

## Marodeure

Die Enterprise sucht eine außerirdische Kolonie auf, um von dort Deuterium zu erwerben. Nur kurz nach ihrer Ankunft wird die Raffinerie von Klingonen angegriffen. Archer & Co. wollen den Kolonisten dabei helfen, sich zur Wehr zu setzen.

[< Vorherige Episode](#) | [Nächste Episode >](#)

Originaltitel: Marauders

Episodennummer: 2x06

Bewertung:

Erstausstrahlung USA: 30.10.2002

Erstausstrahlung D: 26.09.2003

Drehbuch: Rick Berman & Brannon Braga

Regie: Mike Vejar

Hauptdarsteller:

Scott Bakula als Captain Jonathan Archer,  
 Connor Trinneer als Commander Charles "Trip" Tucker III,  
 Jolene Blalock als Subcommander T'Pol,  
 Dominic Keating als Lieutenant Malcolm Reed,  
 Anthony Montgomery als Ensign Travis Mayweather,  
 Linda Park als Ensign Hoshi Sato,  
 John Billingsley als Doctor Phlox.

Gastdarsteller:

Larry Cedar als Tessic,  
 Steven Flynn als Maklii,  
 Bari Hochwald als E'lis,  
 Jesse James Rutherford als Q'Elle,  
 Robertson Dean als Korok,  
 Wayne King Jr. als Klingon #1,  
 Pee-wee Piemonte als Klingon #2 u.a.

Kurzinhalt:

Die Crew der Enterprise möchte den Deuteriumvorrat des Schiffes aufstocken. Zu diesem Zweck besucht man eine außerirdische Kolonie, wo dieser Stoff hergestellt bzw. befürdert wird. Doch die Kolonisten reagieren auf die menschlichen Besucher eher abweisend, und wollen ihnen für die eine oder andere Reparatur maximal einen marginalen Anteil des befürderten Deteriums hergeben. Kurz darauf wird der Enterprise-Crew auch der Grund dafür klar: Die Kolonisten werden von einer Gruppe Klingonen terrorisiert, die alle paar Monate vorbeikommen und die Deuteriumvorräte der Kolonie plündern. In Kürze ist der nächste Besuch fällig, und die Kolonisten haben jetzt schon zu wenig Deuterium, um den Klingonen die von ihnen geforderte Menge zu übergeben. Archer ist ob des Vorgehens der Klingonen erzürnt, und will die Kolonisten nicht einfach so sich selbst überlassen. Doch wenn die Crew der

Enterprise gegen die Klingonen ins Feld zieht „ was wÄ¼rde sie daran hindern, einfach spÄ¤ter wieder zu kommen und Ä¼ber die Kolonie herzufallen? Wie es scheint, ist die einzige MÄ¶glichkeit, die UnabhÄ¤ngigkeit der Deuteriumraffinerie langfristig zu sichern, den Kolonisten beizubringen, wie sie sich selbst gegen die Klingonen zur Wehr setzen kÄ¶nnen. DafÄ¼r bleiben Archer und seiner Crew jedoch weniger als drei Tage Zeitâ€!

DenkwÄ¼rdige Zitate:  
"You won't hurt me."

"It's not you that I'm worried about!"

(Mayweather scheint vor T'Pols KampfkÄ¼nsten durchaus Respekt zu haben.)

Review:

Das Grundkonzept der Handlung aus "Marodeure" mag ja genau genommen dem Western-Klassiker "Die glorreichen Sieben" bzw. dessen Vorlage "Die sieben Samurai" entlehnt sein, ich muss allerdings gestehen, sowohl bei der Erst- als auch nun bei der Zweisichtung in erster Linie an "Das A-Team" gedacht zu haben. Die "MilitÄ¤rs", die einer Gruppe von Leuten die terrorisiert werden und sich nicht wehren kÄ¶nnen zu Hilfe kommen, ihnen Waffen bringen, Fallen auslegen, und so weiter; hÄ¤tte nur noch gefehlt, dass sich Archer am Ende mit Zigarre im Mund in die Kamera gedreht und gesagt hÄ¤tte "Ich liebe es wenn ein Plan funktioniert!". Womit ihr wohl auch schon meinen ersten groÄ¥en Kritikpunkt an "Marodeure" erahnen kÄ¶nnt: Sonderlich originell war das ganze ja nun nicht unbedingt. Auch an Spannung lieÄ¥t es diese Episode wieder vermissen; und zu allem Äœberfluss war "Marodeure" doch eher inhaltsarm, da der Grundgedanke in meinen Augen zu dÄ¼rfzig war, um die Laufzeit sinnvoll und unterhaltsam zu fÄ¼llen. Beim "A-Team" Ä¼berbrÄ¼ckt man die Vorbereitung auf das groÄ¥e Finale ja in erster Linie mit der tollen Interaktion zwischen den Charakteren. "Enterprise" hat leider fÄ¼r dieses 30-minÄ¼tige Intermezzo bis zum Grande Finale (?) nichts (interessantes) zu bieten.

