliskha keineswegs auf Eroberung aus. Allerdings sind sie der Meinung, daß man sich auf jeden Fall gegen alles und jeden verteidigen können sollte. Man kann sagen, sie sind von einem einfachen Jäger- und Kriegervolk zu einem der mächtigsten Völker in dieser Ecke des Quadranten geworden. Mit der Föderation trat man offiziell im Jahre 2360 in Kontakt. Interessanterweise besuchten Scoutschiffe der Feliskha die [Erde](#) schon früher, genauer gesagt so in den 1970er Jahren, aber man entschloß sich, mit einem Erstkontakt noch zu warten, da die Menschen für den Kontakt mit anderen Spezies noch nicht bereit erschienen.

1.3 Brughisa

Das neue Heimatsystem der Feliskha liegt am äußersten Rand des Beta-Quadranten in einem von der Föderation weitestgehend unkartographierten Gebiet. Daher auch das anfängliche Desinteresse an der [Erde](#) der 1970er. Der Weg war einfach zu weit.

1.3.1 Politik

Das Volk nennt sich **Feliskha mek Brughis**, was wörtlich übersetzt "Katzen des Donners" heißt. Das Reich ist als **Brughisanisches Sternenimperium** bekannt und erstreckt sich über ca. 30 Lichtjahre im Radius.

Die Regierung bildet ein Rat aus zwölf von der Bevölkerung gewählten Vertretern plus einem Ratsoberhaupt, der die letzte Instanz bei Streitigkeiten stellt. Zur Zeit hat Ratshäuptling Kilrogh Tramussa dieses Amt inne.

Wahlen sind alle 30 Jahre, wobei man bedenken muß, daß ein Erdenjahr sieben brughisanische Jahre währt. Also dauert eine Legislaturperiode eigentlich nur etwas mehr als vier Erdenjahre.

Dem Rat unterstehen die verschiedenen Ministerien sowie die Botschafter für Außenpolitik. Kalidor Muntakar's Schwester Kriltane ist eine der Botschafter von Brughisa und ist für die Beziehungen zur Föderation zuständig.

1.3.2 Gesellschaft

Es ist bei diesem Volk unerheblich für die meisten Berufe und Ämter, ob man ein Mann oder eine Frau ist. Das war vor dem **Schwarzen Zeitalter** noch anders, aber während dieser schlimmen Zeit taten sich viele Frauen als hervorragende Führungskräfte hervor, was ein Umdenken in der früher eher patriarchischen Gesellschaft hervorrief.

1.3.3 Klassensystem

Es existieren drei Hauptklassen in der Bevölkerung. Im Rat sind aus jeder Klasse vier Vertreter dabei, damit es nicht zu Ungleichgewicht der Interessen und Kräfte kommt.

Der Hochadel ist die kleinste Klasse, jedoch trotzdem die mächtigste. Viele Vertreter dieser Klasse haben eigene Raumschiffe, die teils sehr luxuriös ausgestattet sind.

Der Niederadel besteht größtenteils aus einflußreichen Häusern, die den größten Teil des brughisanischen Militärs stellen. Angehöriger des Militärs zu sein oder gewesen zu sein, ist fast schon Bürgerpflicht für den Niederadel. Dieser Klasse gehört auch das Haus Muntakar an.

Die "niedrigste" Klasse ist zugleich auch die größte Klasse. Über 60% der brughisanischen Bevölkerung gehören ihr an. Sie sind meist Jäger, Handwerker, Bauern und Händler.

Es ist ohne große Umstände möglich, in eine andere Klasse zu wechseln, sei es durch militärische Erfolge oder durch geschickt arrangierte Heiraten. Auch ist es nicht so, daß man als Angehöriger einer "niederen" Klasse irgendwelche Nachteile hätte. Man ist effektiv nur weniger einflußreich auf das Weltgeschehen, aber es wird niemand schief angesehen, nur weil er nicht dem Hochadel angehört. Gute Handwerker sind eben so hoch angesehen wie erfolgreiche Krieger, die auf den Raumschiffen ihren Dienst tun.

