STAR TREK™ ADVENTURES



DER ALPHA-QUADRANT

QUELLENBUCH

ALPHA QUADRANT

BREEN

SEGINUS [Gamma Bootis]
Chi Herculis
ALRAKIS [Mu Draconis]
GAVARIA [Sigma Pegasi]
16 Cygni
THETA CYGNI
NEETHIA [Xi Pegasi]
AR-558
DENOBULA TRIAXA [Iota Bootis]
Lambda Bootis
Theta Draconis
51 Pegasi
PYRITHIA [26 Draconis]
ORELLIUS [Orellious]
GEMULON
ALDHIBAIN [Eta Draconis]
EDASICH [Iota Draconis]
HELASPONT-NEBEL
Subraumrelais AR-558
PREE [Iota Piscium]
Chi Draconis
DENEB KAITOS [Beta 16 Ceti]
NEHRU
ULTIMA THULE
VALERIA
MARIAH
KAVARIA
Omega Piscium
ALKAID [Eta Ursae Majoris]
OREON [Bajor]
INKARIA
FREE HAVEN [BAJOR]
ROLOR-NEBEL
LAMEMDA
TZENKETHI-
TZENKETH
KOALITION
STERNBASIS 621
VOLNAR [Bajor]
DELAVI
KOBHEERIA
ALPHA 441
GAMMA 7
U.S.S. Voyager verschwunden [2371]
TEMECKLIA
PORTAS
SEPTIMUS
BADLANDS
DUNKLE-MATERIE-NEBEL
QUINOR
NIVOCH
KOBALID
DOZARIA
LAZON
ATBAR
PULLOCK
FAHLEENA
OLMERAK
SIMPERIA
REGULAK
AVENAL
PROPHET'S LANDING [Bajor]
REGULON
CARDASSIANISCHE
CARDASSIA
KORALIS
MONAC
ARAWATH
KORA
BAJOR [B'hava'el, Andros]
DEEP SPACE 9
XEPOLITE
GORALIS
TORROS
TEVAK
TRIVAS
BARDEEZI
UNION
SARPEDION
KELVAS
AMLETH
KORMA
AMLETH-NEBEL
UNEFRA
ORIAS
SOUKARA
LOVAL
PANORA
SOLOSOS
VALO
DORVAN
QUATAL
TORGA
VOLON
CHIN'TOKA
KOTARA BARATH [Kantare]
TRELKA
McALLISTER-
C-5-NEBEL
STERNBASIS 211
SHEVA
CUELLAR
SALVA
ARGOLIS-CLUSTER
SOLARION
MERAK [Beta Ursae Majoris]
STERNBASIS 310
Alpha Trianguli
LYA [Lya Station Alpha]
TAGRA
TOHVUN
ESKA
CAPELLA [Alpha Aurigae]
DAKALA
EVORA
MANZAR [Mazar]
RISA [Epsilon Ceti]
81 Cancri
VANDEN
DOPA
TONG-BEAK-NEBEL
ALGIRA
ALMATHA
CELTRIS
DEMILITARISIERTE ZONE
OMEKLA
VELOS [Veloz Prime]
JUHRAYA
TRACKEN
VITAR [Vetar]
TOPIN
MERICOR
HAKTON
BRYMA
AUSSENPOSTEN 47
SALTOK
RONARA
HUGORA-NEBEL
RAKAL
AUSSENPOSTEN G1
UMOTH
CAMOR
KELRABI
SETLIK
Argus-Phalanx
TORMAN
RUDELLIA
ARGAYA
LYSHAN
ALPHA MAJORIS [Dubbe, Alpha Ursae Majoris]
IADORA
STERNBASIS 129
MATHEN
TAMMERON
STERNBASIS 47
BETREKA-
NEBEL
ALDEBARAN [Alpha Tauri]
74 Orionis
Mu Andromedae
BELOTI
TALARIANISCHE
PENTHARA
TALAR
REPUBLIK
STERNBASIS 214
Upsilon Ursae Majoris
ALRESCHA [Alpha Piscium]
STERNBASIS 11
BENECIA
ALGOL [Beta Persei]
TANIA BOREALIS [Lambda Ursae Majoris]
TALOS
MENKALINAN [Beta Aurigae]
ZIBAL
Tau Ursae Majoris
TALOS-STERNENGRUPPE
K'NORMIA [Psi Tauri]
GAMMA TRIANGULI
Beta Trianguli
Camus
STERNBASIS 2
PLANET Q
O'RYANS PLANET [Shamin]
DEEP SPACE K-7
DELTA-AUSSENPOSTEN 11
14 Eridani
DONATU
ZIBAL [Zeta Eridani]
AZHA [Eta Eridani]
SHERMAN-PLANET
Beta Leonis Minoris [Beta XIIa]
ORGANIA
AMAR
38 Lyncis
Lambda Gemin
S.S. Kobayashi Maru zerstört
SON'A
TARLAC
ELORA
PREENOS [Rho Geminorum]
NIBURON [Mu Ceti]
STERNBASIS G-6
KANTARE [37 Geminorum]
GOREN [Delta Geminorum]
ALZIRR [Xi Geminorum]
BA'KU
BRIAR PATCH
CASTOR [Alpha Geminorum]
Suliban
RAKON [39 Tauri]
PYRELLIA [Psi Aurigae]
BETAZED
TENDARAS-CLUSTER
GAMMA CETI
MINOS KORVA
Sigma Bootis
ARCTURUS [Alpha Bootis]
ALTAIR [Alpha Aquilae]
VEGA [Alpha Lyrae]
FOMALHAUT [Alpha Piscis Australis]
Theta Sculptoris
61 Virginis
BORKA [Beta Hydri]
YADALLA
CALDER
PORRIMA [G Virginis]
DRAYLAX [Epsilon Indi]
TENEEBIA [Diodem, Alpha Comae Beren.]
Alpha Mensae
NELVANA
Barnards Pfeilstern
Lalande 25372
Beta Comae Berenices
ALPHA CENTAURI [Proxima]
STERNBASIS 39-SIERRA
KALEB [Caleb, Chi Eridani]
TELLAR [61 Cygni]
SOL [Erde]
BABEL [Wolf 424]
ZAVIJAVA [Beta Virginis]
SIERRA-AUSSENPOSTEN
Iota Horologii
DRAKEN
ROMEO-AUSSENPOSTEN
BARRADAS II
SIGMA DRACONIS
CHARA [Beta Canum Venticorum]
Van Maanens Stern
Wolf 359
KAFERIA [Tau Ceti]
CHERON [83 Leonis]
TAUGUS [Gamma Equulei]
p Eridani
SIRIUS [Procyon, Alpha Canis Majoris]
ANDORIA [Procyon, Alpha Canis Minoris]
AXANAR [Epsilon Eridani]
LORACUS [61 Ursae Majoris]
Groombridge 34
ALDUS PRIME [Ross 614]
Echo 1
J'Ral [Supernova-Überrest]
P'JEM [Luytens Stern]
VULKAN [40 Eridani A]
TERRA NOVA [Eta Cassiop.]
COR CAROLI
13 Ceti
Mu Cassiopeiae
XIRILLIA
PELIAR ZEL
Epsilon Sculptoris
Delta Leonis
Alpha Fornacis
LORILLIA [Gamma Leporis]
ARGELIUS [Iota
AKAALI
Tau 1 Eridani
ALPHA
47 Ursae Majoris
ORION [Pi 3 Orionis]
DENEVA [Kappa Fornacis]
STERNBASIS 12 [GAMME 400]
MAB-BU
36 Ursae Majoris
Echo 2
11 Leonis Majoris
VALAKIS
DRAYLON [New Kentanna]
Iota Persei
Chi Ceti A
Echo 3
CORIDAN [Chi 1 Orionis]
BETA RIGEL
Theta Ursae Majoris
POLLUX [Beta Geminorum]
NAUSICAA
NYRALAN [Alph
CALDIK
TRILL [Trillius Prime]
KLAESTRON
FARIUS
GALADOR
KOTAKI
KRESSARI
KALANDRA
Pi 1 Ursae Majoris
TESNIA
ARACHNOIDEA-NEBEL
NEW FRANCE
HANOLAN
DRAYGO
Sigma Ceti
TOROTH
TELLUN [Elas, Troyius]
MALURIA [Epsilon Fornacis]
39 Leonis
REGU
Zeta Fornacis
YRIDIA

LCARS TERMINAL 978-1-910132-906

IMPRESSUM

1732011

191984

221084

AUX SYS

ORIGINALAUSGABE

REGELDESIGN
NATHAN DOWDELL

REDAKTION
SAM WEBB UND JIM JOHNSON

TEXTE
ELIZABETH CHAIPRADITKUL, RACHAEL CRUZ, MARCO RAFALÀ, JACK GEIGER, AARON M. POLLYEA, DEREK TYLER ATTICO, SHOSHANA KESSOCK, RYAN BRITT, KEITH GARRETT UND JIM JOHNSON

LEKTORAT
SCOTT PEARSON UND JIM JOHNSON

KORREKTORAT
MATEUSZ PŁOSZCZYCA

INNENILLUSTRATIONEN
WAYNE MILLER, DAVID METLESITS, NICK GREENWOOD, CHRIS ADAMEK, VINCENT LAIK, PAOLO PUGGIONI, TOMA FEIZO GAS, GRZEGORZ PEDRYCZ, TOBIAS RICHTER, THOMAS MARRONE, RICHARD L. GALE UND MICHAL E. CROSS

COVERILLUSTRATION
TOBIAS RICHTER

ARTDIREKTOR
RICHARD L. GALE, SAM WEBB, KATYA THOMAS UND JIM JOHNSON

GRAFIKDESIGN
MATTHEW COMBEN

LAYOUT
MICHAL E. CROSS UND RICHARD L. GALE

VERLAGSLEITUNG
CHRIS BIRCH

BETRIEBSLEITER
RITA BIRCH

BUSINESS MANAGER
CAMERON DICKS

ENTWICKLUNGSLEITUNG
ROB HARRIS

ENTWICKLUNGSLEITUNG RPG
SAM WEBB

ÖFFENTLICHKEITSARBEIT
PANAYIOTIS LINES

SOCIAL MEDIA MANAGER
SALWA AZAR

PRODUKTIONSMANAGER
PETER GROCHULSKI

PLANUNG & VIDEOPRODUKTION
STEVE DALDRY

REDAKTIONSASSISTENZ
VIRGINIA PAGE

VERTRIEBSLEITER
RHYS KNIGHT

STELLVERTRETENDER VERTRIEBSLEITER
COLE LEADON

COMMUNITY MANAGER
LLOYD GYAN

KUNDENSERVICE
SHAUN HOKING

FÜR CBS -STUDIOS
JOHN VAN CITTERS UND MARIAN CORDRY

MIT DANK AN
THE STAR TREK ONLINE TEAM

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION
DANIEL JÖDEMANN

ÜBERSETZER
JULIA BECKER, RAFAEL GORALCZYK, DANIEL JÖDEMANN, LARS LÖBBICKE UND MARC PASCHKE

LEKTORAT
DANIEL JÖDEMANN

KORREKTORAT
GIULIA PELLEGRINO

LAYOUT
RALF BERSZUCK

HERAUSGEBER
PATRIC GÖTZ

MODIPHIUS™ ENTERTAINMENT
2D20™
Original herausgegeben von Modiphius Entertainment Ltd.
2nd Floor, 39 Harwood Road, London, SW6 4QP, England.
INFO@MODIPHIUS.COM
WWW.MODIPHIUS.COM
STARTREK.COM
UHRWERK VERLAG
WWW.UHRWERK-VERLAG.DE

The 2d20 system and Modiphius Logos are copyright Modiphius Entertainment Ltd 2021. All 2d20 system text is copyright Modiphius Entertainment Ltd. Any unauthorised use of copyrighted material is illegal. Any trademarked names are used in a fictional manner; no infringement is intended. This is a work of fiction. Any similarity with actual people and events, past or present, is purely coincidental and unintentional except for those people and events described in an historical context. TM & © 2021 CBS Studios inc. © 2021 Paramount Pictures Corp. *STAR TREK* and related marks and logos are trademarks of CBS Studios inc. All Rights Reserved.

Artwork and graphics © and ™ CBS Studios Inc. All Rights Reserved., except the Modiphius Logo which is Modiphius Entertainment Ltd. This is a work of fiction. Any similarity with actual people and events, past or present, is purely coincidental and unintentional except for those people and events described in an historical context.

INHALT

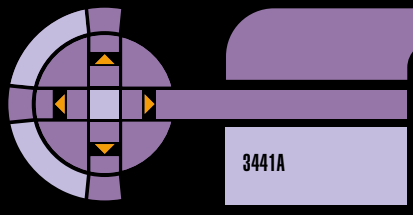
KAPITEL 01 003
EINFÜHRUNG
01.10 Willkommen im Alpha-Quadranten 004

KAPITEL 02 007
DER ALPHA QUADRANT
02.00 Lagebericht von Deep Space 9 008
02.10 Der Alpha-Quadrant 009
02.20 Welten der Föderation 014
02.30 Bajor 027
02.40 Die Cardassianische Union 036
02.50 Cardassianische Welten 050
02.60 Die Ferengi-Allianz 052
02.70 Welten der Ferengi 059
02.80 Die Tzenkethi-Koalition 064
02.90 Die Breen-Konföderation 066
02.100 Die tholianische Versammlung 068

KAPITEL 03 071
DIE SPEZIES DES ALPHA-QUADRANTEN
03.10 Neue Lebensweg-Optionen 072

KAPITEL 04 083
RAUMSCHIFFE DES ALPHA-QUADRANTEN
04.10 Cardassianische Raumschiffe 084
04.20 Raumschiffe der Ferengi und Freihändler 087
04.30 Breen-Raumschiffe 089
04.40 Talarianische Raumschiffe 092
04.50 Tholianische Raumschiffe 094

KAPITEL 05 097
BEGEGNUNGEN UND GEGENSPIELER
05.10 Die Entmilitarisierte Zone 098
05.20 Die Badlands 105
05.30 Die Grenzen der Föderation 114



21-4395

48324040 39503 593925 139930 392004 22191945
33004930 204039 228530 59303 4999200 4055301
39422010 474003 520040 200420 249495 34500035
26493204 5030 50303 100482 194039 15473403
10845393 305032 493002 17399 557903 5939222

15-2578 | 18-3455 | 17-2694 | 20-4475

29-4339 | 4012 | 8985 | 2550

30-4420 | 1040 | 22045 | 1539

DS9-SICHERHEITSÜBERSICHT

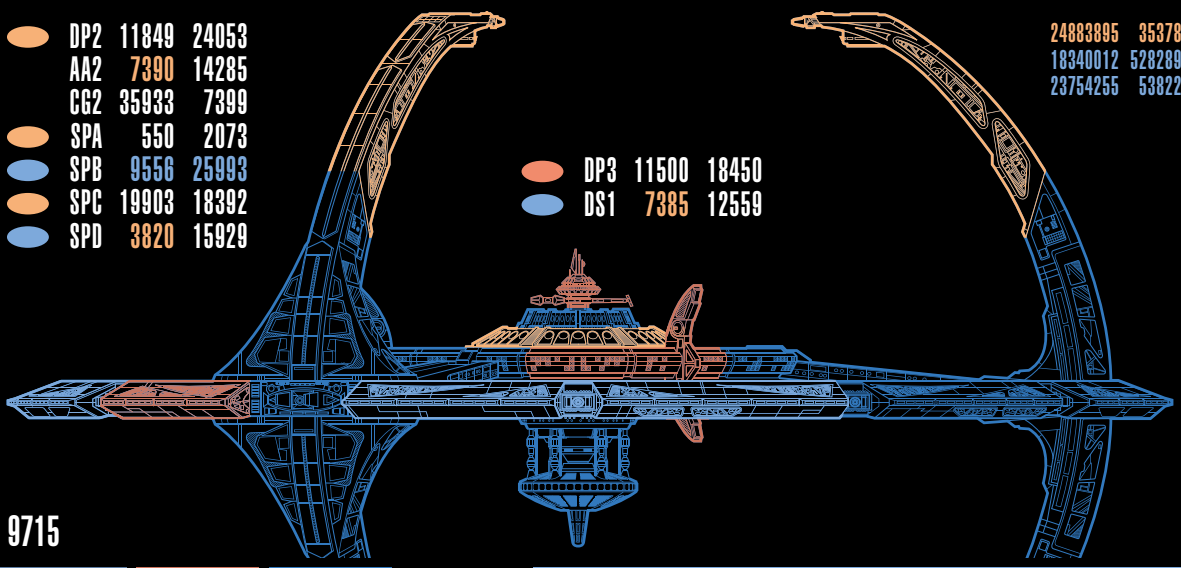
LCARS 01-0468

FF-02-4735

DP2 11849 24053
AA2 7390 14285
CG2 35933 7399
SPA 550 2073
SPB 9556 25993
SPC 19903 18392
SPD 3820 15929

DP3 11500 18450
DS1 7385 12559

24883895 35378
18340012 528289
23754255 53822



FF-02-5250

FF-02-5005

9715

39-1854 | 1844 | 9936

32849 | 01-2150

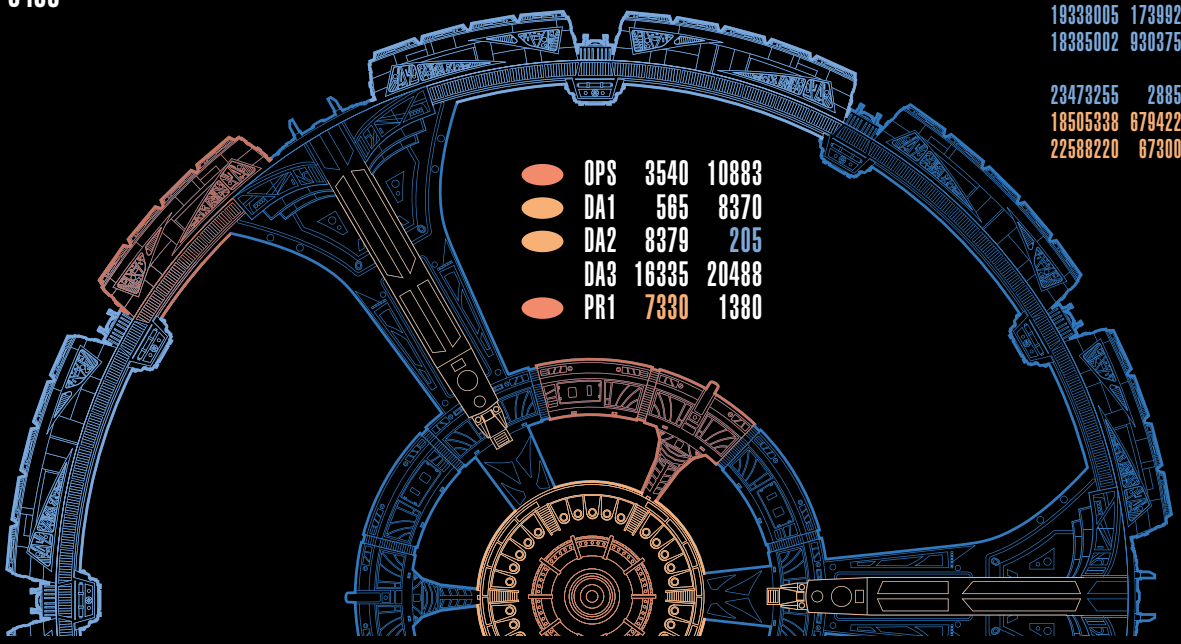
9455

OH-03-2902

OPS 3540 10883
DA1 565 8370
DA2 8379 205
DA3 16335 20488
PR1 7330 1380

20772850 28490
19338005 173992
18385002 930375

23473255 2885
18505338 679422
22588220 67300



OH-03-4200

LA-03-3495

35-1840 | 1799 | 8400

26489 | 01-1880

17-6520

2786-3820 3822 294205 33-234840 5399 54793 274803 2749 34-34370075 489 3485833 58393-220 293300 5422053
3903-2495 22950 184330 67-193738 34850 154839 328005 2055 44-35539595 327 4191995 104-44393-229 184943 2744900
5388-8355 25484 473935 25-138395 4520 352882 45388 1178 55-73891544 265 3294835 35-22745-155 328892 1473322

KAPITEL
01.00

EINFÜHRUNG

28303033552605
14828840055



01.10 WILLKOMMEN IM ALPHA-QUADRANTEN 004

KAPITEL 01.10

EINFÜHRUNG

WILLKOMMEN IM ALPHA-QUADRANTEN

„IM ENDEFFEKT KOMMT ES DARAUF AN, EINEN BALL NACH DEM ANDEREN ZU WERFEN UND ZU WARTEN, WAS PASSIERT. EGAL, WAS AUS DIESER SITUATION WIRD, DAS SPIEL KOMMT WIEDER EINEN SCHRITT VORAN."

—BENJAMIN SISKO

Willkommen auf Deep Space 9, Captain.

Während Ihr Schiff im Weltall zwischen dieser Station und der cardassianischen Grenze patrouilliert, wird DS9 bestimmt ein beliebter Anlaufpunkt für Sie und Ihre Mannschaft. Viele Captains würden sich einen weniger gefährlichen Einsatz wünschen, wie zum Beispiel in der Nähe der Kernplaneten im Beta-Quadranten, ich bin mir jedoch sicher, dass Sie und Ihre Crew für diese Herausforderung bereit sind. Unsere Mission ist dieselbe wie immer – Frieden und Völkerverständigung – doch am Vorabend des Krieges müssen wir uns umso mehr auf die Werte besinnen, die die Föderation zusammenhalten.

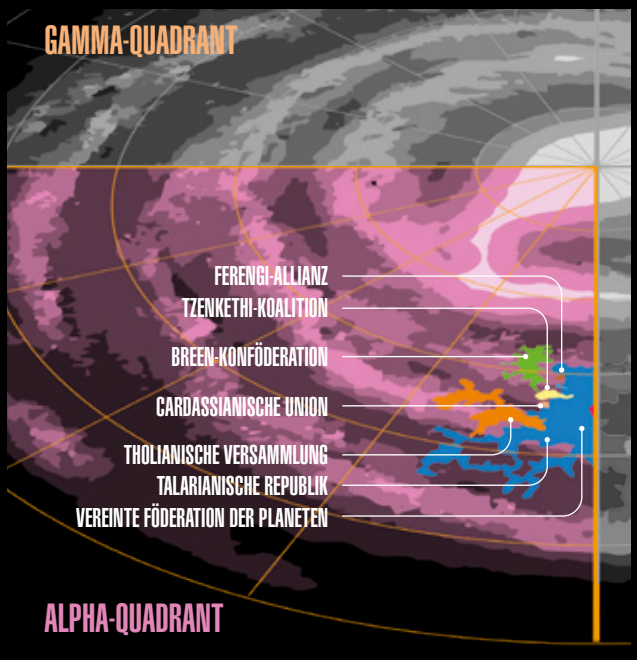
Die Berichte, die Sie gehört haben, sind korrekt – die Klingonen haben sich aus der Khitomer-Vereinbarung zurückgezogen. Nachdem sie Informationen darüber erhielten, dass die cardassianische Führung von Mitgliedern der Spezies übernommen wurde, die wir als „Wechselbälger" kennen, drangen die Klingonen in den Raum der Cardassianer ein. Ihre ersten Attacken zielten auf die äußeren Sternensysteme des cardassianischen Einflussbereichs ab, dann wandten sie sich dem Herzen der Union zu – Cardassia Prime. Andere Föderationsschiffe waren immer noch viele Lichtjahre entfernt, deshalb hatte die Mannschaft von DS9 keine Wahl, als aufzubrechen und den cardassianischen Detapa-Rat vor der sicheren Hinrichtung durch die Klingonen zu bewahren.

Dieser herbe Rückschlag für unsere bedeutende Allianz folgt direkt den verstärkten Bemühungen des Dominion, ihren Konflikt mit unserem Quadranten zu intensivieren. Auch jetzt wissen wir kaum etwas darüber, was das Dominion dazu treibt, diesen Schattenkrieg gegen uns zu führen, vielleicht bietet sich uns aber nun eine Gelegenheit. Je mehr wir in Erfahrung bringen können, desto größer ist auch unsere Aussicht auf erfolgreiche Verhandlungen. Je tiefer wir in diesen Konflikt gezogen werden, desto mehr lernen wir und desto rascher könnten wir eine Lösung finden – und der Frieden im Quadranten bleibt gewahrt. Wissen ist Macht, deshalb fordere ich Sie auf, so lange Ihr Aufenthalt hier andauert, nachzuforschen, Freundschaften zu schließen und jede noch so unbedeutende Information aufzutreiben, denn darin liegen alle unsere Hoffnungen begraben.

Verstehen Sie mich nicht falsch, Captain – die Situation im Alpha-Quadranten ist nicht vollkommen aussichtslos: Bajor genießt nach der langen Besatzung durch die Cardassianer seine neugewonnene Freiheit. Die Bajoraner bergen verlorene Bruchstücke ihrer Kultur und stoßen in eine neue Zukunft vor, mit derselben Beharrlichkeit, mit der sie alles im Leben angehen. Die Beziehungen zur Cardassianischen Union verbessern sich ebenfalls. Mit Gewissheit lässt sich das natürlich nicht sagen, schließlich reden wir hier von den Cardassianern. Erlauben Sie einem alten Offizier dennoch diese Träumerei. Wenn wir einen Weg finden, diesen Konflikt mit dem Dominion zu beenden, dann wage ich zu behaupten, dass es auch eine Chance auf eine dauerhafte Allianz mit der Union gibt.

Allerdings haben wir bis dahin immer noch einen weiten Weg vor uns. Uns sind Berichte von Spionage und Gerüchte von Wechselbälgern in unserer Mitte zu Ohren gekommen. Personen, die einst miteinander befreundet waren, misstrauen einander nun. All das sind Tropfen in einem Fass, das jederzeit überlaufen und einen Krieg vom Zaun brechen lassen könnte. Wir vertrauen jedoch voll und ganz in Ihre Fähigkeiten, Captain. Es wird nicht leicht und es herrscht sicherlich auch kein Frieden, wir sind jedoch überzeugt davon, dass Ihre Missionen dabei helfen werden, diesen Konflikt zu einem Ende zu führen. Auf den Frieden und die glänzende Zukunft, die vor uns liegt!

DIE MILCHSTRASSE



STELLARKARTOGRAFIE



AUFBAU DES QUELLENBUCHS

Dieses Quellenbuch stellt Ihnen alle notwendigen Informationen zur Verfügung, die Sie benötigen, um eine ***Star Trek Adventures***-Mission im Alpha-Quadranten zu leiten. Auch wenn der Standardhintergrund für das Spiel in etwa das Jahr 2371 ist, dreht dieser Band die Zeit nach vorne, zu dem Zeitpunkt, als die Klingonen 2372 die Khitomer-Vereinbarung aufkündigten. Lesen Sie den Abschnitt *Kampagnenstruktur* weiter unten für zusätzliche Informationen über diese Zeitepoche.

Kapitel 2: Der Alpha-Quadrant umfasst den größten Teil dieses Buchs und beschreibt die wichtigsten Mächte im Alpha-Quadranten sowie die aktuelle politische Situation des Jahres 2372. Dieses Kapitel beginnt mit einem Blick auf die neueste Geschichte, die Entdeckung des Wurmlochs im bajoranischen System und die Ereignisse, die zum klingonischen Rückzug aus der Khitomer-Vereinbarung führten. Es betrachtet auch die aktuellen Informationen, die die Föderation über das Dominion gesammelt hat – seine Ziele und seine Spezies. Schließlich befassen wir uns genauer mit den wichtigsten Mächten im Quadranten: den Bajoranern, Breen, Cardassianern, Ferengi, Tzenkethi und Tholianern, sowie verschiedene Föderationswelten.

Kapitel 3: Spezies des Alpha-Quadranten stellt neue Optionen für Charaktere aus dem Alpha-Quadranten zur Verfügung. Gemeinsam mit erweiterten Charakter-Lebenswegen finden sich hier elf neue spielbare Spezies für Spielercharaktere, darunter Caitianer, Edosianer und Ferengi. Verwenden Sie diese zusätzlichen Spezies, um mehr Vielfalt in Ihr Spiel zu bringen und um den Quadranten zum Leben zu erwecken!

Kapitel 4: Raumschiffe des Alpha-Quadranten beschreibt zehn neue Raumschiffe der Cardassianer, Ferengi, Breen, Talarianer und Tholianer. Staunen Sie über die enorme Macht des mobilen Ferengi-Außenpostens der *Ul'ess*-Klasse und finden Sie mehr über die seltsamen Energiedämpfungswaffen der Breen heraus. Jedes hier beschriebene Schiff beinhaltet einen detaillierten Überblick über seine Fähigkeiten und Spielwerte, die Sie in Ihrer Kampagne verwenden können.

Kapitel 5: Begegnungen und Gegenspieler beschreibt, was Ihrer Mannschaft in den Badlands, der Entmilitarisierten Zone und entlang der Föderationsgrenze über den Weg laufen könnte. Jeder Abschnitt umfasst eine dieser drei Örtlichkeiten, neue Merkmale für fremde Spezies und Ausarbeitungen von NSCs, denen Ihre Crew begegnen könnte. Reisen Sie durch den Alpha-Quadranten und lernen Sie, wie Sie an den Föderationsgrenzen am besten Schuldeneintreibern der Ferengi aus dem Weg gehen und mit Patrouillen des Maquis in der Entmilitarisierten Zone verhandeln.

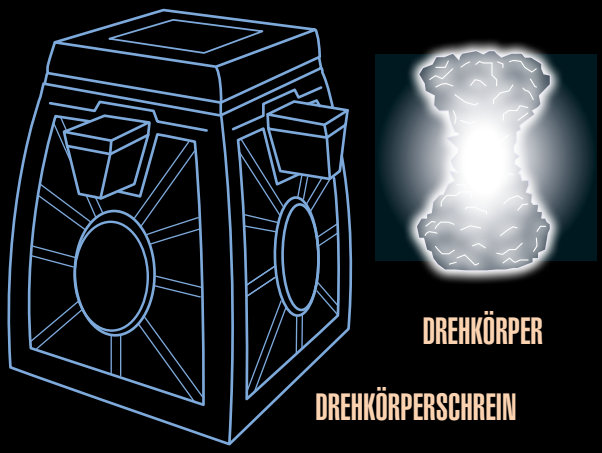
KAMPAGNENSTRUKTUR

In diesem Band drehen wir die Zeit weiter und bringen Sie direkt zum Vorabend des Dominion-Kriegs. Dieser Quellenband stellt Ihnen sowohl detaillierte Informationen über die Entstehung dieses Konflikts zur Verfügung als auch darüber, welche wichtige Rolle die Raumstation Deep Space 9 in all dem spielt. Außerdem finden Sie hier ausführliche Erklärungen zu den verschiedenen Spezies des Alpha-Quadranten. Wir tragen in diesem Band viele Informationen aus den *Star Trek*-Serien zusammen und füllen Wissenslücken, sodass Sie eine Kampagne während dieser aufregenden Zeit in der Geschichte der Föderation leiten können.

Besondere Beachtung schenken wir den bedeutendsten Spezies des Quadranten, unabhängig vom Konflikt mit dem Dominion: Nachdem Bajor von den Cardassianern befreit wurde, schauen wir uns genauer an, wie diese beiden Kulturen aussehen. Basierend auf den bereits etablierten Fakten über die Bajoraner betrachten wir ihr spirituelles Leben und wie dieses ihre Politik beeinflusst. Wir lernen auch mehr über die Herausforderungen, vor die diese neu gefundene Freiheit Bajor stellt. Wir schauen uns sowohl das Ringen der Cardassianer mit ihrem eigenen politischen System als auch mit den Klingonen an ihrer Grenze an. Diese beiden Abschnitte zeichnen ein lebhaftes Bild davon, wie der Quadrant aussieht und was Sie von einer Kampagne in dieser Region erwarten können.

Die übrigen Bewohner des Alpha-Quadranten wollen wir darüber aber nicht vergessen. Auch wenn das Grundregelwerk einen kurzen Blick auf die Betazoiden wirft, begeben wir uns in diesem Band direkt auf ihren Heimatplaneten, betrachten die Großen Häuser von Betazed und reisen zu den Säulen von Rixx. Wir erweitern das Wissen über die Erwerbsregeln der Ferengi und geben Tipps dazu, wie sie sich im Spiel einsetzen lassen. Spielleitungen können die in diesem Band enthaltenen Informationen nutzen, um die Geschäftsbücher ihrer Spieler wie der beste Ferengi-Liquidator zu prüfen und die Details der Erwerbsregeln mit ihnen zu debattieren.

BAJORANISCHE DREHKÖRPER



KULTURELLE DATENBANK

DIE ALTE ENTERPRISE

Die Standardepoche für ***Star Trek Adventures*** ist das Jahr 2371 (Sternzeit 48000-48999), dieses Buch dreht die Uhr jedoch bis zum klingonischen Rückzug von der Khitomer-Vereinbarung 2372 vor. Bis zu diesem Zeitpunkt waren die Klingonen Alliierte, trotz ihrer internen Auseinandersetzungen und Instabilitäten. Die Romulaner arbeiteten zu dieser Zeit noch im Geheimen daran, die Allianz zwischen dem Klingonischen Reich und der Föderation zu untergraben. Die Klingonen und die Föderation schlossen sich derweil zur Erforschung der Shackleton-Ausdehnung zusammen, eines weiten Teils unerforschten Weltraums im Beta-Quadranten. Nachdem die Klingonen die Vereinbarung aufkündigten, wuchsen die Spannungen in der Ausdehnung, ebenso wie im gesamten Alpha- und Beta-Quadranten.

Spiele im Alpha-Quadranten, die während der *Enterprise*-Ära spielen, sind auf einen kleineren Raumbereich beschränkt, da die Warpantriebe keine so hohen Geschwindigkeiten erlauben. Im Jahr 2151 war kein irdisches Schiff weitergekommen als bis nach Risa, 90 Lichtjahre von der Erde entfernt. Spielleitungen könnten den Krieg zwischen der Erde und den Romulanern ausspielen oder alternativ Erstkontaktmissionen mit einigen der hier beschriebenen Spezies herbeiführen, die in der Ära der Originalserie oder später auftauchen, wie die Nausikaaner, Tzenkethi oder Breen.

Spiele im Alpha-Quadranten während der Ära der Originalserie könnten sich auf die Zusammenstöße mit dem sich ausbreitenden Klingonischen Reich und den Romulanern konzentrieren, ebenso wie Auseinandersetzungen an den Grenzen der Cardassianer oder Tzenkethi. Die wahre Natur der Romulaner ist bis 2266 ein Geheimnis, bis die *U.S.S. Enterprise* NCC-1701 verhindert, dass ein romulanisches Schiff Außenposten an der Neutralen Zone zerstört. Konflikte zwischen den Klingonen und der Föderation sind nur bis zum Vertrag von Organia im Jahr 2267 möglich – auch wenn die Organier bisweilen kleinere Zwischenfälle, wie die ein oder andere Kneipenschlägerei, übersehen.

Spielleitungen, die Missionen während dieser anderen Zeitepochen leiten wollen, können die hier niedergelegten Regeln so verwenden, wie sie niedergeschrieben sind. Beachten Sie dabei, dass nicht alle genannten Spezies in jeder Epoche zur Verfügung stehen, und manche Schiffsklassen noch gar nicht eingeführt wurden.

KAPITEL 02.00 DER ALPHA-QUADRANT

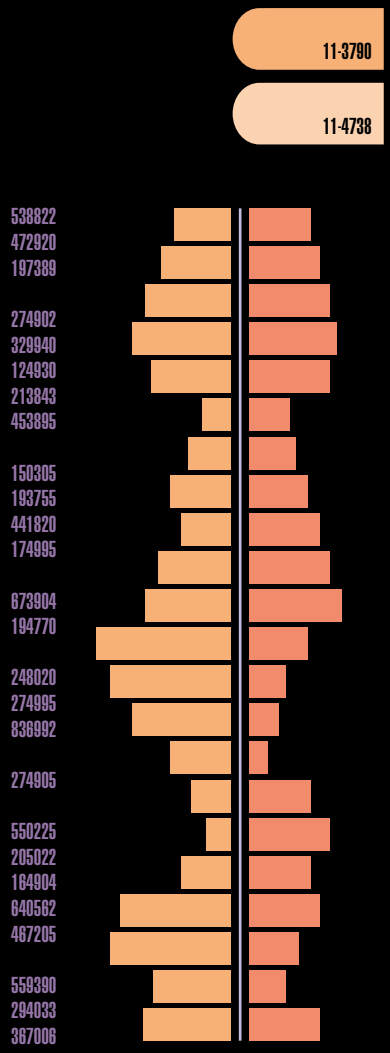
284903381145003
174400255462



02.00	LAGEBERICHT VON DEEP SPACE 9	008
02.10	DER ALPHA-QUADRANT	009
02.20	WELTEN DER FÖDERATION	014
02.30	BAJOR	027
02.40	DIE CARDASSIANISCHE UNION	036
02.50	CARDASSIANISCHE WELTEN	050
02.60	DIE FERENGI-ALLIANZ	052
02.70	WELTEN DER FERENGI	059
02.80	DIE TZENKETHI-KOALITION	064
02.90	DIE BREEN-KONFÖDERATION	066
02.100	DIE THOLIANISCHE VERSAMMLUNG	068

LAGEBERICHT VON DEEP SPACE 9

Seit der Entdeckung der Gründer und dem Bekanntwerden ihrer Pläne für den Alpha-Quadranten hat die Aufrüstung von Deep Space 9 oberste Priorität – immerhin ist sie unsere vorderste Verteidigungslinie. Als eine klingonische Invasionsflotte versuchte, der Mitglieder des cardassianischen Detapa-Rats habhaft zu werden, die auf der Station Asyl gefunden hatten, musste sie ihre Wehrhaftigkeit bereits unter Beweis stellen. Deep Space 9 hielt dabei dem Ansturm klingonischer Birds-of-Prey, Kreuzer der *Vor'cha*-Klasse und zahlloser anderer Raumschiffe stand, was ein vielversprechender Anfang war. Um gegen die Kriegsflotte der Jem'Hadar zu bestehen, muss jedoch noch mehr getan werden. Die drei folgenden Berichte beinhalten wichtige strategische Informationen über die Station.



CAPTAIN BENJAMIN SISKO

Wie Sie sicherlich bereits wissen, dienen die vielen Berichte in diesem Dokument dazu, Sie möglichst schnell auf den Stand der Dinge zu bringen. Da es sich um einen offiziellen Sternenflottenbericht handelt, fehlt jedoch ein Blickwinkel, nämlich der von Kira Nerys, meiner Stellvertreterin hier auf DS9, die auch als bajoranischer Verbindungsoffizier fungiert. Um Ihnen Kiras Perspektive trotzdem näherzubringen, möchte ich Sie über die aktuelle Lage auf Bajor und die dortige Mission der Sternenflotte informieren.

Kurz gesagt, hat Bajor dem Dominion nichts entgegenzusetzen. Um das zu wissen, braucht man keinen Geheimdienst, das ist allgemein bekannt. Die Bajoraner erholen sich noch immer von der Besatzung durch die Cardassianer, und obwohl der Wiederaufbau schneller vonstattengeht als die Sternenflotte für möglich gehalten hätte, ist noch viel zu tun. Fünfzehn bajoranische Offiziere verloren beim Angriff der Klingonen auf DS9 ihr Leben, und wenn sich der Konflikt mit dem Dominion zuspitzt, werden ihnen garantiert noch viele weitere folgen. Wir müssen sicherstellen, dass wir unsere Verbündeten beschützen können, die in dieser Situation Leib und Leben riskieren. Im Krieg gerät häufig in Vergessenheit, dass sich Truppen aus Individuen zusammensetzen und keineswegs anonyme Streitkräfte sind. Daran sollten wir immer denken, wenn wir unsere „offiziellen Berichte" verfassen.

Meine persönliche, offizielle Stellungnahme lautet: Wir sind mehr als bereit, das Wurmloch kollabieren zu lassen, um so den Alpha-Quadranten zu schützen, wenn es hart auf hart kommt. Ich hoffe inständig, dass sich die Konflikte mit dem Dominion nicht so weit zuspitzen, dass wir uns dazu gezwungen sehen. Nicht nur, weil der Entdecker in mir unheimlich gerne wüsste, was uns im Gamma-Quadranten erwartet, sondern weil es für die Bajoraner verheerend wäre, ihre Verbindung zu den Propheten zu verlieren.

CHEFINGENIEUR MILES O'BRIEN

Die neuen Photonentorpedowerfer und die Ablativpanzerung der *Defiant* haben sich beim Angriff der Klingonen bewährt, die Station hat allerdings ganz schön was abbekommen. Unsere Teams arbeiten rund um die Uhr daran, die Schäden zu beheben, und unsere Torpedos sollten innerhalb der kommenden Woche wieder aufgefüllt sein.

Was uns wirklich fehlt ist eine verlässliche Methode, die Wechselbälger zu enttarnen, falls sie die Station infiltrieren. Bluttests und Scans brauchen Zeit. Selbst nach all den Übungen, die der Captain uns auferlegt hat, dauert ein Scan der gesamten Station mindestens drei Stunden. Es muss einfach eine bessere Lösung geben.

Wir können die Verteidigungsmechanismen der Station noch so sehr verstärken – mein Team tut den ganzen Tag nichts anderes –, es fühlt sich trotzdem so an, als stopfe man lediglich die Löcher eines ohnehin sinkenden Schiffes. Jederzeit könnte sich eine Gruppe Wechselbälger für uns ausgeben und sich hier einschleichen. Wozu also all der Aufwand?

OFFIZIER FÜR STRATEGISCHE OPERATIONEN WORF, SOHN VON MOGH

Da ich erst seit Kurzem auf DS9 diene, maße ich es mir nicht an, ein Urteil darüber abzugeben, ob die Station für kommende Gefechte einsatzbereit ist. Ich nehme an, in meinem Beitrag zu diesem Communiqué soll ich mich eher der Einschätzung meines Volkes und der Beweggründe Kanzler Gowrons widmen.

Nur Gowron selbst kennt seine Beweggründe, aber beim Angriff der klingonischen Flotte auf DS9 hat er zumindest ein gewisses Maß an Vernunft gezeigt und seine Truppen abgezogen, ehe die Schlacht eskalierte. Der wahre Gegner der Klingonen ist meines Erachtens nicht die Föderation, sondern der Umbruch innerhalb ihrer Gesellschaft, der für ihren Fortbestand notwendig ist. Mein Volk hält an alten Traditionen fest – Kämpfen, Tote, Schlachten und Ehre. Daran ist nichts verkehrt, aber es wird dringend Zeit für die Klingonen, zu akzeptieren, dass sich das Reich verändert.

Wir können Ruhm und Ehre auch in Friedenszeiten hochhalten, außerdem schwächt Friede mein Volk nicht. Bis das Reich das versteht, wird es wahrscheinlich weder den Konflikt mit dem Dominion beilegen noch die Kontrolle über die eroberten cardassianischen Kolonien aufgeben.

KAPITEL 02.10

DER ALPHA-QUADRANT

DER ALPHA-QUADRANT

„NICHT DIE ERDE IST DER SCHLÜSSEL ZUM ALPHA-QUADRANTEN, SONDERN DAS WURMLOCH. UND WER DIE KONTROLLE ÜBER DEEP SPACE 9 HAT, KONTROLLIERT DAS WURMLOCH."

—CAPTAIN BENJAMIN SISKO

DIE JÜNGSTE GESCHICHTE

Die cardassianische Besatzung Bajors setzte dem lange bestehenden, wenn auch unsicheren Frieden im Alpha-Quadranten ein Ende und prägte für viele Jahre diesen Teil der Galaxis. Der Rückzug der Besatzer schien zunächst eine neue Ära des Friedens für den Quadranten einzuläuten, doch die Entdeckungen der jüngsten Vergangenheit führten zu neuen Konflikten, die schlimme Folgen haben könnten. Die Entwicklungen der nächsten Jahre werden darüber entscheiden, ob dem Alpha-Quadranten eine strahlende Zukunft vergönnt ist oder er im Abgrund eines totalen Kriegs versinkt.

Die Ereignisse der vergangenen drei Jahre sind in den folgenden Abschnitten kurz zusammengefasst. Sie konzentrieren sich auf den gegenwärtigen Konflikt mit einer Macht, die als Dominion bekannt ist, beginnend mit der Entdeckung eines stabilen Wurmlochs bis zum Rückzug der Klingonen aus der Khitomer-Vereinbarung. Es ist an der Zeit, dass sich die Sternenflotte endgültig entscheidet, wie sie im Alpha-Quadranten agiert. Außerdem gilt es herauszufinden, was das Dominion dort will, und zu guter Letzt müssen die Beziehungen zum Klingonischen Imperium dringend gekittet werden.

DIE ENTDECKUNG DES WURMLOCHS

Commander Benjamin Sisko und Lieutenant Jadzia Dax entdeckten das bajoranische Wurmloch beim Scan von Anomalien im Denorios-Gürtel. Das Wurmloch ist eine Abkürzung, die vom Alpha- in den Gamma-Quadranten führt. Im Inneren des Wurmlochs traf Sisko auf Wesen, die den Bajoranern als die „Propheten" bekannt sind, und die außerhalb von Raum und Zeit existieren. Die Einzelheiten dieser Begegnung sind nicht bekannt, Sisko selbst kann sich nur bruchstückhaft an die Geschehnisse erinnern. Doch seit diesem Vorfall bildet das Wurmloch eine stabile Verbindung zwischen den beiden Quadranten.

Durch Erkundung des Weltalls jenseits des Wurmlochs wurde die Sternenflotte auf eine Macht im Gamma-Quadranten aufmerksam, die als „Dominion" bekannt ist. Es konnten nur wenige Informationen über sie gesammelt werden, das erste Aufeinandertreffen endete jedoch in einem handfesten Konflikt. Soldaten des Dominions, die Jem'Hadar, gingen sogar so weit, bei diesem Erstkontakt ein Sternenflottenschiff zu zerstören, die *U.S.S. Odyssey*.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

CAPTAIN BEL ROKLAN

Hochverehrter Legat,

Ihnen dürfte bekannt sein, dass mir die cardassianische Gepflogenheit der endlosen politischen Auseinandersetzung zuwider ist, zumal ich dafür aufgrund der vielen Einsatzbesprechungen hinsichtlich der Verdrängung der Klingonen vom Rand unserer Union auch gar keine Zeit habe.

Mir ist nun mehrfach zu Ohren gekommen, dass die Zerstörer der *Sartan*-Klasse außer Dienst gestellt werden sollen, weil sie dem konstanten Trommelfeuer nicht standhalten können. Ich möchte daher höflich darum bitten, dass die *Schreienden Furien* ihre *Sartan*-Zerstörer behalten dürfen, auch wenn der Rest ausgemustert wird. Ihre Feuerkraft und enorme Wendigkeit sind Grund genug, an ihnen festzuhalten.

Als die Klingonen angriffen, haben wir sie in Schach gehalten, außerdem sind die *Furien* eines der wenigen Bataillone, das die Schlachten einigermaßen unbeschadet überstanden. Die Frauen in meiner Einheit sind ausgesprochen talentierte Pilotinnen, und wenn andere Soldaten nicht fähig genug sind, *Sartan*-Zerstörer zu fliegen, ohne sie dabei zu zerstören, verdienen sie es ehrlich gesagt zu sterben.

Ich hoffe, diese Zeilen genügen, um meinen Standpunkt deutlich zu machen – ich habe nämlich wirklich keine Zeit, mich mit solchen Dingen aufzuhalten.

Mit freundlichsten Grüßen,
Captain Bel Roklan

DIE GRÜNDER

Um mehr über das geheimnisvolle Dominion in Erfahrung zu bringen, kooperierte die Sternenflotte mit den Romulanern und übertrug Benjamin Sisko das Kommando über das Raumschiff *U.S.S. Defiant*. Ziel seiner Mission war es, bei einem Aufklärungsflug in den Gamma-Quadranten Informationen über die Gründer einzuholen und diplomatischen Kontakt herzustellen. Zu diesem Zweck wurde die *Defiant* leihweise mit einer romulanischen Tarnvorrichtung ausgestattet, die



an Bord von einer romulanischen Agentin überwacht wurde und es erlauben sollte, unbemerkt durch das Territorium des Dominions zu fliegen. Dort kam es jedoch rasch zu einem Kampf mit den Jem'Hadar, bei dem Sisko und seine Crew von den Gründern gefangengenommen wurden. Man setzte sie simulierten Halluzinationen aus, um die Reaktionen von Angehörigen der Sternenflotte auf eine Invasion des Alpha-Quadraten durch das Dominion zu testen. Nach der Befreiung durch die bajoranische Verbindungsoffizierin Kira Nerys und den Sicherheitschef von Deep Space 9, Odo, schafften es Sisko und seine Crew zurück in den Alpha-Quadranten. Ihre neu gewonnenen Einsichten bezüglich der Gründer und des Dominions machten ihnen erst jetzt deutlich, welch eine Bedrohung von diesen Fraktionen ausgeht.

Die vielleicht interessanteste Erkenntnis war die Tatsache, dass die Gründer einer Spezies angehören, die als „Wechselbälger" bekannt ist. Constable Odo, der sein ganzes Leben lang versucht hatte, seine Ursprünge zu ergründen, erkannte, dass er selbst dieser Spezies angehörte. Erstmals erreichte er seinen Heimatplaneten und nahm Kontakt zu seinem Volk auf. Wechselbälger sind Gestaltwandler, die jede beliebige Form annehmen können, von Steinen über Tiere bis hin zu empfindungsfähigen Wesen. Jüngere Wechselbälger tun sich noch schwer damit, die Gesichtszüge anderer Spezies zu imitieren, doch sie meistern diese Fähigkeit mit dem Alter und wachsender Erfahrung.

Es stellte sich auch heraus, dass sich die Gründer vor sogenannten „Solids" fürchten – also humanoiden Spezies, die ihre Gestalt nicht verändern können – und diese als Bedrohung wahrnehmen. Glücklicherweise verabscheuen die Wechselbälger Gewalt gegen ihresgleichen, weshalb die Crew dank Constable Odo ihren Heimatplaneten letztendlich unversehrt wieder verlassen durfte. Allerdings führt die tief verwurzelte Abneigung der Gründer gegenüber Solids unweigerlich dazu, dass sie fest entschlossen sind, den Alpha-Quadranten anzugreifen, sobald sie ausreichend Informationen über dessen Verteidigungsstärke gesammelt haben.

DIE AUFKÜNDIGUNG DER KHITOMER-VEREINBARUNG DURCH DIE KLINGONEN

Erst vor kurzem flog die gesamte klingonische Flotte im Zuge einer geplanten Invasion Cardassias in den bajoranischen Raum. Ihren Geheimdienstberichten zufolge hatten die Wechselbälger die zivile Regierung Cardassias, den Detapa-Rat, soweit gebracht, dass er das cardassianische Zentralkommando gestürzt und die Kontrolle über die Cardassianische Union an sich gerissen hat. Die Klingonen wollten die Einmischung der Wechselbälger daraufhin gewaltsam beenden und rückten trotz wiederholter Bitten seitens der Sternenflotte nicht von ihrem Plan ab. Sie drangen in cardassianischen Raum ein, was die Föderation zwang, ihr Handeln öffentlich zu verurteilen. Als Reaktion darauf kündigten die Klingonen die Khitomer-Vereinbarung auf und beendeten somit ihr Bündnis mit der Föderation.

Während der Invasion durch die Klingonen gelang es Benjamin Sisko, die Schlüsselfiguren des cardassianischen Rates auf die *Defiant* zu retten und sie nach Deep Space 9 zu bringen. Das hatte zur Folge, dass mehrere Dutzend klingonische Schiffe, darunter das Flaggschiff von Kanzler Gowron, die Station angriffen. Es kam zu einer Pattsituation, bei der die Klingonen zwar die Überhand gewonnen hatten, die Verstärkung der Föderation jedoch bereits auf dem Weg war. Gowron zog seine Truppen ab und willigte ein, das Blutvergießen zumindest fürs erste zu beenden.