Auch den Einstieg fand ich nicht Ä¼bermäßig gelungen. Die Ankunft der Enterprise-Leute mal aus Sicht der Kolonisten zu sehen, war zwar nett, es war aber zu schnell zu offensichtlich, dass sie etwas verbergen. Immerhin hat man das "Verwirrspiel" nach 10 Minuten aufgegeben. Die nachfolgende Diskussion, ob bzw. wie man ihnen helfen soll und kann, fand ich aber wenig interessant; wie eben auch die Vorbereitungsarbeit auf die Konfrontation am Ende. Hier hÄ¤tte es einfach Charakterszenen oder Ähnliches gebracht, um diesen Teil der Handlung aufzuwerten und interessant zu gestalten. Das GeplÄ¤nkel zwischen Trip und dem Jungen war mir dafÄ¼r aber entschieden zu wenig. Komisch erscheint mir auch, dass das klingonische Schiff â€“ obwohl die doch schon um einiges lÄ¤nger durchs All fliegen als die Menschen â€“ scheinbar Ä¼ber schlechtere Sensoren als die Enterprise verfÄ¼gt. Auch die Tatsache, dass sie am Ende beim Herunterbeamten nicht bemerken dass sich die Koordinaten der Siedlung verÄ¤ndert haben, erschien mir unglaublich. Ihre Flucht am Ende erschien mir auch eher untypisch â€“ seit wann fliehen Klingonen vor einem Kampf? Generell hatten sie bei "Marodeure" die undankbare Aufgabe, auch wirklich in jede dÄ¤mliche Falle zu tappen, die man ihnen gestellt hat. Und auch auf den letzten Kommentar von Korok hÄ¤tte ich verzichten kÄ¶nnen, war dieser doch in erster Linie dazu da, dem Zuschauer klar zu machen, dass Archer mit seinem Plan Erfolg hatte und die Klingonen nicht wiederkommen werden. Ein etwas weniger eindeutiges Ende, wo man zumindest die dÄ¼stere MÄ¶glichkeit in den Raum stellt, dass die Klingonen zurÄ¼ckkommen kÄ¶nnten um bittere Rache zu nehmen, hÄ¤tte ich vorgezogen.

Ein paar positive Aspekte gab es aber auch. Den neuen AuÄ¥enmissions-Anzug von T'Pol fand ich sehr schick; er steht ihr auch ausgezeichnet. Gut gefallen hat mir auch, dass sie am Ende ein paar Klingonen-Ärsche versohlen durfte. Das Schiff der Klingonen war nett designt; umso bedauerlicher, dass wir es nur fÄ¼r ein paar Sekunden zu sehen bekamen. Und auch das Set der Siedlung war gut gestaltet und umgesetzt. Inszenierung, Musik und schauspielerische Leistungen waren ebenfalls auf einem hohen Niveau; vor allem das actionreiche Finale war gut umgesetzt und vermochte durchaus, zu unterhalten. Letztendlich hilft das aber halt alles nur bedingt etwas, wenn die Handlung nichts taugt, bzw. diese zu dÄ¼rfzig ist, um 45 Minuten zu fÄ¼llen. Immerhin gab es auch wenig, dass mich gestÄ¶rt oder sogar richtiggehend geÄ¤rgert hÄ¤tte (mit Ausnahme vielleicht der am Ende zu leicht abziehenden Klingonen). Ist ja auch schon etwas; Ändert

letztendlich aber auch nichts daran, dass "Marodeure" ungemein belanglos ist, und nur beim actionreichen Finale halbwegs gut zu unterhalten vermochte. Der Rest war mal wieder flüssiger als D2O.