1.3.4 Ehre und Tradition

Eine wichtige Rolle spielt der persönliche Ruf und die Ehre, sowie auch die eines Hauses. Anders als in manchen Völkern üblich, ist Schande nicht erblich. Wenn jemand Schande über sich gebracht hat, kann im Normalfall nicht die ganze Familie dafür verantwortlich gemacht werden. Allerdings, wer einen guten Ruf besitzt, hat logischerweise auch bessere Chancen, in begehrte Ämter gewählt zu werden.

Die Feliskha halten gern an alten Traditionen und Ritualen fest, besonders, wenn es um Feste, Beförderungen, Ernennungen oder auch Begräbnisse geht. So wird sichergestellt, daß es zu jedem Anlaß was zu feiern gibt, weil es sich bei den Feliskha um ein recht feierfreudiges Volk handelt.

1.3.5 Religion

In der brughisanischen Gesellschaft spielt die Religion eine eher untergeordnete Rolle. Es gibt zwar Schamanen, welche die alten Naturlehren aufrechterhalten, jedoch werden die alten Götter, zu denen man früher zu bestimmten Gelegenheiten betete, im Allgemeinen meist nur noch sprichwörtlich erwähnt.

Das Prinzip einer Hölle ist den Feliskha unbekannt. Wer stirbt, wird bei einem redlichen Lebenswandel vom Großhäuptling Uldas Ingrim zum ewigen Heldenfestmahl eingeladen. Wer sich zeitlebens eher zur Schande gereicht hat, wird wiedergeboren und muß ein weiteres Leben leben, um es dann vielleicht dieses Mal zum Festmahl zu schaffen.

1.3.6 Militär

Die meisten Feliskha versuchen nach dem Schulabschluß ihr Glück bei der Brughisanischen Imperialflotte, da der Dienst dort viel Ruhm und Ehre verspricht. Natürlich ist dieses Leben nichts für jeden und fast die Hälfte hört nach dem ersten Jahr auch schon wieder auf.

Die Ausbildung dauert drei Jahre, dann kann man auf einem Schiff als Ensign anheuern, wo man dann entweder bis zum Heldentod oder eben bis zum freiwilligen AUsscheiden bleibt. Seltener wird der Dienst vom [Arzt](#) beendet und noch seltener sind unehrenhafte Entlassungen, denn dafür muß man schon etwas wirklich Großes verbrochen haben.

Die Jahrgangsbesten werden eingeladen, sich an der Akademie der Ehrengarde zu versuchen. Wer die Aufnahmeprüfung schafft, hat weitere vier Jahre harten Trainings vor sich. Die Ehrengarde ist die absolute Elite und nur dem Kanzler unterstellt. Sie hat eigene Schiffe und wird zu Geheimeinsätzen oder als Leibgarde des Kanzlers eingesetzt.

Die Brughisanische Imperialflotte besteht aus ca. 1200 Schiffen, die überall im Alpha- und Betaquadranten unterwegs sind. Der Löwenanteil besteht aus Kriegsschiffen, die in Friedenszeiten als Frachter und Handelsschiffe zweckentfremdet werden. Es gibt von Ein-Mann-Jägern bis zum zwei Kilometer langen Trägerschiff alles erdenkliche und jedem Kapitän ist es selbst überlassen, wie er sein Schiff führt. Das führt zwar gelegentlich zu seltsam anmutenden Konstellationen, was Aussehen des Schiffs und Mannschaftsführung betrifft, aber solange alles reibungslos läuft, hat das Oberkommando nichts dagegen. Alle militärischen Schiffe verfügen über eine [Tarnvorrichtung](#), die jedoch in keinerlei Verbindung mit der romulanischen Tarnvorrichtung steht. Zivile Schiffe haben eher selten Tarnvorrichtungen, da das Nachrüsten mit erheblichen Kosten und natürlich viel Papierkram verbunden ist.

2 Weitere Informationen

Bei weiteren Fragen zu diesem Thema bitte auf der Diskussionsseite melden.