DAS DOMINION

Das Dominion ist eine feindlich gesinnte Macht im Gamma-Quadranten, die sich wegen des bajoranischen Wurmlochs stark für den Alpha-Quadranten interessiert. Die Gründer, die an seiner Spitze stehen, halten nicht viel von Diplomatie und bevorzugen eine weitaus aggressivere Herangehensweise, wenn es um den Erstkontakt mit neuen Spezies geht: Statt mit diesen

in Gespräche zu treten, erobern sie lieber gleich ihren jeweiligen Heimatplaneten, um sich so vor potenziellen zukünftigen Bedrohungen zu schützen. Das Dominion konzentriert seine Anstrengungen auf den Alpha-Quadranten, seitdem sie auf das bajoranische Wurmloch aufmerksam wurden.

Der Sternenflotte liegen mindestens drei bestätigte Berichte über die gezielte Manipulation von Mächten im Alpha-Quadranten durch Agenten des Dominion vor. Es ist allerdings davon auszugehen, dass noch weit mehr verdeckte Operationen dieser Art im Gange sind. Um dagegen vorzugehen, hat die Sternenflotte strenge Tests entwickelt, deren Details den kommandierenden Offizieren auf Schiffen, Raumstationen und Planeten vorbehalten sind.

Das Dominion verfolgt zwei Strategien, um den Alpha-Quadranten zu schwächen: Eine davon ist die oben erwähnte Infiltration, häufig durch die formwandelnden Gründer, die sich als Spione auf oberster Führungsebene einschleichen und für Zerwürfnisse unter Verbündeten sorgen. Sie nehmen Schlüsselpositionen in Regierungen ein, erteilen nachteilige Befehle und säen selbst unter engsten Freunden Zwietracht. Wenn ihre Intrigen nicht die gewünschte Wirkung erzielen und einst enge Verbündete aus dem Inneren heraus zu Fall bringen, kommen die Jem'Hadar zum Einsatz. Diese genetisch manipulierte Spezies ist nur zum Töten gedacht, geht mit brutaler Effektivität vor und kann vom Dominion rasch und in großer Zahl gezüchtet werden.

Die Föderation hat bereits begonnen, sich auf einen alles entscheidenden Krieg vorzubereiten. Der Sternenflotte wäre es zwar nach wie vor lieber, den Konflikt auf diplomatischem Wege friedlich beizulegen, doch Verhandlungen mit den Gründern erweisen sich als praktisch unmöglich. Der Alpha-Quadrant stellt nun die vorderste Verteidigungslinie aller Planeten der Föderation dar, und wenn es hart auf hart kommt, wird die Sternenflotte alle nötigen Maßnahmen ergreifen, um die Föderation vor dem Dominion zu beschützen.

SPEZIES DES DOMINIONS

DIE GRÜNDER

Die Gründer, auch als „Wechselbälger" bekannt, sind eine Spezies von Gestaltwandlern, die sich in der so genannten Großen Verbindung vereinen. Abgesehen von ihrer Existenz ist wenig über die Gründer bekannt, allerdings scheinen sie seltsamerweise Angst vor uns zu haben. Offenbar haben sie in der Vergangenheit schlechte Erfahrungen mit Misshandlungen gemacht, vermutlich durch eine Spezies im Gamma-Quadranten, was zu einer tiefen Furcht vor den „Solids" geführt hat. Sie haben sich geschworen, dass ihnen so etwas nie wieder passieren darf.

Diese Angst sitzt so tief, dass sie mittlerweile dazu übergegangen sind, andere Spezies proaktiv zu unterwerfen, damit sie den Wechselbälgern nichts anhaben können. Sowohl die Vorta als auch die Jem'Hadar sind den Gründern völlig ergeben, werden jedoch von der Großen Verbindung vor allem als verbrauchbare Ressource betrachtet. Im Gegensatz zu Captains der Sternenflotte, die auf das Wohl ihrer Crews bedacht sind, schrecken die Gründer nicht vor davor zurück, Einsatzgruppe um Einsatzgruppe der Jem'Hadar in den sicheren Tod zu schicken, wenn sie dadurch einen Sieg erringen können.

ABGEFANGENE NACHRICHT

FRAGMENTE EINER NUR TEILWEISE ENTSCHLÜSSELTEN ÜBERTRAGUNG AUS DEN BADLANDS

… Sisko ist unterwegs und glaubt, Cing'ta an den vereinbarten Koordinaten zu treffen. Wir beamen Sie auf Ihr Signal hin raus …

… Versicherungen, dass der Kaskadenvirus die Defiant lahmlegen wird, beruhigen mich, aber nicht alle sind von dieser Provokation der Sternenflotte genauso überzeugt. Wenn dieser Plan irgendwie schiefgeht, müssen wir uns mit dem mächtigsten Schiff der Föderation anlegen …

… bei dieser Mission voll und ganz hinter Ihnen, Eddington. Aber Sisko ist gefährlich. Auch ohne sein Kriegsschiff. Sein Hass auf Sie und seine Wut auf den Maquis sind endlos, fast schon fanatisch. Da erscheint es wie eine Zeitverschwendung, ihn von unserer Sache überzeugen zu wollen …

Dieses eindimensionale Denken, der unbedingte Wille, sich vor anderen Spezies zu schützen, macht die Gründer so gefährlich. Hinzu kommt ihre Fähigkeit, sich in jeden und alles verwandeln zu können, wodurch sie zum tödlichen Feind werden. Doch auch sie haben einige Schwächen: Berichten von Constable Odo auf Deep Space 9 zufolge müssen Wechselbälger alle 16 Stunden ihren flüssigen Zustand annehmen, um zu regenerieren. Außerdem genügt ein einfacher Bluttest, um einen „Solid" zweifelsfrei von einem Formwandler zu unterscheiden. Aus diesen spärlichen Informationen lässt sich zwar noch keine Verteidigungsstrategie ableiten, doch sie könnten zukünftig sehr hilfreich sein, wenn es darum geht, mehr über die Gründer zu verstehen.

DIE VORTA

Die Vorta sind eine humanoide Spezies, die den Gründern unterstellt ist und die Jem'Hadar-Streitkräfte kontrolliert. Sie haben blasse Haut, dunkles Haar und langgestreckte Ohren mit ausgeprägten Scharten. Eine Vorta schien die telekinetische Fähigkeit zu besitzen, Energiestöße vergleichbar mit einem auf Betäubung eingestellten Standard-Phaser zu generieren, aber es ist unbekannt, wie verbreitet diese Fähigkeit innerhalb der Spezies ist.

Ehe die Sternenflotte mehr über sie erfuhr, ging man allgemein davon aus, dass es sich bei den Gründern um Vorta handelt. Als sich dies als falsch erwies, wurde deutlich, wie loyal die Vorta zu den Gründern sind, waren sie doch bereit gewesen, alles zu riskieren – auch ihr eigenes Leben –, um zu verhindern, dass jemand herausfindet, wer die wahren Anführer des Dominions sind. Es ist nicht bekannt, warum die Vorta die Gründer derart hingebungsvoll verehren.

Im Gegensatz zu den Jem'Hadar dienen die Vorta den Gründern nicht aufgrund der Abhängigkeit von einer spezifischen Substanz. Sie scheinen auch technologisch nicht so unterentwickelt zu sein, dass sie in dieser Beziehung auf eine fortschrittlichere Spezies angewiesen wären. Beides

deutet auf eine viel tiefergehende Verbindung der Vorta zu den Gründern hin, die möglicherweise historisch begründet ist – aber es muss für solch blinden Gehorsam dennoch einen triftigen Grund geben.

DIE JEM'HADAR

Die Jem'Hadar sind eine humanoide, von den Gründern genetisch erschaffene Spezies. Sie werden nicht geboren, sondern in Brutkammern gezüchtet und sind bereits drei Tage nach Verlassen ihrer Kammer voll ausgewachsen und kampffähig. Jem'Hadar-Soldaten verfügen über eine optimale körperliche Verfassung – deutlich stärker, schneller und beweglicher als ein durchschnittlicher Sternenflottenoffizier.

Diese Spezies benötigt keinen Schlaf und ist abhängig von einer Substanz namens Ketracel-White, die ihnen sowohl Nährstoffe liefert als auch ein Schlüsselenzym enthält, das dem Stoffwechsel der Jem'Hadar fehlt. Ohne Ketracel-White würde ein Jem'Hadar-Soldat sterben. Auf diese Weise sichern sich die Gründer ihre Loyalität.

Bisher gibt es nur wenige bis keine Informationen über die Kultur der Jem'Hadar, wenn sie denn über eine solche verfügen. Abgesehen davon, dass sie die Gründer wie Götter verehren, scheinen sie abgesehen von ihrem ständigen Verlangen nach Kampf an nichts anderes zu glauben. Traurigerweise scheint diese Spezies nur zu einem Zweck geschaffen worden zu sein – um den Gründern zu dienen.

FÄHIGKEITEN DES DOMINIONS

Abgesehen von den speziellen Fähigkeiten der einzelnen Dominion-Spezies kann man davon ausgehen, dass diese Großmacht über beträchtliche Ressourcen verfügt, die es schwierig machen würden, einen offenen Krieg gegen sie zu führen. Als eine gemeinsame Streitmacht des cardassianischen Obsidianischen Ordens und des romulanischen Tal Shiar im Versuch, die Gründer auszulöschen, in den Gamma-Quadranten eindrang, wurden sie vernichtend geschlagen, obwohl es sich sowohl beim Obsidianischen Orden als auch beim Tal Shiar um brutale Geheimdienste mit erstklassiger Bewaffnung und Ausbildung handelt.

Wenn das nur ein Vorgeschmack auf das Können der Streitkräfte des Dominions war, steht der Sternenflotte ein schwerer Kampf bevor. Das Dominion verfügt zwar über einen fast endlosen Vorrat an Jem'Hadar-Soldaten, doch eine mögliche Schwäche könnte in seiner Flotte selbst liegen. Dominion-Soldaten lassen sich innerhalb von drei Tagen nachzüchten, der Schiffsbau dauert jedoch länger. Im Falle einer Invasion des Dominions wäre es möglicherweise die beste Strategie, wenn die Sternenflotte es von seinen Ressourcen abschneidet.

BEZIEHUNGEN ZU DEN KLINGONEN

Nach der Auflösung der Khitomer-Vereinbarung arbeiten die Diplomaten der Sternenflotte unermüdlich an einer Kontaktaufnahme mit dem klingonischen Hohen Rat und der Wiederaufnahme diplomatischer Beziehungen, doch die Klingonen verabscheuen Gerede.

Zum Glück ist es dem Klingonischen Reich nicht gelungen, die Heimatwelt der Cardassianer einzunehmen, sodass die Klingonen mehr als die Hälfte ihrer Streitkräfte wieder aus dem cardassianischen Raum abzogen. Der Rest der klingonischen Flotte hält „zum Wohle der Cardassianer" weiter die äußeren Welten des cardassianischen Raums besetzt. Die von ihnen eroberten Welten wurden mit Orbitalverteidigungssystemen ausgestattet, und es ist unwahrscheinlich, dass die Klingonen ihre Streitkräfte bald wieder abziehen. Offiziell behaupten die Klingonen, sie hielten sich weiter auf diesen Welten auf, um den Quadranten vor einem Angriff des Dominions zu schützen.

Spionageberichten zufolge haben aber viele der Großen Häuser genug vom Frieden. Diese Klingonen möchten zu ihrer traditionellen Lebensweise zurückkehren und sehnen sich nach Kriegen, und das Dominion hat den Großen Häusern einen perfekten Vorwand geliefert, um wieder neue Welten zu erobern – für die Schlacht, für den Ruhm, für einen ehrenvollen Tod! Wenn die Klingonen triumphieren wollen, müssen sie allerdings ein Problem lösen: Sie können sich keinen Krieg an zwei Fronten leisten und deshalb nicht gleichzeitig die Föderation angreifen und gegen das Dominion kämpfen. Die Klingonen mögen den Krieg lieben, aber sie sind intelligente Krieger, und es gibt einen (wenn auch kleinen) Unterschied dazwischen, sich in eine Schlacht zu stürzen oder in den sicheren Selbstmord zu gehen. Das könnte sich als Rettung für die Sternenflotte und ihre Streitkräfte erweisen.

BEZIEHUNGEN ZU DEN CARDASSIANERN

Sternenflottenoffiziere retteten den Detapa-Rat vor der Hinrichtung, als die Klingonen in den cardassianischen Raum eindrangen, und das hat viel zu einer besseren Beziehung mit den Cardassianern beigetragen. Diese neu erblühende Freundschaft schlägt langsam Wurzeln, während der Detapa-

OFFIZIELLE VERLAUTBARUNG DER KLINGONEN



Der klingonische Hohe Rat verurteilt die Föderation für ihre Untätigkeit, während der Alpha-Quadrant nach und nach vom Dominion erobert wird. Wir haben Sie gewarnt, dass sich an Ihren Grenzen ein Krieg zusammenbraut, und Sie haben in Ihrer Arroganz nicht auf uns gehört. Nun infiltrieren die Gründer Ihre Organisationen und Regierungen, jedes System, das Ihre Verbündeten bewohnen, und manipulieren Sie wie Marionetten. Das Reich wird dieses Schicksal nicht teilen.

Verstecken Sie sich ruhig wie Feiglinge hinter Ihren Friedensappellen, während die Säulen Ihrer Organisation langsam um Sie herum zusammenfallen. Das Klingonische Reich wird den Kampf zum Dominion tragen und sich ihm in einer ruhmreichen Schlacht stellen!

Rat seine Macht über das Militär zurückerlangt. Der Rat erlangte seine Stellung nach einem Staatsstreich und musste sich dann direkt mit der klingonischen Invasion befassen, was seinen Einfluss in der cardassianischen Politik bislang noch schmälert.

Die Union selbst ist immer noch angeschlagen vom Verlust des Obsidianischen Ordens. Ein Staatsstreich ist in der dortigen politischen Landschaft nicht mehr als eine kleine Störung, doch der Verlust ihres größten Geheimdienstes hat zu Chaos geführt. Es ist aber auch angesichts des Verlustes ihrer äußeren Welten untertrieben, zu behaupten, die Cardassianer seien nun dünn gesät.

Die gegenwärtigen diplomatischen Beziehungen lassen zwar darauf schließen, dass die Cardassianer im Falle eines Konflikts mit dem Dominion auf der Seite der Föderation stünden, doch der politische Wind kann sich jederzeit drehen. Cardassianer sind dafür bekannt, sich zur Sicherung ihres Überlebens auch gegen Verbündete zu wenden.

BEZIEHUNGEN ZU DEN ROMULANERN

Es ist schwer zu sagen, auf welche Seite sich die Romulaner im Falle eines umfassenden Angriffs des Dominions auf den Alpha-Quadranten schlagen würden. Bisher haben sie die Bemühungen der Sternenflotte, mehr über das Dominion zu erfahren, nur in geringem Maße unterstützt. Das erscheint aber zumindest vielversprechend. Einer der größten Gefallen, den die Romulaner der Sternenflotte erwiesen haben, war, eine Tarnvorrichtung für die *U.S.S. Defiant* bereitzustellen, um geheime Aufklärungsmissionen in den Gamma-Quadranten zu ermöglichen.

Trotz ihrer bisherigen Zurückhaltung scheint die romulanische Regierung klug genug zu sein, um zu verstehen, dass das Dominion nicht nur für den Alpha-Quadranten eine Bedrohung darstellt. Wenn andere diese Bedrohung jedoch ohne ihre Hilfe in den Griff bekommen, ist das für sie umso besser. Ihre offizielle Verlautbarung sagt wenig, auch wenn sie sich darin nach außen hin mit der Föderation solidarisieren.

OFFIZIELLE STELLUNGNAHME DER ROMULANER



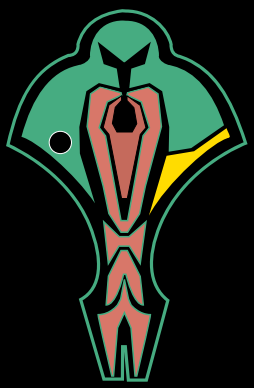
Das Romulanische Sternenimperium sucht zu diesem Zeitpunkt keinen Konflikt mit dem Dominion. Zugleich heißen wird dessen Vorgehensweise im Alpha-Quadranten nicht gut. Der Verlust der Tal Shiar-Streitkräfte im Gamma-Quadranten hat uns die vielen Probleme vor Augen geführt, die ein offener Krieg mit sich bringen würde. Was das Vordringen der Klingonen in den cardassianischen Raum betrifft, so überlassen wir es diesen beiden souveränen Mächten, diese Frage untereinander zu klären. Cardassianische und romulanische Streitkräfte sind zwar gemeinsam in den Gamma-Quadranten vorgedrungen, doch ist dies nicht als Gradmesser für zukünftige Entscheidungen des Sternenimperiums zu werten – weder positiv noch negativ.

STELLUNGNAHME DER CARDASSIANER

[Der Detapa-Rat hat keine offizielle Stellungnahme abgegeben. Die folgende Nachricht stammt von dessen obersten Militärberater, Gul Dukat.]

Verehrter Admiral,

natürlich sind Ihnen die Ratsmitglieder für die Rettung vor einer grässlichen Exekution durch die Klingonen sehr dankbar. Doch muss ich betonen, dass der Rat im Augenblick nicht die Zeit hat, sich mit der Sternenflotte und ihrem mühsamen Versuch, ein Geheimdienstdossier zusammenzustellen, zu befassen. Wie Sie wohl wissen, hat er gerade erst die Macht in der Union übernommen, und es gibt viel zu tun – beispielsweise eine Rückeroberung der von den Klingonen annektierten Welten –, ehe der Rat die Zeit finden wird, sich mit den Sorgen der Sternenflotte hinsichtlich des Dominion herumzuschlagen.



Ich bin mir sicher, dass die Cardassianische Union die Föderation auch daran erinnern möchte, dass es ihre Verbündeten waren, die Klingonen, die unsere Regierung derart ins Schleudern brachten. Sie haben es zwar als geboten erachtet, Cardassia zu helfen, doch Ihre Hilfe kam für einige unserer hochgeschätzten Bürger, die bei den Angriffen der Klingonen gestorben sind, ein wenig spät. Vielleicht sollte die Föderation zunächst darüber nachdenken, ihre Kampfhunde an die Leine zu legen, ehe sie uns um eine „offizielle Stellungnahme“ bittet.

Hochachtungsvoll,
Gul Dukat

DER ALPHA-QUADRANT

WELTEN DER FÖDERATION

„GLAUBEN SIE MIR, MIR IST DURCHAUS BEWUSST, DASS DIE FÖDERATION IHRE FEHLER HAT. DAS VERLANGEN NACH EROBERUNG GEHÖRT NICHT DAZU."

—ODO

BETAZED

PLANET: Klasse M
BEVÖLKERUNG: 8 Milliarden
LAGE: Betazed-System
BEWOHNER: Betazoiden

DIE PHYSIOLOGIE DER BETAZOIDEN

Bei den Betazoiden handelt es sich um eine humanoide Spezies, bei denen die Iris ihrer Augen völlig schwarz ist und deren Hautfarbe von Hellbeige bis Dunkelbraun reicht. Sie werden etwa 150 Jahre alt und gelten mit 18 Jahren als erwachsen. In der Mitte ihres Lebens kommen alle Betazoidinnen in die „Phase der Umwandlung", in der ihr Geschlechtstrieb um ein Vielfaches gesteigert ist. Die meisten Betazoiden wählen zur Fortpflanzung einen etwa gleichaltrigen Partner, allerdings suchen sich viele Betazoidinnen im Laufe ihres Lebens jüngere Sexualpartner, da ältere, erfahrenere Frauen in der Gesellschaft der Betazoiden große Verehrung genießen. Man sieht selten einen männlichen Betazoiden mit einer deutlich jüngeren Frau, aber auch das ist auf Betazed im Laufe der Jahre gesellschaftlich akzeptabler geworden.

POLITISCHES SYSTEM

Ein Ministerrat, der von Mitgliedern der Großen Häuser des Planeten beraten wird, regiert Betazed. Ähnlich wie bei einer konstitutionellen Monarchie verfügen die Großen Häuser über eine gewisse politische Macht, ihre Aufgaben sind aber in erster Linie repräsentativer Natur: Sie vertreten die Bevölkerung Betazeds bei gesellschaftlichen Anlässen, überlassen aber die tatsächlichen Regierungsgeschäfte dem Rat. Die meisten Ministerinnen sind Frauen, Männer werden jedoch nicht davon abgehalten, sich politisch zu betätigen. Gegenwärtig gibt es 21 Große Häuser auf Betazed, die durchnummeriert sind. Stirbt ein Haus aus, dann wird seine Nummer nicht neu vergeben. Deshalb existiert im Augenblick ein 45. Großes Haus auf Betazed, auch wenn es nur 21 aktive Große Häuser gibt. Die Titel innerhalb der Großen Häuser sind erblich, während die Ministerinnen von der Bevölkerung des jeweiligen Landes gewählt werden.

Kommt es zum Streit um die Führung eines Hauses, geht diese traditionell an die älteste infrage kommende Frau. Lehnt sie den Titel ab, geht er an den nächsten infrage kommenden Betazoiden des Hauses. Neben dem Titel des Oberhauptes eines Hauses werden aber noch viele weitere vererbt; andere werden dagegen vom gegenwärtigen Träger an würdige Verwandte verliehen. Diese Praxis hat dazu geführt, dass viele Betazoiden aus Prestigegründen Titel an ihre Kinder weitergeben, auch wenn diese gar nicht die erforderlichen Persönlichkeitsmerkmale mitbringen. Technisch gesehen kann das Oberhaupt des Hauses einem Familienmitglied einen Titel aberkennen und diesen einem anderen, geeigneteren verleihen, doch davon machen die Hausoberhäupter selten Gebrauch, damit nicht auch noch die anderen, von ihnen vergebenen Titel in den Mittelpunkt des öffentlichen Interesses rücken.

Im Gegensatz zu den Klingonen, die fast alle zu irgendeinem Haus gehören, ist eine Hauszugehörigkeit auf Betazed selten. Sie entspricht einer Form von Adel und bringt für die Mitglieder der Großen Häuser Verantwortung mit sich. Abgesehen von den Beratertätigkeiten für den Ministerrat obliegt den Großen Häusern die Pflege ihrer Stammsitze. Wenn es in ihren angestammten Herkunftsregionen Probleme gibt, wird von den Großen Häusern erwartet, dass sie Nahrungsmittel, Ressourcen und sonstige Hilfsgüter spenden, um diese Krisen abzuwenden. Diese Wohltäterrolle bedeutet, dass die Angehörigen der Großen Häuser in der Gesellschaft Betazeds im Allgemeinen sehr beliebt und angesehen sind, weil sie so viel für andere tun.

RECHTSSYSTEM

Das betazoidische Rechtssystem ist das genaue Gegenteil des vulkanischen: Für Vulkanier sind Logik und Recht der Schlüssel zu allem, für Betazoiden hingegen Kontext und Emotionen. Eine Person, die jemanden versehentlich getötet hat und dies ehrlich bedauert, wird wahrscheinlich weniger hart bestraft als jemand, der jemanden bewusst und ohne Reue in den finanziellen Ruin getrieben hat.

Bagatelldelikte sind auf Betazed selten. Verzweiflung, Trauer, Wut und Hoffnungslosigkeit werden von der Umgebung wahrgenommen. Wer unter ihnen leidet, gleicht also unter Telepathen einer wandelnden offenen Wunde, was die meisten Betazoiden einfach nicht ignorieren können. Das soziale Netz des Planeten ist so stabil, dass es praktisch nicht zu Bagatelldelikten kommt, weil die Bürger eine Kultur des echten Mitgefühls praktizieren, wie es nur eine aus Telepathen und Empathen bestehende Bevölkerung kann.

Das schwerste Verbrechen, das jemand auf Betazed begehen kann, ist unerlaubt in den Verstand oder die Träume anderer einzudringen. Dazu braucht es einen unglaublich mächtigen, wenn auch gestörten Telepathen. Nur so jemand würde es wagen, verbotenerweise in einen derart intimen Bereich vorzudringen. Die Strafe für dieses Verbrechen ist lebenslange Haft, gepaart mit intensiver Therapie, die die Psychose des Täters heilen soll. Dennoch kommen die Verurteilten nie wieder frei, weil man Angst hat, sie könnten dasselbe einer weiteren Person antun.

Ein Richterrat verhängt Strafen, die aber vom Betroffenen oder dessen Familie beeinflusst werden können. Die Täter können sich ihren Opfern öffnen – um den Schmerz, den sie verursacht haben, wirklich zu verstehen und den Betroffenen Gelegenheit zu geben, ihr Bedauern zu spüren. Wenn sie dem zustimmen, erhält das Opfer Gelegenheit, mit den Richtern zu sprechen und möglicherweise Einfluss auf das Urteil zu nehmen.

An dieser Stelle muss angemerkt werden, dass Betazed trotz der hochentwickelten Regierungsform im Grunde wehrlos ist: Beim Eintritt in die Föderation leitete der Planet einen Abrüstungsprozess ein und investiert seither seine beträchtlichen Ressourcen in die Sternenflotte. Betazoiden stellen einen beträchtlichen Teil des Offizierskorps der Sternenflotte, sind aber über die gesamte Galaxis verteilt. Würde Betazed angegriffen, kann allein die Sternenflotte den Planeten beschützen.

TELEPATHIE

Betazoiden verfügen über empathische und Gedanken der meisten humanoiden und nicht-humanoiden Spezies lesen. Diese Fähigkeiten zeigen sich erstmals in der Pubertät, in seltenen Fällen auch schon bei der Geburt. Die Ausprägung dieser Fähigkeiten beruht auf natürlicher Prädisposition, Empathietraining und in geringerem Maße auch auf der Reinheit des betazoidischen Blutes: Betazoiden können sich mit vielen unterschiedlichen humanoiden Spezies fortpflanzen, aber je verwässerter die betazoidische DNA ist, desto schwächer fallen die empathischen und telepathischen Kräfte aus.

Die Fähigkeiten der Betazoiden, gegenseitig ihre Gedanken zu lesen, beeinflusst jeden Bereich ihrer Gesellschaft – die wiederum auf den Prinzipien des Mitgefühls und des Verständnisses beruht. Viele sind beunruhigt, wenn sie zum ersten Mal von den Kräften eines Betazoiden erfahren, doch Betazoiden setzen diese im Umgang mit anderen Spezies sehr behutsam ein. Sie können die vordergründigen Emotionen und Gedanken anderer zwar nicht ausblenden, müssen allerdings die tiefergehenden Gedanken oder gar Erinnerungen anderer nicht lesen und würden es auch nicht unerlaubt tun.

Der zeitweise oder dauerhafte Verlust dieser Fähigkeiten ist das Schrecklichste, was einem Betazoiden passieren kann. In der grauen Vorzeit Betazeds blockierte man durch Neurotransmitter die telepathischen Fähigkeiten verurteilter Schwerverbrecher. Zum Glück gilt diese Praxis inzwischen als barbarisch, und niemand könnte sich vorstellen, dies heute noch einem anderen Telepathen anzutun.



KULTUR

Betazed ist eine egalitäre Gesellschaft von Telepathen, in der Intimität in jeder Form hochgeschätzt wird. Das hat enormen Einfluss auf das familiäre Zusammenleben, die Überzeugungen der Betazoiden und die Dinge, die sie wertschätzen. Im Gegensatz zu anderen Planeten, wo körperliche Stärke die Gesellschaft geprägt hat, führten die geistigen Fähigkeiten der Betazoiden dazu, dass emotionale Intelligenz und nicht Körperlichkeit ausschlaggebend für die Entwicklung ihrer Gesellschaft war.

Die Bedeutung intellektueller Belange für Betazoiden findet Ausdruck in ihrer Vorliebe für Nacktheit: Jedes wichtige Ereignis im Leben eines Betazoiden – Geburt, Tod und Hochzeit – findet nackt statt. Bis zum Erstkontakt mit Betazed verbrachten die Bewohner des Planeten den Großteil ihres Lebens unbekleidet. Wenn ohnehin jeder die Gefühle aller anderen kennt, besteht in anderen Lebensbereichen kein Grund zur Scham – weil Gedanken weit intimer sind als das Äußere einer Person.

FAMILIE

Betazoidische Familien sind matrilinear, und Kinder tragen ab der Geburt den Nachnamen der Mutter. Kinder aus Verbindungen von Betazoiden mit anderen Spezies können zwar davon abweichen, Mischlingskinder, die einem der Großen Häuser angehören, tragen auf Betazed allerdings immer einen weiblichen Nachnamen, damit andere Bürger wissen, welchem Haus sie entstammen. War ihr Vater Betazoide und ihre Mutter Angehörige einer anderen Spezies, würde das Kind auf Betazed den Nachnamen des Vaters und damit auch den Namen von dessen Haus tragen.

Betazoiden verfügen über eine erstaunliche Kapazität, zu lieben und Liebe zu empfangen. Monogame Paare sind die Norm auf Betazed, aber es ist auch nicht ungewöhnlich, mehrere Ehepartner zu haben oder in einer Vielehe zusammenzuleben, wo alle Partner einander lieben. Kinder werden von der Familie aufgezogen, in die sie hineingeboren

werden, wobei Großeltern eine besondere Rolle in ihrer Erziehung spielen.

Bei der Geburt eines Kindes wird ein „gesegnetes“ Großelternteil ausgewählt. Er oder sie übernimmt die Patenschaft für das Kind und spielt in dessen Leben eine besondere Rolle. Ist eine Betazoidin schwanger, beginnen die zukünftigen Großeltern, miteinander zu wetteifern und überschütten die werdenden Eltern mit Geschenken und Unterstützung, in der Hoffnung, zum gesegneten Großelternteil erwählt zu werden.

GLAUBE

Uralte religiöse Überlieferungen der Betazoiden berichten von den Vier Göttern, die Betazed schufen. Die Betazoiden glauben, ihre Urahnen wurden aus den Gedanken dieser Vier Götter geboren und hätten dann Betazed besiedelt. Im Gegensatz zu vielen anderen Göttern besaßen diese vier keine besonderen Fähigkeiten außer dem höchsten Maß an Telepathie, das ein Betazoid erreichen kann. Sie lebten unter den Geschöpfen ihrer Gedanken und lehrten die Betazoiden den Umgang mit ihrer Telepathie. Nach Jahrhunderten wurden die Vier Götter des Aufenthalts auf Betazed müde und wollten die Komplexität des Geistes weiter erforschen. Also reisten sie in die Gedanken aller Betazoiden, um diese neue Reise anzutreten. Bis heute durchreisen sie die Träume, Hoffnungen und Gedanken aller Betazoiden.

Neben den Vier Göttern existiert das religiöse Konzept des Großen Feuers: Es ist kein Ort, an den man tatsächlich verbannt wird, sondern ein Augenblick kurz vor dem Tod, in dem man erlebt, wie ein qualvolles Feuer in einem endlosen Prozess die Seele aus dem Körper herausbrennt. Für diejenigen, die Zeuge des Todes werden, dauert er nur einen Moment, für die Sterbenden ist der Schmerz jedoch unendlich, ihre gesamte Vergangenheit und Gegenwart vergeht in einer auflodernden Flamme. Mit dem Großen Feuer strafen die Vier Götter besonders grausame Personen dafür, dass sie ihr Leben verschwendet haben.

WICHTIGE ORTE

DIE SÄULEN VON RIXX

Rixx ist der Stammsitz des Fünften Hauses von Betazed, eines der ältesten und angesehensten Häuser des Planeten. Seit seiner Entstehung hat sich das Fünfte Haus auf dem gesamten Planeten und in den Weltraum ausgebreitet, doch Rixx bleibt eine für das Haus bedeutsame Örtlichkeit. Gegründet wurde das Fünfte Haus von der Kriegerpoetin Letsana. Sie reiste viele Jahre lang kreuz und quer über Betazed, bis sie schließlich Rixx fand, wo eine Kriegsfürstin des Vierten Hauses das Volk knechtete. Letsana ertrug das Leiden so vieler Betazoiden nicht und forderte die Kriegsfürstin zu einem Duell, das diese aber ablehnte.

Letsana wollte nicht aufgeben, entschuldigte sich und erbot sich, bei einem Fest der Kriegsfürstin in deren Haus aufzuspielen. Die unersättliche, arrogante Kriegsfürstin willigte ein, Letsana spielte die ganze Nacht schöne Musik für sie und nutzte dabei vorsichtig ihre telepathischen Kräfte, um die Aristokratin während des Festmahls eingehend zu studieren. Am Ende der Nacht sang Letsana unter Verwendung des Wissens, das sie über die Kriegsfürstin gesammelt hatte, ein beleidigendes Schmähled über sie und brachte sie damit dazu, sie zum Duell zu fordern. Letsana gewann den Kampf gegen die Kriegsfürstin und löste deren Haus auf. Sie befreite die unter der Herrschaft des Vierten Hauses Darbenden, trank einen tiefen Schluck aus dem Heiligen Kelch von Rixx und stellte den Ort unter ihren Schutz und unter den ihres neuen Herrscherinnengeschlechts – des Fünften Großen Hauses.

Bei den Säulen von Rixx wurde einst der Heilige Kelch von Rixx aufbewahrt, der allerdings schon vor Jahrhunderten zusammen mit einem Titel einem Mitglied des Fünften Hauses zur Aufbewahrung übergeben wurde. Dies fiel mit der Wiederentstehung des Vierten Hauses und dessen

ABGEFANGENE NACHRICHT

UNSERE TOURNEE DURCH DIE KOLONIEN

Hört zu, Leute, ich weiß, ihr seid alle enttäuscht über den Empfang, den man uns auf Betazed bereitet hat, aber bei jedem Unterfangen ist damit zu rechnen, dass man mal nur wenige Eintrittskarten verkauft und Zwischenrufe aus dem Publikum kommen. Außerdem gehen Uttabeerenflecken in der Wäsche wieder raus.

Wie auch immer, ich habe da eine Idee: Bis die Planeten, auf denen das Publikum ... konventionellere Geschmäcker pflegt, sich an die Vorstellung von Ferengi, die künstlerische Darbietungen geben, gewöhnt hat, sollten wir erst mal nur in den Kolonien auftreten. Meiner Erfahrung nach brauchen Kolonisten am dringendsten ein bisschen Abwechslung, ein wenig Unterhaltung. Eine Kostprobe der speziellen Form von Zerstreuung, die wir seit Wochen proben.

Ich bin mir sicher, dass wir auf Benecia gut ankommen werden – ich habe gehört, dort finden meist nur langweilige klassische Aufführungen statt, deshalb glaube ich, dass die Leute dort unsere Varieté-Vorstellung als willkommene Abwechslung empfinden werden. Solarion IV liegt an der cardassianischen Grenze, ich schätze, die Leute dort wüssten also auch eine kleine Ablenkung von den Sorgen aufgrund ihrer Nachbarn zu schätzen – vielleicht durch eine deiner Choreografien, Karaf! (Übrigens habe ich zu Hause nach einer Bekleidungserlaubnis für dich gefragt, für unsere Besuche auf diesen prüden Föderationswelten.) Ach, und wartet, bis ihr Berengaria VII seht! Dort gibt es Drachen, und ich wette, die zahlenden Gäste würden liebend gerne Bex auf einem davon reiten sehen!

Aber das ist erst der Anfang ... die Föderation ist voll von diesen nach Abwechslung gierenden Kolonialwelten. Freunde und Kollegen, es heißt, „Ein kluger Mann hört den Profit im Wind“, und meine großen Ohren hören Profit in den Kolonien!

–Tirk, Manager/Geschäftsführer/Hauptdarsteller



Forderungen auf Rückgabe des Kelches und des Titels zusammen. Vor einem Jahrhundert entschied der Ministerrat, um den schwärenden Konflikt zwischen den beiden Häusern beizulegen, dass der Titel „Bewahrerin des Heiligen Kelches von Rixx“ auf der Basis ihrer Verdienste zwischen den beiden hin und her wechseln kann und dass die Ministerinnen über den jeweiligen Titelträger befinden. Dieser Titel ist einer der wenigen auf Betazed, den man sich wirklich verdienen muss. Gegenwärtig ist Lwaxana Troi Bewahrerin des Kelches.

DER TEMPEL DER GROSSEN HÄUSER

Dieser Tempel ist eine Gedenkstätte für die untergegangenen Großen Häuser Betazeds. Das letzte Mitglied eines Hauses wird dort bestattet und die Geschichte des Hauses wird an den Wänden des Grabmals verewigt. Priesterinnen machen es sich zur Aufgabe, alle Geschichten in einem Grabmal auswendig zu lernen, um sie auf Bitten jedem Besucher des Tempels vortragen zu können – damit das Große Haus nicht in Vergessenheit gerät.

Wenn jemand glaubt, das Blut eines der Großen Häuser fließe in seinen Adern, muss er hier mit den Priesterinnen sprechen, die dem Tempel vorstehen. Diese können mit ihren telepathischen Kräften in den Geist der betreffenden Person sehen und feststellen, ob es sich wirklich um ein Mitglied des fraglichen Hauses handelt, denn sie haben sich ja die Geschichten des jeweiligen Großen Hauses eingeprägt. Wenn die Behauptung zutrifft, ersteht das Haus neu, und das Grabmal wird versiegelt, bis es wieder gebraucht wird

DIE LEUCHTENDEN FELSNADELN VON BREN‘DUNN

Dabei handelt es sich um natürliche Felsformationen, die aus der Oberfläche Betazeds ragen. Die Felsen sind durchscheinend und leuchten je nach Jahreszeit von innen heraus in einem anderen Licht. In den meisten Nächten reicht der Schein der Felsnadeln bis in den Himmel über Betazed und lässt dort die verschwommenen Umrisse von Lichtgestalten entstehen, die auch noch im Weltraum sichtbar sind.
Ehe Betazed die Raumfahrt entdeckte, ging man allgemein davon aus, die Lichter am Himmel seien Überreste der Gedanken der Vier Götter, die sich ins All ergossen hatten. Jede der vier Felsnadeln in Bren’Dunn galt als Portal zu einer anderen Gottheit. Mit dem wissenschaftlichen Fortschritt haben die Betazoiden verstanden, dass es sich bei den Lichtern lediglich um ein Naturphänomen handelt, doch die Felsnadeln blieben heilige Stätten.

Einmal im Jahr reisen religiöse Betazoiden nach Bren‘Dunn, um an der Felsnadel der Gottheit ihrer Wahl zu beten. Werden ihre Gebete erhört, so erleuchtet die Felsnadel den Nachthimmel, und für das kommende Jahr ruht der Segen der Gottheit auf dem Betenden. Weil ständig Betazoiden auf dem Weg sind, um bei den Felsnadeln zu beten, sind sie gleichzeitig der Schauplatz eines immerwährenden großen Festes: Besucher kampieren unter den Felsnadeln, erzählen einander Geschichten, trinken und feiern im Schatten der Felsnadeln der Götter. Es gibt keine Mönche, die sich um das Gelände rings um die Leuchtenden Felsnadeln kümmern, doch hier ist es stets sauber und sicher, denn nur ein Narr würde unter dem wachsamen Blick der Felsnadeln seinen Müll herumliegen lassen.

DENOBULA

PLANET: Klasse M
BEVÖLKERUNG: 13,6 Milliarden
LAGE: Sternensystem Denobula Triaxa
BEWOHNER: Denobulaner

DIE PHYSIOLOGE DER DENOBULANER

Denobulaner sind eine humanoide Spezies mit beiger Haut und zwei Knochenplatten, die von den Augenwinkeln bis zum Haaransatz reichen. Sie haben extrem lange Zungen (etwa 30 cm) und auf dem Rücken einen Knochenkamm entlang ihrer Wirbelsäule. Bei Gefahr bläht sich die dehnbare Gesichtshaut eines Denobulaners instinktiv auf, ein genetisches Überbleibsel aus der Zeit, bevor sie eine Sprache entwickelten. Ursprünglich diente er dazu, Artgenossen vor dem Herannahen von Raubtieren zu warnen.

Vor vier Jahrhunderten entwickelten die Denobulaner die Gentechnik, mit deren Hilfe sie zahlreiche Krankheiten ausrotteten, unter denen ihre Spezies zu leiden hatte. Sie setzten sie auch ein, um die Lebenserwartung der Denobulaner beträchtlich zu verlängern, weswegen die ältesten Denobulaner rund zweihundert Jahre alt werden. Heute wird auf Denobula nur selten an Genen herummanipuliert, gelegentlich aber kommt diese Technik gegen neue Krankheiten zum Einsatz.

POLITISCHES SYSTEM

Denobula verfügt über nur einen Kontinent, der mit 13,6 Milliarden Einwohnern sehr dicht besiedelt ist. Er ist in Länder und Distrikte unterteilt. Die Vertreter der Distrikte sind dem Kanzler des jeweiligen Landes unterstellt. Diese Kanzler wiederum unterstehen dem Planetaren Rat der Magistrate, der vom Turm der Magistrate für das Wohl aller Denobulaner sorgt.

Die auf Denobula wichtigen politischen Themen sind Bevölkerungskontrolle, Stadtplanung und Landwirtschaft. Die Ältesten nehmen ihre Aufgabe sehr ernst und sitzen jeden Tag viele Stunden in großen Besprechungsräumen zusammen. Das ist zwar bei vielen planetaren Regierungen üblich, stellt aber für Denobulaner enormen Stress dar: Die Trennung von ihren Familien, die Tatsache, mit nur wenigen Personen auf so großem Raum zusammenzukommen und die Erörterung politischer Fragen von so großer Wichtigkeit führt oft zu Spannungen und sogar körperlichen Auseinandersetzungen zwischen den Magistraten.

Dem Vorsitzenden des Planetaren Rats der Magistrate kommt damit eine überaus entscheidende Rolle zu, da er nicht nur dafür sorgen muss, dass der Rat zu einer Entscheidungsfindung gelang, sondern auch bei Kämpfen im Ratsgebäude schlichten muss. Gegenwärtig führt Trex, der sich als erstaunlich widerstandsfähig gegen so lange Phasen mit so wenig Gesellschaft erwiesen hat, den Vorsitz im Rat. Unter Trex' Führung hat es in den letzten fünf Jahren so wenig Streitigkeiten unter den Magistraten wie noch nie zuvor gegeben, was ihn auch für die nächste Vorsitzenden-Wahl zum aussichtsreichsten Kandidaten macht.

SUBRAUMNACHRICHT

PRIORITÄTSNACHRICHT, CAPTAIN ALICE MILLS, *U.S.S. FARRAGUT*, AN STERNENBASIS 212, STERNZEIT 48632,6

Wir befanden uns im Alpha-Carinae-System, um einem Frachter bei den Reparaturen seiner transkinetischen Kammer zu helfen, als unsere Langstreckensensoren zwei Energiespitzen im Veridian-System registrierten. Mein Wissenschaftsoffizier ist überzeugt, dass diese Spitzen Materie-Antimaterie-Detonationen waren.

Unseren Daten zufolge ist Veridian IV der einzige bewohnte Planet in diesem System. Die Zivilisation des Planeten ist präindustriell, die Bevölkerung beträgt etwa 230 Millionen. Es ist unwahrscheinlich, dass die dort heimische Spezies mit Warptechnologie experimentiert hat, da ihre Gesellschaft ja wie erwähnt, noch präindustriell ist. Möglicherweise haben die Veridianer neue Nachbarn, die sie noch nicht kennen.

Die Sensoren zeigten auch, dass sich die *U.S.S. Enterprise* in der Gegend aufhielt, doch das können wir nicht mehr bestätigen. Sie antwortet auch nicht auf unsere Rufe. Wir setzen die Warp-5-Beschränkung außer Kraft und fliegen mit maximaler Warpgeschwindigkeit ins Veridian-System, um der Sache auf den Grund zu gehen. In etwa sechs Stunden werden wir dort eintreffen. Wir sind nicht sicher, was wir dort vorfinden werden, Sternenbasis 212. Über Unterstützung würden wir uns freuen. *Farragut* Ende.

OPTIMISMUS

Der maßgebende Charakterzug, der die meisten Denobulaner auszeichnet, ist ein heiterer Optimismus, mit dem sie an fast alle Belange ihres Lebens herangehen. Selbst in überaus tragischen Augenblicken findet man oft mindestens einen Denobulaner, der lächelt. Wird ein Denobulaner von einer anderen Person beschimpft, wird er seinem Gegenüber zunächst lächelnd danken, statt den Konflikt zu suchen. Viele andere Spezies finden dies beunruhigend oder nehmen sogar an, Denobulaner seien bei der Zurschaustellung ihrer Emotionen nicht ehrlich.

Tatsächlich legen Denobulaner Wert auf diese heitere Grundeinstellung, um anderen gegenüber achtsam sein zu können. Da sie auf ihrer Heimatwelt so beengt leben, kommt es häufig zu bedrohlichen Spannungen, und die meisten Denobulaner sind der Meinung, dass negative Emotionen die Mühe einfach nicht wert sind. Sie bleiben lieber gelassen, diskutieren Dinge in aller Ruhe aus und einigen sich dann im Notfall darauf, sich nicht einigen zu können. Außerdem fühlen sich andere häufig besser, wenn man ihnen mit heiterer Gelassenheit begegnet, und ein freundliches Lächeln hat noch nie geschadet.

Empathen haben größte Schwierigkeiten, Denobulaner zu lesen – es könnte durchaus sein, dass ein denobulanischer Kollege lächelt, obwohl er gerade tiefe Trauer empfindet. Auf Nachfrage behaupten sie, es sei alles in Ordnung, doch der Empath fühlt sich trotzdem von Wogen der Traurigkeit bedrängt – also was stimmt nun? In solchen Fällen nimmt man Denobulaner am besten beim Wort. Sie hängen ihre Gefühle nicht gerne an die große Glocke, und wenn Denobulaner Redebedarf haben, wenden sie sich ohne zu zögern an gute Freunde.

So heiter sie gemeinhin auch sind, wenn Denobulaner wütend werden, bieten sie einen furchterregenden Anblick. Wenn sie an einen Punkt kommen, an dem ihre fröhliche Grundeinstellung in einem Konflikt nicht weiterhilft, bekommen Denobulaner Wutanfälle, wie man sie von nur wenigen anderen Spezies kennt. Dann ist mehr als eine Person erforderlich, um erzürnte Denobulaner in den Griff zu bekommen, die dann oft noch tagelang mit den Nachwirkungen ihrer Wut kämpfen.

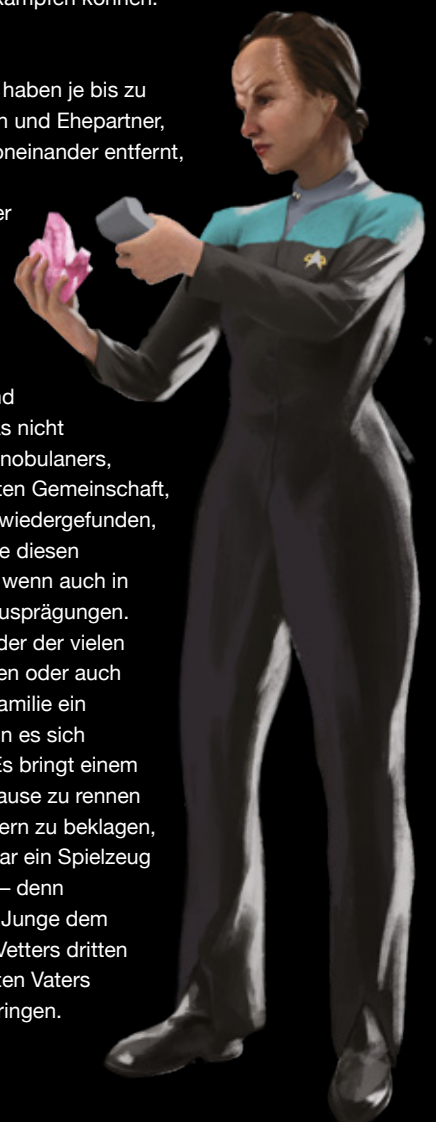
KULTUR

Denobulaner leben mit vielen Verwandten in einem Mehrgenerationenhaushalt. Aufgrund der komplexen Beziehungsverhältnisse der Bevölkerung haben Angehörige anderer Spezies oft das Gefühl, auf dem Planeten kenne jeder jeden, trotz der Bevölkerung von mehr als 13 Milliarden.

Im Gegensatz zu vielen Kulturen, die persönlichen Raum als Zeichen von Privatsphäre und Wohlstand schätzen, genießen die Denobulaner ihre Nähe zueinander. Als sie mit der Raumfahrt begannen, verursachte die Abwesenheit großer Personenmengen bei den Astronauten eine Geistesstörung, die inoffiziell als „Weltraumverlust“ bezeichnet wird. Sie wird als das Gefühl beschrieben, von seinem eigenen Körper separiert zu werden und völlig haltlos zu sein, und führte bei den Betroffenen zu verheerenden Depressionen. Jetzt, wo die Krankheit erkannt wurde, erhalten Denobulaner vor dem Aufbruch ins All ausführliche Beratung, wie sie gegen den Weltraumverlust ankämpfen können.

FAMILIE

Männer und Frauen haben je bis zu drei Ehepartnerinnen und Ehepartner, die alle nicht weit voneinander entfernt, wenn nicht sogar direkt nebeneinander leben, und Kinder werden von dieser Gemeinschaft erzogen, nicht nur von den leiblichen Eltern. Wenn ein Kind vermisst wird, ist das nicht die Schuld eines Denobulaners, sondern der gesamten Gemeinschaft, und würde es nicht wiedergefunden, dann empfänden alle diesen Verlust gleich stark, wenn auch in unterschiedlichen Ausprägungen. Desgleichen wird jeder der vielen weitläufig Verwandten oder auch enge Freunde der Familie ein Kind bestrafen, wenn es sich danebenbenimmt. Es bringt einem Kind wenig, nach Hause zu rennen und sich bei den Eltern zu beklagen, dass ihm ein Nachbar ein Spielzeug weggenommen hat – denn eigentlich sollte der Junge dem besten Freund des Vetters dritten Grades seines zweiten Vaters Respekt entgegenbringen.



SUBRAUMÜBERTRAGUNG

BITTE UM WIEDEREINSETZUNG VON ENSIGN FREL

Verehrter Sternenflotten-Administrator,

mein Name ist Commander Zhang von *der U.S.S. Tereshkova*. Ich schreibe Ihnen mit der Bitte, Ensign Frels Sternenflotten-Legitimation so schnell wie möglich wiederherzustellen. Wir haben für sie die Zugangscodes der *Tereshkova* umgangen, aber bald haben wir Landgang, und sie braucht Zugang zu ihrem Credit-Guthaben. Ensign Frel ist eine tadellose Offizierin, und ich kann Ihnen versichern, dass sie nicht dieselbe Frel ist, die auf der Marsstation Ceta ein Runabout stahl, denn damals war die *Tereshkova* am anderen Ende des Quadranten. Dass ich diese Nachricht überhaupt schicken muss, ist überaus frustrierend.

Hier geht es eindeutig darum, dass der Computeralgorithmus der Sternenflotte immer noch nicht in der Lage ist, die nicht vorhandenen Familiennamen der Denobulaner zu verarbeiten. Ich glaube, der denobulanische Rat hat bereits mehrere Beschwerden darüber und über die zunehmende Problematik dieses Mangels eingereicht. Nur zur Erinnerung – Denobulaner haben nur einen Vornamen und nennen danach, um sich zu identifizieren, das leibliche Elternteil, dem sie sich am stärksten verbunden fühlen und schließlich das, welches ihnen am zweitnächsten ist. In den Nachrichten hieß es, die Ensign Frel, die das Runabout stahl, sei die Tochter Yens und die dritte Tochter Bats – unsere Ensign Frel ist die zweite Tochter Wanos und die erste Brens. Ganz offensichtlich also zwei vollkommen unterschiedliche Personen.

Angehängt habe ich weitere Nachweise zur Identifikation von (unserer) Ensign Frel.