Fazit:

Das E-Team. Mit diesem schlichten Begriff kann man eigentlich kurz und prägnant alles zusammenfassen, was es über diese Folge zu sagen gibt. Die Grundidee ist mal wieder geklaut (etwas, dass mir persönlich viel zu oft bei Enterprise vorkommt; wo bleiben die originellen Ideen?), und weder sonderlich spannend noch interessant. Vor allem der Mittelteil, mit den ganzen Vorbereitungen, zieht sich ganz schäbig; die Interaktionen zwischen den Figuren sind einfach zu schwach, um diesen Teil unterhaltsam zu machen. Zudem störte ich mich wieder mal am einen oder anderen Element, das mir unlogisch erschien – wobei diesbezüglich vor allem die am Ende kampflos den Schwanz einziehenden Klingonen hervorstechen – sowie das zu eindeutig glückliche Ende. Zwar sind Sets, Effekte, schauspielerische Leistungen, Musik und Inszenierung soweit wieder auf einem ordentlichen Niveau, und die nette Action am Ende sorgt dann wenigstens für ein paar Minuten für gute Unterhaltung. Insgesamt war das allerdings zu wenig bzw. zu spät, um den Gesamteindruck der Episode noch nennenswert zu verbessern.

Wertung: 1.5 von 5 Punkten

Christian Siegel

Inhaltsbeschreibung:

Der Enterprise geht bald das Deuterium aus. Deshalb fliegt Archer mit T'Pol und Trip zu einem kleinen Planeten, um in der dortigen Raffinerie nachzufragen, ob man einen Handel arrangieren kann. Doch Tessic, der Chef der Raffinerie erzählt Archer, dass man das Deuterium für jemand anderen lagern würde und man deshalb nichtsbrig hat. Da zwei der Förderanlagen nicht funktionieren, bietet Archer an, diese zu reparieren, wenn man dafür 200 Liter Deuterium bekomme würde. Tessic geht darauf ein und Trip macht sich an die Arbeit. Archer bemerkt schon bald, dass die Leute alle ziemlich nervös sind. Da meldet sich Travis von der Enterprise. Gerade ging ein klingonisches Schiff unter Warp. Der Captain weckt den Piloten an, außerhalb der Reichweite der Sensoren der Klingonen zu bleiben. Auch die Leute von der Raffinerie haben die Ankunft der Klingonen bemerkt. Schnell werden Frauen und Kinder in Sicherheit gebracht. Auch das Aufklärerteam soll sich verstecken.

Da beamen auch schon die Klingonen auf die Oberfläche und verlangen ihr Deuterium. Tessic erklärt ihnen, dass durch den Ausfall der Förderanlagen, die gewünschte Menge nicht vorhanden ist. Die Klingonen werden ungeduldig und geben den Arbeitern vier Tage, um die Menge zu beschaffen. Anschließend beamen sie wieder zurück und verlassen den Orbit. Archer ist fassungslos. Er fragt die Arbeiter, warum sie sich nicht wehren, doch die haben weder die richtigen Waffen, noch das Training. Der Captain bietet seine Hilfe an. Nach einem Zögern nehmen die Hilfsbedürftigen das Angebot an. Um die Klingonen in eine Falle zu locken, wird die Siedlung um ein paar hundert Meter versetzt. Archer beabsichtigt so, die Pionierer zu den versteckten Deuteriumventilen zu locken und diese anschließend in Brand zu setzen. T'Pol unterrichtet in der Zwischenzeit die Arbeiter in den Grundzügen des vulkanischen Kampfsportes und Malcolm im Gebrauch von Waffen. Vier Tage später: Die Klingonen kehren zurück - doch keiner der Raffineristen ist zu sehen. Die Pionierer werden misstrauisch und beginnen die Siedlung zu durchsuchen. Da geraten sie in einen Hinterhalt und ehe sie sich versehen, stehen sie auch schon inmitten der brennenden Deuteriumfelder. Tessic droht den Klingonen und verlangt von ihnen, dass sie sich nie wieder hier blicken lassen sollen. Zähneknirschend beamen sich die Klingonen nach oben und fliegen davon. Die Arbeiter sind der Crew der Enterprise unendlich dankbar und schenken ihr dafür 2000 Liter Deuterium.

Michael Melchers

(Bilder © CBS/Paramount)

Mitreden! Sagt uns eure Meinung zur Episode im SpacePub!

{moscomment}