Mit besten Grüßen,
Commander Zhang Wei, *U.S.S. Tereshkova*

Weil Denobulaner oft mehrere Ehepartner haben, ist es möglich, aufgrund von Arbeit, Reisen oder ähnlichem, lange von der einen oder anderen getrennt zu sein. Im Gegensatz zu monogamen Spezies, bei denen die Zuneigung nachlässt, wenn Partner über Monate oder gar Jahre getrennt sind, empfinden Denobulaner aufgrund von Zeit oder Entfernung nicht weniger für ihre Partnerinnen und Partner. Sie empfinden auch nach langer Zeit nicht den Drang, diese zu sehen, wenn das schwer umsetzbar oder nicht erwünscht ist. Wenn Denobulaner ihre Partnerinnen und Partner schließlich wiedersehen, empfinden sie noch genauso stark für sie wie bei ihrem Aufbruch, und die Beziehung wird wie gewohnt wieder aufgenommen.

GLAUBE

Als die Denobulaner mit ihren genetischen Manipulationen anfingen, gaben sie zahlreiche Staatsreligionen auf. Es gibt noch immer gläubige Denobulaner, doch sie sind selten. Eine aus der religiösen Phase Denobulas übrig gebliebene Tradition ist das Geschichtenerzählen: Denobulaner glauben an die Macht der Geschichten, das Denken und sogar die Geschichte zu formen. Eine von einem hervorragenden Erzähler geschickt vorgetragene Geschichte kann die Zukunft einer ganzen Welt verändern.

Die meisten denobulanischen Geschichten wurden aus der Zeit ihrer Familienahnen überliefert und berichten von deren Großtaten. Je weiter eine Geschichte zurückreicht, desto fantastischer wird sie – dann vollbringen Ahnen häufig in einer Ära, in der es nicht einen, sondern noch viele Kontinente gab, gottgleiche Taten. Denobulaner erzählen sich auch Geschichten, um Kontakte untereinander zu knüpfen und neue Familienmitglieder hinzuzugewinnen.

Wenn Denobulaner in eine Familie einheiraten, tauschen sie mit ihren Ehepartnern eine Geschichte aus. Ein geübter Erzähler, der für genau diesen Zweck angeheuert wird, verbindet diese Geschichten zu einer. Von da an erzählt jedes Familienmitglied als Symbol für die Verbindung zwischen den beiden Familien nur noch diese neue Version der Geschichte. Von daher hört man auf Denobula Geschichten selten in einer Form, die andere Spezies als Ursprungsfassung bezeichnen würden, aber das halten Denobulaner für völlig normal.

WICHTIGE ORTE

DER AQUILLIS-DENATBRUNNEN UND -FLUSS

Denobula ist ein Gewirr aus Städten, die durch vertikale Anbauflächen und Sonnenwindkondensatoren miteinander verbunden sind. Denobulanische Kinder, die heute in einer Stadt geboren werden, sehen möglicherweise nie den eigentlichen Boden ihrer Heimatwelt, weil die Gebäude so hoch in den Himmel aufragen und durch hunderttausende überdachte Stege und eine der fortschrittlichsten Schienenbahnen der Galaxis miteinander verbunden sind. Doch unter diesem modernen Moloch liegen die Überreste der alten Zivilisation der Denat.

Die Denat waren eine antike denobulanische Zivilisation, die den gesamten Kontinent eroberte und viele Staaten unter ihrem Banner einte. Um sicherzustellen, dass die gesamte Bevölkerung Zugang zu Trinkwasser hatte, bauten sie riesige Brunnen, die tief in den Boden unter ihren Städten hinabreichten, und der größte davon war der Aquillis-Denatbrunnen unterhalb der Stadt Neu-Aquillis. 50 Kilometer unterhalb von Neu-Aquillis liegt ein durch den Brunnen erreichbares Höhlensystem samt Fluss. Seine hohen, zerklüfteten Decken sind mit Thillian-Moos und Broxeen-Pilzen bewachsen und tragen seit Jahrtausenden das Gewicht der Stadt, ohne brüchig zu werden.

Große Süßwasserfische, sogenannten Nachtwale, leben im unterirdischen Aquillis-Denat-Fluss. Sie sind die letzten ihrer Art, denn weite Teile des Süßwassers auf Denobula werden streng kontrolliert, und die dort früher lebenden Tierarten sind ausgestorben. Nachtwale sind etwa 10 Meter lang und haben durchsichtige Haut. Sie ernähren sich von kleinen Flussbewohnern, die sie durch große Maulkämme filtern. Wenn sich die Nachtwale paaren, umgibt die Männchen ein bioluminezentes Leuchten, mit dem sie Weibchen anlocken, wodurch sie im Wasser aussehen wie riesige Geister mit Flossen. Das unheimliche, schaurig-schöne Leuchten der Männchen ist ein wirklich atemberaubender Anblick, und Denobulaner kommen von weit her, um dieses Naturwunder zu bewundern.

DER SHAX'WEN-TURM

Der Shax'Wen-Turm ist das höchste Gebäude Denobulas und ragt bis in die obere Atmosphäre des Planeten. Eine Reihe von Gravitationsdämpfern halten ihn aufrecht, und er widersetzt sich allen herkömmlichen Gesetzen der Architektur, denn sein Ursprung liegt in der Ära der Wunderbauten der Denat. Es dauert etwa drei Stunden, mit dem Aufzug vom Erdgeschoss bis zur Spitze des Turms zu fahren, deshalb nehmen die meisten im Turm tätigen Magistrate um Zeit zu sparen lieber ein Shuttle.

Alle den gesamten Planeten betreffenden Entscheidungen fallen im Turm der Magistrate, und er ist die Heimat zahlreicher wichtiger Gerichtshöfe der einzelnen Regionen Denobulas. Nur die schlimmsten Verbrechen werden im Shax'Wen-Turm verhandelt, denn die meisten Delikte sind auf Denobula Sache von Geschworenengerichten vor Ort. Findet eine Verhandlung im Shax'Wen-Turm statt, dann konnten die Geschworenen sich entweder nicht einigen oder den Fall nicht entscheiden – oder das Verbrechen war so schrecklich, dass die betroffene Gemeinschaft nicht allein darüber urteilen kann. In diesem Fall entscheidet ein unparteiischer Richter, oft vom anderen Ende des Landes, im Turm über den Fall.

DIE MÜLLINSEL QUOK'LOX

Fast alles auf Denobula wird recycelt: Wohngemeinschaften verfügen über gemeinsame Komposthaufen, um ihre vertikalen Gärten zu düngen, städtische Arbeiter trennen sorgfältig Müll, damit alles dem Recyclingkreislauf zugeführt werden kann, und wann immer es geht, benutzen Denobulaner erworbene oder selbst hergestellte Güter mehrfach. Doch manche Dinge kann man nicht recyceln, und die landen auf der Müllinsel Quok'Lox.

Die Müllinsel befindet sich auf der dem einzigen Kontinent Denobulas gegenüberliegenden Seite des Planeten und wächst jedes Jahr ein Stück. Sie ist mit Giftmüll, Plastik und biologischen Abfällen der diversen medizinischen Einrichtungen Denobulas übersät. Noch vor wenigen Jahrhunderten befand sich im Herzen der Müllinsel

SUBRAUMÜBERTRAGUNG

DRINGLICHE MITTEILUNG, STERNENBASIS 212 AN *U.S.S. FARRAGUT*, STERNZEIT 48632,7

Farragut, wir bestätigen Ihre Analyse: Bei den Energiespitzen im Veridian-System handelte es sich tatsächlich um Materie-Antimaterie-Detonationen. Unsere telemetrischen Langstreckenscans zeigen, dass zwischen den Detonationen genau vier Minuten und vierzig Sekunden lag und beide über Veridian III stattfanden. Wir schicken die Raumschiffe *Bozeman* und *Hawkins* zu Ihnen ins Veridian-System. Bei maximaler Warpgeschwindigkeit werden sie 2,2 Stunden nach Ihnen eintreffen. Hinweis: die *Enterprise* war dort, um die Zerstörung des Sterns Amargosa zu untersuchen. Möglicherweise werden Sie bei Erreichen des Systems auf feindliche Streitkräfte stoßen. Die *Enterprise* hat von einer Begegnung mit einem klingonischen Bird-of-Prey bei Amargosa berichtet.

Das Sternenflottenkommando wird im Anschluss an Ihren Bericht nach Ihrem Eintreffen weitere Kräfte ins Veridian-System entsenden. Relaisstation 47 hat dem Sternenflottenkommando für alle weiteren Übertragungen in dieser Sache Notfallkanal D zugewiesen. Aktuelle Langstreckenscans zeigen keine außergewöhnlichen Aktivitäten im Veridian-System. Bleiben Sie wachsam, *Farragut*, und gute Reise.

ein Gefängnis, das den schlimmsten Verbrechern der denobulanischen Gesellschaft vorbehalten war. Es war unmöglich, von dort zu entkommen, weil es inmitten von Giftmüll lag, aber der Aufenthalt dort war aufgrund der Dämpfe für die Insassen und die Belegschaft gleichermaßen oft tödlich. Als Denobula der Föderation beitrat, wurde die Müllinsel geschlossen, und Gewaltverbrecher wurden in humanere Gefängnisse auf anderen Welten verlegt.

Leider hört man noch immer von Zeit zu Zeit Berichte über Denobulaner, die auf Quok'Lox leben. Diese Gerüchte sind üblicherweise falsch, doch die denobulanische Regierung hat jüngst eine Expedition auf die Müllinsel geschickt, um dort Scans vorzunehmen und sicherzustellen, dass niemand unter solch erbärmlichen Bedingungen dahinvegetiert. Bisher hat man von der Expedition nichts mehr gehört, und die Sternenflotte steht bereit, im Notfall einzugreifen.

TELLAR PRIME

PLANET: Klasse M
BEVÖLKERUNG: 2,3 Milliarden
LAGE: Tellar Prime
BEWOHNER: Tellariten

DIE PHYSIOLOGE DER TELLARITEN

Tellariten sind etwa einen Meter fünfzig groß, haben ausgeprägte Augenbrauen und Nasen, die an Schweineschnauzen erinnern, sowie mehr oder weniger stark ausgebildete Hauer. Die Hautfarben der Tellariten rangieren von Rosabraun bis Ziegelrot, und die meisten haben ungeachtet ihres Geschlechts einen Bartflaum am Kinn. Sie verfügen über eine hohe Toleranz für viele Toxine und Rauschmittel, bessere Augen und ein größeres Gehirn als die meisten anderen Spezies des Quadranten.

Tellar Prime ist eine warme Welt, und Tellariten haben eine höhere Körpertemperatur als zum Beispiel Menschen. Das erweist sich für ihre Tätigkeit in der Sternenflotte nicht als nachteilig, tellaritische Offiziere tragen jedoch häufig mehrere Lagen Uniform, weil ihnen im Weltall ständig kalt ist.

POLITISCHES SYSTEM

Die Tellariten gehören zu den Gründungsmitgliedern der Föderation, und der Föderationsrat wurde – abgesehen von einigen vulkanischen Einflüssen – vor allem ihrer Demokratie nachempfunden. Tellariten lieben Debatten und hart erstrittenen Konsens und sind die treibende Kraft hinter vielen Reformen der Föderation. Auch die Politik ihrer eigenen Regierung befindet sich ständig im Fluss.

In der Gesellschaft der Tellariten kann niemals etwas perfekt sein, und es gibt immer Raum für Verbesserung. Dafür gibt es kein besseres Beispiel als die tellaritische Jurisdiktion: Politiker diskutieren bis in die frühen Morgenstunden, um Probleme vollständig auszuloten, treffen Mehrheitsentscheidungen und erlassen Gesetze. Doch diese werden oft nach ein oder zwei Jahren wieder einkassiert, um einer neuen Gesetzgebung Platz zu machen, die den Bedürfnissen der Bevölkerung noch genauer entspricht und die „Seele" des Gesetzes exakter abbildet.

Wenn sie das hören, glauben viele, die tellaritische Gesellschaft sei überbürokratisiert, aber das ist nicht der Fall. Auf Tellar Prime gilt ein Gesetz als „schön", wenn man es mit knappen Worten erklären kann – und jeder, der die Erklärung hört, sie auf dieselbe Weise versteht. Auf Tellar Prime gilt das als fast unmöglich, aber das hindert die Tellariten nicht daran, es zu versuchen.

BEZIEHUNG ZU DEN ANDORIANERN

Nur wenige Sternensysteme trennen die Planeten der Tellariten und der Andorianer voneinander, und sie verbindet eine lange gemeinsame Geschichte. In Andorias grauer Vorzeit brachen die Andorianer auf, um fremde Systeme zu erobern, bis sie auf die Tellariten stießen. Diese sind an sich keine gewalttätige Spezies, doch die kriegerischen Neigungen der Andorianer und die Streitkultur der Tellariten erschwerten den Erstkontakt. Andoria bot den Tellariten eine Angliederung unter ihrem Banner an, doch diese lehnten sofort ab und verlangten eine Erklärung für das Vorgehen der Andorianer – nicht nur in ihrem eigenen System, sondern auch in allen anderen, die die Andorianer durchquert hatten, um Tellar Prime zu erreichen.

Statt den Tellariten zu antworten, griffen die Andorianer an, und die beiden Mächte führten fast ein Jahr lang Krieg miteinander. Keine der beiden Spezies erwies sich der anderen als überlegen: Die Kriegskunst der Andorianer war zwar unbestreitbar, doch die taktische Brillanz der Tellariten führte dazu, dass sie den Invasoren oft ein oder zwei Schritte voraus waren.

Man muss beiden Spezies zugutehalten, dass der Krieg nicht lange dauerte, ehe man zu einer Übereinkunft kam. Glaubt man den Tellariten, so luden sie die Andorianer zu Friedensgesprächen ein, und erreichten eine Einigung, mit der beide Parteien gut leben konnten. Der Stolz der Andorianer und die Sturheit der Tellariten führten dazu, dass beide Parteien den Verhandlungstisch nicht verlassen wollten, ehe die Verträge perfekt waren. Die Andorianer verließen den tellaritischen Raum, und mit den Jahren ließ die Feindseligkeit zwischen den beiden Kulturen nach. Obgleich es weiter zu kleinen Geplänkeln kam, ereigneten sich diese immer seltener.

Auch heute noch geraten die beiden Spezies häufig (verbal) im Föderationsrat aneinander. Doch im Gegensatz zum blutigen Krieg der Vergangenheit finden diese Wortgefechte in gegenseitigem Respekt anstatt im Geiste tatsächlicher Feindschaft statt. Beide Spezies haben begriffen, dass die Föderation gemeinsam stärker ist als ihre Einzelmitglieder für sich.



KULTUR

Tellariten lieben es, sich zu streiten und zu beschweren. In der tellaritischen Gesellschaft gilt es als höflich, jemanden mit mindestens einer Beschwerde zu begrüßen und nicht damit anzugeben, wie gut es einem geht oder man sich fühlt. Zwei Tellariten freuen sich ungemein, wenn sie sich gegenseitig ihr

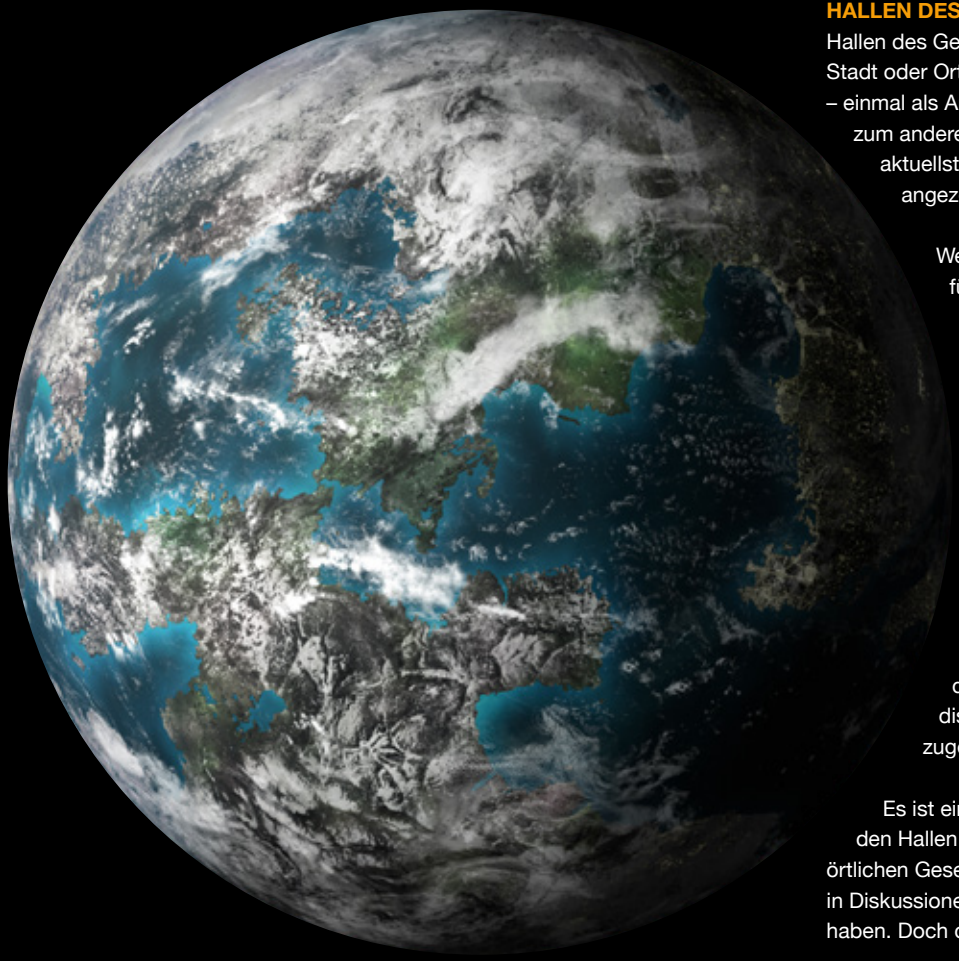
Leid klagen können, lernen einander besser kennen, indem sie sich gegenseitig ihre Abneigungen gestehen, und stellen fest, dass sie möglicherweise Freunde werden können, wenn sich in diesen Punkten Parallelen auftun.

Viele Spezies finden Tellariten verbal aggressiv und unhöflich. Jeder Satz, den andere äußern, wird zerlegt, jede Aussage infrage gestellt, und jede gestellte Frage ist eine Einladung zur Diskussion. Vertreter anderer Spezies können stundenlang mit einem Tellariten diskutieren, nur um dann festzustellen, dass dieser vollkommen ihrer Meinung ist, aber Spaß daran hatte, den Advocatus Diaboli zu spielen und zu prüfen, ob sein Gegenüber auch alle Optionen bedacht hat.

Wenn Tellariten der Meinung sind, dass eine ihnen vorgetragene Idee dumm ist, sagen sie das ihrem Gesprächspartner offen ins Gesicht. Diskussionen und ehrliche Meinungen sind quasi ihre Religion, und es wäre Verrat, mit den eigenen Auffassungen hinter dem Berg zu halten. Diese offene Ehrlichkeit ist für viele Spezies schwer zu verkraften, aber die Tellariten, die ehrliche Freude an Debatten empfinden, meinen es nicht böse. Es macht schließlich keinen Spaß, ein Gesprächsergebnis zu erzielen, wenn man nicht darum gekämpft hat, und es ist die Aufgabe des Gegenübers, dafür zu sorgen, dass man selbst alle Optionen bedacht und die eigene Position aus allen Blickwinkeln beleuchtet hat.

FAMILIE

Tellariten leben in Kernfamilien mit nur einem oder maximal zwei Kindern. Wenn ein tellaritisches Kind geboren wird, gehen die Eltern am Arbeitsplatz automatisch in Teilzeit, bis das Kind nach Abschluss seiner grundlegenden Ausbildungszeit von zu Hause auszieht.



Wegen der Zeit und Sorgfalt, die es erfordert, ein Kind großzuziehen, wollen nicht viele tellaritische Eltern ein zweites. Tellariten finden, Eltern sollten an jedem wichtigen Meilenstein des Lebens ihres Kindes teilnehmen, nicht nur, um es zu unterstützen, sondern auch, damit es versteht, wie wichtig das ist, was es gerade erreicht hat. Tellaritische Kinder lernen schon beim Heranwachsen, alles infrage zu stellen, und das beginnt mit der Erziehung durch ihre Eltern, den wichtigsten Bezugspersonen im Leben eines Kindes.

GLAUBE

Auch die religiösen Überzeugungen der Tellariten spiegeln ihre Liebe zu ihrer Streitkultur wider. Es wäre naheliegend anzunehmen, dass eine so praktisch denkende Spezies keine tiefen religiösen Gefühle empfindet, aber es gibt dennoch viele Tellariten, die an das „Große Chaos“ glauben. Das Große Chaos ist keine traditionelle Religion, die eine Gottheit verehrt, sondern ein Glaubenssystem, das vor vielen tellaritischen Generationen kodifiziert wurde. Einfach gesagt, geht das Große Chaos davon aus, dass sich die Schöpfung in einem ständigen Widerstreit befindet, einem Kampf, und dass es die Pflicht aller Tellariten ist, Ordnung im Chaos zu finden.

Tellariten tun dies nicht, indem sie steif und stur sind, sondern durch Flexibilität und das Akzeptieren des Wandels. Der Wandel ist ein Zustand ständiger Veränderung, der inneren Frieden bringt, wenn man sich mit ihm arrangiert, und die Gläubigen motivieren kann, sich für andere zu verändern. Die schlimmste Sünde innerhalb des Großen Chaos ist es, auf dem Status quo zu beharren, denn es gibt immer etwas Neues zu lernen und zu entdecken.

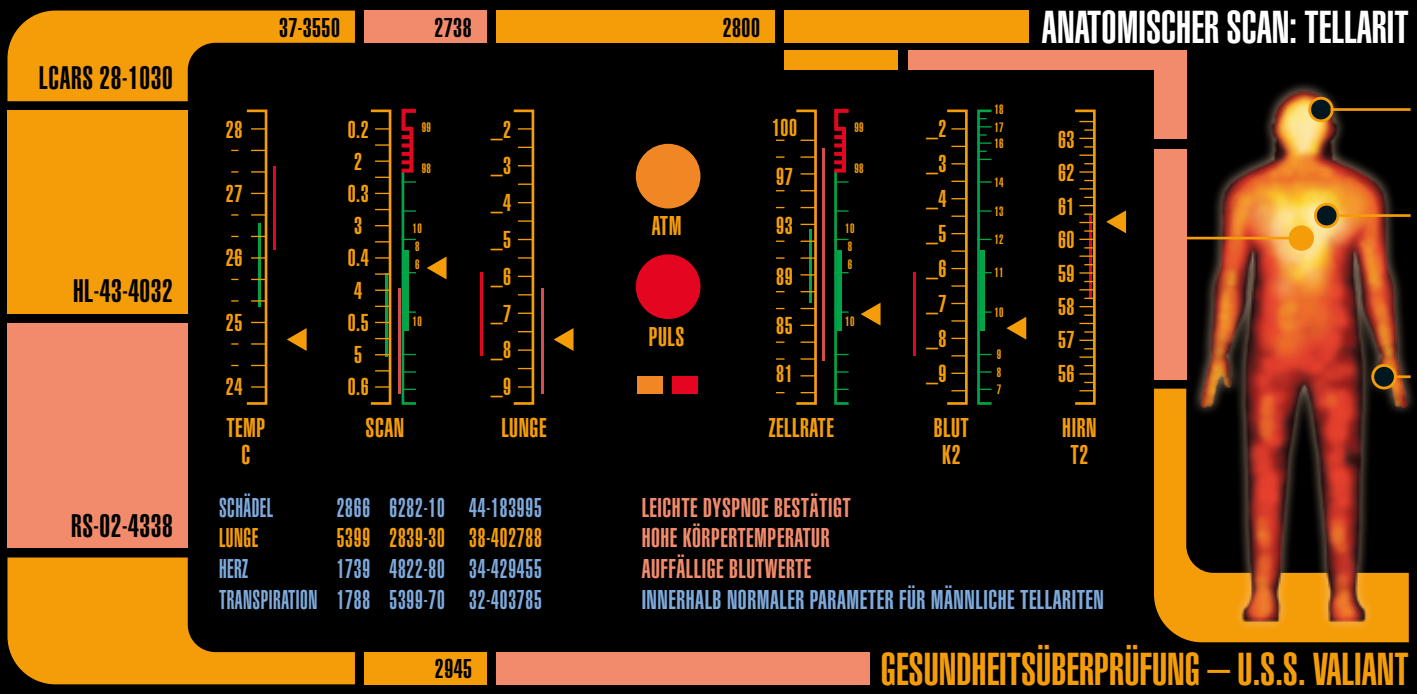
WICHTIGE ORTE

HALLEN DES GESETZES

Hallen des Gesetzes findet man in jeder tellaritischen Stadt oder Ortschaft. Sie erfüllen einen doppelten Zweck – einmal als Arbeitsplatz der örtlichen Gesetzeshüter, und zum anderen gibt es dort große Monitore, auf denen die aktuellsten Änderungen der tellaritischen Gesetzgebung angezeigt werden.

Weil die tellaritischen Gesetze schnörkellos und für jeden Tellariten verständlich sein sollen, reichen ihnen in jeder Halle des Gesetzes ein paar große Monitore aus, um alle neu formulierten Gesetze in Gänze anzuzeigen. Gesetze ändern sich täglich, aber für die Augen herkömmlicher Mitglieder anderer Spezies in fast unmerklicher Weise: Eine Gesetzesänderung kann in der Streichung eines Apostrophs oder der Umstellung eines Satzes bestehen, wobei größere (und wichtigere) Änderungen länger dauern. Viele Tellariten gehen gerne einmal pro Tag in der örtlichen Halle des Gesetzes vorbei, um sich die neuen Gesetze anzuschauen und sie zu diskutieren, wenn gerade ein Gesprächspartner zugegen ist.

Es ist ein ungeschriebenes Gesetz, dass Tellariten in den Hallen des Gesetzes willkommen sind, solange sie die örtlichen Gesetzeshüter nicht bei der Arbeit stören oder diese in Diskussionen verwickeln, wenn sie etwas anderes zu tun haben. Doch das verhindert nicht, dass die Gesetzeshüter



ihr Mittagessen in den Haupträumen der Hallen einnehmen und dabei die jüngsten Gesetzesveränderungen erörtern. Tatsächlich legen viele tellaritische Gesetzeshüter, die einen guten Job machen möchten, Wert darauf, mit Ortsansässigen darüber zu sprechen, was diese von den Gesetzen halten – um sicherzustellen, dass sie ihren Dienst möglichst vorurteilsfrei versehen können.

DAS ECRUSILAT-AUSTAUSCHAMPHITHEATER

Debatten sind unter dem Namen „Austausch“ ein Publikumssport auf Tellar Prime. Die größte und prestigeträchtigste Tribüne dafür ist das Ecrusilat-Austauschamphitheater. Das Theater bietet über fünftausend Besuchern Platz, und die Debattierer in der Arena sind aufgrund der geschwungenen Anlage der Sitzreihen auch auf den obersten Plätzen ohne Mikrofon zu hören. Nur die besten Debattierer haben die Ehre, sich hier zu messen, und die Karten kosten in der Austauschsaison fast so viel wie ein neuer Heimreplikator.

Alle drei Jahre findet im Amphitheater das Interspezies-Austauschturnier statt, bei denen die besten nicht-tellaritischen Debatten-Teams von anderen Planeten nach Tellar Prime eingeladen sind. Die Teams werden einander paarweise zugelost, und dann wird nach dem K.-O.-System debattiert, bis der Sieger feststeht. Die Debatten beurteilt eine speziesübergreifende Jury aus Philosophen, Gelehrten und Diplomaten.

Die amtierenden Champions dürfen beim nächsten Austauschturnier als erste ihr Thema wählen. Vor zweieinhalb Jahren haben die Klingonen zum ersten Mal gewonnen, nachdem sie zuvor beinahe von den Spielen ausgeschlossen worden wären, weil sie die Vulkanier, die die Klingonen auf den zweiten Platz verwiesen hatten, angriffen. Da das Klingonische Reich nicht mehr mit der Föderation verbündet ist, gibt es zahlreiche Spekulationen darüber, ob das klingonische Team bei den nächsten Spielen antreten wird, um seinen Titel zu verteidigen.

DIE HEILIGEN HÖHLEN DER EINSAMKEIT

Um *Fünfzehn Abhandlungen über angemessenes Verhalten bei Debatten* zu verfassen, zog sich Julloav Callo für fünfzig Tage in die Gorkup-Hügel zurück. Die Legenden besagen, er habe in dieser Zeit weder gegessen noch getrunken, doch das wurde schon bei zahlreichen tellaritischen Debatten bestritten und scheint höchst unwahrscheinlich. Auf jeden Fall aber reiste Julloav zu den Höhlen und schrieb tatsächlich die Abhandlungen, die schließlich die Grundlage des tellaritischen Justizsystems bilden sollten.

Heute sind die Heiligen Höhlen der Einsamkeit für tellaritische Philosophen (und Laien) so etwas wie Wallfahrtsorte geworden. Man besucht die Höhlen, wenn man feststellt, dass etwas das eigene Weltbild auf den Kopf gestellt hat und Bedarf für Selbstreflexion besteht. Die Philosophen schwören, erst wieder zu sprechen, wenn sie durchdrungen haben, wie und warum ihr Weltbild erschüttert wurde, und leben wie Einsiedler in den Höhlen.

Gelegentlich begegnen sich zwei Philosophen bei ihrer Wanderschaft durch die Höhlen, wenn sie gerade nicht meditieren oder in Gedanken versunken sind. Dann müssen die Tellariten ihr Schweigegelübde und die Dinge, die sie beschäftigen, miteinander erörtern. Wenn ein Tellarit sich danach immer noch verloren fühlt, versenkt er sich wieder in Einsamkeit, hat er aber durch seine Meditation Weisheit gefunden, kehrt er als erleuchteteres Individuum in die Welt zurück.

TRILL

PLANET: Klasse M
BEVÖLKERUNG: 9 Milliarden
LAGE: Trill-System
BEWOHNER: Trill, Symbionten

DIE PHYSIOLOGIE DER TRILL UND IHRER SYMBIONTEN

Trill sind Humanoide von durchschnittlicher Größe mit auffälligen Flecken auf der Haut, die ihr Gesicht einrahmen und sich bis zu den Zehen hinabziehen. Die durchschnittliche Lebenserwartung der Trill beträgt abhängig von ihrem allgemeinen Gesundheitszustand und Lebensstil rund 90 Jahre. Bis vor wenigen Jahren war nicht allgemein bekannt, dass ein Teil der Trill in Symbiose mit einem Symbionten leben. Wenn sich ein Trill mit einem Symbionten „vereinigt", erbt er alle Erinnerungen früherer Wirte, die Persönlichkeit des Wirts wird jedoch nicht unterdrückt. Bei der Vereinigung nimmt der Trill als Nachnamen den Namen seines Symbionten an – ein Trill namens Redliah Tounav, der sich mit einem Symbionten namens Frot vereinigt, heißt dann Redliah Frot.

Es ist nicht leicht, Wirt zu werden. Es erfordert viele Stunden des Studiums, der Vorbereitung und psychologischer Tests durch die Symbiosekommission, um den Trill auf den Erhalt seines Symbionten vorzubereiten. Jährlich stehen für Wirte etwa 300 Symbionten zur Verfügung, was zu einem ausgeprägten Wettbewerb zwischen Trill, die eine Vereinigung anstreben, führt. Das liegt daran, dass man dieses Band nicht auf die leichte Schulter nehmen sollte. Wenn sich das Lebensende eines Wirts nähert, wird der Symbiont aus seinem Unterleib entnommen und an einen neuen Wirt weitergegeben. Der frühere Wirt stirbt dann friedlich, sein Körper versagt langsam, weil er ohne den Symbionten nicht mehr überlebensfähig ist.

Symbionten sind eine wurmartige Spezies von etwa 30 Zentimetern Länge. Die Föderation weiß abgesehen von der Tatsache, dass sie enorm kompliziert sein muss, sehr wenig über ihre innere Physiologie. Ein Symbiont bewahrt die Erinnerungen an zahllose frühere Leben, was auf ein überaus komplexes Nervensystem schließen lässt. Sie werden über einen Einschnitt im Unterleib mit dem Trill verbunden. Der Symbiont wird über diesen Schnitt in den Körper seines Wirts eingeführt und verbindet sich mit dem Kreislauf und dem Nervensystem des Trills. 93 Stunden nach der Implantation des Symbionten in den Trill ist die Verbindung nicht mehr rückgängig zu machen, beide sterben innerhalb weniger Stunden, sollten sie danach voneinander getrennt werden. In dieser Zeit wird der Symbioseprozess sorgsam überwacht.

Symbionten können, solange sie regelmäßig den Wirt wechseln, viele hundert Jahre alt werden – ihre tatsächliche Lebensspanne ist nur der Kommission und den „Guardians" bekannt, speziell ausgebildeten Wächter aus den Reihen der Trill, die die unverbundenen Symbionten bewachen. Einmal vereint, sterben sie ohne einen Wirt, und ihr gesamtes Wissen geht verloren. Wie jedes andere Lebewesen sind sie anfällig für Krankheiten, die speziell ihre Physiologie befallen. Möglicherweise ist eigentlich nur der Symbiont betroffen, aber die Erkrankung ist aufgrund der Symbiose trotzdem tödlich für den Trill, wenn sie unbehandelt bleibt.

Das Konzept, mit dem Nicht-Trill die größten Probleme haben, ist die Dualität der Symbiose zwischen Trill und ihren Symbionten: Wenn sich Trill vereinigen, verändern sie sich – sie erhalten das Wissen aller „früheren Leben" ihres Symbionten, durchleben die damit verbundenen Emotionen und erfahren die damit zusammenhängenden Erinnerungen. Doch sie bleiben gleichzeitig die Person, die sie vor der Vereinigung waren – nur eben in veränderter Form. Es ist für vereinigte Trill fast unmöglich, ihr Wesen Angehörigen anderer Spezies zu beschreiben, weil das Band viel zu komplex ist, um es in Worte zu fassen.

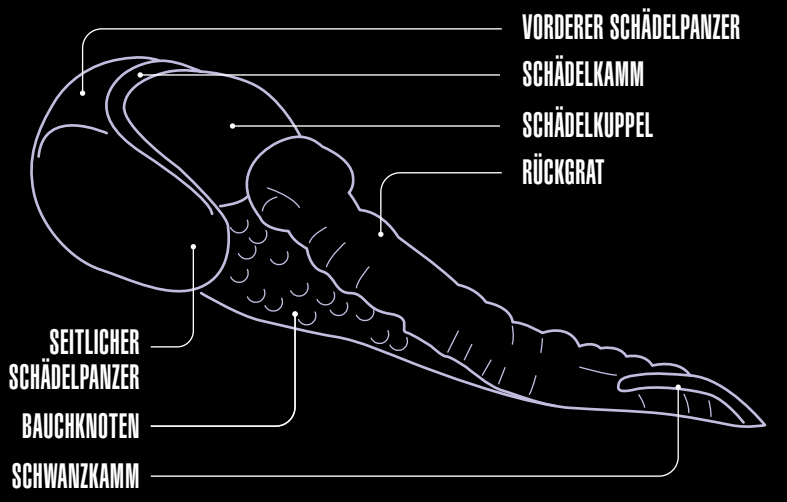
POLITISCHES SYSTEM

Der Ewige Rat, der aus einem Trill von jedem Kontinent besteht, regiert Trill. Dem Ewigen Rat unterstehen kleinere Räte in den einzelnen Ländern, die gemeinsam die Mitglieder des Ewigen Rates bestimmen und lokale Angelegenheiten regeln. Fragen von planetarer Bedeutung entscheidet der Ewige Rat, doch in lokale Fragen mischt er sich nur ein, wenn sie die Gesamtbevölkerung betreffen.

Um Mitglied im Ewigen Rat zu werden, übernimmt ein Trill den Symbionten eines verstorbenen Ratsmitglieds. Wenn sich das Leben eines Ratsmitglieds seinem Ende nähert, wird abgestimmt, welcher Trill den Ratssymbionten erhalten soll. Dann können sich Personen, die eine entsprechende Überprüfung bestanden haben, bewerben – natürlich nur, wenn sie noch keinen Symbionten haben. Es ist ein großes Opfer, so viele Jahre auf die Vereinigung zu warten, weswegen auch nicht viele Trill dazu bereit sind, es sei denn, sie sind wirklich der Auffassung, sie könnten im Rat gute Dienste leisten.

Wenn das neue Ratsmitglied gewählt und das frühere verstorben ist, wird der Symbiont übergeben. Das neue Ratsmitglied erhält so all die Erinnerungen und Erfahrungen eines Symbionten, der seit Anbeginn seines Lebens dem Ewigen Rat angehört. Mithilfe dieses unvergänglichen Wissens um ihr Volk, seine Geschichte und seine Politik helfen die Ratsmitglieder, den Planeten über die Generationen hinweg zu lenken.

PHYSIOLOGIE DER SYMBIONTEN



KULTURELLE DATENBANK

Im vergangenen Jahr starb Ratsmitglied Wendaih Hun unerwartet an einem Herzinfarkt. Es fand eine außerordentliche Wahl statt, und Umbert Hun wurde neues Trill-Ratsmitglied und erhielt den Symbionten des Kontinents Telain. Weil die Wahl so kurzfristig stattfinden musste, kam Umbert ins Amt, ehe er die letzten psychologischen Tests bestanden hatte, und einige andere Ratsmitglieder haben Vorbehalte gegen ihn. Er wurde mit den Stimmen einer Gruppierung von Trill gewählt, die der Auffassung sind, jeder verdiene einen Symbionten, auch ohne die erforderlichen Tests, ohne an das Trauma zu denken, das ein Symbiont durch einen psychisch instabilen Wirt erleiden kann. Jetzt herrscht große Sorge, Umbert könne auf ein entsprechendes Gesetz drängen.

KULTUR

Die Gesellschaft der Trill ist entspannt, offen und allgemein recht verspielt: Viele Trill tragen den Erfahrungsschatz mehrerer Leben in sich und wissen, wie man es sich gut gehen lässt und Dinge vermeidet, die unglücklich machen. Diskussionen sind sehr wichtig, aber Streit ist Zeitverschwendung. Warum sich mit jemandem auseinandersetzen, wenn man genauso gut versuchen kann, ihn zu verstehen?

Der hohe Stellenwert, den Verständnis für andere in der Kultur der Trill einnimmt, überträgt sich auch auf andere Zivilisationen, die ihr Interesse wecken. Sie sind immer neugierig auf andere Spezies und lieben es, deren Kultur und Praktiken kennenzulernen. Wenn Trill die Praktiken einer anderen Kultur erst einmal verstanden haben, verinnerlichen sie diese, damit sie diese auch auf jeden Fall respektieren. So kann man Trill beobachten, die sich ausgiebig mit der Kultur der Klingonen befasst haben und einen Klingonen ins Gesicht schlagen, weil er etwas Unangemessenes getan hat. Das liegt nicht daran, dass diese Trill eine klingonische Persönlichkeit entwickelt haben, sondern an ihrem Respekt für die klingonische Kultur und dem Wunsch, sich nach deren Regeln zu verhalten. Dieses flexible und entspannte Wesen anderen Spezies gegenüber macht Trill zu unverzichtbaren Diplomaten und Friedensstiftern für die Föderation.

FAMILIE

Die meisten Trill gründen erst nach der Vereinigung, oder wenn sie sich endgültig gegen eine solche entschieden haben, eine Familie. Wegen der tiefgreifenden Veränderungen, die viele Trill dabei durchleben, könnten sich ihre Einstellungen deutlich von denen vor der Vereinigung unterscheiden. Es wäre also zum Beispiel möglich, dass sich jemand plötzlich entscheidet, keine Kinder zu wollen. Auch die Ehe, ein Konzept, das erst von anderen Spezies auf den Planeten gebracht wurde, ist auf Trill selten, da die meisten Trill darin keinen Sinn sehen. Wenn sie zusammen sein und ihr Leben miteinander verbringen wollen, dann tun sie das einfach.

Doch es gibt durchaus Trill-Ehen, und manchmal geht die Zuneigung zweier Personen zueinander über die Symbionten auf die jeweiligen neuen Wirte über. Die Liebe einer Mutter zu ihrer Tochter endet nicht, nur weil sie jetzt ein junger Mann ist. Deswegen haben Trill die ausgefeiltesten Sorgerechtsgesetze des Quadranten, um sicherzustellen, dass Kinder behütet und in Liebe aufwachsen, egal, was aus ihren Eltern wird.

GLAUBE

Genau wie die Ehe war auch organisierte Religion den Trill fremd, und es finden sich auch in der Vergangenheit des Planeten keine Spuren davon. Viele Trill praktizieren religiöse Rituale anderer Spezies und nehmen eine polytheistische Weltsicht an. Ob es sich dabei um wahren Glauben oder einfach nur um die Ausübung religiöser Praktiken aus einer respektvollen, künstlerischen Neugier heraus handelt, unterscheidet sich von Trill zu Trill. Zu den auf Trill beliebten Glaubensrichtungen gehört der an die bajoranischen Propheten, an den irdischen Buddhismus sowie der Polytheismus der Vulkanier. Durch die Entdeckung der Spezies aus dem Wurmloch ist die Beliebtheit der bajoranischen Propheten gewachsen, weil es viele Trill reizvoll finden, einem echten „Gott“ zu begegnen.

Einem Glauben am nächsten kommt bei den Trill die Erkenntnis, dass Symbionten die Erinnerungen ihrer früheren Trillwirte übertragen. Das ist zwar an sich keine Religion, aber viele Trauerrituale der Trill drehen sich um den Übergang von einem zum nächsten Leben. So nehmen beispielsweise Trill, die einen Symbionten erhalten, der zuvor schon verbunden war, meist an der Bestattung des früheren Wirtes teil. Sie sprechen mit seinen Angehörigen, seinen Freunden und lassen sie wissen, wie viel sie dem verstorbenen Trill bedeutet haben. So können die Hinterbliebenen trauern, gleichzeitig aber können die Trill mit ihrem alten Leben abschließen – weitere Beziehungen zu den Freunden eines früheren Wirtes, vor allem die Wiederaufnahme früherer Liebesbeziehungen, sind jedoch untersagt und können zur Verbannung von Trill führen, was bedeutet, dass der Symbiont keinen weiteren Wirt mehr erhält.

WICHTIGE ORTE

SIAMASS‘ LEBENDES WANDGEMÄLDE

Nicht jeder Trill erhält einen Symbionten, und aus dieser Tatsache sind viele gesellschaftliche Strömungen und Reformen auf Trill hervorgegangen. Die Künstlerin und Philosophin Siamass Kahl brachte den Großteil ihres Lebens mit dem Nachdenken darüber zu, dass sie nie einen erhielt und auch gar keinen wollte. Sie führte ein langes, erfülltes Leben statt einem unter vielen – aber sie fragte sich, ob nicht doch ein kleiner Teil von ihr mehr wollte.

Als Reaktion auf dieses Gefühl schuf Siamass ein Wandgemälde, das ihren Empfindungen und Emotionen zu diesem Thema Ausdruck verlieh. Es bedeckt eine Mauer, die von einem Stützpunkt der Nicht-Symbionten aus dem Trill-Bürgerkrieg übrig ist. Als das Wandgemälde vollendet war, lud sie alle anderen Trill ein, ebenfalls etwas auf die Mauer zu malen, ihre Gefühle darauf zu verewigen und dabei zu helfen, etwas zu schaffen, das hoffentlich unsterblich sein würde, ganz ähnlich wie die Symbionten.

Heute, zweihundert Jahre später, existiert Siamass’ Wandgemälde noch immer, ergänzt um Skulpturen, Gebäude und einen Garten, der darum herum angelegt wurde. Es gilt als Kulturerbe unter der Schirmherrschaft der Trill-Behörde zum Schutz der Kunst, und nicht nur alle Trill, sondern auch Angehörige anderer Spezies dürfen nach wie vor zur Schönheit des Wandgemäldes beitragen. Es ist wegen seiner friedlichen Schönheit auch ein beliebter Veranstaltungsort für interplanetare Gipfeltreffen.

DIE SYMBIONTENFÄLLE

Auf der östlichen Hemisphäre Trills befindet sich eine Konzentration hunderter warmer Quellen und Wasserfälle, die von einem riesigen Gebirge herabstürzen. Viele Wissenschaftler halten dieses Naturphänomen für den Geburtsort sowohl der Symbionten als auch der Trill.

Heute werden die Symbionten in unterirdischen Höhlen sorgsam herangezogen, um sie davor zu schützen, von Trill gestohlen zu werden. Doch die Fälle könnten eine wichtige Rolle bei der Klärung der Frage spielen, wie auf Trill zwei so hochentwickelte Spezies entstehen konnten.

DIE VIER MEDIATIONSHALLEN VON KELOL

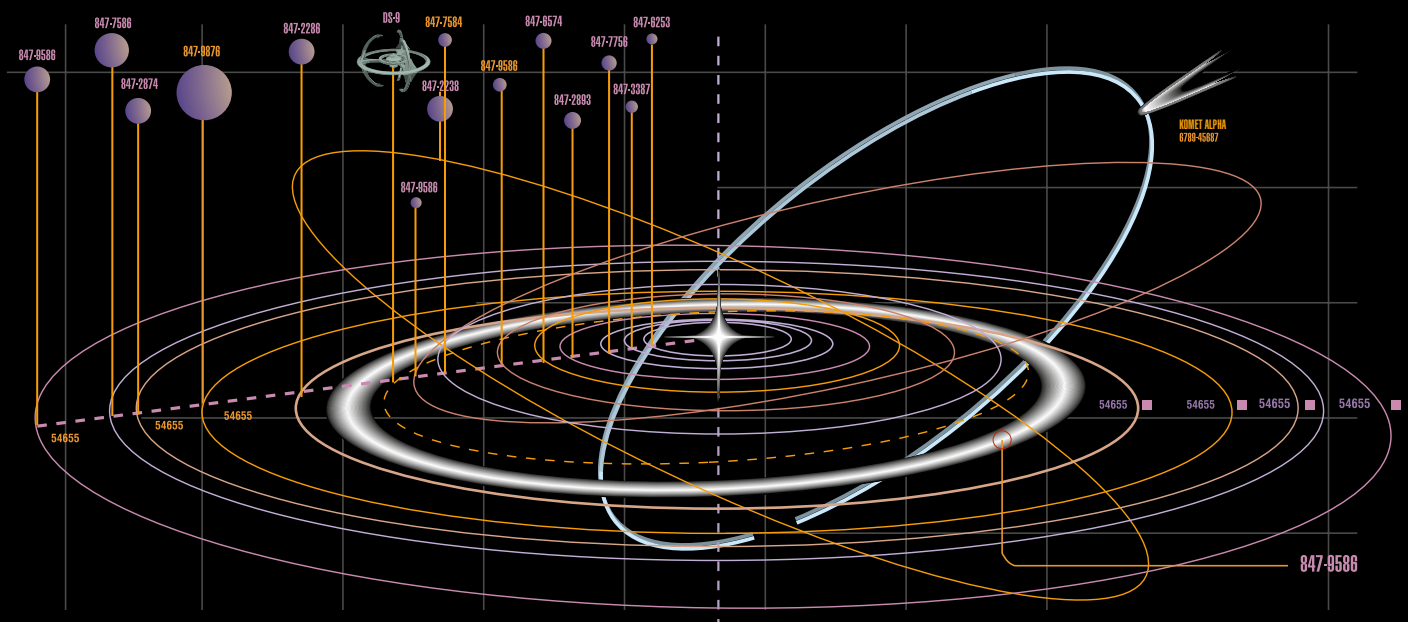
Rechtsanwälte sind auf Trill selten und kümmern sich nur um Fragen, die zwingend gerichtlich gelöst werden müssen. Alle sonstigen Differenzen, die nicht von Angesicht zu Angesicht geklärt werden können, aber zu banal sind, um die Gerichte zu bemühen, legen Trill in Mediationshallen bei. Die größten befinden sich in Kelol, und viele Trill reisen extra dorthin, um die dort ansässigen erfahrenen Mediatoren zu bemühen.

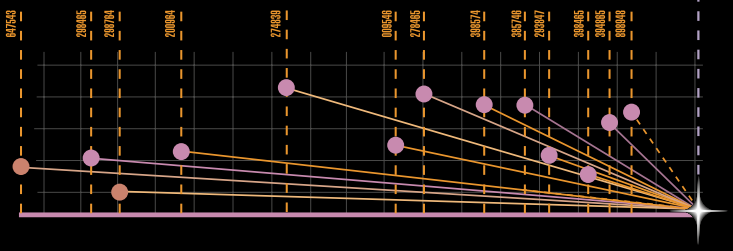
Um auf Trill eine Mediation abzuschließen, müssen die Bürger vier Mediationshallen durchlaufen – die Halle des Konflikts, die Halle der Lösung, die Halle der Kompensation und die Halle des Friedens –, wo jeweils ein anderer Mediator auf sie wartet. Alle vier mit dem Fall befassten Mediatoren begleiten den gesamten Prozess und unterstützen ihre Kolleginnen und Kollegen im Bedarfsfall. Normalerweise besucht man die Hallen in der oben angegebenen Reihenfolge, doch das ist nicht festgelegt und kann je nach den Umständen des Falles variieren.

In der Halle des Konflikts erläutern beide Parteien ebendiesen und einigen sich mithilfe ihres Mediators darauf, worum es genau geht. In der Halle der Lösung einigen sich beide Parteien auf den aktuellen Stand – wer wurde wie, warum, wann und wo durch wen geschädigt. Danach geht es weiter in die Halle der Kompensation, wo man sich einigt, ob eine Person der anderen etwas schuldet. Schließlich sprechen beide Parteien in der Halle des Friedens über ihre Probleme miteinander und räumen den Konflikt endgültig aus.

Nicht alle beteiligten Parteien stehen den gesamten Mediationsprozess durch, denn er dauert lange und ist komplex. Das ist allerdings Absicht, damit sich die Betroffenen ihrer Konflikte wirklich bewusst werden. Wenn sie die Zeit in einer Mediationshalle nicht wert sind, sind sie es wahrscheinlich auch nicht wert, im Alltag Zeit darauf zu verschwenden.

DAS BAJORANISCHE STERNENSYSTEM





38039500	32849	630225	309936										
18938440	320550	253992	16392										
22854005	83449	153304	229455										
22994035	4193	2598	113005										
18744926	573992	223850	15399										
27493307	3402	28422	128492										

4022-5482	9920	264002	24-320055	4933	473005	385204	2950	38-45910103	477	7204035	57383-295	272943	1949245
5300-2254	32044	218485	65-284462	20473	105850	1738209	2450	34-22940254	329	2649378	382-29593-944	148202	1940294
5833-8154	29444	603993	29-250332	6335	622494	42933	2120	67-14723922	629	2284033	59-39493-388	302844	6599303

11-3350

18-2833

15-3545

18-2970

STELLARKARTOGRAFIE

KAPITEL 02.30

DER ALPHA-QUADRANT

BAJOR

Nun kommen wir zum vielleicht bedeutendsten Planeten des Alpha-Quadranten: Bajor. Nachdem sie fünfzig Jahre Besatzung durch die Cardassianer ertragen mussten, ernten die Bajoraner nun die Früchte der Freiheit, für die sie so hart gekämpft haben. Endlich steht es ihnen wieder frei, zu leben, zu arbeiten und zu beten, wie sie es für richtig erachten. Eine Frage allerdings bleibt: Wie wird diese Freiheit genau aussehen? Die Bajoraner sind ein starkes Volk mit einer lebendigen, spirituellen Kultur, doch wie werden sie sich verändern, wie werden sie daran wachsen?

Zwischen der Entdeckung des bajoranischen Wurmlochs, den Klingonen, die die Khitomer-Vereinbarung einseitig widerrufen haben, und den Lebensmittelknappheiten, die Bajor heimsuchen, haben sie kaum Zeit, in Ruhe ihre Kultur neu zu ergründen. Ihre Heimatwelt steht im Zentrum des Interesses aller Mächte im Quadranten und aufgrund der unmittelbaren Gefahr, die vom Dominion ausgeht, müssen die Bajoraner ihre Heimat schon bald erneut verteidigen. Krieg und harte Arbeit werden das neue Bajor formen.

DIE PHYSIOLOGIE DER BAJORANER

Bajoraner sind eine humanoide Spezies mit ausgeprägten Nasenkämmen. Ihre Hautfarbe reicht von einem blassen Cremeweiß bis zu einem dunklen Braun und ihre natürliche Haarfarbe umfasst alles von Blond, über Braun, bis hin zu Schwarz. Bajoraner erreichen normalerweise ein Alter von bis zu 120 Jahren, ausgehend vom derzeitigen Zensus sind es im Schnitt aber doch eher 70 Jahre. Da dieser Zensus vor dem Ende der Besatzung erstellt wurde, gehen wir davon aus, dass das Durchschnittsalter in den kommenden Jahren wieder ansteigt.

Die bajoranische Schwangerschaft dauert lediglich fünf Monate. Während dieser Zeit erleben bajoranische Frauen nur wenige Nebenwirkungen, die Schwangerschaft kann jedoch unkontrollierte Niesattacken auslösen. Die bajoranische Folklore hält dieses Niesen für einen „Gruß an die Propheten“ des ungeborenen Kinds. Die Häufigkeit des Niesens lässt sich durch Meditation verringern.

DIE CARDASSIANISCHE BESATZUNGSZEIT

Im Folgenden finden Sie einen kurzen Abriss der cardassianischen Besatzungszeit. Um die Unterschiede in der bajoranischen Politik und Gesellschaft zu verdeutlichen, bat die Sternenflotte darum, dass dieser Abschnitt in drei Teile unterteilt wird: die Zeit vor, während und nach der Besatzung. Die meisten Ausschnitte in diesem Bericht sind Originalquellen entnommen, die nach dem Krieg in verborgenen bajoranischen Archiven gefunden wurden.

VOR DER BESATZUNG

Die Bajoraner waren (und sind) eine friedfertige Kultur mit einem Fokus auf Kunst und spirituelle Dinge. Durch die Verschmelzung dieser beiden Bereiche produzierten sie einige der brillantesten Kunstwerke des Quadranten und konzentrierten sich auf ihre Weiterentwicklung in sozialen, spirituellen und philosophischen Belangen. Die Cardassianer und die Bajoraner lebten jahrelang friedvoll nebeneinander. Während dieser Zeit sorgten ihre Differenzen zwar für Spannungen, waren aber niemals unüberwindbar.

EINE PERSÖNLICHE NOTIZ

Es wäre nachlässig von mir, Kadett, wenn ich Ihnen diese Einführung ohne jede Warnung übersenden würde. In diesem Bericht finden Sie viele Bezüge darauf, wer die Bajoraner nach der Besatzung durch die Cardassianer sind – ohne deren Einbeziehung wäre der Bericht weder vollständig noch sinnvoll. Die traurige Wahrheit ist, dass sich Bajor durch die Besatzung auf absehbare Zeit (ja, vielleicht sogar für immer) verändert hat. Um die bajoranische Kultur richtig einzuschätzen, dürfen wir diesen Umstand niemals vergessen.

Wie auch viele irdische Kulturen, die in vergangenen Jahrhunderten von Invasoren unterdrückt wurden – wie beispielsweise die amerikanischen Ureinwohner, die Aborigines und die Inder – verfügten die Bajoraner schon lange vor Ankunft der Cardassianer über eine blühende Kultur und lange Geschichte. Ihre Historie begann nicht erst mit dem Ende der Besatzungszeit. Genau genommen überstanden die Bajoraner gerade wegen ihrer Geschichte und Kultur die Besatzungszeit und schüttelten die Kontrolle durch die Cardassianer ab.

Seien Sie aber vorsichtig, wenn Sie mit Bajoranern über die Besatzung sprechen! Hören Sie zu und versuchen Sie, ihren Standpunkt zu verstehen, anstatt ihnen die Ideale der Föderation aufzuzwingen. Nur durch gegenseitiges Verständnis und Vertrauen werden die Sternenflotte und Bajor lernen, zusammen zu arbeiten. Mit ein bisschen Glück und dank des hier von uns gelegten Fundaments treten die Bajoraner vielleicht eines Tages sogar der Föderation bei.

DIE SCHRIFTEN DES VEDEK RENLI

Ich habe Stunden damit verbracht, über ein äußerst erhellendes Gespräch zu sinnieren, das ich vor einigen Tagen mit Gul Tenket führte. Ich empfinde es als schwierig, den Cardassianern verständlich zu machen, was es bedeutet, Bajoraner zu sein. Allerdings bin ich auch zu dem Schluss gekommen, dass es weder mein noch ihr Verschulden ist, sondern durch unsere unterschiedlichen Kulturen zustande kommt. Wenn wir vorankommen wollen, ist es wichtig, so viel wie möglich von uns mit ihnen zu teilen, andernfalls verstehen wir einander niemals.

Die Hauptkritik des Gul an der bajoranischen Kultur bezog sich vor allem auf das, was er als „grundsätzliche Minderwertigkeit" gegenüber seiner eigenen bezeichnet. Unsere Schiffe fliegen langsamer, unsere Waffen sind weniger tödlich und unsere Energiespeicher nicht so effizient. „Es scheint so, als wollte Bajor unterworfen werden", sagte er abschließend zu mir. Schonungslose Ehrlichkeit, soweit er zumindest bereit war, sie auszusprechen, genau das erwartete ich von dem Gul, und dennoch erstaunte mich dieser Kommentar. Wie kann es sein, dass ein Mann, der eine derart lange Zeit mit meinem Volk verbracht hat, uns so wenig versteht?

Ich erklärte ihm, dass die Stunden, die cardassianische Wissenschaftler damit verbrachten, einen Disruptor zu perfektionieren, unsere Künstler damit verbrachten, ein Gemälde zu vervollkommnen. Dass, während seine Philosophen verschiedene Militärtaktiken diskutieren, unsere nach einer neuen Stufe der Erleuchtung suchen. Dass Bajors Fokus nicht darauf liegt, die Sterne zu erobern, sondern unsere eigene Existenz zu verstehen.

Daraufhin erwiderte der Gul: „Was bringt es den Bajoranern, ihre Existenz zu verstehen, wenn sie vor lauter Träumerei von den Sternen das Messer an ihrer Kehle nicht bemerken?"

WÄHREND DER BESATZUNG

Als die Cardassianer auf Bajor einfielen, setzten sie anstelle der bajoranischen Regierung die „Besatzungsregierung" ein, eine Marionettenregierung. Die Bajoraner leisteten den Cardassianern nur anfänglich und nur wenig Widerstand. Danach versuchten sie viele Jahre lang friedlich, aber vergeblich, die Besatzer zum Abzug von ihrem Planeten zu bewegen.

Die von den Cardassianern versklavten Bajoraner wurden gezwungen, die Ressourcen ihrer Welt abzubauen, und alle wertvollen Rohstoffe wurden in cardassianisches Gebiet verschifft. Der Planet Bajor wurde so stark bewirtschaftet, dass sich der Boden immer noch nicht von der Besatzungszeit erholt hat und viele natürliche Nahrungsquellen unwiederbringlich verlorengingen. Unterricht in der bajoranischen Religion wurde verboten und alle exekutiert, die dabei ertappt wurden. Jene, die es mit Glück schafften zu entkommen, fanden schließlich beim Widerstand Zuflucht und wandten sich gegen die Cardassianer.

NACH DER BESATZUNG

Nach der hart erkämpften Befreiung von den Cardassianern hat Bajor immer noch Schwierigkeiten, wieder auf eigenen Beinen zu stehen. Die Bajoraner sind nicht mehr die vollkommen friedfertige Gesellschaft von einst. Nach all diesen erlittenen Verlusten muss der Planet nun einen neuen Weg in die Zukunft finden und dabei auf all dem aufbauen, was sie aus den von den Cardassianern hinterlassenen Ruinen bergen können.

POLITISCHES SYSTEM

In den vergangenen Jahren, nachdem die Cardassianer Bajor aufgaben, herrscht auf dem Planeten politisches Chaos. Gerade als die provisorische Regierung damit klarzukommen schien, Bajor zu führen, versuchte die Allianz für Globale Einheit (im Alltagsgebrauch auch als „der Zirkel" bezeichnet) einen Coup d'état. Das Motto des Zirkels lautete „Bajor den Bajoranern" und ihre fremdenfeindliche Rhetorik sprach viele Bürger an, die unter den Taten der Cardassianer gelitten hatten.

Als die Cardassianer Bajor all seiner bedeutenden Rohstoffe beraubten, zerstörten sie dabei auch den Großteil des fruchtbaren Bodens auf dem Planeten. Nach der Rückkehr zu ihren Farmen fanden die Bauern diese unfruchtbar vor. Zu Recht wandte sich ihr Zorn gegen die Cardassianer, sie beschuldigten aber auch andere Spezies, nicht früher etwas gegen die cardassianische Besatzung unternommen zu haben. Der Zirkel befeuerte diesen Unmut und peitschte die Bajoraner auf, als die ersten Lebensmittelknappheiten um sich griffen.

Die Bemühungen des Zirkels wurden durch Winn Adami unterstützt, eine Vedek mit einer beträchtlichen Anhängerschaft, die zu den Favoriten für die Wahl zum nächsten Kai gehörte. Durch Winns Unterstützung beflügelt, sprachen die Rufe des Zirkels nach politischer Veränderung und einer spirituellen Reinigung viele Bajoraner an. Bajor sollte ohne eine äußere Einmischung durch Fremde oder gar die Sternenflotte zu sich selbst finden.

Benjamin Sisko und seine Besatzung auf Deep Space 9 deckten zu dieser Zeit ein cardassianisches Komplott auf: Ohne Wissen der Mitglieder des Zirkels wurde dieser mit cardassianischen Geldern unterstützt. Daraufhin wurde die Allianz für Globale Einheit gestürzt. Nun hat die provisorische Regierung Bajor fest im Griff, die Nachwirkungen der fremdenfeindlichen Stimmung, die durch den Zirkel geschürt wurde, spürt man auf dem Planeten aber immer noch. Viele glauben weiterhin an „Bajor den Bajoranern" und verlangen, dass die Föderation aus ihrem Raum abzieht. Sie wurden einmal mehr von der Gewalt entmutigt, die von Cardassianern auf ihrer Welt entfacht wurde, und erwarten nun von ihren Anführern, den richtigen Weg für Bajors Zukunft zu wählen.

DIE PROVISORISCHE REGIERUNG

Die provisorische Regierung ist damit beauftragt, Bajor zu regieren, während eine neue, permanente Regierung etabliert wird. An ihrer Spitze stehen der Ministerrat und die Vedek-Versammlung. Der Ministerrat ist eine rein politische



Institution und die Vedek-Versammlung eine religiöse. Sie beide bestimmen gemeinsam über die Zukunft Bajors.

Eine der wichtigsten Aufgaben der provisorischen Regierung, neben der Gestaltung des politischen Systems, ist die strafrechtliche Verfolgung von Kollaborateuren aus der Besatzungszeit. Kollaboration mit den Cardassianern und die Unterdrückung der eigenen Spezies ist nichts, was jemand leichtfertig macht, und die Regierung hat es nicht auf eine Hexenjagd auf unschuldige Personen abgesehen, die lediglich zu überleben versuchten. Schon bald werden jedoch Gerichtsverfahren abgehalten, in denen Bajoraner für die abscheulichsten Taten gegen ihr eigenes Volk angeklagt werden. Die provisorische Regierung hat außerdem unzählige Anfragen an die Cardassianer gestellt und die Übergabe von Kriegsgefangenen gefordert – alle diese Forderungen blieben unbeantwortet.

Der provisorische Rat der Minister besteht aus Mitgliedern angesehener Familien, sowie Kriegshelden Bajors. Viele sind Diplomaten und spielten eine wichtige Rolle bei der Bezwingung oder der Untergrabung cardassianischer Regierungsgewalt während der Besatzung. Es gibt keine festen Regeln dafür, wie die Posten im Rat vergeben werden, und es ist das Ziel der provisorischen Regierung, eine dauerhafte politische Struktur zu schaffen, die auf bajoranischen Gesetzen von vor der Besatzungszeit fußt. Fürs Erste sind die Positionen im Rat permanent. Tritt ein Mitglied zurück, dann schlägt der Rat eine Neubesetzung vor, über die abgestimmt wird. Der Rat der Minister wird von einem Premierminister oder einer Premierministerin geführt, der oder die den Vorsitz innehat. Der Premierminister hat nicht das letzte Wort bei den Entscheidungen des Rates, vielmehr ist es seine Aufgabe, die Mitglieder zu Übereinkünften zu bewegen und dem Volk eine einheitliche Meinung zu präsentieren.

Die Versammlung der Vedeks ist Teil des religiösen Glaubens auf Bajor. Diejenigen aus der Versammlung, die während der Besatzungszeit beim Lehren des Glaubens erwischt wurden, waren gezwungen, sich zu verstecken, und konnten währenddessen, aus Angst um ihr Leben, keine Rolle in der bajoranischen Politik ausüben. Stattdessen arbeiteten sie insgeheim mit dem Widerstand und stellten sicher, dass die Bajoraner nicht den Bezug zu ihrer Spiritualität verloren. Jetzt ist die Versammlung der Vedeks Teil der provisorischen Regierung und wird vermutlich auch im neuen politischen System eine Rolle spielen. Geleitet wird die Versammlung vom Kai, dem religiösen Oberhaupt Bajors.

KAI

Der oder die Kai ist das religiöse Oberhaupt aller Bajoraner. Es erscheint vielleicht merkwürdig, diesem Posten dieselbe Bedeutung zuzugestehen wie der provisorischen Regierung, doch wie bereits erklärt, sind Spiritualität und Politik der Bajoraner eng miteinander verwoben. Der Kai hat mindestens genau so viel Einfluss wie der Premierminister, wenn nicht sogar etwas mehr, und das Wort des Kai wiegt schwer auf Bajor.

Der Kai wird von der Vedek-Versammlung auf Lebenszeit als religiöses Oberhaupt gewählt. Oftmals fördert ein Kai, der sich dem Ende seines Lebens nahe wähnt, einen ausgewählten Nachfolger, jemanden der bewiesen hat, wahrlich von den Propheten inspiriert zu sein. Wenn die Zeit gekommen ist, fällt die Versammlung der Vedeks die letztendliche Entscheidung über die Position des Kai, jedoch werden die Wünsche des

Vorgängers dabei oft respektiert. Schon vor der Besatzung entwickelte sich die Politik auf Bajor langsam zu einem säkularen System, Religion und Staat wurden zusehends getrennt. Ein Kai spielte eine wichtige Rolle innerhalb der Politik, hielt sich aber meist aus deren Angelegenheiten heraus. Die Regierung sorgte sich um das Wohl der Bürger, ihre Religion sorgte aber dafür, dass ihr *Pagh* aufblühte. Beide Bereiche waren Äste desselben Baumes, sollten aber so getrennt voneinander wie nur möglich gehalten werden.

Die letzte Kai, Kai Opaka, hielt diese Tradition aufrecht. Sowohl während als auch nach der Besatzung weigerte sie sich, bei politischen Machtkämpfen Stellung zu beziehen. Sie befasste sich mit den religiösen Belangen ihres Volkes und überließ politische Angelegenheiten der provisorischen Regierung. Opaka glaubte, dass Bajor auf Dauer nur dann existieren konnte, wenn die dazu nötigen Entscheidungen nicht nur ihre eigenen waren, sondern die aller Bajoraner. Berichten zufolge sagen alle, die Opaka trafen, dass sie eine Aura von Ruhe und Güte verströmte. Ihr *Pagh* war so stark, dass es in andere hineinzusehen vermochte und selbst die niedergeschlagenste Person ermutigte.

Die aktuelle Kai, Kai Winn, ist weit mehr auf das politische Wohlergehen Bajors bedacht. Sie spielte eine beträchtliche Rolle im Putschversuch des Zirkels, streitet aber ab, mehr als nur oberflächlich involviert gewesen zu sein. Es ist eindeutig, dass sie Bajor liebt und einen tiefen Glauben an die Propheten hegt, doch es bleibt abzuwarten, welche Art von Anführerin Kai Winn sein wird.

BEZIEHUNGEN ZUR FÖDERATION

Die Vereinte Föderation der Planeten unterhält eine friedvolle Beziehung mit den Bajoranern und unterstützt sie aktiv beim Wiederaufbau. Mit Erlaubnis der provisorischen Regierung betreibt die Föderation die bajoranische Raumstation Deep Space 9, und auch in Zukunft wird es sicherlich viele Gelegenheiten für gute Zusammenarbeit geben. Trotzdem muss noch an den Beziehungen gearbeitet werden.

Obwohl der Plan des Zirkels verhindert wurde, hallt die von ihm verbreitete fremdenfeindliche Stimmung noch immer in vielen Bajoranern nach. Die Wunden der cardassianischen Besatzungszeit sitzen tief, und viele Bajoraner sind überzeugt davon, dass der einzige Beweggrund der Föderation, ihre Hilfe beim Wiederaufbau Bajors anzubieten, darin besteht, den Planeten ebenso wie die Cardassianer auszubeuten. Durch gemeinsame Projekte im Gamma-Quadranten, den Betrieb von DS9, und die diversen Hilfsgüter hofft die Föderation, die Einstellung dieser Bajoraner zu verändern.

Es ist nun mehr denn je von Nöten, dass die Föderation ihre Übereinkünfte mit Bajor einhält, da die Klingonen die Khitomer-Vereinbarung widerrufen haben. Für den Fall, dass es zu einem Krieg an Bajors Grenzen kommt, besitzen sie weder die Rohstoffe noch ausreichend Soldaten, um eine weitere Invasion abzuwehren. Sollte der Konflikt zwischen den Cardassianern und Klingonen auf den bajoranischen Raum übergreifen, wird von der Sternenflotte erwartet, Bajor bei der Wahrung seiner Autonomie zu unterstützen.

BEZIEHUNGEN ZU DEN CARDASSIANERN

Es gibt keine offiziellen diplomatischen Beziehungen zwischen Bajor und Cardassia. Seit dem Rückzug der Cardassianer gibt es kaum bis gar keinen Kontakt zwischen den beiden Nationen. Doch nachdem die Föderation und Bajor den Cardassianern zur Hilfe eilten, nachdem die Klingonen in cardassianischen Raum einfielen, werden sich die Dinge vielleicht bald ändern.

Dass es nur wenig Kontakt zur cardassianischen Führung gibt, bedeutet nicht, dass sich die provisorische Regierung nicht mit Cardassia befassen muss – tatsächlich ist das Gegenteil der Fall. Immer noch gibt es auf Bajor und

ERINNERUNGEN

Ich wurde in einer Mine geboren. Es mag sich dramatisch anhören, aber ich kann mich nicht daran erinnern, während meiner gesamten Kindheit nur einmal die Sonne gesehen zu haben. Heutzutage verbringe ich jeden Moment draußen, wenn ich kann. Ich hätte niemals gedacht, dass ich Bajor jemals für einen schönen Ort halten würde. Als ich 16 Jahre alt war, starb mein Vater an meiner Seite in unserem Lager. Unser cardassianischer Aufseher dachte, mein Vater würde schlafen und obwohl er mich weinend über seinen Körper gebeugt sah, begann der Aufseher die Leiche meines Vaters immer und immer wieder auszupeitschen. Er hielt meinen Vater für „einen weiteren faulen Bajoraner“. Als ihm endlich bewusst wurde, dass mein Vater tatsächlich tot war, lachte er nur und befahl mir, den Leichnam wegzuschaffen. Sie empfanden so wenig für uns, dass es sie nicht kümmerte, ob wir tot oder lebendig waren.

Diese Erfahrung prägte mich. Ich fühlte mich wie eine tote, leere Hülle, die nur die ihm gegebenen Befehle ausführt. Man muss schließlich nicht am Leben sein, um zu überleben. Dann, ein oder zwei Jahre später, erkrankte meine Mutter. Sie hustete Blut und schaffte es nicht zu ihrer Station in der Mine. Und wen schicken die Cardassianer? Denselben Aufseher, der die Leiche meines Vaters auspeitschte. Seine erste Reaktion bestand darin, meine nutzlos gewordene Mutter zu erdrosseln. Da erwachte etwas tief in mir: Während meine Mutter noch verzweifelt nach Luft rang, griff ich den Cardassianer an, nahm einen Stein und schlug zu. Als ich mich zu meiner Mutter umdrehte, wurde mir bewusst, dass sie tot war.

In ihren letzten Momenten sah sie noch, wie ich zur Mörderin wurde.

Alles, was ich erleiden musste – der Tod meines Vaters, der meiner Mutter und sogar der Tod des Aufsehers – durfte nicht umsonst gewesen sein. Ich schloss mich dem Widerstand an, noch in derselben Nacht, und schaute nie wieder zurück. Langsam lernte ich, was es bedeutete, Bajoranerin zu sein, wieder ich selbst zu sein, all die Bruchstücke meines *Paghs* zu finden, die man mir entrissen hatte. Doch noch viel wichtiger war, dass ich lernte, zurückzuschlagen.

im bajoranischen Raum viele cardassianische Spione. Verschwörungen, wie die finanzielle Unterstützung des Zirkels, müssen noch aufgedeckt werden, und ein kalter Krieg tobt zwischen den beiden Nationen. Der cardassianische Geheimdienst ist rücksichtslos in seinen Bemühungen, bajoranische Netzwerke zu infiltrieren. Die Föderation hilft, so gut sie nur kann, die Pläne der Cardassianer zu vereiteln – ohne die nach dem Krieg abgeschlossenen Verträge dabei zu verletzen.

Eine wirklich erfolgreiche Spionageabwehr erscheint allerdings nahezu aussichtslos, da die bajoranischen Ressourcen bis zum Letzten ausgereizt sind. Die Cardassianer hatten 50 Jahre, um Netzwerke zu etablieren, Schläferagenten mittels Gehirnwäsche zu konditionieren und ein tiefgehendes Verständnis für die Bajoraner zu bekommen. Glücklicherweise hatten die Bajoraner aber ebenso lange Zeit, um die Taktiken ihrer Gegner zu studieren. Obwohl sie über weitaus weniger Ressourcen als die Cardassianer verfügen, haben sie zumindest mehr als noch während des Kriegs.

MILITÄR

Während das politische System Bajors noch im Entstehen begriffen ist, läuft ihr Militär wie ein gut geöltes Uhrwerk. Es besteht in erster Linie aus den vielen Widerstandskämpfern, die bereits die cardassianische Herrschaft abschüttelten. Deshalb wissen diese Bajoraner auch genau, wie sie ihren eigenen Raum zu verteidigen haben. Die meisten bajoranischen Schiffe sind klein und wendig, gesteuert von erfahrenen Piloten, die einen brutalen Krieg durchlebt haben.

Militärisches Personal gehört mit zu den respektierten Personen auf Bajor, dank des Beitrags, den sie zu dessen Befreiung geleistet haben. Es gibt jedoch auch vereinzelte Zweifel. Bajor leidet unter schweren Hungersnöten, und es gab einzelne Berichte über Soldaten, die ihre Macht ausgenutzt haben sollen, um Lebensmittel und Reichtümer abzuzweigen, sowie manchen auch noch das letzte Hemd zu nehmen. Viele Zivilisten verlangen eine Militärreform und eine bessere Überwachung von Mitgliedern des Militärs. Die provisorische Regierung versprach bereits, sich dieser Sache anzunehmen.

Einige Abweichler kritisierten das Militär, da deren Mitglieder ihrer Meinung nach den Krieg mit Cardassia nicht wirklich hinter sich gelassen haben: Wenn sich Bajor von der Verheerung durch die Besatzung erholen will, muss es vereint stehen – Angst, Gier und Einschüchterung dagegen bringen die Bevölkerung nicht zusammen. Eine brutale Guerilla-Kampftruppe ist großartig für einen Krieg, doch in Zeiten des Friedens muss diese weichen, um der Demokratie nicht im Wege zu stehen.

Insbesondere im Konflikt mit den Klingonen muss das bajoranische Militär wachsam und jederzeit zur Verteidigung der Bevölkerung bereit sein. Dafür müssen sie den Unterschied zwischen Schutz und Ausbeutung verstehen.

BRIEF VON GELI HENARYS

Wie viele von euch wuchs ich zur Zeit der Besatzung auf, aber ich gehörte zu den Glücklichen: Mein Vater war ein geschickter Farmer und ein Liebling der Cardassianer. Ich bekam Unterricht und fand mich irgendwann in der Besatzungsregierung wieder. Egoistisch, wie ich war, dachte ich niemals daran, was ich für Bajor tun konnte, sondern nur an mein eigenes Überleben.

Meine Mutter erzählte mir heimlich von den Propheten und ich fragte mich oft, was sie von meinen Taten halten würden. Nur in diesen Momenten empfand ich Schuldgefühle, aus Angst davor, was mein Nichtstun für mein *Pagh* bedeuten könnte. Doch es gab nur wenig Zeit, sich über die Seele Gedanken zu machen, wenn man unter dem Joch von Personen steht, die Völkermord an deiner Spezies begehen.

Also dachte ich an mich und an meine Familie. Ich tat, was ich nur konnte, um ihre Leben zu schützen, und wenn ich mir darum keine Sorgen machen musste, tat ich nichts, um so wenig Leid wie möglich zu verursachen. Ich finde keine Worte, um auszudrücken, wie sehr ich all das bedaure, die Rolle, die ich während der cardassianischen Herrschaft gespielt habe, aber ich werde mich nicht dafür entschuldigen, zu überleben. Wir alle taten nur, was wir tun mussten.

KULTUR

Die bajoranische Kultur hat sich seit der Besatzungszeit stark verändert. Vor der Besatzung waren die Bajoraner friedfertig und konzentrierten sich auf Spiritualität und Kunst. Die Gesellschaft war aufgeteilt in verschiedene *D'jarras* – Kasten, in die eine Person hineingeboren wurde. Die *D'jarra* bestimmte den Beruf, den die Bajoraner ausüben durften, und ihren sozialen Status. Künstler zum Beispiel waren in einer höheren *D'jarra* als Soldaten oder Arbeiter. Als die Cardassianer einfielen, wurden die *D'jarras* aufgegeben, da sich nun alle zusammenschlossen und kämpften. Nachdem die Cardassianer abzogen, war das ganze System nutzlos geworden, da die Bajoraner zu weit verstreut waren und viele verschiedene Berufe ergriffen hatten.

SPIRITUALITÄT

Um Bajor zu verstehen, ist es notwendig, bajoranische Spiritualität und Religion zu verstehen. Die Bajoraner glauben, dass vieles im Universum durch eine Energie namens *Pagh* miteinander verbunden ist und nichts grundlos geschieht. Die Propheten, die im Himmelstempel wohnen, gaben das *Pagh* dem Universum und füllen seine Energie von ihrem Zuhause aus auf.

PAGH

Das *Pagh* ist die spirituelle Kraft einer Person, eine Art „Seele". Das *Pagh* einer jeden Person ist einzigartig und trägt ihre Erfahrungen, Absichten und Wünsche für die Zukunft in sich. Es ist möglich, von seinem *Pagh* getrennt zu werden, wenn man es ignoriert, weshalb die meisten Bajoraner eine harmonische Beziehung zu den ihnen innewohnenden Kräften anstreben.

Getrennt von ihrem *Pagh* kann eine Person gefühlskalt werden und sich vom Universum entfremden. Wenn man ignoriert, dass die Seele und die eigenen Handlungen miteinander verbunden sind, wird man niemals wirklich glücklich. Zufriedenheit erlangt man nur durch Akzeptanz seiner Selbst und der Situation, in der man sich befindet – schlussendlich sind nämlich alle Situationen identisch. Daran zu glauben bedeutet natürlich nicht, dass man tatenlos sein soll und damit sogar Ungerechtigkeit zu erlauben, sondern eher, dass man eine radikale Akzeptanz seiner Selbst, der eigenen Fehler und der Fehler anderer praktizieren sollte.

DIE PROPHETEN

Die Propheten sind die bajoranischen Götter, die über Kommen und Gehen des *Pagh* im Universum wachen. Sie sind gütige Wesen, deren wahres Wesen kein Sterblicher verstehen kann, die aber dennoch die Bajoraner anleiten, von denen sie dafür im Gegenzug verehrt werden. Vor tausenden von Jahren beschenkten die Propheten die Bajoraner mit neun Drehkörpern, den „Tränen der Propheten“, die denjenigen, die sie betrachten, Erleuchtung gewähren.

Diese Drehkörper beinhalten die gesammelten Weisheiten der Propheten, gedacht für die Bajoraner, wobei jeder Drehkörper eine andere Art von Informationen enthält. Während der Besatzung brachten die Cardassianer acht der neun Drehkörper in ihre Gewalt und schafften sie von Bajor fort. Nur einer blieb zurück – der Drehkörper der Weissagung und der Veränderung. Jedem, der diesen Drehkörper anschaut, wird ein tiefergehender Einblick in sein eigenes Leben gewährt. Es ist jedoch nicht gesagt, dass diese Person diese Einsichten auch versteht, nur, dass sie einen Blick auf die Zukunft erhält, oder aber auf etwas in der Vergangenheit, dass so in einem anderen Licht erscheint.

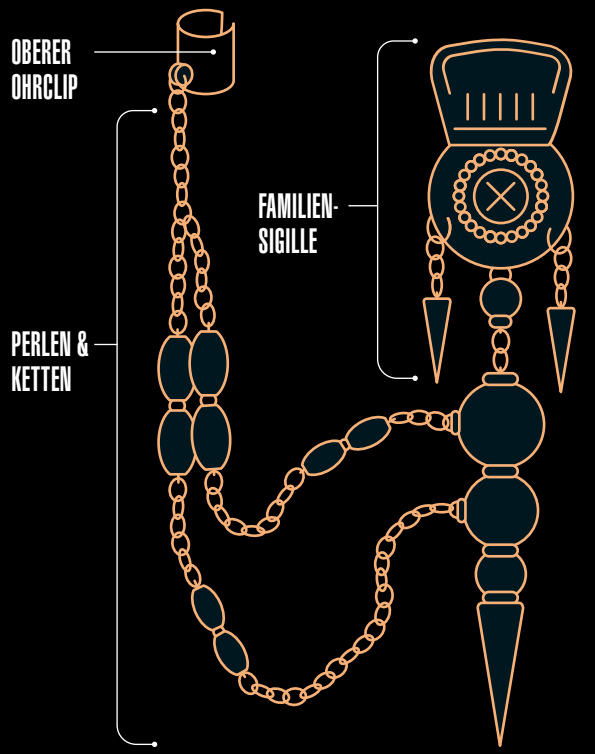
In den vergangenen Jahren kamen wir zu dem Schluss, dass es sich bei den Propheten und den fremden Wesen, die im bajoranischen Wurmloch leben, um ein und dieselben Wesen handelt. Statt einem unsichtbaren Himmelstempel nennen die Propheten tatsächlich das Wurmloch ihr Zuhause. Diese Erkenntnis hat nicht dazu geführt, dass sich die Bajoraner von ihrem Glauben abwandten, sondern hat sie darin bekräftigt, dass ihr Glaube und ihr Verständnis des Universums Sinn ergeben.

D'JA PAGH

Der *D'ja Pagh*, ein traditioneller, von Bajoranern getragener Ohrring, ist ein Symbol ihres Glaubens und ihrer Familie. Jeder Ohrring ist einzigartig; es gibt keine zwei gleichen. Die Grundlage eines *D'ja Pagh* ist ein Familiensiegel mit einer daran befestigten Kette, welche die Verbindung zu den Propheten symbolisiert. Weitere Accessoires können Perlen, zusätzliche Ketten und sogar kleine Stacheln sein. Jedes Element hat eine spezielle Bedeutung und sagt etwas über die Person aus, die sie trägt.

Viele Bajoraner tragen ihren *D'ja Pagh* ihr ganzes Leben über, doch einige wechseln ihn oder bekommen einen Neuen zu einem besonderen Ereignis wie der eigenen Hochzeit. Aufgrund ihrer Einzigartigkeit wurden die *D'ja Pagh* von den Kämpfern des Widerstands früher dazu benutzt, durch cardassianische Folter verstümmelte Kameraden zu identifizieren, falls gerade keine anderen Mittel zur Verfügung standen.

BAJORANISCHER D'JA PAGH



KULTURELLE DATENBANK

PAH-GEISTER

Pah-Geister sind das Gegenstück der Propheten: Wo die Propheten das Gute repräsentieren, da stehen die Pah-Geister für das Böse. In der bajoranischen Mythologie heißt es, dass die Pah-Geister vor Äonen von den Propheten aus dem Himmelstempel verbannt wurden. Der Grund dafür sollen „böse Taten“ gewesen sein, auf die jedoch nicht näher eingegangen wird. Im Allgemeinen wird angenommen, dass diese Taten weit über das Verständnis von Sterblichen hinausgehen.

Seit ihrer Verbannung hegen die Pah-Geister einen Groll gegen die Propheten und ihr auserwähltes Volk, die Bajoraner. Die Pah-Geister würden alles dafür tun, wieder Zugang zum Himmelstempel zu erlangen und die Propheten zu vernichten, die sich einst von ihnen abwandten. Pah-Geister werden oft als furchteinflößende, in Feuer gehüllte Wesen beschrieben, während die Propheten körperlos bleiben.

Diese Erzählungen lassen offen, ob die Propheten und die Pah-Geister derselben Spezies angehören. Das sich bereits die Erkenntnisse über das Wurmloch als wahr erwiesen, ist aber tatsächlich davon auszugehen. Warum die Pah-Geister als in Feuer gehüllte Wesen erscheinen, ist nicht klar, dies wäre aber ein interessanter Ansatz für weitere Studien, sollten Sie denn irgendwann einmal einem begegnen.

FAMILIE

Abgesehen von ihrer Spiritualität ist die Familie für Bajoraner das Wichtigste. Aufgrund des starken Zusammenhalts der bajoranischen Familie wurden viele während des Krieges getrennt. Ehepartner wurden getötet, Geschwister in



unterschiedliche Arbeitslager geschickt und bedeutende Familienlinien entzweit. Erst jetzt beginnen sich viele Verwandte wieder zu finden, voneinander entfremdet durch die lange Zeit, die sie auf den verschiedenen Planeten des Systems verbracht haben. Auf den Welten, auf denen Familien es geschafft haben, zusammen zu bleiben, bedeutet der Name einer Person ihr ein und alles. Der Name der Familie, von der sie abstammt, gibt anderen einen Eindruck davon, um welche Art von Person es sich handelt – ob sie vertrauenswürdig ist und ob ihre Familie im Widerstand gekämpft hat oder nicht.

Heutzutage sehr angesehene Familien sind oft solche, die während der Besatzung große Mühen auf sich nahmen, um für andere zu sorgen. Sie kümmern sich um weite Ländereien (und besitzen sie oft auch), während andere Familien unter ihrem „Schutz“ leben. Dieser sogenannte Schutz ist nicht offiziell, es sei denn, er ist mit Landbesitz verbunden, aber viele weniger prominente Familien suchen den Rat und die Unterstützung dieser Familien. Es gehört zu den spirituellen Pflichten einer solch hoch angesehenen Familie, sich um alle unter ihrem Schutz, die sie um Hilfe bitten, zu kümmern, und so wird diese Position oft als große Bürde betrachtet.

Während andere Kulturen eine solch wichtige Familie oftmals verehren, ist sie auf Bajor den anderen Familien verpflichtet. Es wäre falsch, sie zum Beispiel mit den klingonischen Häusern zu vergleichen, da die bedeutenden Familien auf Bajor den unter ihrem Schutz stehenden Personen keine Anweisungen geben können. Viel eher sind sie den Bajoranern in ihrem Umfeld verpflichtet und tragen diese Verantwortung mit Stolz. Nur selten sieht man Familien darum wetteifern, aufzusteigen. Das spricht für die friedvolle Natur der Bajoraner und ihre fortschrittlichen sozialen Übereinkünfte, die sich bereits vor Jahrtausenden etablierten und sich über die Besatzungszeit hinweg hielten.

WICHTIGE ORTE

BAJOR

Bajor, der elfte Planet des bajoranischen Sternensystems, ist die Heimatwelt der Bajoraner. Bajor ist eine üppige grüne Welt mit erdähnlichen Temperaturen, die jedoch keine glühend heißen Sommer oder eiskalten Winter kennt. Das Land und die Wetterbedingungen waren somit ideal, um Kulturpflanzen anzubauen, und die Berge waren reich an Mineral- und Erzvorkommen. Während der Besatzung beraubten die Cardassianer Bajor seiner natürlichen Rohstoffe und hinterließen nur noch unfruchtbares Land. Zwar gab es noch wunderschöne Gärten auf Bajor, geduldet von den Cardassianern, die während ihrer Besatzungszeit diesen Anblick genießen wollten. Doch diese künstlichen Stücke Natur reichen nicht aus, um Leben zu ermöglichen.

In Zusammenarbeit mit der Föderation arbeiten bajoranische Wissenschaftler deshalb unermüdlich daran, das Ökosystem des Planeten wieder in Gang zu bringen, bevor es zu spät ist. Diese Bemühungen wurden bereits mit vielversprechenden Ergebnissen belohnt. Was Bajor aber offenbar vor allem benötigt, um wieder das einstige Farmerparadies zu werden, ist Zeit. Währenddessen geben die Bewohner beim Wiederaufbau der durch den Krieg zerstörten Infrastruktur ihr Bestes.

Eines der atemberaubendsten bajoranischen Bauwerke, welches auch nach der Besatzungszeit immer noch steht, ist das Dakeen-Kloster. Mit seinen hohen, gewölbten Decken und mit Ornamenten verzierten Säulen ist es ein Paradebeispiel klassischer bajoranischer Baukunst. Abseits gelegen und in den Bergen versteckt, war das Kloster für die Cardassianer strategisch unwichtig und wurde so zum perfekten Versteck für Mitglieder des Widerstands, die zu viel Aufmerksamkeit auf sich gezogen hatten. Jetzt, wo der Krieg vorbei ist, wird das Kloster wieder im Sinne seines ursprünglichen Zwecks genutzt: als Ort der Gebete und Meditation für die Anhänger des bajoranischen Glaubens.

DEEP SPACE 9

Die Raumstation Deep Space 9 wurde von den Cardassianern während des Krieges durch bajoranische Sklavenarbeiter errichtet. Die Cardassianer nannten sie zuvor „Terok Nor“. Nachdem sie den bajoranischen Raum verließen, übernahm die provisorische Regierung die Station. In Zusammenarbeit mit der Föderation wurde die Station von den Bajoranern zu einem Außenposten Bajors umgebaut. Man erlaubte der Föderation zudem, die Raumstation unter ihrer Aufsicht zu betreiben.

Die strategisch günstige Lage von DS9 neben Bajor und dem Wurmloch kann nicht genug hervorgehoben werden: Seit dem Ende der Besatzung hat sich die Station mehrmals als zentral in der Abwehr von Angriffen und Invasionen in den bajoranischen Raum und damit auch in den der Föderation herausgestellt. Die Klingonen benutzten DS9 als Sammelpunkt für ihren Angriff auf die Cardassianer, nachdem sie durch ihren Geheimdienst überzeugt wurden, dass Wechselbälger die Cardassianer wie Marionetten beeinflussten. Es war auch der Ort, an dem die Verträge mit den Klingonen aufgelöst wurden.

Der berüchtigtste Ort auf Deep Space 9 ist wohl Quark’s Bar auf der Hauptpromenade. Für die meisten Sternenflottenoffiziere ist sie ein beliebter Treffpunkt, um nach einer langen Schicht auszuspannen. Dort spielen Bajoraner gerne einmal eine Runde Dabo, und obwohl der Besitzer Quark beteuert, es handele sich um „eine unschuldige, kleine Bar inmitten vom Nirgendwo“, tummeln sich dort ungewöhnlich viele Ferengi. Der Sicherheitschef der Station, Odo, weiß jedoch, dass diese Bar mehr ist, als sie zu sein vorgibt. In nicht weniger als drei bisher bekannten Fällen wusste ihr Betreiber noch vor den Sternenflottenoffizieren, was auf DS9 geschehen würde. Gäbe es eine Möglichkeit, Quarks Netzwerk aus Informanten zum Wohle der Station zu nutzen, würde das erheblich zur Sicherheit im Sektor beitragen.

PERSÖNLICHE KORRESPONDENZ

Meine liebste Kasidy,

du darfst mich gerne einen alten Narren nennen, aber ich glaube fest daran, dass ein Brief an eine Frau ihr Herz gewinnen kann. Deshalb schreibe ich dir diesen hier.

Mit den Klingonen wird es hier momentan ganz schön kritisch und ich mache mir große Sorgen um Jake. Nicht, weil er irgendetwas angestellt hat, er ist ein toller Junge. Vielmehr nagt als Sternenflottenoffizier auch immer die Sorge um meine Familie an mir: Bringe ich sie nicht vielleicht in Gefahr? Ist das, was ich tue, wirklich das Beste für sie? Ich bin beruhigt, dass du Lichtjahre entfernt bist – zumindest weiß ich so, dass du dich in Sicherheit befindest. Obwohl, denke ich an einige der Geschichten, die du mir von deinen Problemen als Frachterkommandantin erzählt hast, bin ich doch etwas nervös.

In solch stressigen Zeiten erinnere ich mich an Kai Opaka und was sie mir über mein Schicksal als „Abgesandter“ erzählte. Sie sagte mir, dass es mir vorherbestimmt war, nach DS9 zu kommen und, dass es für mich künftig auf Bajor noch etwas zu tun gäbe. Die Propheten – oder, besser gesagt, die Wurmlochwesen – *wollen*, dass ich hier bin. Ich frage mich, ob das wirklich wahr ist?

Wenn es wahr ist, bedeutet das nicht, dass selbst, wenn ich mir Jake nehme und mit euch weglaufen wollte – in eine kleine Stadt, wo meine einzige Sorge darin bestünde, ein örtliches Baseball-Team zusammenzustellen – dass es gar nicht möglich wäre? Könnte ich meinem Schicksal entkommen, oder ist mein „*Pagh*“ an diesen Ort hier gebunden?

Ich bin mir nicht sicher. Alles, was ich weiß ist, dass ich die Tage zähle, bis die *Xhosa* wieder an der Station andockt.

Dein
Benjamin

STERNENBASIS DEEP SPACE 9

MERKMALE: Cardassianische Bergbaustation, Verwaltet von der Föderation und im Besitz Bajors, Station am Zugang zum Wurmloch

SYSTEME

KOMMUNIKATION	10	ANTRIEB	11	HÜLLE	14
COMPUTER	11	SENSOREN	10	WAFFEN	12

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	04	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	03
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	04	MEDIZIN	03

ENERGIE: 11 **SCHIFFSGRÖSSE:** 12
SCHILDE: 17 **WIDERSTAND:** 12

VERFÜGBARE CREW (GESAMT): 12
ANDOCKKAPAZITÄT: 18 Schiffe, jedes mit Größe 8 oder weniger

ANGRIFFE:
- Phaserphalanxen (Energie, Mittlere Reichweite, 15 Flächenwirkend oder Streuend, Vielseitig 2)
- Photonentorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 6 Hochenergetisch)
- Traktorstrahl (Stärke 5)

SPEZIALREGELN:
- **FORTSCHRITTLICHE KRANKENSTATION:** Die Station hat eine gut ausgestattete Krankenstation und bekommt dafür den Vorteil „Fortschrittliche Krankenstation“, der für alle in der Einrichtung ausgeführten Aufgaben im Zusammenhang mit Medizin oder Biologie gilt. Der Vorteil geht jedoch verloren, wenn das System *Computer* der Station ausfällt.
- **ANDOCKKAPAZITÄT:** Die Station hat zusätzliche Andockschleusen und -pylone, die es ihr erlauben, eine höhere Anzahl und größere Schiffe als üblich zu versorgen. Die Station hat 18 Andockschleusen und kann Schiffe bis zur Größe 8 aufnehmen.
- **ARTILLERIESTÜTZPUNKT:** Die Station ist dafür gebaut, sich selbst und den sie umgebenden Weltraum zu schützen und kann daher enorme Feuerkraft entfesseln. Immer wenn ein Charakter die Station benutzt, um einen Angriff zu machen, kann er für nur 1 *Momentum* statt der üblichen 2 Gebrauch von einer *Weiteren Aufgabe* machen, sofern diese ebenfalls ein Angriff ist.
- **SCHNELLFEUERNDE TORPEDOWERFER:** Wann immer die Charaktere 3 Punkte *Bedrohung* hinzufügen, um eine *Torpedosalve* abzufeuern, dann dürfen sie einen einzelnen W20 bei diesem Angriff sowie eine beliebige Anzahl von beim Schadenswurf erneut würfeln.
- **REPARATURTEAMS:** Da die Station zusätzliches Personal für die Reparatur und Instandhaltung zur Verfügung hat, kann sie die Reparatur von bis zu 4 Schiffen anstatt von nur einem Schiff gleichzeitig vorantreiben.
- **ROBUSTE KONSTRUKTIONSWEISE:** Wenn die Station Schaden erleidet, dann erleidet sie eine Beschädigung erst bei 8 oder mehr Schaden durch einen einzelnen Angriff, anstatt bei 5 Schäden.

DAS BAJORANISCHE WURMLOCH

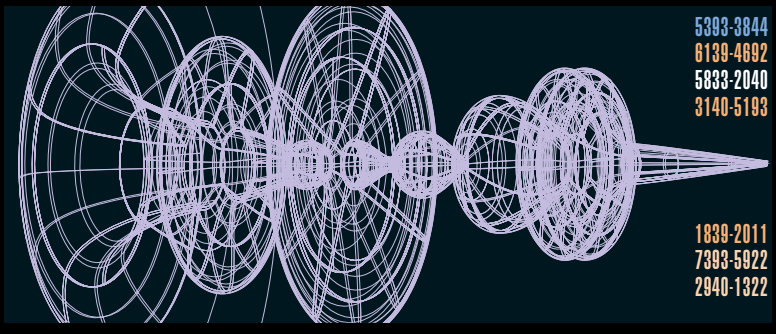
Gelegen im Denorios-Gürtel, einem beständig geladenen Plasmafeld im bajoranischen System, verbindet dieses Wurmloch den Alpha- und den Gamma-Quadranten. Es ist das einzige bekannte stabile Wurmloch in der Milchstraße und die Heimat der Wurmlochwesen. Eine Handvoll Besucher aus dem Gamma-Quadranten flogen bereits hindurch, um mit der Föderation und den Bajoranern Handel zu treiben und diplomatische Beziehungen aufzubauen. Das Wurmloch führte auch zum ersten gemeinsamen Projekt der cardassianischen und bajoranischen Regierungen, mit dem Ziel, die Kommunikation zwischen den Quadranten zu ermöglichen.

Nach Schätzungen der Sternenflotte ist das Wurmloch seit zumindest zehntausend Jahren stabil, wenn man von der Zeit ausgeht, als die Propheten den Bajoranern die neun Drehkörper zukommen ließen. Vermutlich ist das Wurmloch aber schon deutlich länger stabil, es gibt jedoch keine Möglichkeit, das genauer einzugrenzen – nur wenige bajoranische Quellen reichen so weit in der Zeit zurück und vieles bleibt reine Spekulation.

Es ist nicht klar, wie die Wurmlochwesen im Wurmloch überleben, da der Sternenflotte nur sehr wenig über sie bekannt ist. Diese körperlosen Wesen existieren außerhalb von Zeit und Raum, was es schwierig, wenn nicht sogar unmöglich macht, mit ihnen zu kommunizieren. Das aber nicht nur, weil sie keine Notwendigkeit für einen regelmäßigen Kontakt mit anderen Spezies sehen, sondern auch, weil sie nicht verstehen, was es bedeutet, auf einer linearen Zeitlinie zu existieren. Für die Wurmlochwesen passiert die Gesamtheit von Raum und Zeit zugleich: Es ist unmöglich und unsinnig, einer verstorbenen Person nachzutrauern, da sie zugleich immer noch lebendig ist. Pläne kann man nicht machen, da sie bereits geschehen. Dieser große Unterschied darin, wie sie das Universum erleben, erschwert es ihnen und uns sehr, einander zu verstehen.

Einige Forscher der Sternenflotte glauben, dass man aus den religiösen Texten Bajors ermitteln kann, wie man mit den Fremden im Wurmloch kommuniziert. Nicht etwa, weil die Bajoraner diese Wesen als Götter verehren, sondern aus der Art und Weise wie Bajoraner das *Pagh* verstehen. Das *Pagh* ist eine unsichtbare und unvergängliche Kraft in einer jeden Person, die auch nach dem Tod weiterbesteht – selbst dann lebt eine Person also gewissermaßen weiter. Diese zwei Seiten einer Medaille lernen Bajoraner zu akzeptieren, und vielleicht ist es möglich, daraus ein Verständnis für die Wurmlochwesen abzuleiten.

BAJORANISCHES WURMLOCH



STELLARKARTOGRAFIE

KAPITEL 02.40

DER ALPHA-QUADRANT

DIE CARDASSIANISCHE UNION

DIE PHYSIOLOGIE DER CARDASSIANER

Cardassianer sind große Humanoide mit blassgrauer Haut, markanten Halskämmen und ausgeprägten Wulsten auf ihren Körpern und im Gesicht. Ihr Gehör ist nicht ganz so fein wie das der Menschen und grelles Licht ist ihnen unbehaglich. Sie lehnen kalte Temperaturen ab, fühlen sich aber in einem wärmeren Klima wohl, wie dem auf ihrer Heimatwelt, und ertragen auch Hitze sehr viel besser als die meisten Humanoiden. Cardassianer besitzen eine außergewöhnliche mentale Disziplin und haben üblicherweise ein fotografisches Gedächtnis – das allerdings aus intensivem Training während der Kindheit resultiert und keine angeborene Eigenart ist.

POLITISCHES SYSTEM

Die Zeiten ändern sich. Nach dem kürzlichen Wechsel in der politischen Struktur Cardassias ist es notwendig geworden, diese genauer zu analysieren. Noch wissen wir nicht, ob diese neue Regierung die zwischen uns geschlossenen Allianzen und Verträge ehren wird. Deshalb ist es wichtig, sich in Erinnerung zu rufen, wie die Union bis vor kurzem regiert wurde, um eine Idee davon zu bekommen, in welche Richtung sie sich bewegen könnte. Es ist selten – ich würde sogar sagen, unmöglich – dass eine gesamte Spezies auf einen Schlag tief verwurzelte Überzeugungen ändert, daher finden sich vermutlich viele alte Gesinnungen und Loyalitäten in dieser neuen Struktur. Bis vor kurzem basierte die Politik der Cardassianer, ebenso wie ihr Selbstwertgefühl, ihre Identität und ihr Nationalgefühl, auf dem Konzept, dass der Staat und seine Anführer nicht nur unverrückbar und verlässlich, sondern geradezu unfehlbar sind.

Im besten Interesse des Volkes und um eine stärkere Kontrolle zu ermöglichen, auch ihrer selbst, teilte sich die cardassianische Führungsspitze bewusst in zwei Bereiche auf. Beide waren darauf ausgerichtet, zusammen zu arbeiten und die Bevölkerung zu schützen oder zu kontrollieren – je nachdem, wie man es sieht. Das Zentralkommando stellte den militärischen Teil der Führung, der Obsidianische Orden hingegen beschäftigte sich mit Aufklärung und Spionage, und war somit der Verstand der Regierung. Beide Bereiche sollten eigentlich miteinander im Gleichgewicht stehen, wobei wohlüberlegte Regeln dafür sorgten, dass sich jeder auf die ihm zugewiesenen Aufgaben beschränkte. Um ein Gefühl von Ebenbürtigkeit zu unterstützen, nutzten beide Regierungsteile dieselben Hierarchien und Ränge. Und beide, was viel wichtiger war, waren auf ihre eigene Weise eine tödliche Bedrohung, was sie durch jahrelanges Training erreichten.

Seien Sie jedoch vorsichtig: Nur weil sich der Aufbau nun geändert hat, bedeutet das nicht, dass die Regierung mit anderen Personen besetzt ist. Sie hatte das Volk so gut im Griff, dass, wenn man Cardassianer danach fragte, wo ihre Loyalität lagen, diese alle und zuerst ihre Hingabe an Familie und Staat nannten. Dies galt für jeden einzelnen Bürger der Union, ohne Ausnahme, und ist noch immer so. Ihr ganzes Leben lang wird den Cardassianern eingetrichtert, dass der Staat stets vertrauenswürdig und verlässlich ist, Übeltäter prinzipiell gefasst und bestraft werden und dass Loyalität und ein starkes Arbeitsethos Erfolg und einen sozialen Aufstieg garantieren.

Diese Botschaft zieht sich durch die gesamte cardassianische Gesellschaft. Sie werden feststellen, dass deren wichtigste Geschichten lediglich eine Chronik sind, in der Generation um Generation alles, was sie besaß, für die Union hergab – Vorzeigebürger eben.

Um dem Staat zu dienen und das Volk weiter zu stärken, wird Cardassianern bereits in frühstem Kindesalter beigebracht, Regierung und Familie bedingungslos zu vertrauen. Das geht so weit, dass von der Ausübung eines religiösen Glaubens abgeraten und sogar dessen Notwendigkeit bestritten wird. Für die Cardassianer ist Religion die Stütze der Willensschwachen und Hilflosen. Sich auf sich selbst und die unfehlbare Natur des Staates zu verlassen, ist die einzig geduldete Wahrheit.

SAR'ANDA, DABO-MÄDCHEN

Cardassianer sind ausgesprochen stolz auf ihre Kommunikationskünste und empfinden große Freude an Gesprächen. Hast du jemals darauf geachtet, wie die Cardassianer reden? Wenn du nur lange genug zuhörst, bemerkst du eine gewisse Poesie in ihrer Art zu reden. Es ist zutiefst bewegend, berührend und viel tiefsinniger, als man erwartet.

Denk doch mal nach! Du wirst niemals einem Cardassianer mit undeutlicher Aussprache, einem Lispeln oder anderen Unvollkommenheiten in der Sprache begegnen … es sei denn natürlich, er hatte zu viel Kanar. Ihr Werbungsverhalten, ihre Regierung und ihre Familien scheinen sich alle durch die erhebende Kunst der Konversation weiterzuentwickeln. Uns allen wird beigebracht, dass sie absolut bösartig sind, aber dann beginnen sie zu reden und selbst in ihrem Zorn liegt so viel Schönheit!

Sie können nicht alle schlecht sein … Oder doch?

GLAUBE, FAMILIE UND UNFEHLBARKEIT

Auch wenn die Cardassianer keiner Religion anhängen und meistens nur Hohn und Spott dafür übrighaben, besitzen sie dennoch eine Reihe von Regeln in Bezug auf Bestattungen, die strengstens eingehalten werden müssen. Wenn man versteht, wie Cardassianer leben und die Überlegenheit berücksichtigt, mit der sie sich betrachten, dann werden die letzten Riten und die Trauerfeier für von ihnen gegangene Freunde und Familienmitglieder verständlicherweise sehr ernst genommen.

Cardassianer sind ihrer Familie gegenüber äußerst loyal. Daher sind die Vorbereitungen und letzten Riten einer Bestattung in mehrere Teile unterteilt, denen nur ausgewählte Mitglieder aus dem engsten Bekanntenkreis beiwohnen dürfen. Der wichtigste Bestandteil ist das Ritual des *Shri-Tal*.

Dieser Ritus findet statt, während das im Sterben liegende Familienmitglied noch am Leben ist, sich sein Gesundheitszustand aber zusehends verschlechtert. Ein oder mehrere Verwandte werden eingeladen, an diesem Ritual teilzunehmen. Im Privaten bekommen diese Familienmitglieder die letzten, lange Zeit gehüteten Geheimnisse des Sterbenden „geschenkt“, um so der nächsten Generation dabei zu helfen, ihre Familie weiter zu fördern … oder eine andere zu Fall zu bringen.

Die cardassianische Hingabe an die Familie nimmt also ein derartiges Ausmaß an, dass ihre Bestattungsriten diesen besonderen, geradezu sakralen Moment beinhalten: Einen letzten Atemzug, der gegeben wird, um die Familie zu unterstützen und das Wohlergehen Cardassias zu fördern.

Der zweite Teil des Ritus besteht aus einer Zusammenkunft nach dem Dahinscheiden des geliebten Familienmitglieds. Diese ist nicht auf die Familie beschränkt. Tatsächlich ist dieser Teil mit Absicht so öffentlich wie nur möglich, eine Verkündung der Erfolge und Leistungen der verstorbenen Person im Namen seines Dienstes an der Familie, des Gemeinwesens und Cardassias selbst. Allerdings wird es eher missbilligt, dass ein Nicht-Cardassianer eine cardassianische Leiche sieht … und es wurde noch nie von einem Fall gehört, bei dem einem Nicht-Cardassianer Zutritt zu einer Beerdigung gewährt wurde.

Wenn Sie nun zu dem Schluss kommen, dass Cardassianer ziemlich engstirnig sind und mitunter extrem selbstgefällig auftreten, dann liegen Sie vollkommen richtig.

DIE DERZEITIGE LAGE

Kommen Sie herein, Captain. Danke, dass Sie sich Zeit für mich nehmen.

Bei Ihrer letzten Einsatzbesprechung, bevor Sie das Kommando über Ihr Schiff erhielten, legten wir Ihnen nahe, dass Sie, Ihre Führungsoffiziere und Ihre Außenteams sich einem zusätzlichen Kampftraining, sowie psychologischen Festigungssübungen unterziehen – insbesondere, ehe Sie auf eine Mission gehen, die sich mit den Cardassianern befasst.

Ich hoffe, Sie haben diesen Ratschlag beherzigt, Captain, denn wir schicken Sie in den Alpha-Quadranten. Die Logbücher Ihrer bisherigen Missionen haben uns davon überzeugt, dass Sie eine gute Wahl sind. Die Fähigkeiten und Erfahrungen, die Sie und Ihre Besatzung demonstriert und gesammelt haben, werden für das Wohlergehen der Föderation, ihren Erfolg und die Verhinderung eines erneuten Kriegs von enormer Bedeutung sein.

Wir leben in gefährlichen Zeiten. Die Hoffnungen, die wir für einen anhaltenden Frieden mit Cardassia hegten, wurden durch die Einmischung unser einstigen Verbündeten, den Klingonen, in Frage gestellt und vermutlich zunichtegemacht.

Die cardassianische Regierung hat in letzter Zeit einen Wandel vollzogen: Nachdem der Obsidianische Orden während ihrer unüberlegten – und illegalen – Präventivattacke auf die Heimatwelt der Gründer quasi ausgelöscht wurde, wurde das Zentralkommando schon bald durch eine Dissidentenbewegung gestürzt und durch eine zivile Regierung ersetzt, den Detapa-Rat. Zuvor besaß der Rat eine eher formelle Bedeutung. Die eigentliche Macht lag beim Obsidianischen Orden und dem Zentralkommando. Jetzt scheint der Detapa-Rat die wahre Kontrolle über die Bevölkerung zu besitzen.

Die Klingonen sahen diesen plötzlichen und unvorhergesehenen Regierungswechsel als unwiderlegbaren Beweis für eine Einmischung des Dominions, und trotz unserer Bemühungen, sie vom Gegenteil zu überzeugen, begannen sie mit einer Invasion der Cardassianischen Union. Es handelte sich selbst im besten Fall um einen unprovozierten Angriff. Die Föderation verurteilte ihn demnach korrekterweise und folgerichtig scharf und unterstützte die Cardassianer. Als Antwort – oder Vergeltung – auf diese Entscheidung der Föderation lösten die Klingonen die Khitomer-Vereinbarung einseitig auf und verbannten alle Nicht-Klingonen von ihren Welten und aus ihren Territorien.

Wir haben bereits unzählige Sternenbasen und Stationen vor ihren Angriffen verteidigt. Wir stehen nun in der Mitte zwischen zwei erfahrenen, kriegerischen Mächten, müssen gleichzeitig aber immer noch wachsam sein, denn die Bedrohung durch das Dominion besteht weiterhin.

Es ist unsere Pflicht als Mitglieder der Föderation, die Vereinbarungen und Friedensverträge, die wir mit Cardassia schlossen, aufrechtzuerhalten, aber nach Kanzler Gowrons Rückzug aus unserer Allianz müssen wir nun doppelt so vorsichtig sein. Selbst wenn sie sich buchstabengetreu an die Friedensverträge hielten, war klar, dass es unklug wäre, den Cardassianern zu vertrauen und sie mit offenen Armen willkommen zu heißen. Sie legen großen Wert auf die Kunst der Täuschung und Manipulation. Wir müssen ein wachsames Auge auf unsere neuen Verbündeten haben, auch während wir uns für weitere Konflikte mit den Klingonen rüsten.

Chaotische Zeiten erfordern Entschlossenheit und die Föderation muss einen Zahn zulegen. Viele wurden bereits in diese Vorgänge hineingezogen und wir können nur raten, wie viele mehr die Auswirkungen dieser Ereignisse zu spüren bekommen werden. Wir müssen die Ordnung in diesem Chaos erhalten. Wir benötigen mehr Personal im Feld: mehr Wissenschaftler, mehr Forscher, mehr diplomatische Missionen und mit Sicherheit auch mehr Beschützer.

Und genau da kommen Sie ins Spiel.

Vielleicht ist es gar nicht so überraschend, dass die Cardassianer davon überzeugt sind, allen anderen Spezies überlegen und sowohl Nutznießer als auch Taktgeber eines kraftvollen, selbst-kreierten Schicksals zu sein. Diese „Wahrheit“ wird schon den Kindern vermittelt.

Trotz der Betonung auf die Ausbildung im Dienste für den Staat sollte anerkannt werden, dass die Cardassianer ihren Jüngsten auch einen Freiheitsdrang und eine Leidenschaft für die Künste mitgeben. Erwachsene behalten diese künstlerische Begeisterung aus ihrer Kindheit meist bei, als geheime und geschätzte Praktiken – und dienen, wie wir erfahren haben, als zusätzliche Tarnung für Agenten des Obsidianischen Ordens.

Selbst die „Unterhaltung“ für Familien besteht oftmals aus live übertragenen Strafverfahren. Dadurch wird in Bürgern jeden Alters der Eindruck verfestigt, dass die Verdächtigungen der Union immer gerechtfertigt und ihre Handlungen stets rechtens sind.

Wenig überraschend ist, dass der Ausgang solcher Schautribunale von vorneherein feststeht, um die Illusion von unfehlbarer Sicherheit zu bewahren. Tatsächlich wird im Rechtssystem die Schuld bereits angenommen und den Angeklagten kaum eine Chance gegeben, für sich selbst zu kämpfen oder sich zu verteidigen. In Prozessen geht es vor allem darum, zu zeigen „wie reumütig der Schuldige ist“ und welche Strafe er erhält. Cardassianer „machen keine Fehler“.

Das gesamte Konzept cardassianischer Gerichtsbarkeit kann seltsam anmuten, abstoßend, ja sogar rückständig erscheinen, insbesondere für die wahrheitsliebenden Bürger der Föderation. Trotzdem sollten wir dies als Erinnerung daran ansehen, dass im Umgang mit Cardassianern besondere Vorsicht gilt, allein schon, weil unsere Leben, unsere Realitäten und unsere Werte so vollkommen unterschiedlich sind.

Die Föderation hat lange und hart daran gearbeitet, diese frühe Phase eines Friedens mit den Cardassianern zu erreichen. Dennoch vermutet der Geheimdienst der Sternenflotte, dass es noch sehr viel mehr gibt, was wir nicht vollständig verstehen. Sie halten viele ihrer Geheimnisse unter Verschluss und es ist unklug, voreilige Schlüsse zu ziehen.

DER OBSIDIANISCHE ORDEN

Bevor wir uns mit den militärischen Fähigkeiten der Cardassianer beschäftigen, denke ich, dass es richtig ist, sich mit dem Obsidianischen Orden zu befassen. Obwohl der Orden offiziell aufgelöst wurde, suggerieren die Berichte unseres Geheimdienstes, dass der Detapa-Rat nicht die einzige Stimme des Volkes ist, nachdem der Obsidianische Orden und das Zentralkommando entmachtet wurden.

In der cardassianischen Gesellschaft, in der die größte Ehre darin bestand, dem Staat zu dienen, steht das Streben nach Status und Macht über allem. Das bedeutet, Captain, dass die gesamte Gesellschaft darauf gedrillt ist, Manipulation und Konfrontation als nützliches Werkzeug für das Erreichen ihrer Ziele anzusehen. Kindern werden Täuschung und Streitgespräche, wie bereits beschrieben, als Normalzustand vermittelt. Während Sie oder ich am Abendbrottisch unsere liebsten Geschichten oder witzigsten Anekdoten zum Besten geben, verbringen cardassianische Familien diese Zeit damit, miteinander zu debattieren und dabei die Komplexität anderer Persönlichkeiten zu studieren.

Der Obsidianische Orden ist der Inbegriff dieser Ideale. Ihr mentales Training nimmt viele Jahre in Anspruch und erfolgt derart intensiv, dass die Fähigsten des Ordens in der Lage sind, den unterschiedlichsten Verhörtechniken standzuhalten, sie nicht sogar vollkommen zu ignorieren – eine vulkanische Geistesverschmelzung eingeschlossen. Ein fotografisches Gedächtnis ist für den Orden überaus nützlich und deshalb wird dies nicht nur bei Naturtalenten gefördert, sondern Probanden bereits in jungen Jahren antrainiert. Wenn sie das Erwachsenenalter erreichen, sind diese Personen darin geübt, die Persönlichkeit anderer einzuschätzen, einfach nur durch das schiere Ausmaß an mentalem Training.

Wir müssen vorsichtig sein, denn jeder Cardassianer, dem wir während unserer Missionen begegnen, könnte dieses intensive Training durchlaufen haben und über einen sorgsam geschärften Verstand verfügen.

COUNSELOR MARISINA, BETAZED

Wissen Sie, was passiert, wenn man rationale Gedanken von einem physischen Körper trennt, sei es durch Hypnose, Schlafentzug oder andere Mittel?

Der Körper wird dabei von den noch funktionierenden Teilen vollkommen abhängig, bis auch er zerbricht. Und er wird zerbrechen, und zwar rasch. Ein Körper kann nur noch auf Basis von Impulsen und Instinkt existieren, wenn er den Verstand verloren hat. Körper und Verstand müssen aber zusammenarbeiten, damit beide funktionieren.

Also … Was denken Sie? Was passierte, als der Verstand, der eine ganze Zivilisation kontrollierte, auf einen Schlag ausgeschaltet wurde? Besteht auch nur irgendein Zweifel daran, warum die alte Cardassianische Union so leicht gestürzt werden konnte? Es geht hier nicht um eine einzelne Person, die ihren Verstand verloren hat, sondern um eine ganze Welt, eine ganze Gesellschaft!

Und genau wie ein Wesen, das seinen Verstand verloren hat und gezwungen ist, sich nur auf die reine Willenskraft und die Gedankengänge seines verängstigten, instinktiven Selbst zu verlassen, sind auch die Cardassianer wie ein verlorenes Kind. Sie sind unfähig und nicht länger bereit, dem Unbekannten zu vertrauen, und dennoch verzweifelt auf der Suche nach Hilfe und gieren nach einem Anschein von erneuter Kontrolle und Sicherheit.



Lassen Sie uns in die Gegenwart zurückkehren und betrachten, an welchem Punkt sich die Union heute befindet. Im vergangenen Jahr versuchte der Obsidianische Orden, die Dinge in die eigenen Hände zu nehmen, illegalerweise und gegen den Willen der anderen Hälfte der Regierung. Tatsächlich war es dem Obsidianischen Orden eigentlich sogar explizit verboten, militärische Raumschiffe zu unterhalten. Dennoch bauten sie im Geheimen eine private Kampfflotte auf. Ihre Absicht war es, einen Präventivschlag gegen das Dominion zu führen und die Gründer auf ihrem Heimatplaneten im Omarion-Nebel auszulöschen. Dafür schlossen sie sich mit dem romulanischen Geheimdienst, dem Tal Shiar, zusammen. Unglücklicherweise hatte sich eines der Wechselbälger bereits in die Reihen des Ordens eingeschlichen. Das Dominion wusste genau, was ihre Widersacher planten, und nutzte das zu seinem Vorteil: Als der Obsidianische Orden und der Tal Shiar in den Gamma-Quadranten eindrangen, um ihre Pläne in die Tat umzusetzen, erwartete sie bereits ein massiver Hinterhalt der Jem'Hadar. Beide Geheimdienste wurden mit einem Schlag nahezu ausgelöscht.

An diesem Punkt kam der zivile Detapa-Rat ins Spiel und nutzte das entstandene Machtvakuum aus. Heute stellen sie die neue Führung Cardassias. Der Obsidianische Orden existiert nicht mehr und selbst das Zentralkommando wurde gestürzt. Die Politik wird vom Detapa-Rat kontrolliert, aber es wäre verfrüht, anzunehmen, dass die klügsten Köpfe des Obsidianischen Ordens und des Tal-Shiar tatsächlich allesamt untergegangen sind.

Der Detapa-Rat ist keine neue Erscheinung. Das einzig neue an ihm ist, dass er nun tatsächlich die Kontrolle in der Regierung übernommen hat. Zuvor war er lediglich eine Formalität, ein Feigenblatt, wenig mehr als die Anerkennung der Zivilisten, um sicherzugehen, dass sich das Volk wahrgenommen fühlte. Der Rat besaß keine echten administrativen Rechte.

Die Beziehungen zu den Cardassianern gleichen einem Ratespiel, bei dem man alles zweimal hinterfragen muss. Viele Leben sind verlorengegangen und viele Sicherheiten an allen Fronten wurden kompromittiert. Wir können nicht sagen, wer unsere cardassianischen Verbündeten heute wirklich sind, oder wer sich nur für einen solchen ausgibt. Außerdem können wir, aufgrund der Einmischung der Wechselbälger, zu keinem Zeitpunkt mit Sicherheit sagen, ob unsere Verbündeten wirklich sie *selbst* sind. Genetische Tests helfen zwar, aber das Misstrauen, die Unsicherheit und das schiere Chaos unserer Zeit arbeiten weiterhin gegen uns. Die Sicherheit Ihrer Besatzung ist fraglich – nicht nur durch äußere Einwirkungen, sondern auch von innen.

MILITÄR

Die Stärke der cardassianischen Regierung basierte auf dem Militär. Vor dem Aufstieg des Obsidianischen Ordens und des Zentralkommandos war die Bevölkerung zumeist krank, geschwächt, ausgehungert und mangelernährt. Cardassia wurde nur schlecht verteidigt und war aufgrund fehlender Rohstoffe nicht in der Lage, sonderlich viel Nahrung anzubauen. Die Ausgangsposition war undankbar, befand sich ihre Heimatwelt doch in einem Sektor, der arm an Ressourcen und bewohnbaren Planeten war. Bedenkt man dies, ist es nicht nur verständlich, dass die Cardassianer getrieben waren – und es immer noch sind – ihre Besitzungen zu erweitern. Es lässt sich auch leicht nachvollziehen, dass das Militär in eine Führungsposition erhoben wurde, nachdem es diesem gelang, die Bevölkerung durch schiere Kraftanstrengung zu retten.

Obwohl es der Wahrheit entspricht, dass der Detapa-Rat lange Zeit das offiziell anerkannte Gesicht der Regierung war, lag die wahre Macht zuvor in den Händen des Obsidianischen Ordens und des Zentralkommandos. Diese setzten sich mit internen und externen Bedrohungen auseinander und bildeten gemeinsam die Kraft und militärische Stärke der gesamten Gesellschaft.

Cardassianern wurde – und wird auch immer noch – schon früh vermittelt, sich auf sich selbst zu verlassen. Der beste Weg, um der Gesellschaft etwas zurückzugeben und die Familie zu ehren, ist die vollkommene Hingabe an Cardassia. Pflicht und Stolz, die sich im Dienst für die Regierung zeigen, werden durch körperliches und mentales Training gefördert. Gutes Training sichert die Überlegenheit und nur wenige Praktiken werden abgelehnt, wenn es um diese Lehrstunden geht.

Das beinhaltet auch Folter, Captain, deshalb empfehlen wir zusätzliches Training für alle Schiffsbesatzungen, die in den Alpha-Quadranten versetzt werden. Die Cardassianer nutzen Folter schon seit Generationen und nicht jedes Aufeinandertreffen mit ihnen wird freundlich enden.

Diese extremen Trainingsmaßnahmen wurden als probates Mittel von der Regierung angesehen – und werden es immer noch, oder zumindest befürchten wir das. Das Militär hat schließlich die Gewissheit, dass jeder Soldat und jede Soldatin, angefangen bei einem Gorr bis zu einer Jagul, bereit sind, sich auf die körperlichen und mentalen Folgen der Folter einzustellen und Widerstand zu leisten. Der Obsidianische Orden bekam sogar noch effizientere Vernehmungsspezialisten zugewiesen. Außerdem erhielten sie die Möglichkeit, nützliche Informationen von neuen und ungetesteten Lehrlingen zu erhalten.

MILITÄRISCHE RÄNGE UND ORGANISATION

Es wird sich für Sie als nützlich erweisen, die geläufigsten cardassianischen Ränge zu kennen, Captain. Sie sollten den Unterschied zwischen Gorr und Dal, sowie Gul und Jagul kennen. Ungeachtet Ihrer Mission wird es Ihnen verständlich machen, wer wem verantwortlich ist.

RÄNGE DER CARDASSIANER UND DER STERNENFLOTTE IM VERGLEICH

CARDASSIANISCHER RANG	ÄQUIVALENT DER STERNENFLOTTE
Legat	Admiral
Jagul	Rear-Admiral
Gul	Captain
Dal*	Commander
Dalin*	Lieutenant Commander
Glinn*	Lieutenant
Gil	Ensign

*Obwohl der Rang eines Glinn Pflichten beinhaltet, die generell denen eines Lieutenants der Sternenflotte entsprechen, gibt es eine gewisse Flexibilität bei der cardassianischen Rangfolge: Einem Glinn können auch Pflichten auferlegt werden, die bei uns einem Commander oder Lieutenant Commander obliegen. Obwohl das cardassianische Militär den Dienst von Offizieren und Soldaten der Flotte und der Armee kombiniert, scheinen zudem einige Ränge wie Dal und Dalin eher von Bodentruppen als vom Schiffspersonal genutzt zu werden.

Auch wenn der Rat nun als die einzig legitime Führung Cardassias gilt, werden Militärrange und Ehrentitel immer noch genutzt. Sie werden einige Ähnlichkeiten zu den Rängen der Sternenflotte finden, insbesondere in Bezug auf Struktur und Wertvorstellung, aber auch gravierende Unterschiede.

Was die Ähnlichkeiten anbelangt, so teilen die Cardassianer erfreulicherweise unsere Einstellung zur Gleichberechtigung der Geschlechter. Doch auch wenn Frauen, die als Soldatinnen Karriere machen wollen, anscheinend nicht diskriminiert werden, zeigen Cardassianerinnen eine deutliche Präferenz für Wissenschaft und Technik. Sie sind leidenschaftlich, auf den Erfolg ausgerichtet und bringen es oft zu weithin anerkannten Expertinnen auf den Feldern, denen sie sich verschrieben haben.

Die andere bemerkenswerte Gemeinsamkeit liegt in der eigentlichen Struktur des cardassianischen Kommandosystems. Wie auch bei uns ist es für sie von größter Wichtigkeit, die Kommandokette aufrecht zu erhalten.

Das Äquivalent Ihres Ranges und Verantwortungsbereichs, Captain, ist der Gul. Cardassianer ziehen es vor, auf der Karriereleiter immer weiter voranzustreben, anstatt sich mit niederen Rängen zu begnügen. Über den Guls stehen die Jaguls und Legaten, die unseren Rear-Admirals und Admirals entsprechen. Der Legat ist jedoch in gewisser Hinsicht eine andere Position als die eines Admirals und verbindet militärische Fähigkeiten mit weitreichendem Einfluss in der Regierung. Es handelt sich in der Realität also eher um einen Regierungsposten als um einen militärischen Rang.

Ein Gul verfügt wie ein Captain über Untergebene und eine Besatzung. Nach cardassianischem Verständnis arbeiten diese unter einem Gul und das wird wörtlich genommen: Der Aufbau eines cardassianischen Kommandodecks umfasst viele scharfe Winkel und Plattformen, die mit Absicht so angelegt sind, dass höherstehende Offiziere über ihre Crew erhoben werden. So wird die Hierarchie verdeutlicht: Kommandooffiziere stehen wortwörtlich über der Besatzung, sowohl als Motivation, als auch als Karriereziel. Dadurch ist klar definiert und veranschaulicht, was man erreichen kann, wenn man hart arbeitet und vorbildliche Arbeit leistet.

Wir Sternenflottenoffiziere verlassen uns auf die gesamte Besatzung, um unsere Flotte und unser Personal arbeitsfähig zu halten. Der Captain tendiert aber dazu, am engsten mit anderen Offizieren zusammenzuarbeiten. Und so wie ein Captain vor allem mit seinem Commander und Lieutenant Commander zusammenarbeitet, hat der Gul vergleichbare Offiziere: Dal und Dalin.

Glinns sind das Äquivalent zu unseren Lieutenants und zählen zu den allgemeinen Stabsoffizieren. Unter ihnen befassen sich die Gils mit Aufgaben, die für den Gul nur wenig Belang haben. Gils sind mit unseren Ensigns vergleichbar, und hierbei ergibt sich ein weiterer Unterschied in unseren Wertvorstellungen: Rettungskapseln auf cardassianischen Schiffen und Raumstationen dürfen nur von höherrangigen Offizieren genutzt werden – also Gils und höher. Die Cardassianer haben aber auch noch andere Ränge und Unterränge in ihrem Militär und, wie bei uns, Zivilisten, die auf ihren Stationen und Schiffen leben. Sollte jedoch eine Evakuierung notwendig sein, lässt man sie meist zurück.

DIE BESATZUNG BAJORS

Nachdem der Obsidianische Orden komplett zerschlagen und das Zentralkommando abgesetzt wurde, hat der Detapa-Rat nun die Kontrolle in der Cardassianischen Union. Dabei dürfen wir aber nicht vergessen, dass einige bekannte Personen immer noch als offizielle Berater aktiv sind – auch wenn sie nicht selbst im Rat sitzen. Beispielsweise unser alter „Freund“ Dukat, der derzeit als militärischer Chefberater dient – und der Geheimdienst der Sternenflotte glaubt, dass Dukat vor kurzem zum Legaten befördert wurde.

Dass es solch bekannten – oder berüchtigten, je nachdem, wen man fragt – Personen immer noch erlaubt ist, Einfluss zu nehmen und im Namen des Rats zu handeln, hat verständlicherweise bei unseren Verbündeten Unruhe ausgelöst. Während die Cardassianer in Dukat einen exzellenten Führer und ein Vorzeigeexemplar für die Hingabe ans Militär sehen, sind die Bajoraner verstört – oder geradezu aufgebracht – darüber, dass der Detapa-Rat dem Präfekten aus der Besatzungszeit immer noch vertraut.

Wenn man bedenkt, was die Bevölkerung Bajors durchgemacht hat, ist nur verständlich, dass viele Bajoraner einen Cardassianer erst angreifen und danach Fragen stellen würden. Das Thema der Besatzung ist den Bajoranern im besten Falle unangenehm, ruft weit eher jedoch Grauen hervor. Doch so polarisierend dieses Thema auch ist, wird es weithin als wichtiger Teil der Geschichte angesehen, der eingehend studiert werden muss. Wir schauen auf dieses dunkle Kapitel in Bajors Vergangenheit nicht nur zurück, um die Cardassianer besser zu verstehen, sondern im Idealfall auch, um zu verhindern, dass sich die Geschichte wiederholt.

Die Erde brachte in ihrer Vergangenheit bedauerlicherweise ebenfalls Diktatoren, Tyrannen und Militärbesetzungen hervor. Erzwungene Unterwerfung und Mord derartigen Ausmaßes bleibt für viele Generationen in den Gedächtnissen haften. Jeder Historiker könnte Ihnen an diversen Beispielen darlegen, dass solche abscheulichen Taten und alte Feindschaften tief sitzen. Da ist es kaum überraschend, dass es vielen Bajoranern schwerfällt, diese Gefühle lang genug zu unterdrücken, um das Gesamtbild zu betrachten. Die Wunden sind noch zu frisch.

Die Besatzung dauerte 50 Jahre und forderte das Leben von mindestens 10 Millionen Bajoranern. Die Cardassianer unterdrückten den Planeten mit großer Effizienz: Sie übernahmen die Kontrolle über Bajor und zwangen seine Bewohner, Rohstoffe abzubauen. Dies war auch als bewusste Demoralisierung gedacht – um die Kontrolle zu erhalten, brachen sie den Willen der Bevölkerung.

Und es funktionierte, denn die Cardassianer erwiesen sich als allseits gefürchtete Unterdrücker. Das intensive Training des Zentralkommandos wurde gegen die unschuldigen, tiefreligiösen Bajoraner eingesetzt – mit tödlichem Folgen. Kinder wurden gezwungen zuzusehen, wie ihre Eltern verletzt, brutalisiert oder sogar getötet wurden, um ihnen Lektionen zu erteilen. Familien wurden zerrissen, um effektivere Arbeitsgruppen zu bilden, deren Gehorsam garantiert war. Die eigentlich geehrten Ältesten wurden lebendig begraben, wenn sie nicht länger fähig waren, ihre Arbeiten in den ihnen zugeteilten Lagern zu verrichten.

AUS GEFÄNGNISZELLE NR. 3

Überrascht stellte ich fest, dass kaum ein Bajoraner bereit ist, die Dinge aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten. Trotz all ihrer Versprechungen von Gemeinschaft und Akzeptanz schreien sie sofort los, wenn sie einen von uns auch nur sehen. Ich sage Ihnen, es ist weit wahrscheinlicher, dass ein Bajoraner einen Cardassianer auf den ersten Blick und ohne jede Begründung angreift, als ein Cardassianer einen beliebigen Bajoraner attackiert.

Ich habe ihnen auch gar nichts getan. Tatsächlich hatte ich überhaupt nichts mit irgendeinem der Lager hier auf Bajor zu schaffen. Dennoch werde ich schon kurz nach der Ankunft auf meinem Weg durch Ihre Raumstation angegriffen und beschuldigt.

Bitte? Was soll das heißen, dass ich unhöflich war und mich danebenbenahm? Ich habe lediglich darauf hingewiesen, dass wir uns so gut um die Bajoraner gekümmert haben, wie wir nur konnten. Die sind doch wie Kleinkinder und vollkommen unfähig, für sich selbst zu sorgen. Wir hatten viele Generationen, sogar Jahrtausende der Erfahrung – ganz zu schweigen vom ehrlichen Wunsch, für Stabilität und Ordnung in dieser chaotischen und beängstigenden Welt zu sorgen.

Schauen Sie mich nicht so an! Ich frage mich, ob Menschen wie Sie eigentlich verstehen, dass wir gar nicht so verschieden sind? Sie lehnen ungezügeltes Chaos doch genauso ab wie wir! Gucken Sie sich nur an, was passiert, wenn auch nur ein Wechselbalg-Gründer auf Ihrem Planeten vermutet wird: Sie rufen den Notstand aus und flehen Ihr Militär an, Sie zu beschützen!

Wir haben beide ein tiefes Bedürfnis nach Gerechtigkeit. Nehmen Sie nur Ihre eigenen Lieder und Geschichten, Ihre Videoausstrahlungen und Unterhaltung: Die Geschichten, die von den Menschen am meisten geschätzt werden, sind doch immer die, in denen trotz aller Widrigkeiten das Gute über das Böse triumphiert. Wir teilen diesen Wunsch. Wir wollen, dass das Gute – Gerechtigkeit und Ordnung – über das Böse – Gesetzlosigkeit und Chaos – siegt.

Bei uns ist es aber so, dass wir diese Zeiten schon in unserer weit zurückliegenden Vergangenheit durchlebt haben, wohingegen ihr noch nicht ganz über diese „Kinderkrankheiten“ hinweg seid. Es ist nicht Ihre Schuld, dass Ihre Gesellschaft viel langsamer als die unsere gewachsen ist. Es ist nicht Ihre Schuld, dass Sie noch nicht Ihr gesamtes Entwicklungspotenzial sehen. Wer sonst wäre besser geeignet, Sie zu führen, als wir? Wer könnte die absolute Sicherheit allumfassender Ordnung besser verstehen als die Cardassianer?

Moment mal – wo wollen Sie denn hin?

Als der Abzug beschlossen war, zerstörten die Cardassianer so viel, wie sie nur konnten, bevor sie Bajor verließen. Felder wurden mit Salz bestreut, der Boden selbst unfruchtbar gemacht, sodass nie wieder etwas angepflanzt werden konnte. Bajoranische Tempel wurden geplündert, die religiösen Artefakte dreist gestohlen und nur noch Schutt zurückgelassen.

Cardassianern wird so geflissentlich glauben gemacht, dass ihr Staat und ihre Machtstrukturen unfehlbar seien, dass sie sich nicht vorstellen können, irgendwelche Fehler zu machen. Es ist für sie vollkommen undenkbar, und das auf einer tiefen, geradezu genetischen Ebene. Sie sind wirklich der Meinung, dass es die beste Option für die Bajoraner gewesen wäre, ihre untergeordnete Rolle im Universum und die „Güte“ ihrer erzwungenen Knechtschaft zu akzeptieren. Die inbrünstige Selbstsicherheit der Cardassianer und der Glaube in ihren Staat macht selbst den fanatischsten Religionen Konkurrenz – ironisch, wenn man bedenkt, dass sie ihre Zeit nicht mit organisierter Religion „verschwenden“.

Die Nachwirkungen der Besatzung erschütterten die meisten Bajoraner – und auch viele Föderationsbürger, die von ihren Geschichten hörten. Allerdings geschieht es nur selten, dass Sie einem Cardassianer begegnen, der für die von seinem Volk verursachten Gräueltaten Reue zeigt, Aufzeichnungen der Sternenflotte beweisen aber die Existenz solcher Personen. Zum Beispiel gibt es Berichte über einen gewissen Aamin Marritza. Dieser Cardassianer war ein kleiner Mitarbeiter im berühmt-berüchtigten Sklavenlager Gallitep, und zuständig für Datenverarbeitung. Dort erlebte er mit, wie Gul Darhe’el, der sogenannte „Schlächter von Gallitep“, tausende Bajoraner hinrichten ließ.

Marritza machte es sich zur Aufgabe, sich als Gul Darhe’el auszugeben. Er strebte nach Wiedergutmachung für die Gräueltaten seines Volks und zudem Vergebung für seine eigene empfundene Feigheit, da er den versklavten Bajoranern nicht geholfen hatte. Er glaubte, dass Cardassia seine Schuld und die Verfehlungen zugeben müsse – und der öffentliche Prozess des „Schlächters von Gallitep“ sollte genau das erreichen. Wenn man bedenkt, wie gründlich Cardassianern die Unfehlbarkeit des Staates glauben gemacht wird, kann man sich vorstellen, was für ein vernichtender Schlag das für die Kontrollstrukturen und die Bürger der Union gewesen wäre.

Das könnte ein Faktor sein, der einem zu verstehen hilft, warum die Kontrolle über die Regierung an den Detapa-Rat ging. Aber die ununterbrochene, extreme Selbstsicherheit war nicht der einzige Grund, warum das System umgeworfen wurde … bei Weitem nicht.

DER MAQUIS

Die Cardassianer sind nicht die einzige potenzielle Bedrohung im Quadranten. Viele Sternenflottenoffiziere, die im Alpha-Quadranten stationiert sind, hegen eine starke Abneigung gegen die Cardassianer. Sie vertreten den Standpunkt, dass wir genauso verantwortlich für die Entstehung des Maquis sind wie die Cardassianer – aufgrund einer ganzen Reihe von Fehlentscheidungen.

Diese Fehler begannen erst vor wenigen Jahren, etwa um 2370 – das Jahr, in dem wir den Friedensvertrag zwischen der Föderation und Cardassia unterzeichneten. Unser Ziel war es, Frieden zu stiften und die Kämpfe, die die Ressourcen aller verzehrten, endgültig zu beenden. Um das zu erreichen, legte der Vertrag ein Gebiet fest, das als Puffer dienen sollte, die Entmilitarisierte Zone. Im Friedensvertrags wurde vereinbart,



dass keine Militärbasen in der Zone geduldet werden, und zudem ein striktes Verbot zur Stationierung von Waffen oder Truppen für beide Seiten durchgesetzt.

Grenzen wurden ebenfalls neu gezogen, auch zu unserem Schutz. Dies erzeugte jedoch das Problem, dass sich danach mehrere Kolonien der Föderation auf cardassianischer Seite wiederfanden. Um den Frieden durchzusetzen, war die Sternenflotte gezwungen, diese Kolonien zwischen dem Föderationsgebiet und dem cardassianischen Raum zu evakuieren und zu verlegen.

Den Kolonisten dieser Welten wurde die Chance gegeben, umzusiedeln. Wir sahen es als notwendiges Übel, um einen Frieden zu ermöglichen, der andernfalls nicht zustande gekommen wäre. Einige Kolonisten interpretierten die Umsiedlung aber als unfair und gedankenlos gegenüber den Leben, die sie sich aufgebaut hatten, anstatt die Aufgabe ihrer Welten als Opfer von Wenigen anzusehen, durch das Viele gerettet werden konnten.

Die Sternenflotte bemühte sich, alle Bewohner sicher und gewaltlos von ihren Planeten zu holen, bevor die Kontrolle komplett an die Cardassianer überging. Einige fühlten sich jedoch so tief mit ihrer Heimat verbunden, dass sie lieber die cardassianische „Staatsbürgerschaft“ akzeptierten, als es uns zu gestatten, sie auf einen sicheren, von der Föderation geschützten Planeten umzusiedeln.

Die verärgerten Kolonisten beharrten darauf, dass sie sich ihre Heimat hart erarbeitet hatten. Diese befanden sich schon lange in ihrem Besitz, mit Wurzeln, die tief in das Land reichten, auf dem sie sesshaft waren. Plötzlich wurde ihr Recht auf ein friedliches Leben bedroht, angefochten durch einen neuen Herrn, der jegliche persönliche Freiheit missachtet.

Die Konsequenzen des Vertrags und der Weigerung der Kolonisten umzuziehen, wurde rasch deutlich: Die Kolonisten, die blieben, waren der Meinung, dass das Recht ihre eigene Heimat behalten zu können, es wert war, auf die Unterstützung durch die Föderation oder die Cardassianer zu verzichten. Sie gründeten den Maquis, um die Angelegenheit selbst in die Hand zu nehmen. Sie widersetzten sich – und tun dies noch immer – durch Gewalt, Aggression und manchmal sogar durch Guerilla-Taktiken, um eigenständig und autonom zu bleiben.

Ob Sie nun Verbindungen zu diesen Kolonisten haben oder nicht, die Ähnlichkeit zur Geschichte der Erde ist offensichtlich. Die Menschheit selbst hat viele dieser erzwungenen Umsiedelungen und dadurch folgenden Kämpfe erlebt.

Letztendlich ist es aber auch ein Kampf, den wir gegen uns selbst führen und nicht gegen unsere Feinde. Einer, dessen Konsequenzen weiter reichen, als wir hätten erahnen können. Es gibt viele unter uns, sogar in der Sternenflotte, die glauben, dass wir den Kolonisten übel mitgespielt haben.

Einige allerdings gingen zu weit: Sie kehrten ihrem Posten und ihrem Eid den Rücken zu und verließen die Sternenflotte, um an der Seite dieser militanten Rebellen zu kämpfen. Brüder, Schwestern und Klassenkameraden – *gute* Leute, Captain – entschieden, dass ihre Karriere und Familien weniger wichtig waren, als sofort und aggressiv gegen diejenigen von uns vorzugehen, die lediglich einen dauerhaften Frieden wollen.

HISTORISCHES DOKUMENT

LETZTE NACHRICHT DER U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D, COMMANDER WILLIAM T. RIKER, STERNZEIT 48949,8

… Commander Riker, derzeit Kommandierender Offizier der *U.S.S. Enterprise,* übermittelt auf gut Glück: Die *Enterprise* hat einen Warpkernbruch erlitten. Die Besatzung schaffte es gerade noch rechtzeitig in die Untertassensektion. Wir konnten den Orbit nicht halten und machten eine Notlandung, irgendwo auf Veridian III. Es ist ein Wunder, dass wir es in einem Stück geschafft haben. Wir haben viele Verletzte, alle Systeme sind ausgefallen und mehrere Decks wurden durch Notfallschotte abgeriegelt. Unserem Chefingenieur ist es gelungen, aus den Kommunikationssystemen mehrerer beschädigter Shuttles einen Transmitter zu bauen. Unser Captain ist irgendwo auf Veridian III verschollen und benötigt Hilfe. An alle, die diese Nachricht empfangen – wir befinden uns in einer Notlage und erbitten sofortige Unterstützung.

Als Offiziere der Sternenflotte wird von uns manchmal erwartet, Befehle zu befolgen, die uns zuwider sind. Unabhängig davon, ob die Rahmenbedingungen einer Mission uns persönlich gefallen oder nicht, ist es enorm wichtig, dass wir uns auf die Ziele der Föderation besinnen. Während wir unsere Uniform tragen, handeln wir im Namen der Sternenflotte und treten für diese Ziele ein.

Das gilt umso mehr, wenn wir uns mit dem Maquis befassen. Sollte sich ein Sternenflottenoffizier dazu entscheiden, einen Befehl im Zusammenhang mit dem Maquis zu verweigern, verletzt dieser nicht nur seinen Diensteid und sein Offizierspatent. Seine Weigerung könnte auch dem Friedensvertrag mit Cardassia schaden.

Nicht alle Cardassianer sind zufrieden über unsere Unterstützung bei der Jagd auf den Maquis und könnten jeden noch so geringen Vertragsbruch nutzen, um der Föderation die Schuld zu geben oder ihr anderweitig zu schaden.

Obwohl wir in Bezug auf den Maquis Fehler gemacht haben, haben auch die Cardassianer Fehltritte zu verantworten. Darüber hinaus testen sie auch heute noch unsere Grenzen aus: Eine Reihe freigegebener, sachdienlicher Logbücher von Deep Space 9 zeigen, dass die Cardassianer Waffen in ihre Kolonien innerhalb der Entmilitarisierten Zone geschmuggelt haben. Einige gingen sogar so weit, dass sie versuchten, Waffen auf DS9 zu platzieren. Ihr Plan bestand darin, den Friedensvertrag zu sabotieren, indem sie uns beschuldigten, insgeheim den Maquis zu unterstützen. Hätten sie uns erfolgreich des Vertragsbruchs beschuldigt, dann hätten sie auch versucht, rasch die „Kontrolle“ über die Entmilitarisierte Zone zurückzuerlangen – und gleichzeitig jedwede Überbleibsel des Maquis oder der Föderation dort auszulöschen.

In den vergangenen zwei Jahren hat der Maquis immer mehr Sympathisanten von verschiedensten Planeten und Organisationen gewonnen. Aufgrund der vielen internen Konflikte benötigten die Cardassianer lange, bis sie endlich die Zeit fanden, ihre volle Aufmerksamkeit dem Maquis

zuzuwenden. Zu diesem Zeitpunkt war die Gruppe rasant gewachsen und stark genug, um sich als neue Kontrollmacht in der Entmilitarisierten Zone zu etablieren. Seitdem haben sie ihr Einflussgebiet weiter ausgedehnt. Aus sicherer Quelle wissen wir, dass der Maquis Stützpunkte in den Badlands einrichtet. Sollte eine Ihrer Missionen Sie dort hinführen, Captain, wäre es gut, einen Plan in der Hinterhand zu haben – und schlagkräftige Unterstützung, um diesen auch in die Tat umzusetzen. Es ist sehr schwierig, in den Badlands mit ihren unvorhersehbaren Plasmastürmen und Gravitationsanomalien zu navigieren. Es wäre nicht das erste Mal, dass ein Schiff mitsamt seiner Besatzung in den Stürmen verschwindet und nicht mehr zurückkehrt.

Unterschätzen Sie niemals den Maquis! Die Gruppe ist inzwischen schlagkräftig und bedrohlich genug, dass selbst die Cardassianer durch ihre Taktik der raschen Attacke und ebenso schnellen Rückzugs zermürbt wurden. Mit dem Maquis und dem fehlgeschlagenen Angriff auf das Dominion durch den Obsidianischen Orden ist es kaum verwunderlich, dass eine Dissidentenbewegung die Regierung übernehmen und den Detapa-Rat einsetzen konnte.

Es ist heute wichtiger denn je, wachsam zu sein. Obwohl es unter den Cardassianern durchaus ehrbare, verlässliche Individuen gibt, ist es enorm schwer, Freund von Feind zu unterscheiden. Wir hatten einen dauerhaften Frieden mit den Klingonen und Sie sehen ja, was geschehen ist: Das Klingonische Reich hat die Allianz mit der Föderation aufgekündigt. Wir hatten gute Beziehungen mit den Bajoranern und ein Abkommen mit den Cardassianern. Nun haben sich Verräter und Rebellen aus unseren eigenen Rängen dem Maquis angeschlossen.

Als wäre all das nicht genug, kommt nun durch das Dominion eine neue Bedrohung auf. Die Tage, in denen alles eindeutig und einfach zu verstehen war, sind gezählt.

HANDEL UND DIPLOMATIE

Der Vertrag zwischen der Föderation und Cardassia wurde vor gerade einmal zwei Jahren unterschrieben. In dieser kurzen Zeit ist viel passiert: Die Cardassianer wurden von Bajor vertrieben und mussten ihre Kontrolle über viele Planeten und Raumstationen aufgeben. Sie verleibten sich andere Planeten ein, deren Kolonisten sich gegen sie auflehnten. Als sie es am wenigsten erwarteten, wurden sie durch eine Bedrohung von innen heraus, durch nicht provozierte Attacken von außerhalb und die Absetzung ihrer gesamten Regierung überrascht.

Aus einer unerschütterlichen Kraft des Alpha-Quadranten wurde eine gebrochene Gesellschaft, die sich neu aufbauen

PERSÖNLICHES LOGBUCH

MS. AMELIA BENBAKER

Das letzte Mal, als ich Jeremy sah, erschien er mir hin- und hergerissen. Richtig erschüttert. Verstehst du, was ich meine …?

Normalerweise entspannen ihn eine Schüssel Suppe nach dem Rezept meiner Großmutter und ein anschließender Spaziergang auf der Promenade sofort wieder. Diesmal allerdings sah er irgendwie … gehetzt aus.

Er sagte, wenn man jeden Tag in einem Meer aus Sternen schwimmt, dann vergisst man manchmal, dass man dies für die Leute tut, die es nicht selbst können.

Es ist so leicht, sich in der Schönheit und den Weiten der Welten, in deren Orbit wir einschwenken, zu verlieren. Das geht manchmal so weit, dass wir vergessen, dass auf diesen Welten *Leute* leben – Zivilisten, echte Personen, deren Leben und Fähigkeiten ganz anders als unsere sein können. Das Weltall hat Milliarden und Trilliarden Bewohner, jeder mit seiner eigenen Meinung, jeder mit seinen eigenen Problemen. Doch nicht jeder hat die Stimme und die Kraft der anderen.

Er erwähnte immer wieder, dass es viel Personal der Sternenflotte auf der Erde gibt, das versteht, was für ein gutes Leben wir führen. Auf der Erde sind wir so nahe an einem paradiesischen Leben, wie es nur möglich ist. Es gibt keine Kriege mehr zu Hause. Da vergisst man leicht, dass wir inmitten eines grenzenlosen und unbestrittenen Privilegs geboren und aufgezogen wurden.

An dieser Stelle brach er allmählich zusammen. Er schaute so eindringlich.

Er sagte, er hätte sich *wegen* dieses Privilegs der Sternenflotte verpflichtet. Sie ist hier draußen, um anhaltende, universelle Beziehungen zu knüpfen und dabei zu helfen, Leute zu beschützen, da wir selbst es ja im Verlauf unserer Geschichte durch alle Auseinandersetzungen und darüber hinaus geschafft haben.

Nicht jeder in der Galaxis hat so viel Glück … und hier, mit den Kolonien und dem Widerstand kann die Spannung steigen und erneut Leben in Gefahr geraten. All das aufgrund von Bedürfnissen, die der Großteil der Menschheit vergessen hat.

Er sagte immer wieder, dass wir sie im Stich gelassen hätten. Sagte, dass er doch eigentlich helfen sollte, sie zu beschützen und stattdessen arbeitete er für die falsche Seite. Danach verlor er kein Wort mehr darüber. Den Rest des Abends schwieg er.

Am Morgen war er dann fort.

muss. Seltsamerweise könnte es passieren, dass diese langjährige Großmacht die Sternenflotte mehr denn je braucht. Sie haben nicht viele Verbündete, und obwohl es wahr ist, dass derzeit Frieden mit den Cardassianern herrscht und sie jede Hilfe dringend gebrauchen könnten, baten sie nicht um Aufnahme in die Vereinte Föderation der Planeten. Ich glaube auch nicht, dass wir ihnen diese in absehbarer Zeit gewähren würden.

Trotz ihrer Vorliebe für Manipulation sind Cardassianer keine Diplomaten. Wir sind vermutlich die einzige Koalition, die bereit ist, zu ihrem Friedensabkommen zu stehen und die Union zu unterstützen. Unsere Hilfe wird vielleicht noch gebraucht – und das könnte sogar zu einem dauerhaften Frieden und gestärkter gegenseitiger Akzeptanz führen.

Die Föderation hat sich die diplomatischen Beziehungen und Handelsbeziehungen mit den Cardassianer angeschaut, um besser verstehen zu können, was sie von uns benötigen könnten und in welcher Menge. Wir haben natürlich keinen leichten oder angenehmen Zugang zu ihren Aufzeichnungen; das bedeutet, dass relevante und detaillierte Berichte schwer zu bekommen sind.

Eine Ursache für die rapide und aggressive Expansion der Cardassianer war der Mangel an Rohstoffen in ihrem Sternensystem. Es mag sein, dass die planetare Beschaffenheit ihres Heimatplaneten einfach so war, dass es ihr an Mineralien mangelte, es aber leichter war, zu expandieren und seine Nachbarn zu unterwerfen, anstatt Handelsverträge abzuschließen. Bajor war nicht die erste Welt, die von den Cardassianern erobert wurde, und seine Bewohner nicht die ersten, die für den Abbau der Rohstoffe ihres eigenen Planeten versklavt wurden. Vielleicht war er auch nicht der letzte – darauf müssen wir achtgeben.

Die einzige Handelsware von Wert, die ihren Ursprung im cardassianischen System hat, ist Jevonit. Es handelt sich um einen besonders seltenen und schönen Stein. Jevonit war von enormer Wichtigkeit für die alte Kultur der Cardassianer, vor etlichen Generationen, als sie noch als „Hebitianer“ bekannt waren. Aufgrund der Seltenheit des Minerals und den Grabräubern, die alle großen hebitianischen Grabanlagen geplündert haben, ist heutzutage nicht mehr viel davon übrig.

Es scheint so, als seien die Cardassianer nicht so sehr auf diplomatische Beziehungen aus, als auf neue Wege zur Expansion und Informationsbeschaffung. Es gibt einen Grund dafür, dass der Obsidianische Orden so erfolgreich darin war, die chaotische Natur des Volkes zu kontrollieren.

Bis vor kurzem dachten wir, dass die Cardassianer der Außenwelt ganz allein entgegentreten wollen. Sie sind schließlich so überzeugt von ihrem Platz im Universum, dass es merkwürdig für sie erscheint, irgendeine Art von Bündnis suchen zu wollen, anstatt einfach weiter zu erobern. Bedenkt man, dass es eine Allianz mit den Romulanern war, die zu dem verpfuschten Versuch, das Dominion zurückzudrängen, führte, ist es ratsam für die Föderation, wachsam zu sein. Sie könnten auf die Idee kommen, einen zweiten Versuch zu unternehmen.

Uns ist bewusst, dass wir nicht alles über die Cardassianer wissen – insbesondere jetzt, da sich der Detapa-Rat gerade erst an seine neu gewonnene Macht und Verantwortung gewöhnt. Wir analysieren dies, um besser zu verstehen, welche Verbindungen der Föderation helfen oder sie daran hindern könnten, ihre Vereinbarungen zu ehren.

Dadurch, dass die Cardassianer in ihrer Vergangenheit sehr manipulativ und wenig vertrauenswürdig auftraten, gibt es nicht viele, die mit ihnen Handel treiben. Im Moment sind der Sternenflotte nur zwei laufende Handelsverträge bekannt – zumindest, soweit wir wissen … und vermutlich gibt es zwei weitere, von denen wir niemals erfahren sollten.

Hinter die Verträge mit den Valerianern zu kommen, war leicht, da die Föderation selbst mit ihnen Handel treibt. Sie gelten als vollwertige Bündnispartner der Cardassianer und waren dies schon viele Jahre, bevor die Verhandlungen über den Friedensvertrag mit der Föderation begannen. Valeria ist ein binäres Planetensystem, welches sich zwischen cardassianischem Raum und den von den Breen kontrollierten Regionen befindet.

JONATHAN STONE-WHISTLE, EHEMALIGER STERNENFLOTTENOFFIZIER

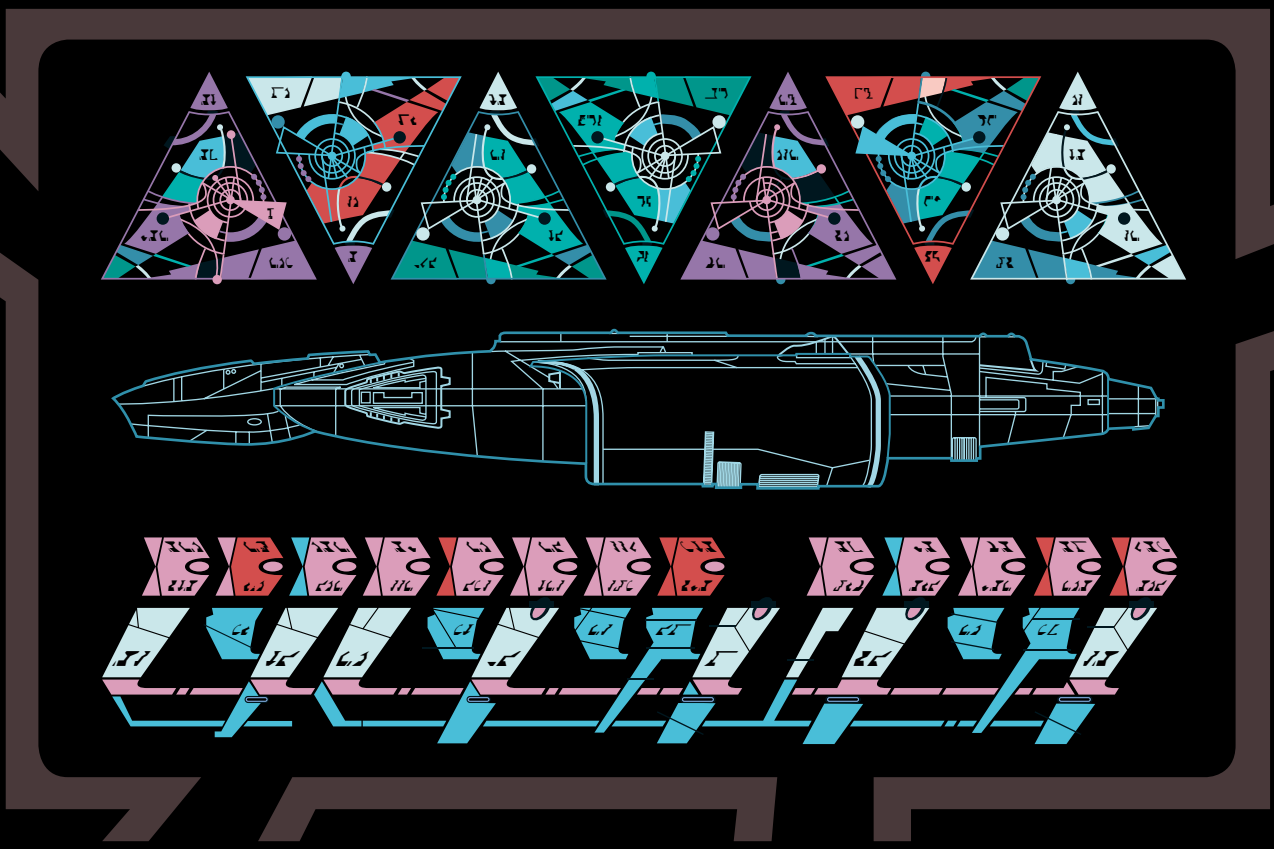
Wer auch immer behauptet, dass die Cardassianer die einzige Bedrohung für Bajor sind, ist ein Narr. Ich habe selbst auf DS9 gearbeitet und wenn Sie die Neuigkeiten über Benjamin Sisko gesehen und gehört hätten, wüssten Sie es besser. Ja, die Föderation übernahm die Station und benannte sie von Terok Nor in Deep Space 9 um, aber glauben Sie ja nicht für einen Moment, dass die Kontrolle über Bajor tatsächlich an seine Bewohner zurückging. Sie haben jetzt einfach nur einen freundlicheren Diktator.

Sisko glaubte nicht an die bajoranische Religion, an die Propheten, oder daran, dass Gläubige in Not sich mit der Bitte um Hilfe an ihn – Sie wissen schon, ihren Abgesandten? – wenden könnten.

Einige Offiziere, die auf Deep Space 9 stationiert sind, sprachen gerne darüber, dass Sisko schlussendlich seine Meinung änderte, das Licht sah und glücklich die Rolle akzeptierte, die die Propheten ihm auferlegt hatten. Wir wissen es aber besser, nicht wahr? Er akzeptierte diese Rolle einzig und allein, um Bajor unter Kontrolle der Föderation zu bringen.

Sie händigten mehrere Planeten voller friedlicher Kolonisten an Unterdrücker aus, die den Exodus überhaupt erst verursachten. Danach boten sie ihre „Hilfe“ dabei an, die Kolonisten aus ihrer Heimat, um die sie kämpfen mussten, umzusiedeln. Und als die Bewohner ihr Angebot ablehnten? Sie entsandten Sternenflottenoffiziere – ihre trainierten Vollstrecker – um die Kolonisten mit Gewalt zu entfernen. Ein weiteres Mal wurden ursprüngliche Siedler bestohlen und in die Wüste geschickt, um Platz für die Wünsche des nächsten Tyrannen zu schaffen. Es geschah auf der Erde und es geschieht hier, und wenn wir nichts dagegen unternehmen, wird es wieder und wieder geschehen.

Deshalb habe ich meine Uniform zurückgegeben und den Dienst quittiert. Irgendjemand muss doch diesen Schlägern entgegentreten. Ich trage lieber ein Hemd, das blutrot ist, weil ich meinen Idealen folge, als eine rote Uniform, weil ich blindlings Befehlen folge.



Ihr Handelsvertrag mit den Cardassianern umfasst in erster Linie die Extraktion und Veredelung von Dolamid. Dieses Mineral wird häufig als Energiequelle für Beförderungsmittel, Generatoren und Ähnliches verwendet. Wird es veredelt, dann ergibt es allerdings eine bemerkenswert effiziente und tödliche Waffe. Und wie es sich trifft, verfügen die Valerianer zufällig über einige der größten Dolamid-Raffinerien des Quadranten.

Wir wissen, dass die Cardassianer diese Verträge bereits vor und während der Besatzung Bajors unterhielten, und es gibt keinen Grund, anzunehmen, dass sie aufgelöst wurden. Tatsächlich ist wohl eher davon auszugehen, dass die Union aufgrund der zahlreichen Verluste, die sie kürzlich erlitten haben, begonnen hat, das Erz in großen Mengen zu horten, um sich gegen eine mögliche Invasion zu wappnen.

Die andere aktive Allianz, die die Cardassianer haben, ist die mit den Klaestronern, mit denen sie viel gemeinsam haben: Auch die Klaestroner sind eine sehr aggressive, expandierende Spezies mit einem seit langem etablierten Verhaltenskodex und einem rigiden Verständnis für Richtig und Falsch. Während die Cardassianer Bajor besetzten, befanden sich die Klaestroner inmitten eines Bürgerkriegs.

Es sollte zur Kenntnis genommen werden, dass sich das Verständnis der Klaestroner von Verrat leicht auf viele Situationen anwenden lässt – und die einzige Strafe dafür ist der Tod. Bedenkt man, dass Cardassia durch Stärke, Nationalstolz, wohldurchdachte Manipulation und physische Einschüchterung geführt wird – und falls es Arbeit gibt, die sie als minderwertig, unangenehm oder sogar als illegal ansehen, diese an Untergebene weitergeben – da macht es Sinn, dass sie sich mit Verbündeten umgeben, die ebenfalls den Drang zur Expansion der eigenen Territorien teilen.

Während die Klaestroner und die Valerianer aktive Allianzen mit den Cardassianern unterhielten – und es vermutlich immer noch tun – gibt es zwei Spezies, die eine geringere Rolle für die Union einnehmen: die Lissepianer und die Xepoliten. Diese Bündnisse tarnten die Cardassianer als einfache Handelsallianzen. Diese Information war nur schwer zu bekommen, bedenkt man, dass diese beiden Spezies stets für illegitimen Handel und Missionen eingesetzt wurden, bei denen keine Spuren zu den Cardassianern führen sollten.

Beide wurden häufig gesichtet, da ihre Handelsrouten normalerweise durch bajoranischen Raum hindurchführen und damit auch vorbei an Deep Space 9. Ihre Vertraulichkeit machte sie wie geschaffen für wichtige Aufgaben, mit denen Cardassia nicht in Verbindung gebracht werden wollte.

Die Lissepianer waren dabei im Allgemeinen etwas weniger vorsichtig als die Xepoliten. Obwohl beide oft von den Cardassianern angeheuert wurden, sind wir erst in den letzten paar Jahren auf ihre Verwicklung mit den Xepoliten aufmerksam geworden. Beide Handelspartner schmuggelten Waffen, Gegenstände, Personen und alles andere, was benötigt wurde, in die Entmilitarisierte Zone und wieder hinaus.

Von den beiden erscheinen die Xepoliten etwas nahbarer. Sie sind eher bereit, andere Spezies zu akzeptieren, denen gegenüber sie ein neutrales Verhalten an den Tag legen. Dies scheint eine pragmatische Entscheidung zu sein, um andere zu ermutigen, ihre Dienste in Anspruch zu nehmen oder einfach Zweifel an ihren Vorhaben zu verringern.

WISSENSCHAFT UND TECHNIK

Während die Bajoraner gerne bereit sind, ihre wissenschaftlichen und technologischen Durchbrüche oder Fortschritte zu teilen, scheinen die Cardassianer auf ewig schweigen zu wollen, obwohl der Frieden ausgehandelt wurde und die Verträge unterzeichnet sind. Immer noch halten sie mehr Informationen zurück, als sie preisgeben.

Cardassianische Datensysteme nutzen isolineare Stäbe anstelle der Chips, die von der Föderation bevorzugt werden. Wir kennen diese Stäbe von übernommenen Stationen sowie aus dem Studium beschlagnahmter oder geborgener Raumschiffe. Da unsere Kenntnisse über cardassianische Technik begrenzt sind, muss die Sternenflotte oft lange arbeiten, bis sich gefundene Stäbe und Computer entschlüsseln lassen. Manchmal finden unsere Ingenieure sogar einige Bruchstücke verlorener Software, die uns überraschen.

POTONE VON PLATONIUS

Liebste Mutter,

ich hoffe sehr, dass dich diese Nachricht wohlbehalten erreicht. Ich habe deinen Befehl befolgt und es mir in dieser absonderlichen Umgebung heimisch gemacht. Inzwischen schenkt man mir auch endlich ein freundliches Lächeln und grüßt mich mit Namen. Mir geht es gut und ich habe mich auf dieser Station komfortabel eingerichtet.

Nachdem ich unsere Torheit auf der Erde miterlebte, muss ich sagen, dass diese Föderation eine wahrhaftig interessante Kultur ist. Wie du weißt, haben wir erkannt, dass viele Spezies Schwierigkeiten damit haben, mehr als nur ihren eigenen Platz im Universum zu sehen. Dies bezieht sich insbesondere auf die Menschheit: Unsere Vorfahren entschieden sich in ihre Weisheit dazu, die Heimatwelt der Menschen wieder zu verlassen. Wir Platonier haben es vollbracht, so viele der Fettnäpfchen, in welche die Bewohner der Erde im Verlauf ihrer Geschichte so zielsicher hineingetreten sind, zu meiden.

Einige der langlebigen Spezies, die ich auf meinen Reisen traf, bestehen darauf, dass die Kurzsichtigkeit der Menschen und ihre Unfähigkeit, mehr als nur ihren eigenen Standpunkt zu betrachten, sie auf charmante Weise naiv und dennoch enthusiastisch macht – manchmal gefährlich, manchmal egoistisch.

Ich habe in letzter Zeit dabei zugesehen, wie die Station und ihre Besatzung mit den Cardassianern umgehen. So wie ich es verstehe, sehen sich die Cardassianer in jeglicher Hinsicht als überlegen an. Derart überlegen sogar, dass sie andere Völker kaum wahrnehmen, ohne wesentlichen Wert für das Universum, außer als Marionetten. Sie würden jede Person und jedes Mittel zu Hilfe nehmen, um ihre eigenen, inneren Bedürfnisse zu verfolgen.

In meiner Zeit auf dieser Station habe ich mit von vielen von „uns“ gesprochen, die sich darüber Sorgen machen, dass die Cardassianer alles nur Denkbare unternehmen, um uns zu schaden. Jedes Mal, wenn sie sich der Station nähern, tun sie das nur, um die Sternenflotte zu provozieren. Das ist jedoch nicht richtig und es wäre töricht, so etwas anzunehmen.

Je mehr ich lerne, desto mehr glaube ich auch, dass die Cardassianer tatsächlich keine Probleme damit haben, alles in ihrem Umfeld zu benutzen, um Chancengleichheit herzustellen. Beispielsweise ist mir zu Ohren gekommen, dass sie, um den Namen und das Ansehen eines ihrer eigenen Anführer zu sabotieren, bereit waren, einen Sternenflottenoffizier zu entführen und chirurgisch zu verändern. Gerüchten zufolge war die Sternenflotte außer sich und verschärfte ihre Verteidigungsmaßnahmen gegen die Cardassianer – obwohl das Ganze eigentlich gar nichts mit ihnen zu tun hatte.

Das könnte nützlich für uns werden. Dadurch, dass die Sternenflotte immer wachsam und auf einen möglichen Schlag der Cardassianer vorbereitet ist, trotz dieser neuen und merkwürdigen Allianz mit ihnen, könnten wir den bestehenden „Spannungen“ ein wenig nachhelfen. Ich weiß nicht, ob wir ebenso viel Einfluss auf die Cardassianer haben wie auf die Erdlinge, wir können aber sicher für den Anfang gut genug mit ihnen arbeiten, um einen Versuch zu unternehmen. Die Sternenflotte ist nach den aktuellen Entwicklungen mit den Klingonen, dem Dominion und den Cardassianern bereits alarmiert, und wir können sicher darauf zählen, dass sie ihren niedersten Impulsen nachgeben, nicht wahr? Die Spannungen sind stark genug, dass ein kleiner Stoß mit Leichtigkeit zu einem großen *Zwischenfall* führt.

Sie sind wie zwei Seiten desselben Fehlers und wir können das zu unserem Vorteil nutzen, wenn unser Volk es so will. Lass mich wissen, wie ich deiner Meinung nach weiter vorgehen soll. Obwohl wir nur wenige sind, können wir immer noch Großartiges vollbringen.

Ich vermisse dich, Mutter. Bitte überbringe Onkel Parmen meine Grüße.

Deine dich liebende Tochter
Potone

Wissenschaftliche Studien und technologischer Fortschritt fallen in den Aufgabenbereich des cardassianischen Wissenschaftsministeriums. Die führenden Wissenschaftler sind meistens Frauen, die dieses Gebiet weithin dominieren – es ist ein verbreitetes Vorurteil, dass cardassianische Männer schlecht in Naturwissenschaften sind. Ob es nun zutrifft oder nicht, cardassianische Männer bevorzugen jedenfalls die militaristischen Rollen der Krieger und Beschützer.

Interessanterweise war das Wissenschaftsministerium Teil des Zentralkommandos und nicht des Obsidianischen Ordens, obwohl ja gerade das Streben nach Wissen und Wahrheit durch methodisches Testen oder Studieren die Wissenschaft ausmacht. Dadurch, dass Forschung und gezielte Studien durch das Militär kontrolliert wurden, wurde jede Nachricht und jede Erkenntnis im Zusammenhang mit den Wissenschaften sorgfältig geprüft und redigiert, bevor sie der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurde. Computervorhersagen oder mögliche Bedrohungen wurden heruntergespielt oder gar gänzlich verschwiegen, sodass nur die größten Errungenschaften übrigblieben. So erschien die Union zu jeder Zeit stark und es war unmöglich, sie zu hinterfragen … oder zu stürzen.

Weil sie stets alles für sich behalten, auch ihren eigenen Bürgern gegenüber, ist es schwierig, irgendwelche neuen oder herausragenden Technologien zu finden, die wir studieren könnten. Oftmals erfahren wir von derartigen Errungenschaften erst dann, wenn wir sie am eigenen Leib erfahren. Es musste erst ein hochgeschätzter und erfahrener Captain der Sternenflotte intensiv durch den Obsidianischen Orden gefoltert werden, damit wir überhaupt *begannen*, einige ihrer heimtückischsten Technologien zu verstehen: Die Cardassianer haben clevere Geräte entwickelt, die so klein sind, dass sie ihren Gefangenen leicht chirurgisch implantiert werden können. Diese winzigen Foltergeräte – denn genau das sind sie – lösen auf Knopfdruck verheerende, intensive und schreckliche Schmerzen aus. Das Gerät ist so ausgelegt, dass es in nur wenigen Millisekunden reagiert, verbunden mit mehreren Kontrollgeräten zugleich und dazu gemacht, möglichst intensive, heftige Schmerzen zu verursachen. Trotz der Berichte, die wir von Captain Picard erhielten, ist ihm gegenüber niemals das wahre Ausmaß der implantierten Geräte klar gemacht worden.

Was Raumfahrttechnologie anbelangt, bevorzugen die Cardassianer die Nutzung ihrer zahlreichsten und verlässlichsten Schlachtschiffe, die Kreuzer der *Galor*-Klasse. Wir kennen nicht ihr gesamtes Leistungsvermögen, setzen die Cardassianer doch in den meisten Fällen auf überwältigende Rudeltaktiken. Dennoch wissen wir, dass ein einzelnes *Galor*-Klasse Schiff unseren Raumschiffen der *Galaxy*- oder *Nebula*-Klasse nicht gewachsen ist.

In den letzten zwei Jahren hat die Sternenflotte das Aufkommen und die Ausbreitung einiger neuerer Raumschiffe beobachtet: Das erste, ein kleines Aufklärungsschiff, namens *Hideki,* scheint vor allem ein Ärgernis als eine echte Bedrohung. Viel kleiner als die *Galor*-Schiffe, werden die *Hideki* eher als Grenzkontrollschiffe eingesetzt und haben daher begrenzte Offensivfähigkeiten. Sie alle sind mit Disruptoren bewaffnet, aber auch nicht viel mehr als das. Im Notfall werden ihre Waffen jedoch geballt in Schwarm- oder Rudeltaktiken eingesetzt, genau wie die anderen effizienteren Schlachtschiffe. Alternativ nutzt man sie als Geleit für ein „Rudel“ *Galor*-Schiffe.

Die wahre Gefahr ist jedoch das Raumschiff der *Keldon*-Klasse. Das sind wahre Biester von Schiffen, groß, kraftvoll, und durchaus in der Lage, einem Schiff der *Galaxy*-Klasse einen harten Kampf zu liefern. Mit ihrer Feuerkraft und ihren Tarnvorrichtungen, einem Geschenk der Romulaner, sind die Schiffe der *Keldon*-Klasse eine beeindruckende Erscheinung. Viele dieser Schiffe wurden allerdings beim Erstschlag des Obsidianischen Ordens gegen das Dominion zerstört.

Die *meisten* wurden zerstört, nicht alle. Bleiben Sie also wachsam.

EIN SICHERHEITSBEAMTER AUF DS9

Hass entwickelt sich immer auf beiden Seiten – egal, wer den ersten Schritt macht.

Jede Welt hat schmutzige, schreckliche Geheimnisse in ihrer Geschichte und wir alle tragen ein Stück davon mit uns herum – entweder als Warnung, die uns dabei hilft, den Frieden zu wahren, oder als Lehre, um nicht erneut die gleichen Fehler zu machen. Sie sehen viel davon, wenn Sie hier arbeiten, Sir.

Ich sage nur so viel über die Bajoraner: Wenigstens hatten sie das Durchhaltevermögen und den Biss, zusammenzuhalten und erste Schritte zu unternehmen, die Löffelgesichter auszulöschen, als ihr gesamter Planet von ihnen versklavt wurde.

Entschuldigen Sie, Sir, ich meinte natürlich „Cardassianer“ – wird nicht wieder vorkommen.

Wenn ich aber meine persönlichen Gefühle beiseiteschiebe, Sir, auch mich hat es nicht kalt gelassen, und ich wurde daran erinnert, dass auf beiden Seiten einer Konfrontation Leben in Mitleidenschaft gezogen werden.

Denken Sie zum Beispiel an Major Kira Nerys. Sie ist ein Vorbild. Wir alle haben gesehen, was mit Aamin Marritza geschah, und ja, ich gebe es zu, dass kaum einer hier auf DS9 einem Cardassianer begegnen kann, ohne dass Zorn in einem wach wird – insbesondere die Veteranen. Ich habe noch nie gesehen oder gehört, dass ein Cardassianer aus freien Stücken eine Bestrafung fordert. Wenn ich so darüber nachdenke, kann ich mich nicht einmal erinnern, dass ein Cardassianer jemals zugegeben hätte, dass er uns ein Leid angetan hat.

Der Major hat jedes Recht, sie alle zu hassen. Und dennoch war sie es, die am lautesten gegen den Mord an Marritza protestierte.

Vielleicht kann sich ja auch Vergebung auf beiden Seiten entwickeln.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

ENSIGN RO LAREN, STERNZEIT 45076,5

Ich muss verrückt sein. Nachdem ich mir geschworen hatte, diesen Leuten nie wieder zu vertrauen, bin ich nun zurück, in der Sternenflotte. Picard muss diesen Admirälen mit ihren Stöcken im Arsch gehörig Angst eingejagt haben, andernfalls würden sie mich wohl kaum auf der *Enterprise* dienen lassen. Ich hätte nur zu gerne seine Selbstsicherheit.

Das schlimmste daran, aus dem Gefängnis zu kommen, ist, dass man wieder anfangen muss, sich zu sorgen. Um einfach alles. Von einer Sekunde zur anderen stand ich nicht mehr in diesem Flüchtlingscamp, sondern schlief in einem Bett, auf diesem sauberen, sterilen Raumschiff und das fühlt sich sehr unbehaglich an. Ich bin dankbar für das, was Picard für mich tut, und ich sollte mich wohl glücklich schätzen.

Aber ich kann nicht umhin, mich so zu fühlen, als wäre ein Teil von mir im Camp zurückgeblieben. Irgendwie bin ich immer noch dieses kleine Mädchen – wütend und bereit, zu kämpfen. Auch wenn es einfacher ist, auf diesem Schiff zu sein und diesen Leuten zu helfen, irgendwie fühlt es sich nicht richtig an.

Ich wünschte, es gäbe einen Weg, meinen eigenen Leuten zu helfen, aber auf diese dämlichen Grenzen im All, die von irgendwelchen Politikern auf Karten gezogen wurden, hat nicht einmal Picard Einfluss. Ich schätze, es wäre klug, wenn ich meine Augen offenhalte. Vielleicht gibt mir die Arbeit auf der Brücke eines Sternenflottenschiffs einen besseren Überblick darüber, was hier draußen eigentlich vor sich geht.

ABGEFANGENE NACHRICHT

Wir sind seit vollen sieben Tagen getarnt und bisher unentdeckt.

Wie erwartet, führte uns die Suche nach unserem verschollenen Trilithium zu dem el-aurianischen Wissenschaftler Soran im Amargosa-Observatorium. Es war ein kühner Plan, Dr. Soran zu erlauben, das Trilithium zu „behalten“, um so unsere Stabilisierungsprobleme bei Projekt *Verdunkelung* anzugehen.

Das vom Senat entsandte Extraktionsteam, das unser Eigentum aus dem Observatorium bergen sollte, wurde nicht auf uns aufmerksam. Bedauerlicherweise zahlten unsere romulanischen Brüder und Schwestern den höchsten Preis, deckten dadurch jedoch Sorans Allianz mit den klingonischen Schwestern Lursa und B’Etor auf.

Wir waren leider nicht in der Lage, Sorans Technologie aus dem Observatorium zu bergen, bevor das Föderationsschiff *Enterprise* eintraf und Soran einen Weg fand, mit der Verbindung eine Quantenimplosion im Amargosa-Stern auszulösen. Innerhalb weniger Minuten kollabierte und starb eine der mächtigsten Kräfte des Universums. Das zerstörte nicht nur den gesamten Amargosa Stern (alles, was wir uns erhofften, selbst mit Projekt *Verdunkelung* zu erreichen), sondern als unerwarteter Bonus löste die Implosion eine Schockwelle aus, die das gesamte System vernichtete!

Als die Schockwelle das Observatorium zu zerstören drohte, zeigten unsere Scanner, dass Dr. Soran und ein Mensch auf das klingonische Schiff beamten und flohen, ehe sich die Klingonen tarnten. Das war unerwartet – unsere Psychoanalyse von Soran ergab zwar, dass er eine eigene Agenda verfolgt, doch im Lichte dieser neuen Informationen ist es denkbar, dass er der Sternenflotte dabei helfen könnte, eine neue Geheimwaffe zu entwickeln – ähnlich dem Genesis-Torpedo.

Ich ließ die *Enterprise* den Großteil des Tages beschatten. Wie ich gehofft hatte, führte sie uns wieder zu Soran und den Klingonen, im Orbit um einen unbewohnten Planeten im Veridian-System. Als wir damit beschäftigt waren, einen Weg zu ersinnen, in ihr Kommunikationssystem einzudringen, griff das klingonische Schiff ohne Vorwarnung das Föderationsschiff an. Irgendwie fanden die Klingonen heraus, wie sie die Schilde der *Enterprise* durchdringen konnten. Als wir uns von dem Scharmützel zurückzogen, zeigte ein Scan, dass die Torpedos der Klingonen auf eine Frequenz von [REDIGIERT] eingestellt waren. Es ist wahrscheinlich, dass die Schilde der *Enterprise* genau diese Frequenz nutzten.

Schließlich wurden die Klingonen zerstört und was von dem Föderationsschiff übrigblieb, stürzte auf den dritten Planeten des Systems ab. Die Überlebenden schafften es, ein Notsignal zu senden, sodass davon auszugehen ist, dass die Föderationstechnologie zwar beschädigt ist, sie sich aber von uns bergen lässt. Laut ihrer Nachricht ist Captain Picard irgendwo auf dem Planeten, abgeschnitten vom Rest seiner Mannschaft. Ich habe nach dem Menschen gescannt, aber in der Ionossphäre des Planeten gibt es zu viele Interferenzen. Schade, denn Jean-Luc Picard wäre eine willkommene Trophäe für das Imperium.

Hätte ich mehr Zeit, ich würde die Überlebenden einfach vernichten und das Wrack der *Enterprise* an ein romulanisches Team zur Untersuchung geben, aber wir haben Transmissionen abgefangen – drei Föderationsschiffe sind auf dem Weg. Es gibt keinen Grund, unsere Verstrickung in diese Vorfälle öffentlich zu machen. Bevor wir umkehren, werden wir so viele Scans wie möglich von dem Wrack machen und Teile der Hülle, die weiter vom Hauptabsturzpunkt entfernt liegen, an Bord beamen.

DER ALPHA-QUADRANT

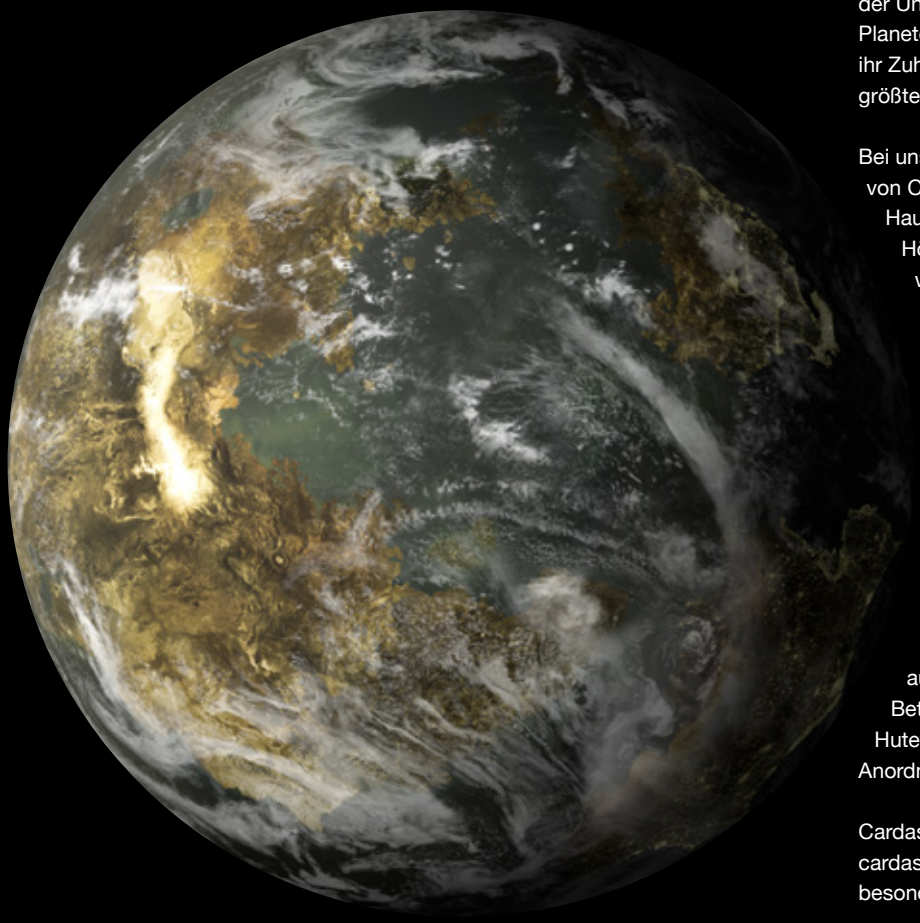
CARDASSIANISCHE WELTEN

CARDASSIA PRIME

PLANETARE HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Was die Cardassianer ausmacht, ist der Umstand, dass sie eine fortwährend expandierende Spezies sind. Der Mangel an Rohstoffen auf ihrer Heimatwelt treibt sie dazu, diese außerhalb zu suchen. Ihr System beherbergt nur eine wirklich seltene Ressource – Jevonit – die sie als ihr eigen betrachten können. Eine ganze Zivilisation kann man aber nicht nur auf einem, wenn auch überaus seltenen, Erz begründen.

Cardassia ist jedoch nicht der einzige Planet im System. Der Planet, der den Cardassianern als Heimatwelt dient und als Cardassia Prime bezeichnet wird, ist der zweite Planet von insgesamt acht in ihrem Sternensystem. Insgesamt wurden vier der acht Planeten besiedelt: Cardassia Prime, III, IV und V.



Cardassia Prime ist ein Klasse-M Planet, der einen riesigen Stern desselben Namens umkreist. Durch die Größe und Intensität dieser Sonne – etwa einhundertmal größer und heller als die der Erde – haben die Planeten, die diese Sonne umkreisen, höhere Durchschnittstemperaturen als auf der Erde: Ihre Winter liegen bei durchschnittlich 22 bis 27 °C, während die Sommertemperaturen 32 bis 48 °C erreichen. Um einmal seine Sonne zu umkreisen, benötigt Cardassia Prime vierzigmal länger als die Erde. Ein cardassianisches Jahr entspricht damit also etwas mehr als 40 irdischen Jahren.

Cardassianische Planeten sind im Ganzen dunkler, wärmer und haben eine höhere Luftfeuchtigkeit, als es die meisten Humanoiden gewohnt sind. Vulkane gibt es auf jedem dieser Planeten im Überfluss und es heißt, dass das System selbst sich in seinen Bewohnern widerspiegelt: streng, unnachgiebig und gnadenlos.

Cardassia Prime wird allgemeinhin als die wahre Heimatwelt der Union angesehen. Obwohl sie genau genommen mehrere Planeten des Systems besiedeln, ist dieser spezielle Planet ihr Zuhause und bewahrt ihre langjährige Geschichte und ihre größten Errungenschaften.

Bei unserer letzten Überprüfung betrug die Bevölkerung von Cardassia Prime sieben Milliarden Einwohner. Die Hauptstadt des Planeten ist Cardassia City und dem Hörensagen nach ist sie genauso rau und kompromisslos wie ihre Bewohner.

Was die anderen Planeten des Systems betrifft, so besitzt Cardassia III den Ruf, der Ort zu sein, an dem ein gewisser Großer Nagus es schaffte, eines der größten Heiligtümer Bajors in seine Finger zu bekommen: einen der seltenen Drehkörper der Propheten.

Der vierte Planet wurde – nach Cardassia Prime – bisher am häufigsten von der Sternenflotte besucht. Er beherbergte das letzte bajoranische Arbeitslager: ein schrecklicher Ort mit dem Namen Hutet, der auch noch ein Jahr nach dem Ende der Besatzung in Betrieb war. Das Zentralkommando täuschte bezüglich Hutet Unwissenheit vor, da dessen Existenz ihre eigenen Anordnungen nach dem Abzug von Bajor verletzte.

Cardassia V ist der letzte der bewohnbaren Planeten im cardassianischen System. Dieser Planet ist bekannt dafür, besonders viele Artefakte zu beherbergen – oder war es

zumindest. Es ist ziemlich sicher, dass die opportunistischen Grabräuber, welche die anderen bewohnbaren Planeten heimsuchten, sich auch hier gütlich getan und die hebitianischen Gräber geplündert haben. Große Teile der Geschichte der äußeren Planeten ging durch den Raub so vieler wichtiger Relikte und antiken Werkzeuge verloren.

ANDERE WELTEN

Außerhalb ihres Heimatsystems gibt es viele besiedelte oder zumindest besiedelbare Welten, die von den Cardassianern kontrolliert werden. Die folgenden sind die Wichtigsten.

AMLETH

Halb versteckt in den Nebeln und Stürmen des Amleth-Systems liegt Amleth Prime. Überraschenderweise gibt es auf dem Planeten einen funktionstüchtigen, von den Cardassianern kontrollierten Außenposten. Durch die Nebel und immerwährenden Stürme sind Tarnvorrichtungen dort komplett nutzlos. Dies ist ein ziemlich cleverer Schachzug der Cardassianer: sich einen Planeten in einer unwirtlichen Umgebung nutzbar zu machen, in der Tarnungen nutzlos sind. Die Sternenflotte besitzt jedoch nur wenige Informationen über Amleth, und so warten dort sicherlich noch viele Geheimnisse auf ihre Aufdeckung.

ORIAS III

Einer der wichtigsten Planeten, der noch nicht erwähnt wurde, ist Orias III. Auch wenn er weitab der cardassianischen Heimatwelt liegt, spielte dieser Planet eine wichtige Rolle in der jüngsten Geschichte: Der Planet ist zwar eigentlich unbewohnbar, war jedoch der Treffpunkt und die Geheimbasis der zum Scheitern verurteilten Allianz zwischen dem Obsidianischen Orden und dem romulanischen Tal Shiar.

Unseres Wissens nach ist Orias III auch heute noch unbewohnt. Seine Umwelt ist sehr unwirtlich, könnte aber Leben ermöglichen.

CELTRIS III

Celtris III hat sich ebenfalls einen Platz in der Geschichte verdient: Durch seine auffallende Nähe zur Grenze zwischen der Föderation und Cardassia wurde hier eine Falle aufgestellt, die letztlich auch zuschnappte, und die Cardassianer brachten Captain Jean-Luc Picard in ihre Gewalt.

ARAWATH UND UNEFRA III

Schließlich gibt es noch zwei weitere wichtige Planeten, die ich hier nennen möchte: Arawath und Unefra III. Diese beiden Planeten haben die Ehre und das große Alleinstellungsmerkmal, den ehemaligen Leiter des Obsidianischen Ordens zu beherbergen: Enabran Tain. Während Arawath als Residenz von Tain bekannt war, befand sich auf Unefra III ein sicheres Versteck, von dem nur eine Handvoll Personen wusste. Natürlich wäre es leichtsinnig, anzunehmen, dass dies die einzigen Orte sind, die der ehemalige Anführer des Obsidianischen Ordens als Verstecke zur Verfügung hatte.

ABGEFANGENE NACHRICHT

DIESE WERBUNG VON DR. OHRLÄPPCHEN IST GANZ SPEZIELL FÜR *SIE*

Kommen Sie! Kommen Sie nur näher, mein Freund!

Kommen Sie näher und besuchen Sie die wunderschönen Strände und atemberaubenden Sonnenuntergänge des milden, tropischen Cardassia! Kuscheln Sie zusammen mit einer geliebten Person oder finden Sie Ihren perfekten Partner, während Sie die besten Winterferien Ihres Lebens genießen! Dr. Ohrläppchens Reiseagentur verspricht Ihnen ein einzigartiges Erlebnis!

Meine Damen, bekommen Sie endlich die Bräune, die Sie sich schon immer gewünscht haben, während Sie die üppigen Sonnenstrahlen genießen! Meine Herren, finden Sie den Ort Ihrer Träume – perfekt zum Ausspannen –, um dem Alltagstrott zu entrinnen und genießen Sie das frischeste Essen und die stärksten Drinks, während Sie Ihre Sorgen mit einer ausgelassenen Feier vertreiben!

Wir bieten Ihnen einen Aufenthalt, wie Sie ihn bisher noch nie erlebt haben! Kommen Sie wieder mit Mutter Natur in Kontakt, während Sie in einer unserer obsidianischen Suiten ausspannen: ein großzügiges Zimmer mit natürlicher Wärme, in die Berge hineingemeißelt und mit einem Ausblick, wie Sie ihn noch niemals zuvor gesehen haben! Sicherlich könnten Sie in einer Holosuite die ausgefallensten Urlaubsorte besuchen, aber seien wir mal ehrlich, es geht doch nichts darüber, leibhaftig vor Ort zu sein, nicht wahr?

Dies ist ein Ferienort wie kein Zweiter: Dank der perfekten Lage im … in *der Nähe* zum berühmten Berg Bergsor, fühlt es sich fast so an, als wäre man direkt vor Ort! Oh, und wir wissen aus wirklich verlässlicher Quelle, dass Bergsor inaktiv ist und dies bereits seit 30 Tag…

Ach, herrje! Es sieht so aus, als habe gerade jemand unsere vorletzte Suite gebucht! Das ist der Deal Ihres Lebens für einen Urlaub, den Sie niemals vergessen werden! Kontaktieren Sie uns sofort, um die Ferien Ihres Lebens zu buchen, bevor es zu spät ist!

Ferengi-Handelslizenz #535507.3507/5317.7735.53807.618

KAPITEL 02.60

DER ALPHA-QUADRANT

DIE FERENGI-ALLIANZ

Der Ferengi-Allianz ist insofern besonders, als dass es sich bei ihr weniger um eine Nation handelt als um einen Zusammenschluss privater Unternehmen und Konzerne, auf deren Grundbesitz der territoriale Anspruch der Allianz fußt. Diese wird von einer einzelnen humanoiden Spezies dominiert, den Ferengi, auch wenn ihr noch weitere Völker angehören, die eine geringere Stellung einnehmen. Den Ferengi ist finanzieller Reichtum wichtiger als alles andere. Es gibt nur äußerst wenig, was ein Ferengi-Geschäftsmann nicht für das Gefühl von goldgepresstem Latinum in der Hand tun würde. Dieses Streben nach immer mehr Profit hat auch dafür gesorgt, dass die Ferengi in vielen archaischen Strukturen verhaftet geblieben sind – insbesondere in ihrem Umgang mit Frauen. Da sich die Allianz derzeit aber in einem gesellschaftlichen und politischen Umbruch zu befinden scheint, bleibt abzuwarten, ob ihre scharfsichtigen Geschäftsmänner mit den für den Fortschritt notwendigen Veränderungen mithalten können.

DIE PHYSIOLOGIE DER FERENGI

Die Ferengi sind eine humanoide Spezies mit dunkelorangenen Hauttönen, ausgeprägten Schädelwülsten und spitzen Zähnen. Sie haben große Ohren mit tausenden von hochempfindlichen Nervenenden, die ihnen eine überlegene auditive Wahrnehmung verleihen. Ferengi können so gut hören, dass sie problemlos in der Lage sind, den exakten Dezibelwert eines Tons zu bestimmen. Ein evolutionäres Überbleibsel ist zudem die Fähigkeit, hochfrequente Schreie abzugeben – vor allem, wenn sie verängstigt sind. Die frühen Ferengi erreichten dabei Frequenzen, die so hoch waren, dass sie nur für Artgenossen hörbar waren, nicht aber für ihre Fressfeinde. In Kombination mit ihrem scharfen Verstand trotzten sie so den vielen Gefahren ihrer Heimatwelt und behaupteten sich als Ferenginars dominante Spezies. Darüber hinaus verfügen die Ferengi über eine Resistenz gegen Telepathie. Ihre Gedanken und Gefühle können deshalb nicht von Telepathen oder Empathen gelesen werden.

POLITISCHES SYSTEM

Um das politische System der Allianz zu durchschauen, muss man verstehen, dass die Ferengi Politik und Wirtschaft als ein und dasselbe betrachten. Die Gesellschaft formt sich durch einvernehmliche Geschäftspraktiken, bei denen Gesetze Verträge sind und politischer Motivation immer das Streben nach Profit zugrunde liegt. Mit dieser außergewöhnlichen Sicht auf ihre Politik entwickelte sich die Ferengi-Allianz zu einer der wohlhabendsten Zivilisationen des bekannten Universums.

AUFBAU

Anführer der Ferengi-Allianz ist der Große Nagus. Dieser wird von seinem Vorgänger ernannt und ist allein der Versammlung der Liquidatoren, den gefürchteten Agenten der Ferengi-Handelsbehörde, zur Rechenschaft verpflichtet. Der Große Nagus hat dafür zu sorgen, dass die Allianz fortwährend große Profite macht, und ist für den Abschluss neuer Geschäfte zuständig, die seinem Volk zugutekommen. Außerdem ist er der Hüter der Ferengi-Verfassung für Gelegenheiten.

Die Verfassung für Gelegenheiten ist ein Dokument, das die Rechte aller Ferengi beschreibt. Sie bestimmt, wem es unter welchen Bedingungen gestattet ist, Geschäfte zu machen. Viele andere Spezies sind überrascht, dass eine solche Verfassung überhaupt existiert, da sie im Vergleich zu den Erwerbsregeln kaum Erwähnung findet. Doch genauso wie die Erwerbsregeln die moralischen Standards der Ferengi diktieren, definiert die Verfassung für Gelegenheiten ihre rechtlichen Standards.

Nach dem Großen Nagus ist die wichtigste politische Instanz die Ferengi-Handelsbehörde, die die Geschäftspraktiken der Ferengi überwacht. Anders als der Große Nagus, der dabei ebenfalls eine bedeutende Rolle spielt, kümmert sich die Handelsbehörde aber in erster Linie um die Aktualität und die Einhaltung der Handelsverordnungen. Darüber hinaus kann die Handelsbehörde auch die Ernennung eines neuen Großen Nagus rückgängig machen, wenn sie zu der Ansicht kommt, dass er der Allianz keine guten Geschäfte einbringt.

Der derzeitige Große Nagus Zek hegt ein enormes Interesse an dem Wurmloch nahe Deep Space 9. Für ihn bedeutet der Gamma-Quadrant vor allem neue Märkte für die Ferengi und die Aussicht auf noch größere Profite. Auch wenn der Große Nagus Zek noch nicht zum alten Eisen gehört, erwarten viele, dass er in den kommenden Jahren einen Nachfolger ernennt, um sich mit seinen angehäuften Reichtümern zur Ruhe zu setzen. Einige Berichte, die die Sternenflotte erreicht haben, besagen, dass er ein letztes Vorhaben verfolgt, mit dem er als größter Nagus aller Zeiten in die Geschichte eingehen will. Viele vermuten, dass er es dabei auf den Gamma-Quadranten abgesehen hat, doch aus seiner unmittelbaren Umgebung hört man, dass sein wahres Ziel weitaus näher der Heimat liegt.



VERBRECHEN UND STRAFE

Wie bei allen anderen Aspekten des politischen Systems der Ferengi drehen sich auch ihre Gesetze allein um Profit. Für viele Ferengi sind sie ohnehin kaum mehr als grobe Richtlinien, die letztlich hinter den Erwerbsregeln, den eigentlich anerkannten gesellschaftlichen Gesetzen, zurückstehen. Wenn ein Ferengi beispielsweise eine Ladung Slug-o-Cola von einem Mitbewerber stiehlt und damit davonkommt, bricht er kein Gesetz. Er wird als geschickter Geschäftsmann angesehen, der bei minimalem Aufwand maximalen Profit erzielte. Wenn er jedoch bei dem Diebstahl erwischt wird, gilt er nicht nur als schlechter Geschäftsmann, er zahlt dann auch den Preis dafür.

Die grundlegendste Form, um rechtliche Streitigkeiten unter Ferengi zu schlichten, sind Verhandlungen und Übereinkünfte. Wenn eine Partei einer anderen etwas entwendet hat, wird von ihr erwartet, etwas von gleichem oder höheren Wert zurückzuerstatten. Innerhalb dieser Übereinkünfte obliegt es den beiden Parteien, einen zufriedenstellenden Deal für sich auszuhandeln. Wenn Sie bestohlen wurden, und es gelingt Ihnen nicht, die gestohlenen Güter zurückzufordern, ist das Ihre eigene Schuld. Sie haben keinen weiteren Anspruch mehr darauf und haben es nicht anders verdient.

Über weniger schwere Vergehen urteilt ein Rat von Vermittlern. Wenn dieser Sie für schuldig befindet, müssen Sie einen Teil Ihres Profits abtreten. Dabei kann es sich um einmalige Strafzahlungen handeln oder, in wirklich schwerwiegenden Fällen, kann die Regierung auch einen prozentualen Anteil Ihrer Profite und sogar die Ihrer Familie für eine bestimmte Anzahl von Jahren einkassieren. Einmal verhängt, besteht keine Möglichkeit darauf, dass solche Strafen wegen so etwas wie „guter Führung“ abgemildert werden, denn auch hier gilt die 1. Erwerbsregel: „Geld und Gold, das mag ich sehr, und hab ich es erst von andern, geb ich es nicht mehr her.“

Die schwerste Form der Bestrafung für einen Ferengi ist der Entzug seiner Handelslizenz. Das bedeutet, dass er nicht mehr länger innerhalb der Allianz Handel treiben darf – ein schlimmeres Urteil als die Todesstrafe. Wenn das einem Ferengi widerfährt, wird er nicht nur von der Gesellschaft und seiner Familie verstoßen, er verliert auch den einzigen Sinn seines Lebens. Diese Strafe wird nur selten verhängt, aber vor Gericht oft angedroht, um die angeklagte Partei zu einem unvorteilhaften Deal zu drängen.

HINFORT MIT EUCH, LIQUIDATOREN!

Vielen Dank für Ihren Kauf des Holo-Ratgebers *Hinfort mit euch, Liquidatoren!*. Gesponsert von der Ferengi-Handelsbehörde erfahren Sie hier in 5 Teilen, wie Sie einen aufdringlichen Liquidator loswerden. Niemand erhält gern Besuch von einem Liquidator, aber auch wenn Sie sich stets korrekt verhalten, bekommen Sie in den Jahrzehnten Ihrer Geschäftstätigkeit bestimmt zumindest einen zu Gesicht. Nur ein Narr verscherzt es sich mit einem Liquidator und deshalb sollten Sie sich die vier folgenden Buchstaben gut einprägen: L – Laden Sie den Liquidator ein und lassen ihm nur das Beste aus Ihren Vorräten zuteilwerden – kein Synthehol-Gesöff für den Stolz der Handelsbehörde! Ü – Überzeugen Sie ihn von Ihren Fähigkeiten als Geschäftsmann und verhandeln Sie mit Ihrem Liquidator. G – Geld kann nie schaden! Ein wenig Latinum macht einen großen Unterschied. E – Ehren Sie stets die Erwerbsregeln sowie die Verfassung für Gelegenheiten, und Sie müssen sich keine weiteren Sorgen machen.

HANDEL

„Gierig, selbstsüchtig und feige“ – diese Worte fallen häufig bei Sternenflottenkadetten, nachdem sie zum ersten Mal von einem Ferengi hereingelegt wurden. Aufgrund ihrer Besessenheit, aus allem mit allen Mitteln Profit zu schlagen, geben Ferengi sehr unzuverlässige Verbündete ab, die schon oft Vereinbarungen mit der Föderation gebrochen haben, als sich eine bessere Gelegenheit bot. Betrachtet man jedoch die Latinummenge, die ein durchschnittlicher Ferengi auf diese Weise in seinem Leben anhäuft, kann man ihm auch kaum einen Vorwurf dafür machen. Man sollte diese Spezies aufgrund ihrer offensichtlichen Gier also nicht leichtfertig abtun.

Es war für viele eine Überraschung, dass die Ferengi eine entscheidende Rolle bei der Erschließung des Gamma-Quadranten spielten. Auch wenn dies zweifellos durch ihr Streben nach noch mehr Profiten motiviert war, schmälert es ihren Beitrag nicht. Die Berichte von Captain Benjamin Sisko von Deep Space 9 erwähnten dabei insbesondere einen Ferengi-Barkeeper namens Quark.

DIE ERWERBSREGELN

Die Erwerbsregeln sind moralische Grundsätze, die von Gint, dem ersten Großen Nagus, verfasst wurden und von den meisten Ferengi befolgt werden. Für einen Ferengi sind gute Sitten bei Geschäftsabschlüssen alles – und sie halten ihre Sitten für den Gipfel der Zivilisation. Die Regeln definieren, wie ein Ferengi seine Geschäfte ausüben soll. Da dies sein ganzes Leben bestimmt, werden die Regeln jedem Jungen von frühester Kindheit an von seiner Mutter beigebracht. Kritiker der Erwerbsregeln machen sie aber auch maßgeblich für die fortwährende Unterdrückung der Ferengi-Frauen verantwortlich, da viele Regeln Intelligenz und Wert der „Weiblichen“ herabwürdigen.

So gut wie alle, die einmal einen Ferengi getroffen haben, kennen zumindest eine der 285 Erwerbsregeln, die die Angehörigen dieser Spezies bei jeder Gelegenheit zitieren. Manchmal dienen diese Regeln zur Rechtfertigung hinterhältigen Verhaltens seitens der Ferengi, doch in anderen Fällen werden sie als Warnung, Zeichen des guten Willens oder gar als Entschuldigung unter Ferengi zitiert.

„Niemals Freundschaft über Profit stellen.“
–21. Erwerbsregel

„Mach niemals Witze über eine Ferengi-Mutter.“
–31. Erwerbsregel

„Man kann einen Fisch nicht aus dem Wasser befreien.“
–217. Erwerbsregel

Die vermutlich wichtigste Regel für Ferengi ist die 190. Erwerbsregel: „Höre alles, glaube nichts.“ Für die meisten anderen Spezies haben diese „moralischen“ Regeln keinen besonderen Bezug zum Alltagsleben, doch bei genauerer Betrachtung enthalten sie eine gewisse Weisheit, die im Umgang mit Ferengi sehr nützlich sein kann. Schenken Sie den Worten der Ferengi daher große Aufmerksamkeit, seien Sie sich aber bewusst, dass immer nur ein Anflug von Wahrheit darin zu finden ist.

Auch wenn Sie sich nur eine Handvoll dieser Regeln merken, werden sie ihnen dennoch eine große Hilfe dabei sein, das Geschäftsgebaren der Ferengi besser zu verstehen. Denken Sie immer daran: Allem, was ein Ferengi sagt, sollte man mit der gebotenen Skepsis begegnen, denn „Ein Vertrag ist ein Vertrag, ist ein Vertrag … aber nur zwischen Ferengi“, wie schon die 17. Erwerbsregel lehrt.

ABGEFANGENE NACHRICHT

STERNZEIT 44002,5

Von: Lebor Jat, Captain des Frachters *Lucky Dawn*
An: Mati Jat, Volchok Prime

Liebste Moogie,

ich schreibe dir, während ich mich gerade von der furchtbarsten Erfahrung erhole, die ich auf der Jagd nach Latinum jemals erlebt habe. Du hast mir immer gesagt, dass es mir stets gelingt, selbst unter den schlimmsten Bedingungen Gewinn zu machen, doch nichts war schlimmer als das. Ich bin heilfroh, dass wir unser Latinum aus diesen Investitionen in der Föderation abgezogen haben, denn gemessen an dem, was ich gesehen habe, können wir von Glück sprechen, wenn die Föderation noch ein weiteres Jahr übersteht.

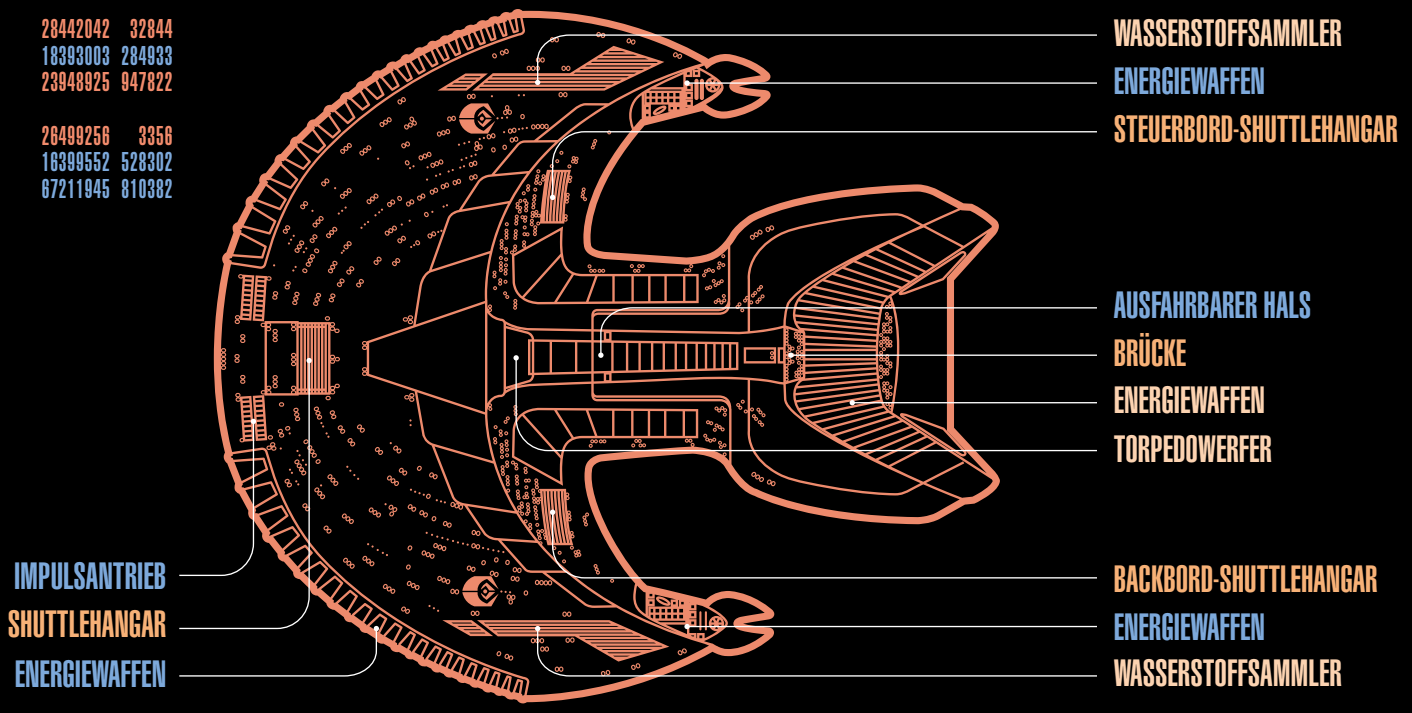
Ich kehrte gerade von meinem Treffen mit den Andorianern zurück, von dem ich dir ja schon erzählt habe, als wir Subraumübertragungen von einer Schlacht auffingen. Gemäß der 22. Erwerbsregel machten wir uns natürlich umgehend auf die Suche nach verwertbaren Gütern. Allerdings flogen wir etwas zu nahe heran.

Wir waren umgeben von unzähligen Raumschiffen und, Moogie, da war auch ein Schiff der Borg! Bisher hatte ich nur Berichte über die Borg gehört, aber diesmal konnte ich selbst bezeugen, wozu sie imstande sind.

Wir dachten, wir wären immer noch weit genug entfernt, bevor wir jedoch auf Warp gehen konnten, traf uns mit voller Wucht ein Wrackteil eines in Stücke gerissenen Raumschiffs der *Galaxy*-Klasse. Wir konnten uns mit unserem Impulsantrieb gerade noch in Sicherheit bringen.

Die 34. Erwerbsregel besagt, dass Krieg gut fürs Geschäft ist, aber, Moogie, das war kein Krieg. Das war ein Gemetzel. Ich glaube, es könnte an der Zeit sein, sich den kleinen Bort zu schnappen und einen verlängerten Urlaub am anderen Ende des Quadranten zu machen.

FERENGI-MARAUDER DER D'KORA-KLASSE



SCHEMA / AUFSICHT

DIE FÜNF STADIEN DES ERWERBS

Neben den 285 Erwerbsregeln gibt es noch viele weitere Abhandlungen, Ergänzungen und inoffizielle Regeln in der Gesellschaft der Ferengi. Die älteste und bedeutendste sind die Fünf Stadien des Erwerbs, die sich nach den Erwerbsregeln richten. Diese Richtlinie soll einem Händler Wissen darüber vermitteln, wie sich seine Kunden und Geschäftspartner voraussichtlich verhalten.

Laut den Ferengi sind die Fünf Stadien Schwärmerei, Rechtfertigung, Aneignung, Besessenheit und Wiederverkauf.

Schwärmerei tritt auf, wenn eine Person einen Gegenstand zum ersten Mal sieht oder von ihm hört. Es handelt sich dabei um das unverhohlene Verlangen nach dem Produkt. Um diesen Effekt noch zu verstärken, sollte der Gegenstand vom Händler so luxuriös und kostspielig wie möglich angepriesen werden (obwohl er ja nur einen Bruchteil davon wert ist).

Im Stadium der **Rechtfertigung** überzeugt sich die Person selbst davon, dass sie den Gegenstand besitzen muss. Dabei handelt es sich um einen internen Dialog im Kopf dieser Person, der vom Händler mit seinem herausragenden Verkaufsgeschick unterstützt werden sollte.

Wenn der Händler in den Stadien der Faszination und Rechtfertigung gute Arbeit geleistet hat, erfolgt die **Aneignung**: Die Person sollte den Gegenstand nun zu einem wesentlich höheren Preis kaufen, als er eigentlich wert ist.

Besessenheit bedeutet, dass sich die Person am erworbenen Gegenstand erfreut. Dieser Zustand sollte exakt so lange anhalten, bis entweder die Person zur nächsten Stufe übergeht oder der Händler nicht mehr für die abgelaufene Lebensdauer des Gegenstands verantwortlich gemacht werden kann (rechtlich oder physisch).

Zuletzt erfolgt der **Wiederverkauf**: Dabei wird die Person den Gegenstand entweder wieder weiterverkaufen, sofern sie ein schlauer Ferengi ist, oder vermutlich einfach wegwerfen, wenn es sich um einen „dummen Fremdweltler" handelt.

Laut den religiösen Philosophen der Ferengi beziehen sich diese Stadien auf weit mehr als das bloße Erzielen von Profit und tauchen tief in den Sinn des Großen Materiellen Kontinuums als Sinnbild für den Lebensweg eines Ferengi ein: Die Schwärmerei ist seine Zeugung. Die Rechtfertigung ist die Zeit, die ein Ferengi von seiner Mutter lernt. Mit der Aneignung beginnt sein eigenes Streben nach Profit. Besessenheit macht ihn zum Meister seines Fachs. Und beim Wiederverkauf kehrt der Ferengi zurück zur Himmlischen Schatzkammer, um die Bedingungen für sein nächstes Leben auszuhandeln.

MILITÄR

Anstelle einer schlagkräftigen Militärmacht unterhalten die Ferengi eine Flotte von Piraten, Freibeutern und Marodeuren – die allesamt, zumindest technisch gesehen, unter Aufsicht des Großen Nagus stehen. Außerdem streben sie nach Abkommen mit anderen Nationen, um die Allianz vor diesen zu schützen. Krieg bedeutet zwar großen Profit, aber nicht, wenn man selbst darin umkommt. Ferengi ziehen es vor, andere Spezies dazu zu bringen, sich gegenseitig zu bekämpfen, und bleiben dabei in sicherer Entfernung.

Anders als in Kulturen, die Kriegskunst und physische Konstitution wertschätzen, verachten die Ferengi alle, die auf körperliche Stärke und kämpferische Auseinandersetzungen setzen. Sie sind damit das genaue Gegenteil zu den Klingonen, deren Ehre auf der Demonstration von Stärke

basiert. In einen Kampf verwickelt zu werden, bedeutet, dass man nicht schlau genug war, um sich aus einer prekären Situation herauszureden, und ein Ferengi, der das nicht kann, hat auch keine Ohrläppchen fürs Geschäft.

Wenn Ferengi einen Kampf nicht vermeiden können, bedienen sie sich in erster Linie Guerillataktiken und Täuschungen. Sie werden nie einen Frontalangriff in einer Auseinandersetzung mit den Ferengi erleben und diese werden auch nicht erwarten, dass Sie sich an Regeln halten. Sollten Sie jemals in einen Kampf mit einem Kreuzer der Ferengi geraten, den Sie nicht gewinnen können, dann sorgen Sie dafür, dass Sie den Ferengi etwas anbieten können, was diese wollen. Ein lohnendes Geschäft ist das einzige, dass sie davon abhalten wird, Ihr Schiff zu kapern und bis auf das Gerüst auszuschlachten – als Honorar für den errungenen Sieg.

SÖLDNER

Es dürfte Sie kaum überraschen, dass sich die Ferengi Söldnern bedienen, wann immer ihre eigene Kampfkraft nicht ausreicht. Sähe sich Ferenginar einmal einem großangelegten Angriff einer anderen Spezies ausgesetzt, dann machen Söldner sicherlich den Großteil der Ferengi-Streitkräfte aus.

ROMULANISCHES ALE

PERSÖNLICHES LOGBUCH DES CAPTAINS, STERNZEIT 45020,4

Nichts verhagelt einem die Geschäfte mehr als ein Bürgerkrieg, und es ist noch schlimmer, wenn die Klingonen Krieg führen. In nur wenigen Wochen verlor ich ganze sechs Kontrakte und keiner, von den Andorianern bis zu den Cardassianern, möchte in diese Auseinandersetzung verwickelt werden. Aber niemand denkt an die kleinen Leute wie mich, die irgendwie über die Runden kommen müssen, während die sich gegenseitig mit Photonentorpedos beschießen.

Doch dann ergab sich durch einen Zufall eine glückliche Gelegenheit: Ein mir bekannter Ferengi-Händler namens Lebor Jat sucht mich auf und erzählte, er habe eine Ladung, die zum Rande des klingonischen Territoriums muss, wollte aber das Risiko nicht eingehen, in Kämpfe zu geraten. Er bot mir eine Menge Latinum und da man einer geschenkten Gelegenheit nichts ins Maul schauen soll, übernahm ich den Job.

Ich hatte Glück, dass Bort, der Neffe des Captains, mit dabei war. Er beamte mit der Ladung rüber und dann rutschte ihm doch heraus, dass diese in ein Gebiet sollte, das die Duras-Schwestern kontrollierten. Dabei ging es um das übliche: Medizinisches Material, Hüllenplatten … und dann sah ich die zwei Kisten hervorragendes romulanisches Ale, das laut Bort für „Gäste der Klingonen“ bestimmt war.

Sobald Jat und sein Junge Bort weg waren, schickte ich eine Nachricht an Captain Denning von der *U.S.S. Reagan*. In der Minute, in der er mir bestätigte, dass möglicherweise Romulaner in diesem klingonischen Regierungsstreit mitmischen, warf ich die Fracht natürlich über Bord und erfand irgendeine Ausrede über einen Warpkernbruch. Ein klingonische Bürgerkrieg ist schon schlimm genug, doch sobald es um Romulaner geht, bin ich raus.

Jack Atwell, Captain des Frachters *Punchline*

Die kombinierte Finanzmacht der Ferengi umfasst genug Latinum, um eine Söldnerarmee über Jahre hinweg zu unterhalten. Warum sollte man sich Loyalität also verdienen, wenn man sie doch kaufen kann?

Söldner, die in den Dienst der Ferengi treten möchten, müssen eine Standardverzichtserklärung unterzeichnen. Diese (für Ferengi) relativ kurz gefasste Erklärung von 50 Seiten versichert, dass der Ferengi-Geschäftsmann nicht für die Taten seiner Söldner verantwortlich gemacht werden kann. Sie besagt auch, dass der Sold erst nach Erfüllung des Auftrags ausgezahlt wird und dass jegliche Profite, die sich im Laufe der Mission auftun, dem Ferengi zustehen.

KULTUR

Das Leben dreht sich um das Große Materielle Kontinuum und sein Herz ist Latinum. Die Kultur der Ferengi fußt darauf, die Strömungen des Kontinuums zu navigieren, und alles dreht sich am Ende immer darum, Profit zu machen. Doch zwischen dem Kommen und Gehen von Latinum gibt es zahlreiche Nuancen, deren Verständnis anderen Spezies schwerfällt: Warum liebt ein Ferengi seinen Bruder, wenn er ihn dennoch beleidigt? Wieso ist ein Ferengi loyal, wenn seine einzige Loyalität nur ihm selbst gelten sollte?

FAMILIE

Viele würden wohl davon ausgehen, dass die Ferengi aufgrund ihrer Fixierung auf Profit keinen großen Familiensinn haben, doch das täuscht. Auch wenn sie das nicht gern täten, doch auch Ferengi würden eine Gelegenheit, Gewinn zu machen, ausschlagen, wenn sie damit ihre Angehörigen in Gefahr brächten. Die Ferengi sind ein habgieriges Volk, bei dem Profit über allem anderen steht, doch Familie ist ebenso ein Teil ihrer selbst wie ihre Ohrläppchen.

Die Ferengi würden diese Umstand bestreiten und sie tun gut daran, denn zu große Anhänglichkeit an gewisse Dinge kann zu einem Verlust von Profiten führen. Familienangehörige lassen sich nur zu leicht gegen einen verwenden. Auch deshalb ist es üblich, seine Familienmitglieder schlecht zu behandeln, indem man sie sich beispielsweise überarbeiten lässt, sie beschimpft oder sie ausnimmt, wenn sie nicht gewieft genug sind, einen davon abzuhalten. Das macht die eigene Familie stark, schlau und gerissen. Und es hält andere davon ab, einen zu übervorteilen, weil man zu sehr an seiner Familie zu hängen scheint.

Viele sagen, dass die erste und letzte wahre Liebe eines Ferengi-Mannes seine Mutter ist, denn eine Ferengi-Heirat ist auch nichts weiter als eine geschäftliche Übereinkunft: Heiratsverträge dauern fünf Jahre und von Ehemännern wird erwartet, dass sie ihre Schwiegerväter für eine Verlängerung, sowie die Geburt des ersten Sohns bezahlen. Ebenso haben Väter von sich aus kein Verfügungsrecht über die männlichen Nachkommen, sondern müssen auch das von ihrem Schwiegervater pachten, um ihre Söhne behalten zu dürfen.

Die einzige Konstante im Leben eines Ferengi-Kindes, wenn Vater und Großvater nicht zu einer Übereinkunft kommen, ist seine Mutter. Sie zieht das Kind eigenhändig auf, unterrichtet es, umsorgt es in jedweder Weise und stellt es über alles (Profit vielleicht ausgenommen).

Von männlichen Kindern wird erwartet, dass sie zu schlauen und profitablen Familienmitgliedern heranwachsen. Dabei erhalten sie keine Schulbildung, sondern die Jungen werden zu Protegés älterer Männer, die ihnen beibringen, wie man Profit macht. Während dieser Zeit ist es ihnen nicht gestattet, eigene Gewinne zu machen, dennoch wird aber von ihm erwartet, dass sie Latinum ansammeln. Damit stellen sie zum ersten Mal ihren Geschäftssinn unter Beweis: Sie müssen ihren Familien während dieser Zeit nämlich genug Latinum abknöpfen, um ihr eigenes Geschäft in Gang zu bringen. Sie bieten den Jungen außerdem einen geschützten Raum, in dem sie alle Tricks erlernen können, ohne für das Handeln von anderen außerhalb der Familie verantwortlich gemacht zu werden.

FRAUEN

Gemessen an all der Weisheit, die Ferengi bei Geschäftsabschlüssen unter Beweis stellen, zeigen sie sich, was die Frauen ihrer Spezies angeht, ziemlich engstirnig. Die „Weiblichen“, wie sie von den Männern genannt werden, haben nicht das Recht, Profit zu erwirtschaften, persönlichen Besitz ihr Eigen zu nennen oder auch nur Kleidung zu tragen. Man betrachtet sie als Besitz, mit dem Männer untereinander handeln, um höhere Profite für ihre Familien zu machen. In den Familien geht Besitz in der Regel an den ältesten Sohn. Wenn es keinen gibt, wird er an den Bruder des Verstorbenen vererbt. Frauen sind von der Erbschaft ausgeschlossen. Von „Weiblichen“ werden nur zwei Dinge erwartet: sich um die Söhne zu kümmern und sie die Erwerbsregeln zu lehren. Manche Mütter gehen sogar so weit, dass sie ihren Söhnen das Essen vorkauen.

Aufgrund der Unterdrückung, die sie erdulden, ist nur wenig über das Leben, Wirken und Schaffen der Ferengi-Frauen bekannt. Viele Föderationsmitglieder haben vergeblich versucht, mit den Ferengi über Frauenrechte zu diskutieren. Einige Ferengi-Frauen, denen es gelingt, genug Geld beiseite zu schaffen, um zu fliehen, finden Asyl bei anderen Spezies und schauen nur selten auf ihr altes Leben zurück. Sie suchen Abstand vom Patriarchat und hoffen auf eine bessere, profitablere Zukunft.

Angesichts dessen haben sich schon viele Philosophen und politische Denker die Köpfe über die Unterdrückung der Ferengi-Frauen zerbrochen. Die meisten Ferengi-Männer werden sagen, dass das daran liegt, dass Weibliche nicht die Ohrläppchen für Geschäfte haben, dass sie dumm und daher schutzbedürftig sind. Nicht-Ferengi dürfte aber klar sein, dass eher das genaue Gegenteil zutrifft. Die Wahrheit ist, dass Ferengi-Männer ganz eindeutig Angst vor ihren Frauen haben.

Von allem, was Anthropologen an Erkenntnissen aus unseren wenigen Begegnungen mit Ferengi-Frauen gewinnen konnten, stehen sie den Männern an Gerissenheit und Geschäftssinn in nichts nach, sind vielleicht sogar noch gewiefter. Viele Ehefrauen, Mütter, Schwestern und Töchter haben ihre eigenen, subtilen Mittel und Wege, die Männer ihrer Familie davon abzuhalten, schlechte Geschäfte zu machen. In einer Gesellschaft handlungsfähig zu bleiben,

OO-MOX UND SIE

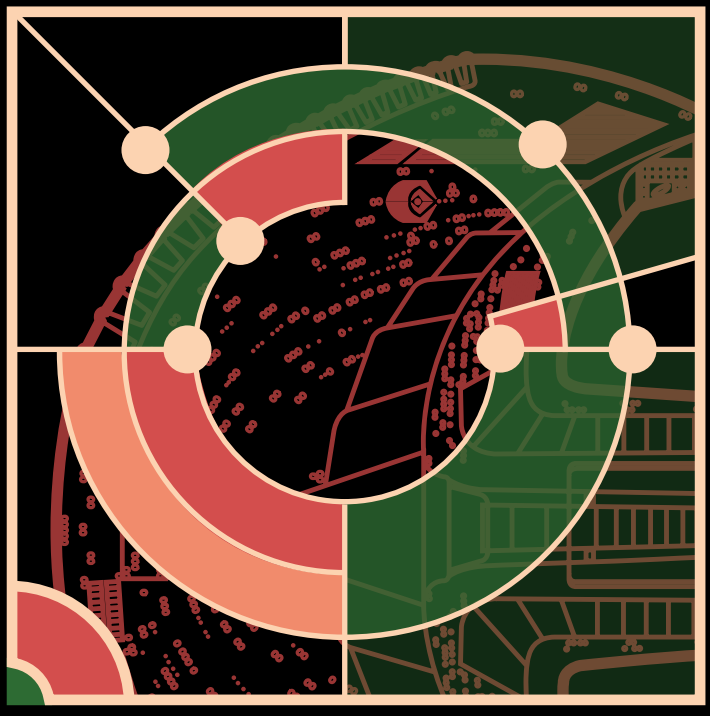
Sie haben nicht genug Profit für eine Weibliche? Das liegt wahrscheinlich an all der Anspannung, die sich in Ihren Ohrläppchen angesammelt hat! Nur Männer mit wirklich großen Ohrläppchen sammeln derart viel Anspannung an – deshalb müssen sie auch mal entspannen! Denken Sie immer daran, Ihre Ohrläppchen sind der empfindlichste Teil Ihres Körpers, daher sollten Sie sie oft und kräftig massieren, um den Stress abzubauen. Für fünf kleine Raten kann das Programm *Oo-mox und Sie* Ihnen gehören! Mit dieser Schritt-für-Schritt Anleitung werden Sie genug Profit machen, um sich eine Weibliche leisten zu können, die Ihnen jederzeit öffentlich *Oo-mox* verabreicht.

SICHERHEITSÜBERPRÜFUNG ABGESCHLOSSEN: SCHIFFSMANIFEST

Mimetische Materialien (negativ)
Tarnkomponenten (negativ)
Metagenetische Komponenten (negativ)
Subraumwaffen (negativ)
Kemocit (Spuren nachgewiesen)

Synthehol (diverse, 26 Kisten)
Romulanisches Ale (Spuren nachgewiesen)
Skagaranischer Whiskey (6 Flaschen) (verboten)
Enolischer Gewürzwein (15 Kisten) (verboten)

Bestimmt für: QUARK'S BAR



die so repressiv gegenüber Frauen ist, wie die der Ferengi, erfordert einen äußerst scharfen Verstand. Wenn Ferengi-Frauen jemals dieselben Rechte eingeräumt würden, würde die Allianz sicherlich zu neuen finanziellen Höhen aufsteigen, wie sie sich selbst die gierigsten Ferengi nicht erträumen könnten. Vergessen Sie schließlich nicht, wer den Ferengi-Männern die Erwerbsregeln beibringt: ihre Mütter.

Über die Jahre gab bereits einige Ansätze für Reformen in der Gesellschaft: angefangen dabei, auch anderen Idealen als nur der Anhäufung von Wohlstand Bedeutung zuzumessen, bis hin zu Frauenrechten. Diese Bewegungen waren jedoch nur von kurzer Dauer, selbst wenn sie vom Großen Nagus unterstützt wurden. Ihr Erfolg hängt ganz wesentlich von den Ansichten der wohlhabendsten und prominentesten Ferengi der Allianz ab und diese haben kein Interesse an einer Veränderung.

DAS GROSSE MATERIELLE KONTINUUM

Der spirituelle Glaube der Ferengi dreht sich um das Große Materielle Kontinuum, dem alle Wesen angehören. Im Diesseits wird das Kontinuum durch Angebot und Nachfrage repräsentiert: Ferengi wollen Dinge, die andere Ferengi haben, also erfolgt ein Austausch und der Kreislauf wiederholt sich. Diesen Kreislauf erkennen die Ferengi in allen Lebensbereichen – im Handel, im Krieg und sogar in der Liebe.

Wenn ein Ferengi genug Profite angehäuft und sich dabei an die Erwerbsregeln gehalten hat, dann hat er ein gutes Leben gelebt und seine Reise auf dem „Großen Strom“ des Kontinuums war erfolgreich. Nach seinem Tod kommt er dann in die Halle des Gesegneten Fiskus, einer Art von Gottheit der Ferengi, mit dem er um Einlass in die Himmlische Schatzkammer verhandelt, bittet und bettelt. Bei Erfolg erwartet ihn in der Schatzkammer ein atemberaubender Banktresor, ausgekleidet mit Latinum und angefüllt mit all den Reichtümern, die er in seinem Leben angesammelt hat. Mit diesem Vermögen verhandelt er dann mit den Himmlischen Auktionatoren um sein nächstes Leben, indem er sich mit dem Profit aus seinem letzten einen Vorteil sichern kann.

Die Ferengi, die ein schlechtes Leben gelebt haben, weil sie enorme Verluste erlitten oder nicht über einen ausreichenden Geschäftssinn verfügten, kommen in die Gruft der Ewigen Not. Dort werden ihnen alle in ihrem Leben gemachten Profite genommen und die Rückkehr in das Große Materielle Kontinuum bleibt ihnen verwehrt. Sie sind dann gezwungen, die Ewigkeit in Armut, Machtlosigkeit und Vergessenheit zu verbringen.

FREIZEIT

Wenn man eines mit Sicherheit über die Ferengi sagen kann, dann, dass sie die Früchte ihrer harten Arbeit auch zu genießen wissen. Viele Dinge, die die meisten Föderationsbürger einfach nur als protzige Zurschaustellung von Reichtum ansehen, wie Seide, Juwelen und latinumbesetzte Zahnschärfer, besitzt ein wohlhabender Ferengi im Überfluss. Er beschäftigt Diener, die sich um all seine Bedürfnisse kümmern, trinkt nur den besten andorianischen Wein und erfreut sich an den hedonistischsten Holoprogrammen.

Ferengi wissen, wie man es sich gut gehen lässt, und warum auch nicht? Man kann über sie sagen, was man will, aber im Kern sind sie harte Arbeiter und jeder, der hart arbeitet, muss sich auch mal entspannen. Es wird Sie vermutlich kaum überraschen, dass der Drang der Ferengi, sich zu amüsieren, zu außergewöhnlichen Erfindungen geführt hat. Und das führte dann wiederum zu mehr Profit.

Synthehol, zum Beispiel, ist eine Erfindung der Ferengi. Es hat denselben Geschmack wie Alkohol und sorgt für das, was Kadetten einen „Schwips“ nennen, aber ohne die negativen Folgen von Alkohol, wie etwa Abhängigkeit. Außerdem können selbst Menschen, zweifellos eine der am wenigsten robusten Spezies im Alpha-Quadranten, Liter davon trinken, ohne betrunken zu werden. Es ist das perfekte Getränk für Barkeeper, damit die Gäste auf ihren Hockern möglichst lang sitzenbleiben, eine gute Zeit haben und natürlich weiter Credits ausgeben.

ABGEFANGENE NACHRICHT

DAS NEU ENTDECKTE WURMLOCH

An Bort:

Ich habe deine Bitte erhalten, dir mein persönliches Shuttle auszuleihen, damit du die neue Föderationsstation nahe Bajor besuchen kannst. Und meine Antwort ist immer noch und zum dritten Mal, nein!

Zuerst wird die örtliche Bar weiterhin von diesem alten, hinterhältigen, verlogenen, besserwisserischen Quark geführt, dem wir immer noch 20 Barren Latinum schulden. Aber was noch viel wichtiger ist, ich traue diesem neuen, sogenannten „Wurmloch“ nicht, das sie dort entdeckt haben wollen. Ich hörte von unserem Ingenieur Krinak, dass die Bajoraner insgeheim mit der Föderation gemeinsame Sache machen, um Schiffe da rein zu locken, ihre Fracht zu stehlen und auszuschlachten.

Außerdem ist dein Geschäftsplan vollkommener Blödsinn: Bajoranische Pilger in dieses glänzende, wirbelnde Ding zu bringen, damit sie dort ihre angeblichen Propheten treffen, wird dir niemals Latinum einbringen. Wir wissen doch beide, dass diese Gläubigen außer Gebeten kaum etwas abwerfen.

Wenn du noch andere Ideen hast, wie wir mit den Bajoranern Profit machen können, kannst du mir sie gern erzählen. Aber bis dahin lässt du die Finger von meinem Shuttle und machst dich wieder an die Arbeit.

Lebor Jat, Captain der *Lucky Dawn*

KAPITEL 02.70

DER ALPHA-QUADRANT

WELTEN DER FERENGI

FERENGINAR

Der Klasse M-Planet Ferenginar, die Heimatwelt der Ferengi, ist von mit ständig summenden Insekten gefüllten Sümpfen bedeckt. Die meisten Ferengi halten ihn für den schönsten Planeten der Galaxis, der selbst den Stränden von Risa ebenbürtig ist. Das mag vielleicht nicht an seinen Landschaften liegen, aber an seiner Seele. Ferenginar verfügt über Sehenswürdigkeiten wie den Handelsturm und das beeindruckende Grabmal des Großen Nagus Bork. Vor allem gibt es aber keinen besseren Ort in der Galaxis, um Profit zu machen.

KLIMA

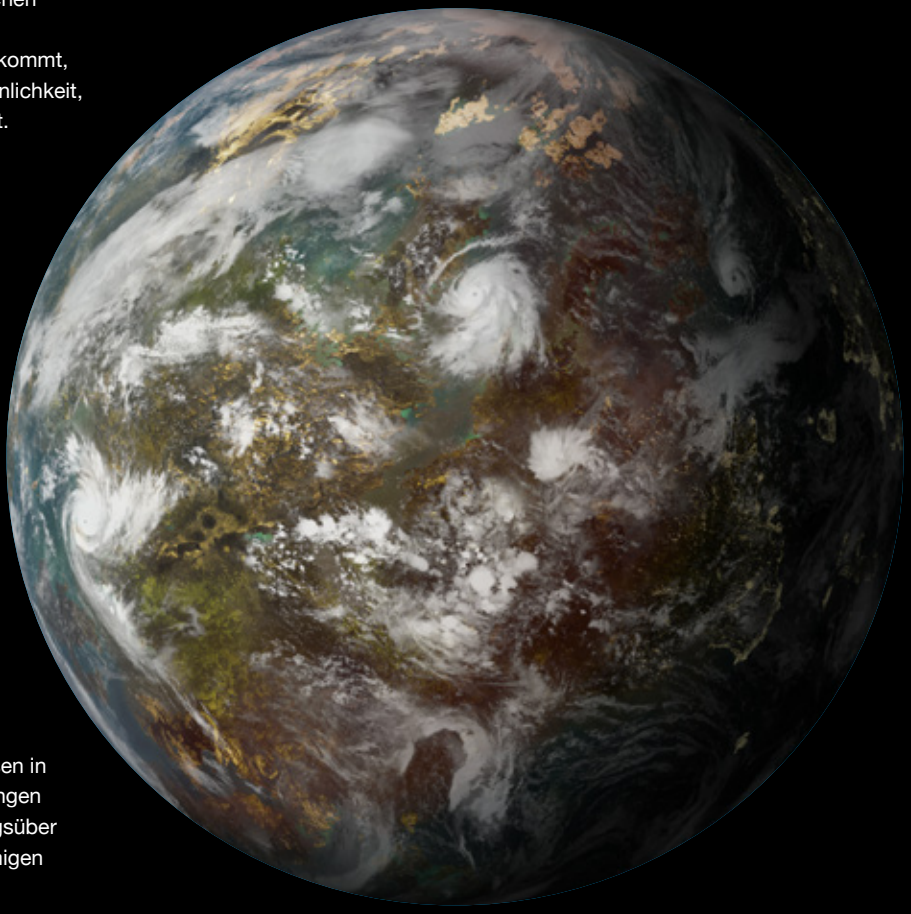
Im Gegensatz zu den meisten anderen Planeten in diesem Quadranten hat Ferenginar ein bemerkenswert kaltes, feuchtes Klima. Es regnet 87% des Jahres und das Terrain besteht vor allem aus weitläufigen Sumpfgebieten. Es gibt zwar nur wenige natürliche Ozeane, doch die zahlreichen Feuchtgebiete machen ungefähr 70% der gesamten Planetenoberfläche aus. Je näher man dem Äquator kommt, desto mehr steigen Temperatur und Regenwahrscheinlichkeit, was das Klima hier zum wärmsten Ferenginars macht.

Der Himmel ist in der Regel bewölkt und selbst an guten Tagen ist die Sonne kaum sichtbar. Um den Lichtmangel zu kompensieren, haben die Ferengi sogenannte Solarwege erfunden, die die natürliche Sonneneinstrahlung imitieren. Betreten und Verlassen der Wege kostet ein Stück Latinum, das die meisten Ferengi für ein bisschen nutzloses Sonnenlicht nicht bezahlen wollen. Die Solarwege sind allerdings sehr erfolgreich darin, Fremdweltler während ihrer Geschäftsreisen nach Ferenginar zu unterhalten. Während dieser Zeit schießen die Preise für die Nutzung der Wege mit 10 Stücken Latinum für den Eintritt und 15 Stücken für das Verlassen in die Höhe.

WILDNIS

Die Ferengi haben den Großteil ihrer Heimatwelt besiedelt und viele ihrer wildlebenden Kreaturen eingefangen. Eltern, die ihren Kindern diese Lebewesen in ihren natürlichen Lebensräumen zeigen möchten, bringen sie dazu in kostenpflichtige Naturschau-Habitate. Tagsüber können die Kinder dort Shows von niedlichen vierarmigen Nachtsumpffaultieren sehen und nach Herzenslust Einsiedlerschlangen streicheln. Nachts können sie dann – gegen eine geringe Gebühr, selbstverständlich – eine Safari durch das Habitat unternehmen, bei der sie die Tiere in ihren natürlichen Lebensräumen beobachten können. Die komfortable Beleuchtung dafür stammt zur 100% aus Ferengi-Solarlampen.

Fernab der besiedelten Gebiete begegnet man einer Vielzahl unterschiedlicher Insekten, die es auf Ferenginar in Hülle und Fülle gibt. Diese reichen von kleinen Raupen, die eine typische Delikatesse der Ferengi sind und überall auf dem Planeten gezüchtet werden, bis hin zu riesigen Moskitos, die einen ausgewachsenen Vulkanier in unter drei Minuten komplett aussaugen können. Die Ferengi hören die Riesenmoskitos ihrer Heimatwelt schon aus kilometerweiter Entfernung und halten daher gebührenden Abstand zu diesen gefährlichen Raubtieren, was vielen Fremden auf Ferenginar oft nicht so gut gelingt. Die meisten Händler auf Ferenginar verkaufen daher kleine Hörgeräte für Besucher, damit diese in der Wildnis sicher sind.



SUBRAUMÜBERTRAGUNG

STERNKARTENAKTUALISIERUNG

Von: Wissenschaftsrat der Föderation
An: Alle Raumschiffkommandanten
und xenoarchäologischen Teams

Wir übermitteln Ihnen hiermit Koordinaten und Informationen zu allen kürzlich entdeckten Zivilisationen dieses Quadranten, die Beobachtern zufolge alle als Beispiele für Hodgkins Gesetz der parallelen planetaren Entwicklung einzustufen sind. Diese Welten haben bisher noch keine Warptechnologie entwickelt und sind deshalb durch die Hauptdirektive geschützt. Archäologen, die Interesse daran haben, sich an diesen Studien zu beteiligen, antworten bitte auf dieses Kommuniqué.

- **Beta Ceti II** ist eine Wüstenwelt, deren protovulkanische Eingeborene ein Schisma zwischen zwei Fraktionen entwickelt haben, von denen sich die eine der Logik und die andere der Leidenschaft verschrieben hat.
- **Beta Herculis I** ist eine extrem heiße Welt, die eine den Tholianern biologisch ähnliche Spezies beherbergt. Aufgrund der extremen Umweltbedingungen auf diesem Planeten konnten Beobachter bisher wenig über das Verhalten dieser Wesen in Erfahrung bringen. Deshalb ist auch noch unklar, wie ähnlich sie den Tholianern in Hinsicht auf ihr Temperament sind.
- Auf **Delta Aquilae IV** gibt es eine humanoide Spezies, die sehr stark den Tellariten ähnelt, auch wenn sie eine Kultur entwickelt haben, die der einer anderen gleicht: Die Zivilisation der Eingeborenen weist bemerkenswerte Parallelen zu der des viktorianischen Englands auf der Erde auf.
- **Iota Draconis III** ist die Heimat einer telepathischen Spezies, die zeremonielle Bräuche ähnlich denen der Betazoiden entwickelt hat. Da die Kultur aber noch zu primitiv für einen ersten Kontakt ist, erweisen sich Studien als schwierig – schließlich wären sie in der Lage, die Gedanken von Beobachtern wahrzunehmen.
- **Kornephoros V** hat eine humanoide Population, die sich vergleichbar mit den Elasianern auf Tellun entwickelt hat, und das bis hin zu ihren Tränen, die wie ein Liebestrank wirken. Sie teilen auch die Aggressivität und Arroganz der Elasianer. Sie unterscheiden sich von ihnen darin, dass sie keinen naheliegenden Nachbarn haben, mit dem sie sich bekriegen können. Da ihr Raumfahrtprogramm rasche Fortschritte macht, kann sich das aber bald ändern.

Die letzte Kreatur, die in diesem Bericht noch erwähnt werden soll, ist halb-mythologisch und ihr heutiges Bild ist stark von Geschichten und Märchen beeinflusst: Während der heute ausgestorbene Sumpfwurm vom Namen her eher unscheinbar daherkommt, ist er doch immer noch nicht vergessen, vergleichbar mit den Drachen der irdischen Legenden. Sie maßen über 30 Meter Länge und hatten ein riesiges Maul, mit dem sie einen Ferengi am Stück verschlingen konnten. Diese Giganten standen einst an der Spitze der Nahrungskette auf Ferenginar. Als sich ihre Zivilisation weiterentwickelte, erfanden die Ferengi Waffen, mit denen sie die Würmer in Fallen locken und systematisch auslöschen konnten. Offiziell gibt es heute keine Sumpfwürmer mehr auf Ferenginar, es werden aber bisweilen Berichte über das Verschwinden ganzer Gruppen in der Wildnis laut, als ob sie vom Erdboden verschluckt wurden. Auch wenn unsere Analysen eher von Geistergeschichten ausgehen, fand ich es dennoch erwähnenswert.

WICHTIGE ORTE

Die Städte auf Ferenginar bestehen aus einer unterschiedlichen Anzahl niedriger Gebäude, darunter Wohnhäuser, Märkte und Handelsplätze. Vergnügungsviertel mit Oo-mox-Salons, Bars und Restaurants prägen das Bild in den Städten und auch in den meisten, ansonsten eher von Landwirtschaft dominierten, Randbezirken. Aus Sicht eines Außenstehenden machen die Gebäude der Ferengi nicht viel her: Es handelt sich um zweckmäßige Bauten, die dazu gedacht sind, dem andauernden Regen standzuhalten und nicht in dem sumpfigen Boden zu versinken, auf dem sie gebaut sind.

Eine Redewendung auf Ferenginar besagt: „Je billiger und abstoßender eine Schnecke ist, desto köstlicher ist ihr Fleisch.“ Und dieses Sprichwort trifft auch auf die Behausungen der Ferengi zu. Je dürftiger und hässlicher sie äußerlich sind, desto prunk- und prachtvoller sind sie im Inneren: Mit echtem Gold beschlagene Wände, mit Diamanten besetzte Kelche, Verzierungen aus Latinum – die Inneneinrichtung eines Ferengi ist wie ein Blick in seinen Kopf. Und in dem dreht sich alles um Reichtümer.

Aufgrund des dekadenten Dekors der Ferengi gibt es einige atemberaubende Dinge, die ich hier berichten könnte, doch habe ich mich entschieden, mich auf die Hauptstadt zu beschränken, da Sie dort stationiert sein werden.

DER HANDELSTURM

Der Handelsturm ist ein riesiges Bauwerk mit einer Kuppel und, neben dem Sitz des Großen Nagus, eines der am besten gepflegten Gebäude auf Ferenginar. Die Ferengi vermeiden für gewöhnlich spirituelle Bauwerke, die ihrem Glauben gewidmet sind, doch jeder, der den Handelsturm einmal gesehen hat, weiß, dass er ein Tempel der Gier, des Geizes und des Handels ist.

Die unteren Etagen des Turms beherbergen den Ferengi-Devisenmarkt. Auf dem Börsenparkett sind Waffen zwar verboten, es empfiehlt sich aber, beim Betreten irgendeine Form von Rüstung oder Energieschild zu tragen, brechen Prügeleien zwischen den Börsenmaklern angesichts der angespannten Lage auf diesen Ebenen doch fast stündlich aus. Diese Konflikte sind zwar in der Regel nicht mehr als harmlose Reibereien, wenn die gereizte Stimmung aber erst einmal auf den Rest des Parketts überschlägt, kann

die Sache ziemlich schnell außer Kontrolle geraten. Die erfolgreichsten Makler haben daher gelernt, den Kopf unten zu halten und diese Prügeleien zu umgehen, um dennoch Geschäfte abzuschließen.

Ganz oben in der Kuppel befindet sich das Reich der Ferengi-Handelsbehörde. Die meisten Liquidatoren haben dort ihr Büro und diese sind nach ihrer Wichtigkeit organisiert: Ein bedeutender Liquidator erhält ein größeres Zimmer weiter oben und ein weniger erfolgreicher Liquidator wird eines unten beim Eingang haben – damit sie sich dann um das Gesindel kümmern müssen, die es wagen, die Liquidatoren zu behelligen. Die Büros wechseln regelmäßig und das meiste Mobiliar ist mit Rädern versehen, damit diese Umzüge schnell vonstattengehen und die Liquidatoren nicht unnötig von der Arbeit abhalten.

Das berühmteste Mitglied der Handelsbehörde ist Liquidator Eek, dessen Büro sich fortwährend an der dritthöchsten Position befinden, auch wenn alles um ihn herum munter wechselt. Die Ferengi bezeichnen Eek als absolut skrupellos, und das meinen sie zur Abwechslung mal nicht ehrerbietig, wie es bei den meisten erfolgreichen Geschäftsmännern der Fall ist, sondern in einem brutalen, bösartigen und hinterhältigen Sinn.

Eek zu kennen, heißt, ihn zu fürchten, und das aus gutem Grund: Erst vor ein paar Jahren hat er bei einer Prüfung einen Geschäftsmann erwischt, der unter seiner Nase Profite beiseiteschaffen wollte. Die meisten Ferengi würden so jemandem insgeheim dafür applaudieren, aber nicht Eek. Der Liquidator nahm ihm all seinen Besitz ab, entzog ihm seine Handelslizenz und arrangierte seine Auslieferung an die Romulaner, die ihn wegen Betrugs suchten. Von dem Mann hat man nie wieder etwas gehört. Die meisten gehen davon aus, dass er entweder tot ist oder den traurigen Rest seiner Tage in einem Arbeitslager verbringt.

DER GROSSE MARKTPLATZ

Der Große Marktplatz mit seinen hunderten Marktständen auf mehr als fünfzehn Stockwerken und exotischen Waren aus allen Ecken des Quadranten ist der Traum eines jeden Kunden. Hier gibt es alles, was sich ein Konsument nur erträumen kann, und wenn nicht, kann es besorgt werden – für eine geringe Gebühr, versteht sich. Und wenn einem nicht nach Einkaufen ist, kann man sich in den hunderten von Holo-Salons, Bars und Oo-mox-Höhlen entspannen.

Im Herzen des Großen Marktplatzes steht ein Pilzblütenpark mit einer goldenen Bank, wo der Große Nagus Gint einst die Erwerbsregeln ersann. Inspiriert vom regen Treiben des Marktes um ihn herum, erkannte er die universellen Wahrheiten über den Handel. Besser noch: Er hielt diese in einem Buch fest, um sie so an alle zu verkaufen, die Profit erzielen möchten.

Ferengi können gegen eine Gebühr von 50 Stücken goldgepresstem Latinum eine Minute auf der goldenen Bank sitzen. Männer, die ihren Hintern in die Mulde pressen, die der Große Nagus hinterlassen hat, spüren ein Kribbeln in ihren Ohrläppchen – ein Anflug von Gints Genialität, die so an den Ferengi übergeht. Die Händler auf dem Markt erzählen den vielen Besuchern oft, dass die Sitzbank eigentlich nicht das Original, sondern eine Fälschung ist. Die echte Bank befindet sich bei ihnen in deren Hinterzimmer, aber man kann sie natürlich für eine Gebühr nutzen. Gints Familie, die die Bank besitzt, versichert den Interessenten aber, dass sie in der Tat 100% echt ist. Sie beruft sich dabei auf eine umfangreiche Dokumentation der Geschichte der Sitzbank – die übrigens ebenfalls für einen geringen Betrag einsehbar ist.

DAS GRAB DES GROSSEN NAGUS BORK

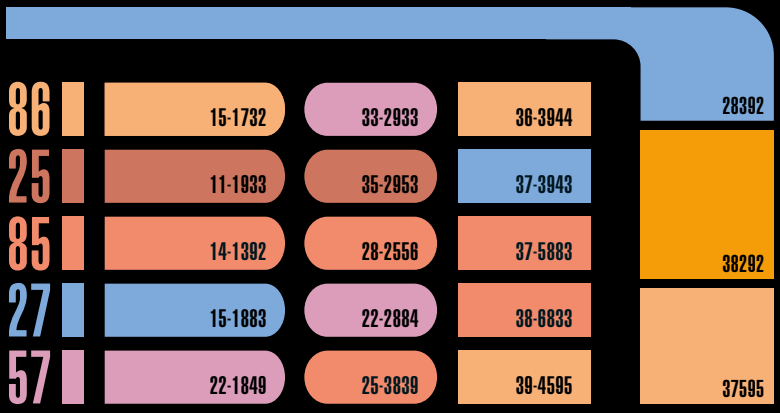
Das Äußere der meisten Gebäude auf Ferenginar ist schlicht und in dunklen Farben gehalten. Beim Großen Nagus Bork ist das allerdings nicht der Fall und das aus gutem Grund: Kurz vor Borks Ableben floh seine zweite Frau mit Profiten, die sie heimlich angesammelt hatte, und ließ die Ferengi-Allianz hinter sich zurück. Der Große Nagus machte seine Söhne dafür verantwortlich, seine Frau nicht aufgehalten zu haben, und hinterließ ihnen deshalb bei seinem Tode nichts.

Stattdessen ließ der Große Nagus all sein Latinum einschmelzen, mit Silber mischen und über sein pyramidenförmiges Grabmal schütten. Das Licht der umliegenden Gebäude wird von dieser versilberten Außenhülle reflektiert und des Nachts wird sie von hunderten Scheinwerfern angeleuchtet, die hunderttausende von Insekten zum Grab locken. Selbst die Riesenmoskitos aus Ferenginars Sümpfen werden von diesem majestätischen mondähnlichen Glühen angezogen.

Man möchte annehmen, dass bei einem solchen Spektakel das Grab seit Borks Tod schon einhundert Mal aufgebrochen und geplündert worden wäre, jedoch sind die Insektenschwärme nicht die einzige Abschreckung: Es sind die 15 Barrieren aus Blitzzäunen, die das Bauwerk schützen. Diese Zäune sind mit Ferenginars Zentralstromnetz verbunden und Bork bezahlte den Energieversorger dafür, sie über 500 Jahre lang aktiv zu halten. Außerdem hat er ein kümmerliches Darlehen von fünf Latinumbarren aufgenommen, das pünktlich zum Ablauf dieser 500 Jahre ausgezahlt wird. Das Darlehen hat eine Zinsrate von 11% und wird dann an seine Nachkommen übertragen, die testamentarisch gezwungen sind, das Grab erleuchtet zu halten, bis ihre Linie ausstirbt, sofern sie eine drohende Liquidation vermeiden möchten. Damit stellte Bork sicher, dass auch jede weitere Generation seinen Zorn zu spüren bekommt.

BALANCAR

Der Planet Balancar ist eine der bedeutendsten Handelsfestungen der Ferengi-Allianz. Unter der strengen Aufsicht des Agrarkonsortiums und den fünf Schneckendynastien verlassen jeden Monat tausende Kilotonnen Lebensmittel seine Lager. Der Planet setzt Maßstäbe auf dem Gebiet des Bioengineerings und Gäste können hier für eine moderate Summe versuchen, an Geheimnisse der Ferengi zu kommen.



KLIMA & WILDNIS

Wie Ferenginar ist auch Balancar sumpfig, warm und düster. Er ist perfekt dazu geeignet, Schnecken zu züchten und Sternblumen anzubauen, die Hauptnahrungsquellen der Ferengi. Darüber hinaus bietet der Planet eine beachtliche Anzahl exotischer Pilzfarmen. Die Pilze von Balancar sind sowohl im Alpha- als auch im Beta-Quadranten hoch begehrt. Die meisten von ihnen sind in Geschmack und Seltenheit mit den schwarzen Trüffeln der Erde vergleichbar. Fast alle Tiere auf dem Planeten dienen entweder zur Zucht oder zur Arbeit. Ihre Nutzung nimmt aber zusehends ab, da die Arbeitsprozesse in der Landwirtschaft immer stärker automatisiert werden.

DIE FÜNF SCHNECKENDYNASTIEN

Fünf große Häuser, bekannt als die fünf Schneckendynastien, kontrollieren 95% von Balancars Profiten. Sie haben den gesamten Handel auf der Planetenoberfläche fest im Griff, ebenso wie den Raumhafen im Orbit. Die Produktionsstätten der Dynastien sind durch physische Barrieren voneinander getrennt, die die Familienmitglieder nur selten überqueren. Jeder Ferengi auf dem Planeten, der nicht mit ihnen verwandt ist, unterstützt die Familien in ihren Machtkämpfen und Intrigen, um sich als würdig zu erweisen, in eine der Dynastien einheiraten zu dürfen.

DIE DYNASTIE VON BRINK

Die Dynastie von Brink ist die größte und mächtigste Familie. Die Brink und die Dynastie von Urd kontrollieren die gesamte Pilzproduktion Balancars, zusätzlich zu verschiedenen Schnecken- und Raupenfarmen. Kel ist der Patriarch der Dynastie von Brink und schon in die Jahre gekommen. Seine Drillingssöhne Goh, Ruf und Brun stehen als Nächste in der Erbfolge, konnten untereinander aber noch nicht ausmachen, wer von ihnen das Haus Brink führen soll. Bis vor einem Jahr hatte Kel eigentlich Vierlinge, aber sein ältester Sohn Hurn starb unter ungeklärten Umständen. Nun hat Kel einen Wettkampf für seine Söhne ausgerufen: Wer auch immer die meisten Profite erwirtschaftet, bevor Kel die Reise zur Himmlischen Schatzkammer antritt, wird der nächste Patriarch. Goh, Kels derzeit ältester Sohn, fühlt sich deswegen von seinem Vater übergangen und soll vor nichts zurückschrecken – nicht einmal Blutvergießen.

DIE DYNASTIE VON URD

Die Dynastie von Urd unter Patriarch Nlig ist die zweitmächtigste Dynastie auf Balancar und versucht von den Konflikten im Haus Brink zu profitieren. Viele vermuten, dass Nlig derjenige war, der Söldner angeheuert hat, um Hurn aus dem Weg zu schaffen und damit Brinks Vormacht auf dem Pilzmarkt zu schwächen, doch dem Geheimdienst der Sternenflotte liegen andere Informationen vor. Was auch zutreffen mag, Nlig hat seiner Familie ein großes Ziel vorgegeben: so viel Besitztümer der Brink wie nur möglich an sich zu reißen, bevor Kel stirbt. Für den Fall, dass ihm das nicht gelingt, will er die Lage eskalieren und einen Liquidator herbestellen, der die Finanzen der Brink prüft. Doch einen Liquidator zu rufen ist immer ein zweischneidiges Schwert, da die Dynastie von Urd ebenso in dessen Visier geraten könnte.

DIE DYNASTIE VON HENT

Laut den meisten Ferengi ist die Dynastie von Hent die unfähigste der großen Familien von Balancar. Durch pures Glück gelang es ihr, in der Gesellschaft zu der drittgrößten Familie aufzusteigen. Bevor sich die Dynastie von Furg von der Dynastie von Bol abspaltete, war Hent das kleinste und unbedeutendste Haus, kaum besser als die Bauern, die sie beschäftigten. Doch als sich Bol und Furg trennten, schritt Hent ein und warb den Bol, die während des Chaos angreifbar waren, eine Menge Arbeiter ab. Mit den neuen Profiten, die diese erwirtschafteten, kaufte Hent mehr Land und führt heute die größte Sternblumenfarm auf dem Planeten. Nun haben sie es auf Urd abgesehen. Wenn die Hent beweisen könnten, dass die Urd an der Ermordung von Hurn involviert waren, könnten sie vielleicht noch mehr Profit aus dem Untergang von Urd schlagen.

DIE DYNASTIE VON BOL

Die Dynastie von Bol war einmal die zweitgrößte Familie auf Balancar, bis die Bauern, die für sie arbeiteten, sich zusammenschlossen, untereinander heirateten und selbst zu einer Dynastie wurden. Dieser verheerende Verlust von Arbeitskraft und Profit führte dazu, dass die Bol auf Platz vier der größten Familien zurückfielen. Viele Ferengi auf Balancar begrüßten diesen Absturz nicht nur, weil die Bol von den Furg exzellent ausgespielt wurden, sondern auch, weil die Dynastie von Bol für eine Ferengi-Familie ausgesprochen gewaltbereit ist. Sie haben Arbeiter oft körperlich misshandelt und für diese Drecksarbeit nicht einmal Söldner von außerhalb angeheuert, so wie es sich gehört. Die Mitglieder der Dynastie von Bol scheinen das Leid anderer zu genießen und Reb, ihr Patriarch, ist der schlimmste von ihnen. Seit ihrer Abspaltung sorgen sich viele um Rebs Familienangehörige, die seit der Zeit, als die Dynastie von Furg entstand, spurlos verschwunden sind.

DIE DYNASTIE VON FURG

Vor zehn Jahren war die Dynastie von Furg noch gar keine Dynastie, sondern eine Gruppe von Bauern im Dienste der Bol, die deren Misshandlungen nicht mehr länger hinnehmen wollten. Im Verlauf zweier Generationen heirateten sie untereinander in privaten Zeremonien und bündelten damit ihre Stärke und Profite, um sich von den Bol zu befreien und eine eigene Dynastie zu begründen. Die Frauen spielten bei diesem gekonnten politischen Manöver eine entscheidende Rolle, indem sie große Teile der Geschäfte ihrer Ehemänner übernahmen, die so weiter ihrer Arbeit für die Bol nachgehen konnten, um den Schein zu wahren. Alle anderen Dynastien auf Balancar sehen die Furg als Emporkömmlinge, denen man so schnell wie möglich wieder den Garaus machen sollte. Ihr Glaube an die Gemeinschaft und an Frauen, die Geschäfte betreiben, sind gefährlich und schlichtweg unferengisch. Der Gipfel war Yun, die Ehefrau des Patriarchen Luw, die gesehen worden sein soll, wie sie in ihrem Hause ein Halstuch trug, das ihr Mann auf ihren *Befehl* hin von einem anderen Planeten mitgebracht haben soll.

SEHENSWÜRDIGKEITEN

DAS AGRARKONSORTIUM

Das Agrarkonsortium ist ein neutraler Boden, auf dem sich die Dynastien treffen, um die Profite für das nächste Quartal zu verhandeln. Der Zutritt ist grundsätzlich nur Ferengi gestattet, aber unter Aufsicht sind auch Fremde erlaubt. Das Gebäude selbst wurde auf vier riesigen stählernen Blausternen errichtet, die das gigantische, hoch in den Himmel emporragende Bauwerk stützen. Es überragt alle anderen Bauten des Planeten und seine gewaltige Architektur erinnert alle Ferengi auf Balancar an die Bedeutung und Macht der fünf großen Dynastien.

Die äußeren Kammern des Agrarkonsortiums sind über Solarwege miteinander verbunden. Im Inneren befinden sich mit Edelsteinen ausgekleidete Aquarien, in denen exotische Fische aus dem ganzen Quadranten schwimmen. Die äußeren Kammern umfassen diverse Besprechungs- und Aufenthaltsräume, in denen alltäglichen Geschäften nachgegangen werden kann, ohne dass eine Familie dadurch beleidigt wird, dass eine andere ihre Einladung in ihr Heim ausschlägt. Zentrum der äußeren Kammer bildet der Verhandlungssaal, wo einmal im Monat jeder Patriarch eine Audienz abhält. Dort werden dringende Angelegenheiten verhandelt, die die Bauern betreffen. Sollte hier kein akzeptables Ergebnis erzielt werden, kann sich unter Umständen auch die Handelsbehörde einschalten, was die großen Familien aber stets vermeiden möchten. Die Arbeiter können hier ihr Anliegen mit Profiten vortragen, die sie in der Lage waren zu erwirtschaften, um in den Dienst einer anderen Familie zu treten. Dies geschieht zum Beispiel durch Hochzeiten, doch tüchtige Bauern, die ihren Wert unter Beweis gestellt haben, werden auch nicht selten von anderen Familien abgeworben.

Die inneren Kammern des Agrarkonsortiums sind allein den Patriarchen der Dynastien vorbehalten und keinem Fremden wurde jemals Zutritt gestattet. Diese Kammern sind so geheim, dass sie nur von den Frauen der Patriarchen geputzt werden dürfen, aus Angst davor, dass irgendetwas aus den hier geführten Verhandlungen nach außen dringt.

DIE BIOBÖRSE

Für viele mag der Begriff „Ferengi-Wissenschaftler“ paradox klingen, aber es gibt sie tatsächlich. In den Hallen der Biobörse auf Balancar arbeiten rund 100 Forscher an der Verbesserung der Blausternölproduktion und des Pilzwachstums, sowie daran, die Potenz der süchtig machenden Schnecken zu verstärken. Motiviert durch die Profite, die sie für den Verkauf ihrer Entdeckungen erhalten, sind sie dabei auch ausgesprochen erfolgreich. Anders als die meisten übrigen Ferengi auf dem Planeten, die alle in irgendeiner Weise an die fünf großen Dynastien gebunden sind, sind die Wissenschaftler freie Unternehmer, die ihre Dienste stets an den Meistbietenden veräußern.

Das Vulkanische Institut für die Optimierung der Landwirtschaft hat einmal die Rate ihrer Entdeckungen mit den Daten ihrer Publikationen verglichen und festgestellt, dass die Ferengi-Wissenschaftler weitaus fortgeschrittener sind, als sie öffentlich zugeben. Es ist nicht ausgeschlossen, dass sie viele bahnbrechende Erkenntnisse zurückhalten, um die Preise für ihre Erfindungen in die Höhe zu treiben oder Bieterkriege zu provozieren. Was wir allerdings sogar von den Wissenschaftlern selbst wissen, ist, dass ihre Produkte darauf angelegt sind, nach einer bestimmten Zeit ihre Wirkung oder ihre Effektivität zu verlieren. So sind die Bauern gezwungen, sich regelmäßig auf der Biobörse mit den neusten Entwicklungen einzudecken.

ABGEFANGENE NACHRICHT

MEIN BEILEID

An: Lebor Jat, Captain der *Lucky Dawn*
Von: Jack Atwell, Captain des Frachters *Punchline*

Mit mäßiger Trauer überbringe ich dir die Nachricht vom Tod deines Neffen, Bort. Ich kenne nicht alle Einzelheiten, doch kann ich dir versichern, dass er auf der Jagd nach Latinum starb, was dir ein gewisser Trost sein sollte.

Bort und drei seiner Geschäftspartner machten sich auf den Weg zu einem Treffen mit einem bolianischen Frachter am Rande des cardassianischen Weltraums, um eine Ladung selbstdichtender Schaftbolzen zu erwerben. Ich habe noch kurz mit ihm gesprochen, bevor er in das Territorium der Cardassianer flog. Er sagte, er wolle auf dieser Abscheulichkeit einer Raumstation bei Bajor einen ordentlichen Profit machen und wieder zu Hause sein, bevor seine Moogie überhaupt merkt, dass er weg ist. Er wollte dir unbedingt zeigen, wie groß seine Ohrläppchen wirklich sind und wie viel er für das Familiengeschäft wert ist.

Bort und die Bolianer wollten gerade das Geschäft abschließen, als plötzlich ein cardassianischer Kreuzer auftauchte, der einen Raider des Maquis verfolgte. Die Maquis in der Grenzregion zu jagen, ist mittlerweile ja alles, was die noch machen. Bort bekam es mit der Angst zu tun und zog sich in die Badlands zurück. Und ehe sich versah, geschah es dann: Die Bolianer fingen mit ihren Langstreckensensoren eine Art … ich weiß nicht, wie ich es nennen soll … eine *Welle* auf, die durch das Gebiet zog, den Maquis-Raider zerstörte und die Seite des Kreuzers aufriss. Die Cardassianer kamen nochmal davon, Bort hatte aber nicht so viel Glück.

Ich denke, ich werde die Badlands in Zukunft meiden. Es ist jetzt nicht nur der Maquis, der hier in letzter Zeit schlecht fürs Geschäft ist.

Anbei schicke ich dir die drei Barren Latinum, die ich Bort noch schuldete. Wenn du auch nur einen Funken Ehre im Leib hast, leitest du sie seiner Moogie weiter, aber da ich weiß, dass du den nicht hast, ließ ich ihr bereits einen freundlichen Hinweise in einer anderen Nachricht zukommen.

Mein Beileid, nochmals.

Wesentlich einfacher wäre es für die Bauern, die Erkenntnisse der Wissenschaftler zu replizieren, doch das unterliegt der Regulation eines äußerst strengen Patentrechts: Jeder Ferengi, dem Patentbruch nachgewiesen wird, verliert umgehend seine Handelslizenz, und all seine Profite gehen an den geschädigten Wissenschaftler. Diese Situation begünstigt die fünf Schneckendynastien, da sie über genügend Latinum verfügen, um sich ständig neue Innovationen leisten zu können, während es die übrigen Ferengi davon abhält, auf ihren Geschäftsfeldern Fuß zu fassen.

DER ALPHA-QUADRANT

DIE TZENKETHI-KOALITION

Nur wenig ist über die Tzenkethi bekannt, da diese es vorziehen, unter sich zu bleiben. Als es vor Jahrhunderten zum Erstkontakt mit anderen Spezies kam, wurden die Tzenkethi von diesen versklavt und verkauft. Dieses dunkle Kapitel ihrer Geschichte prägt noch bis heute ihre Beziehungen zu anderen Spezies. Aufgrund ihrer räumlichen Nähe zu Deep Space 9 ist es allerdings unerlässlich, so viel wie möglich über die mysteriösen Tzenkethi in Erfahrung zu bringen.

DIE PHYSIOLOGIE DER TZENKETHI

Tzenkethi verfügen über eine große Bandbreite an Hauttönen, von einem tiefen Blau bis zu einem hellen Pink. Im Laufe ihres Lebens verdunkelt sich ihre Haut und wird satter und kräftiger. Im Vergleich zu den anderen Spezies des Quadranten haben die Tzenkethi extrem flexible Gliedmaßen, die ihnen besonders fließende und anmutige Bewegungen verleihen. Aufgrund ihrer exotischen Fremdartigkeit besitzen die Tzenkethi eine ungeheure Anziehungskraft auf viele andere humanoide Spezies des Quadranten.

Da die Tzenkethi Fremden gegenüber sehr misstrauisch sind, ist uns der Großteil ihrer Physiologie, abgesehen von einigen Details, unbekannt. Zunächst sollten Sie wissen, dass, wenn sie einmal in die Situation kommen, einem Tzenkethi erste Hilfe leisten zu müssen, ihre Innereien kleine Säcke enthalten, die mit Flüssigkeit gefüllt sind. Diese Säcke verleihen der Spezies regenerative Fähigkeiten, auch wenn sie etwas Zeit brauchen, um zu wirken. Wenn zu viele dieser Säcke auf einmal verletzt werden, bluten Tzenkethi binnen Sekunden aus, bevor ihre körpereigenen Heilkräfte einsetzen. Deswegen sind sie auch immer schwer gepanzert, wenn sie außerhalb ihres Raums unterwegs sind. Sollte ein Tzenkethi jemals verwundet werden, hat seine Blutung umgehend zu stillen oberste Priorität, damit sein Körper Zeit erhält, sich zu regenerieren.

GESELLSCHAFT

ECHELONS

Die Tzenkethi leben in einer streng hierarchischen Gesellschaft, in der jedes Individuum einen Rang, einen sogenannten „Echelon“, hat. Der Echelon gibt an, welcher Art von Beruf sie nachgehen dürfen und wie weit sie innerhalb ihres sozialen Standes aufsteigen können. Je nachdem, welchen Beruf sie sich aussuchen und wie sie sich darin machen, werden sie dann weiter klassifiziert: Echelons innerhalb einer Berufsgruppe reichen von AA, der Höchsten, bis EE, der Niedrigsten. Tzenkethi, die in ihrem Beruf wirklich dramatisch scheitern, dürfen sich nicht mehr fortpflanzen und bekommen den Rang 0.

Echelons werden jedoch nicht nach Herkunft oder Familienzugehörigkeit festgelegt, sondern beziehen sich auf das einzelne Individuum. Es gibt beispielsweise ein Echelon für Verwaltung, aber auch einen für politische Führung. Um sicherzustellen, dass allen Tzenkethi ihr korrekter Echelon zugewiesen wird, werden sie bereits als Fötus auf ihre Fähigkeiten getestet. Dieser Test bestimmt ihre künftige gesellschaftliche Position. Die Eltern haben keinen Anteil daran, was ihr Kind später wird. Somit kann es sein, dass die Eltern eines administrativen Echelons ein Kind mit einem militärischen Echelon bekommen. Alle Kinder werden in den Echelons aufgezogen, auf die sie getestet wurden.

Für manche Spezies der Föderation ist die gesellschaftliche Ordnung der Tzenkethi ein „Kastensystem“, das darauf ausgelegt ist, soziale Ungleichheit zu schaffen, sie selbst sehen das aber nicht so: Von vorneherein und dauerhaft einen festen Platz in der Gesellschaft zu haben, vermittelt der Bevölkerung ein Gefühl der Sicherheit und Zugehörigkeit. Wenn sich ein Tzenkethi Mühe gibt und das notwendige Potenzial besitzt, ist es aber durchaus möglich, den Echelon zu wechseln. Um dies zu ermöglichen und um sicherzugehen, dass jeder Bürger jederzeit auch dem korrekten Grad zugewiesen ist, werden sie zumindest zwei Mal pro Jahr getestet.

Mitgliedern niedriger Echelons ist es nicht gestattet, Angehörige höherer Echelons ohne Genehmigung anzusprechen. Um eine solche zu erbitten, bedienen sie sich komplexer, ehrerbietender Gesten, die ihre ganze flexible Physiologie erfordern. Der Angehörige des höheren Echelons erteilt dann seinerseits durch ein entsprechendes Handzeichen seine Zustimmung dazu, dass ihn sein Untergebener ansprechen darf.

DER AUTARCH

Der Autarch ist die Position an der Spitze des obersten Echelons der Gesellschaft der Tzenkethi. Er oder sie führt das Volk und wird wie eine Gottheit verehrt. Die Tzenkethi kennen eigentlich keine formelle Religion, pflegen jedoch einen wachsenden Personenkult um den Autarchen, dem sie gottgleiche Kräfte zuschreiben. Als Anführer des Volks ist es seine oder ihre Aufgabe, es vor allen äußeren Gefahren zu beschützen und im Fall eines Angriffs auf ihren Planeten würde man den Autarchen für diese Führungsschwäche verantwortlich machen.



Neben der enormen Bürde, die mit dem Posten des Autarchen einhergeht, bringt er aber auch große Macht und viele Privilegien. Jeder Tzenkethi preist täglich seinen Namen durch Winken zum Himmel aus Dank für die gütige Führung des Autarchen. Sein Sitz befindet sich auf einem der Monde von Ab-Tzenketh, der Heimatwelt der Tzenkethi anstatt auf dem Planeten selbst, damit er stets von oben auf seine Untertanen herabschauen kann. Von seiner dortigen Residenz aus, einem sich ständig veränderndem flüssigen Palast aus moderner Kunst, hält er die absolute Macht über alles, was sein Volk betrifft. Der Autarch hat die Macht über Leben und Tod und sogar darüber, in welche Echelons Tzenkethi platziert werden.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SPEZIES

Soweit uns bekannt, kamen die Tzenkethi erstmals mit einer fremden Zivilisation in Kontakt, als sie auf die Cardassianer trafen, die aufgrund ihrer geschmeidigen Form und strahlenden Hauttönen sehr von ihnen angetan waren. Die Cardassianer betrachteten sie trotz ihrer fortschrittlichen Technologie als emotional unterentwickelt und versklavten die Tzenkethi, die keinen Widerstand leisteten. Kurz darauf hielten sich nicht nur die Cardassianer Tzenkethi als Diener, sondern auch viele andere Spezies des Alpha-Quadranten. Mit ihrer Geschmeidigkeit und aufgrund ihrer durch die hierarchische Gesellschaftsordnung bedingten Unterwürfigkeit gaben sie hervorragende Diener ab, die nahezu alles taten, um ihre Herren zufrieden zu stellen. Viele, die sich damals Tzenkethi-Sklaven zulegten, waren der Überzeugung, dass diese Spezies die Leibeigenschaft bevorzugt – doch da irrten sie sich.

Als die erste Invasionsflotte auf Ab-Tzenketh eintraf, befahl Autarch Neliza Rej Tov-AA seinem Volk den Angriff. Er hatte erkannt, dass die Fremden, die seine Heimat bedrohten, gar keinem höheren Rang angehörten, der sie über sein eigenes Volk erhob. Ihre Arroganz, ihre Misshandlungen und Grausamkeiten beruhten nicht auf ihrem Verständnis der natürlichen Ordnung, sondern auf bloßer Gier. Was sonst hätte ihr Grund für die Invasion sein sollen?

Neliza Rej Tov-AA teilte diese Erkenntnis mit seinem Volk und es lehnte sich gegen die Invasoren auf. Vereint schlugen die Tzenkethi ihre Feinde zurück und riefen ihre Leute auf, in ihre Heimat zurückzukehren. Kein Tzenkethi erlaubt es seitdem jemals wieder einem anderen Wesen, sich versklaven zu lassen. Die Fremdweltler standen außerhalb der Echelons, was sie zu noch weniger machte als Rang 0, deren Angehörige man als Ausgestoßene betrachtet.

Seit den furchtbaren Erfahrungen dieses ersten Kontakts haben viele Spezies versucht, ein besseres Verhältnis zu den Tzenkethi aufzubauen, doch bisher mit wenig Erfolg. Für die Tzenkethi, die auf Echelon des Rangs 0 herabgestuft wurden, bleibt häufig nur die Piraterie. Unter dem Befehl des Autarchen werden sie auf Raubzüge geschickt, um wertvolle Technologien und Ressourcen von anderen Spezies zu erbeuten. Wenn sie dabei erfolgreich sind, können sie auf Rang EE, den niedrigsten Echelon über Rang 0, aufsteigen und somit wieder einen regulären Zugang zur Gesellschaft der Tzenkethi erhalten.

KAPITEL 02.90

DER ALPHA-QUADRANT

DIE BREEN-KONFÖDERATION

DIE PHYSIOLOGIE DER BREEN

Alles, was der Geheimdienst über die Physiologie der Breen weiß, basiert allein auf Beobachtungen von Offizieren, die ihnen begegnet sind. Ihre grau-beigen Anzüge sind im ganzen Quadranten gefürchtet und jeder, dem bewusst wird, mit wem er es zu tun hat, macht einen großen Bogen um sie. Es ist offensichtlich, dass es sich dabei um Kälteanzüge handelt, weshalb wir darauf schließen, dass auf der Heimatwelt der Breen Temperaturen unter dem Gefrierpunkt herrschen. Die Notwendigkeit eines solchen Anzugs, um in fremden Umweltbedingungen zu überleben, deutet darauf hin, dass diese Temperaturunterschiede entweder sehr extrem sind oder die Breen körperlich empfindlich auf Temperaturschwankungen reagieren. Unsere bisherigen Erkenntnisse schließen Letzteres aber eher aus.
Diverse Berichte sprechen von Soldaten der Breen, die einen direkten Treffer in die Brust oder andere Gliedmaßen erlitten, davon aber kaum oder gar nicht beeinträchtigt wurden. Ebenso scheint Phaserbeschuss auf Betäubung keinen Effekt auf sie zu haben. Zudem tragen sie nahezu undurchdringliche Helme, was es erheblich erschwert, sie außer Gefecht zu setzen, sollte man sie nicht töten wollen.

Eine bemerkenswerte Eigenschaft der Breen-Physiologie ist, wie Betazoiden berichten, der vollkommene Mangel an Emotionen. Anders als zum Beispiel Ferengi, die eine natürliche mentale Resistenz gegen telepathische Fähigkeiten besitzen, sind bei den Breen einfach keine Gefühle auszumachen. Der betazoidische Wissenschaftler Isem Edei vermerkt dazu in seiner Forschungsarbeit *Denken und Fühlen – Die Wiederentdeckung emotionaler Intelligenz bei fremden Spezies*, „Es wäre ignorant, zu glauben, dass die Breen keine Emotionen hätten, nur, weil man sie telepathisch nicht erfassen kann. Deshalb formuliere ich zwei Hypothesen: Ihre Gefühle könnten so fremdartig sein, dass wir sie einfach nicht richtig verarbeiten oder konzeptualisieren können. Es könnte aber auch sein, dass die Breen zwar über Emotionen vergleichbar mit denen bekannter Spezies verfügen, diese jedoch aufgrund ihrer raubtierhaften Natur von einer viel geringeren Intensität sind als unsere."

ZAHLUNGSAUFFORDERUNG

Sehr geehrter Kunde,

vielen Dank, dass Sie unseren Kundendienst mit der folgenden Beschwerde kontaktiert haben:

> *„Bei den Ohrläppchen das Nagus! Frox, du hast mir einen kaputten Kreuzer verkauft! Der Warpantrieb ist vollkommen hinüber und aus den Replikatoren kommt nichts anderes als Yamok-Sauce! Das war jetzt das letzte Mal, dass du mich übers Ohr gehauen hast! Ich hätte schon ahnen müssen, dass du nichts als eine jämmerliche, übervorteilende tellaritische Sumpfratte bist, bevor der Frachter, den du mir verkauft hast, explodiert ist! Aber merk dir eins, ich werde dafür sorgen, dass deine Tage im Materiellen Kontinuum gezählt sind! Deine Söhne werden noch über Generationen bankrott sein und jede Weibliche, der du begegnest, wird von deiner Anwesenheit so beschämt sein, dass sie sich sofort Kleidung anzieht! Du dreckiger, verkommener, stinkender …"*

Wie es scheint, haben Sie das Maximum ihrer verfügbaren Worte erreicht. Wenn Sie Ihre Beschwerde abschließen möchten, können Sie eine Erweiterung Ihres Maximums für einen Streifen Latinum pro Satz erwerben. Es ist leider nicht möglich, einzelne Worte oder Buchstaben zu erwerben.

Bitte antworten Sie mit „Zahle [Anzahl der Latinum-Streifen]", um Ihre Beschwerde abzuschließen.

Bitte beachten Sie, dass wir unvollständige Beschwerden nicht bearbeiten können.

Dies ist eine automatische Nachricht.

POLITISCHES SYSTEM

Wenn die Breen tatsächlich über so etwas wie ein organisiertes politisches System verfügen, dann halten sie es ebenso geheim wie die meisten anderen Aspekte ihres Lebens und ihrer Kultur. Die Ferengi haben in der Vergangenheit Abgesandte zu den Breen geschickt. Sollten diese dabei überhaupt etwas über die Politik oder Wirtschaft der Breen herausgefunden haben, dann behalten sie ihre Erkenntnisse für sich. Unser Geheimdienst geht allerdings nicht davon aus, dass sie etwas in Erfahrung bringen konnten, auch wenn der Große Nagus Zek stets andeutet, dass er die Breen kenne.

MILITÄR

Die Breen gelten gemeinhin als eine militaristische Kultur, auch wenn über Struktur, Ränge oder Schlachtordnungen ihres Militärs kaum etwas bekannt ist. Die Klingonen blicken auf eine lange Geschichte voller Konflikte mit den Breen zurück. Dazu gehört auch eine gescheiterte Invasion unter Kanzler Mow'ga während des Zweiten Klingonischen Reichs. Mow'ga schickte damals eine Flotte von Kriegsschiffen in den Raum der Breen, die jedoch spurlos verschwand, ohne dass man von ihr jemals wieder etwas gesehen oder gehört hätte.

Die Breen führen regelmäßig Überraschungsangriffe auf benachbarte Sternensysteme und Fraktionen durch und nehmen dabei oft Gefangene als Sklaven. Durch die wachsenden Spannungen im Alpha-Quadranten seit der Ankunft des Dominions berät der Sicherheitsrat darüber, wie man am besten verhindern kann, dass die beiden Mächte Beziehungen miteinander aufnehmen. Die Föderation und die Breen sind direkten Auseinandersetzungen bisher zwar aus dem Weg gegangen, aber unseren Analysen zufolge stellen sie eine große Unbekannte in nahezu jedem künftigen Konflikt in diesem Quadranten dar. Dies wird sich aller Wahrscheinlichkeit nach zum Nachteil der Föderation auswirken.

KULTUR

Wir erwarten leider immer noch die Ergebnisse der fünften diplomatischen Mission in den Raum der Breen. Details bezüglich diplomatischer Informationen finden Sie in den Berichten 2391.102.2-ALPHA1 bis ALPHA4. Es stehen noch keine Abschlussberichte zur Verfügung, da bisher keine dieser Missionen aus dem Territorium der Breen zurückgekehrt ist.

WISSENSCHAFT UND TECHNIK

Über die wissenschaftlichen Errungenschaften und Praktiken der Breen ist nur wenig bekannt. Technologisch gesehen sind sie der Föderation weitestgehend ebenbürtig. Auch ihre Streitkräfte und Raumschiffe sind mit Waffen und Schilden ausgestattet, mit denen sie Föderationsschiffen unter entsprechenden Umständen auf Augenhöhe begegnen können. Der Sternenflottengeheimdienst geht außerdem davon aus, dass die Breen im Besitz von Tarnvorrichtungen sind oder zumindest Zugriff darauf haben. Dazu fehlen uns allerdings noch gesicherte Erkenntnisse.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SPEZIES

Überfallkommandos der Breen außerhalb ihres Territoriums anzutreffen, ist keine Seltenheit. Anstatt ihre Opfer zu töten, betäuben sie diese lieber, um sie als Sklaven zu verkaufen oder in ihre eigenen Dienste zu zwingen. Bisher sind nur wenige den Gefangenlagern der Breen entkommen, die Strafe für Flucht ist immer der Tod. Einige Historiker glauben, dass es die Breen waren, nicht die Cardassianer, die damals den Erstkontakt mit den Tzenkethi aufnahmen und später versuchten, ihre Heimatwelt zu erobern.

Darüber hinaus gab es nur wenige Kontakte mit anderen Spezies. Der einzige umfassende Text, der überliefert wurde, stammt vom klingonischen Dichter J'kon aus dem Haus Mvuc. Dieser verfasste die Saga der großen Kriegerin Urutha, der Anführerin der klingonischen Invasionsflotte in das Breen-Territorium. Dieser übersetzte Auszug beschreibt ihre tapfere Schlacht gegen einen *Thot*, einen militärischen Anführer der Breen:



Um uns're große Kriegerin sammelten sich die Breen in Horden,
Sie jauchzte und lechzte, bald begann das Morden,
Die Schlinge zog sich zu, die Soldaten rückten vor,
Und aus ihr der Geist von Kahless stieg empor,
Mit ihres Vaters' Bat'leth schlachtete die Breen sie ab,
Voll Stolz und Ehre blickten ihre Ahnen auf sie herab!

Doch abrupt ihr ruhmreicher Siegesschrei verhall,
Als hinterrücks ein Phaserschuss brachte sie zu Fall,
Sich windend am Boden erblickte sie ihren Gefährten Tal'Mochken,
Der wartete bereits in Sto'Vo'Kor auf ein Wiedersehn,
Uruthas Gedanken wurden finster und wanderten in die Ferne,
zu den Schlachtfeldern ihrer Vergangenheit, getränkt in Blut und Gedärme!

Der Thot scherte sich nicht um das Leben seiner Soldaten,
Wo fünfzig fielen, gleich wieder fünfzig an ihre Stelle traten,
In seinem Herz fand sich keine Liebe für den Krieg,
Kein tosendes Feuer, kein Verlangen nach dem Sieg,
Was war das für ein Feind, wie konnte das geschehen?
Für einen Moment dachte sie, sie hätte ihre letzte Schlacht gesehen!

Doch beschworen durch die toten Augen ihres Liebsten,
Wuchs aus ihrem Schmerz der Zorn in ihrem Tiefsten,
Und erneut die Kraft kehrte zurück in ihre Glieder,
Die sie brauchte, um zu metzeln ihre Feinde nieder,
Sie erhob sich wieder, ihre Augen brannten glühend rot,
Kein Zögern, kein Erbarmen, sie stürmte los auf den Breen-Thot!

Die Feinde in Panik, dichtes Phaserfeuer erfüllte den Raum,
Von vielen Schüssen getroffen, doch es kümmerte sie kaum,
und ihres Vaters Bat'leth ließ grüßen,
Als der Kopf des Thot rollte zu ihren Füßen,
Ihr letzter, triumphierender Kriegsschrei
fuhr durch Mark und Bein,
Als Dunkelheit sie empfing und in Sto'Vo'Kor sie kehrte ein!

KAPITEL 02.100

DER ALPHA-QUADRANT

DIE THOLIANISCHE VERSAMMLUNG

Die Tholianer gehören zu den mysteriösesten und geheimnisumwobensten Spezies des Alpha-Quadranten. Da die Tholianer notorisch xenophob sind, verlassen sie nur selten ihr angestammtes Territorium und reagieren sehr aggressiv auf Eindringlinge. Ihr wichtigstes Regierungsorgan ist die Tholianische Versammlung.

DIE PHYSIOLOGIE DER THOLIANER

Das auffallendste Merkmal der Tholianer ist ihr kristallines, feuerrotes und prismatisches Exoskelett. Als nicht-humanoide Spezies haben sie sechs Beine, zwei Arme mit scherenartigen Händen und für gewöhnlich ungefähr die gleiche Größe wie ein Mensch. Sie verfügen über zwei glühende Lichter an den Stellen, an denen sich die Augen befinden, sowie ein pulsierendes Licht als Mund. Ihre Sprache besteht aus Zwitschern, Klicken und schrillen Kreischlauten. Biologisch gesehen ist jedes Individuum sowohl männlich als auch weiblich, bezüglich ihrer Reproduktion ist allerdings nicht viel bekannt.

Die tholianischen Anforderungen an ihre Lebenserhaltung sind mit denen anderer Humanoider nicht kompatibel: Da sich die Tholianer in einer sehr heißen, methanhaltigen Atmosphäre entwickelten, liegt ihre Wohlfühltemperatur bei etwa 200° Celsius. Unter 100° Celsius wird ihr Exoskelett brüchig und bei noch tieferen Temperaturen kann es sogar brechen. Dieses Exoskelett dient aber auch als Transmitter und Modulator für die Strahlung, die sie abgeben. Aus diesen Grund ist es riskant, Tholianer gegen ihren Willen festzuhalten, weil sie jederzeit um Hilfe rufen können. Die genaue Reichweite und Möglichkeiten dieser Art der Signalübermittlung sind aber nicht bekannt. Xenobiologen vermuten, dass es sich dabei um eine einzigartige Form von Telepathie handelt, eine kristallene Kommunikation. Wenn sich das bestätigt, könnte es sogar bedeuten, dass die Tholianer selbst lebende Archive sind, die das Wissen und die Geschichte aller Tholianer enthalten, die jemals existiert haben.

ASTROGRAFIE

Südlich des galaktischen Zentrums, weit jenseits der Cardassianischen Union, teilen sich die Föderation und die Tholianer eine Grenze. Über ihre Heimatwelt, Tholia, weiß die Föderation nur sehr wenig. Wir haben zwar Daten darüber, dass es sich um einen Klasse-Y Planeten mit einer glühenden Methanatmosphäre handelt, seine genaue Position ist jedoch nicht bekannt. Das ganze Ausmaß ihres Territoriums bleibt ebenfalls rätselhaft. Die Tholianer annektieren zudem

regelmäßig angrenzende Sternensysteme, um sich von ihren interstellaren Nachbarn abzuschotten. Das macht sie zu einer unmittelbaren Gefahr für Schiffe, die sich in dem Glauben befinden, neutralen Raum zu durchqueren, da die Tholianer jeden angreifen, der in diese annektierten Systeme fliegt. Sie selbst bezeichnen diese Gebiete als den „Territorialen Annex“ der Tholianischen Versammlung.

GESCHICHTE

Alles, was die Föderation über die Geschichte der Tholianer weiß, stammt aus ihren Konflikten mit anderen Spezies. Die Tholianer hatten vor der Mitte des 22. Jahrhunderts geringfügige Kontakte mit den Vulkaniern und ihren ersten Kontakt mit einem Sternenflottenschiff 2152, vor Gründung der Föderation. In einem für sie ziemlich untypischen Zug entfernten sie sich weit von ihrem eigenen Territorium, um die *Enterprise* unter dem Kommando von Jonathan Archer zu zwingen, ihnen eine Zeitkapsel aus dem 31. Jahrhundert auszuhändigen. Die Crew der *Enterprise* konnte das verhindern, indem sie den Notfallsender der Kapsel aktivierte, wodurch diese verschwand. Es wird angenommen, dass die Zeitkapsel wieder in ihre ursprüngliche Epoche zurückkehrte. Dieser Vorfall weist aber darauf hin, dass die Tholianer am Temporalen Kalten Krieg beteiligt waren.

2268 hatten die Tholianer ein weiteres illustres Aufeinandertreffen mit einer *Enterprise*, diesmal unter dem Kommando von James T. Kirk. Die *U.S.S. Enterprise* befand sich auf einer Mission, um die *U.S.S. Defiant* aus einem Bereich des Weltraums zu bergen, den man für neutral hielt, den der tholianische Commander Loskene jedoch als Annex beanspruchte. Drei Jahre später, im Jahr 2271, ließ sich die Versammlung auf eingeschränkte diplomatische Beziehungen mit der Föderation ein. Dies verhinderte allerdings nicht die vereinzelten Auseinandersetzungen zwischen den Tholianern und der Föderation, die bis in die 2360er Jahre hinein reichten. Ein nennenswerter Konflikt betraf William T. Rikers Vater, Kyle Riker, den einzigen Überlebende eines tholianischen Angriffs auf eine Sternenbasis der Föderation. Da Tholianer eine ernstzunehmende Bedrohung darstellen, wendet die Sternenflotte einiges an Ressourcen und Ausbildung auf, um ihrer Aggression zu begegnen.

MILITÄR

Die Hauptaufgabe des tholianischen Militärs besteht darin, das Territorium, die Geheimnisse und die Technologie der Tholianer um jeden Preis zu verteidigen. Ihre Schiffe patrouillieren in den annektierten Gebieten und greifen Eindringlinge ohne zu zögern an. Droht eine Niederlage, dann zerstören die Tholianer lieber ihre eigenen Schiffe, ehe diese in die Hände ihrer Feinde fallen. Ansonsten besitzt der Sternenflottengeheimdienst kaum belastbare Informationen über das Militär der Versammlung, sodass wir über ihre tatsächliche Schlagkraft und Organisationsstruktur nur

ABGEFANGENE NACHRICHT

AUSZUG

Von: Tholianischer Botschafter

An: Captain Sisko, Deep Space 9

… allerdings hatte ich nicht erwartet, dass Sie meine Schuld auf diese Weise eintreiben, Captain. Wie Sie wissen, ist tholianische Seide unserer Kultur heilig. Dass sich Außenstehende damit schmücken, wird von vielen Angehörigen meiner Delegation verabscheut. Ich hätte mir von Ihnen versichern lassen sollen, dass die Seide allein von Ihnen getragen wird, und auch nur zu diplomatischen Anlässen. Dass Sie diese Ihrer Partnerin schenkten, ist natürlich Ihre eigene Angelegenheit, bedenken Sie aber, dass diese Seide ein wohl gehütetes Geheimnis tholianischen Kunsthandwerks ist. Ich hoffe, Ihre Partnerin behandelt sie mit dem Respekt, der ihr gebührt.

Bei unserem nächsten Aufeinandertreffen werde ich so tun, als ob dieser Austausch niemals stattgefunden hätte.

Eine Antwort auf diese Nachricht wird weder erwartet noch gewünscht.

KRISTALLINE GEDÄCHTNISSPEICHERÜBERTRAGUNG AN DIE HERRSCHERKONKLAVE DER THOLIANISCHEN VERSAMMLUNG

Ein Schiff der Föderation ist in unser Territorium eingedrungen. Der vulkanische Commander verkündete jedoch, sich in neutralem Raum zu befinden. Seht die unverhohlene Arroganz dieser Spezies! Außerdem versuchte er, uns zu täuschen, denn als ich ihn korrigierte und mit Gewalt drohte, um zu verteidigen, was unser ist, schoss die Wahrheit wie Seide aus ihm heraus: Der Vulkanier behauptete, er sei auf einer Mission, um ein manövrierunfähiges Schiff zu retten, das im Parallelraum feststeckt.

Selbst ihre Lügen offenbaren die Wahrheit: Dieses Schiff gab es nicht. Es drehte sich um Experimente mit Interphasenreisen durch den Parallelraum. Ihre Flucht aus unserem Energienetz durch den Parallelraum beweist alles. Das ist eine neue Entwicklung, die wir mit großer Sorgfalt analysieren müssen. Diese Wesen existieren in einem beschränkten, dreidimensionalen Verständnis von Zeit und Raum, doch der Besitz von Interphasentechnologie macht sie zu einer Gefahr für uns. Die Erkenntnisse aus dieser Begegnung sollten nicht über den Gedächtnisspeicher des Kristallnetzwerks hinaus geteilt werden.

—Commander Loskene

spekulieren können. Aufgrund ihrer nicht-humanoiden Gestalt und der für uns lebensfeindlichen Umwelt der Tholianer können wir auch keine verdeckten Operationen mittels kosmetisch veränderter Agenten in ihrem Raum unternehmen.

KULTUR

Die Tholianer sind für ihre peinliche, sekundengenaue Pünktlichkeit bekannt und nicht weniger erwarten sie auch von allen anderen Spezies. Commander Spock bezeichnete diese Eigenschaft einst als „die berühmte tholianische Pünktlichkeit“.

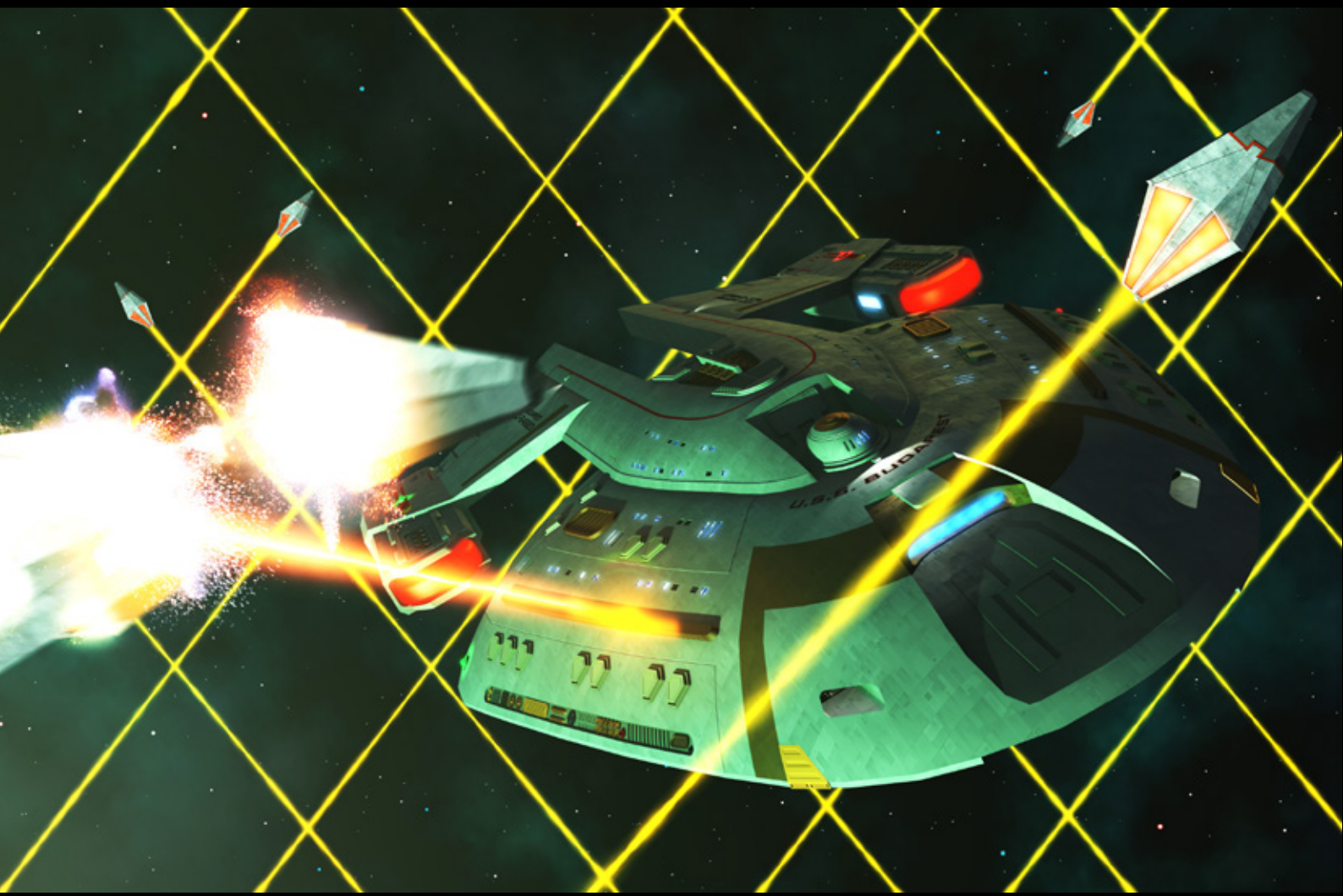
Weiterhin sind sie für ihre wertvolle Seide bekannt, die aufgrund ihrer isolationistischen Politik eine seltene und sehr begehrte Handelsware ist. Dem zum Trotz gibt es begrenzte Handelsabkommen mit den Bajoranern und den Ferengi. Die Informationen, die man diesen Händlern entnehmen konnte, lassen auf ein rigides Kastensystem schließen, in dem ein Aufstieg für Tholianer niedriger Kasten kaum machbar ist.

Die Tholianer des sogenannten „Spiegeluniversums“ bedienen sich humanoider Zwangsarbeiter. Ob sie das auch in unserem Universum tun, ist unbekannt.

WISSENSCHAFT UND TECHNOLOGIE

Das Raumschiffdesign der Tholianer basiert auf kleinen, tetraederförmigen Schiffen, die sehr manövrierfähig und bestens bewaffnet sind. Wenn sie im Schwarm operieren, können sie auch größere feindliche Streitkräfte überwältigen. Während sich beim Schiffsdesign nur wenig getan hat, haben die Tholianer ihre Bewaffnung mit der Zeit erweitert: Im 22. Jahrhundert verwendeten sie Partikelstrahlen und Energiedämpfungswaffen. Seit dem 23. Jahrhundert verfügen sie außerdem über Plasmatorpedos und Schildtechnologie.

Am besten bekannt sind die Tholianer jedoch für die einzigartige Energienetztechnologie ihrer Schiffe. Gewoben aus den Hecksektionen von mindestens zwei tholianischen Schiffen, kann ein derartiges Energienetz ein ganzes Raumschiff einschließen. Die Fäden dieser Netze können durch Schiffshüllen schneiden und lassen, sobald sie fertig sind, Beschuss aus dem Inneren nicht mehr zu. Die Tholianer benutzen diese Netze, um Feinde festzusetzen, die dann leichte Beute sind. Einmal gewobene Energienetze funktionieren vollkommen autark. Manchmal verwenden sie sie auch, um gefangene Schiffe mit dem Traktorfeld abzuschleppen. Diesen Netzen kann man nur entkommen, indem man die tholianischen Schiffe, die es weben, zerstört, bevor das Energienetz fertig ist.



KAPITEL 03.00

DIE SPEZIES DES ALPHA-QUADRANTEN



67393947550240
52426629422

03.10 NEUE LEBENSWEG-OPTIONEN 072

KAPITEL 03.10

DIE SPEZIES DES ALPHA-QUADRANTEN

NEUE LEBENSWEG-OPTIONEN

„EIN FERENGI UND EIN MENSCH. ICH HATTE GEHOFFT, DIE ERSTE SPEZIES, DIE UNS VON DER ANDEREN SEITE DER ANOMALIE BESUCHT, WÜRDEN DIE KLINGONEN SEIN."

—DRITTER TALAK'TALAN

ARBAZANER

ALLE SPIELEPOCHEN

Die Arbazaner waren eine der ersten Spezies, denen die Sternenflotte bei ihren frühen Vorstößen ins Weltall begegnete. Nach nur kurzer Zeit wurden die stoischen Arbazaner in die gerade entstehende Föderation aufgenommen und werden von vielen als eines ihrer Gründungsmitglieder angesehen – etwas, worauf die Arbazaner sehr stolz sind. Wie viele humanoide Spezies der Föderation ähneln sie äußerlich den Menschen, besitzen aber eine leicht dickere Schädelstirnplatte, die ihre Augenbrauen betonen. Die Arbazaner sind für ihre konservativen Ansichten, ihr unerschütterliches Selbstvertrauen und ihre Wertschätzung für gesellschaftliches Protokoll bekannt. Einige empfinden die strenge soziale Etikette aber als erdrückend, und junge rebellische Arbazaner entscheiden sich auf der Sternenflottenakademie oft für die Fachbereiche Sicherheit oder Schiffsoperationen.

***Beispielhafte Überzeugung**: Anstand und Korrektheit stehen immer an erster Stelle*

- **ATTRIBUTE:** +1 Konzentration, +1 Gespür, +1 Ausstrahlung
- **MERKMAL:** Arbazaner/-in. Die Arbazaner wurden bereits kurz nach deren Gründung in die Föderation aufgenommen und sind im ganzen Föderationsraum als Botschafter, Attachés, Berater und Unterhändler tätig. So einige engagierte Arbazaner haben aber auch mit wissenschaftlichen Entdeckungen und technologischen Entwicklungen von sich reden gemacht.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

KALTE SCHULTER

VORAUSSETZUNGEN: Arbazaner/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.

Strenge Selbstdisziplin und konservative kulturelle Werte bewahren Sie davor, Ihren niederen Instinkten zu folgen. Wenn jemand die eigene körperliche Attraktivität oder verführerisches Auftreten in einem *Sozialen Konflikt* gegen Sie einsetzt, erhöhen Sie die Schwierigkeit dieser Aufgabe um 1.

POLITISCHES PROTOKOLL

VORAUSSETZUNGEN: Arbazaner/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.

Arbazaner haben ein angeborenes Gespür für die Feinheiten sozialer Umgangsformen und verlassen sich auch bei den meisten sozialen Interaktionen darauf. Vielen anderen Spezies erscheint diese Fixierung auf Regeln und Leitsätze oftmals zwanghaft, aber für die Arbazaner ist es schlichtweg die natürlichste Art und Weise, miteinander umzugehen. Wann immer Sie während eines *Sozialen Konflikts* eine Aufgabe versuchen, dürfen Sie einen W20 neu würfeln, sofern Sie bei einer früheren Aufgabe Erfolg hatten, die dazu diente, angemessene Umgangsformen, Protokolle und Fauxpas zu recherchieren oder sich an diese zu erinnern.

NAMEN

Arbazanische Namen spiegeln ihr traditionsbewusstes Wesen und ihre strikte Einhaltung der Umgangsformen wider. Sie werden niemals gekürzt oder verniedlicht und enthalten bevorzugt harte Laute. Überraschenderweise verwenden Arbazaner keine Familiennamen. Selbstverständlich halten Arbazaner es für gesellschaftlich inakzeptabel, diesen Umstand anzusprechen oder gar zu diskutieren.

BEISPIELNAMEN:

Weibliche Namen: Galez, Krata, Dortas, Taxco, Kezik, Kimod
Männliche Namen: Warik, Rotes, Apocec, Berton, Tuvmil, Valbu

CHARAKTERE MIT GEMISCHTER HERKUNFT

Manche Sternenflottenoffiziere haben Eltern unterschiedlicher Spezies. Um Charaktere gemischter Herkunft zu erschaffen, wählen Sie zwei Spezies aus, von denen eine die primäre sein wird. Der Charakter wird regeltechnisch so behandelt, als wäre er oder sie Mitglied dieser primären Spezies, was Boni auf Attribute angeht – schließlich schlagen die meisten Charaktere mit gemischter Herkunft mehr nach einem Elternteil als dem anderen. Der Charakter erhält jedoch die Merkmale beider Spezies und darf aus den Talenten beider Elternspezies wählen.

ARKARIANER

NUR IN DER EPOCHE DES NÄCHSTEN JAHRHUNDERTS
Arkarianer stammen vom Klasse-M-Planeten Arkaria, dem Standort einer Remmler-Phalanx – eine orbitale Wartungsstation zur Entfernung von Baryonen, einem Nebenprodukt von Flügen mit Warpgeschwindigkeit – und einem Außenposten, der Arkaria-Basis. Der Planet ist Mitglied der Föderation, und Arkarianer dienen in der Sternenflotte und in anderen Organisationen der Föderation. Arkaria ist für sein ungewöhnliches Wettergeschehen bekannt, das in farbenfrohen Sonnenaufgängen und Sonnenuntergängen in allen Schattierungen von Grün, Pink und Purpur resultiert, sowie für seine überdurchschnittlich hohen Temperaturen. Die Naturwanderwege durch die weitläufigen Ebenen nahe der Arkaria-Basis sind eine beliebte Attraktion für Besucher der Phalanx oder der Basis, besonders wenn sie die Nistplätze des Arkarianischen Hornvogels sehen möchten. Arkarianer ähneln körperlich den Menschen – bis auf die charakteristischen Stirn- und Nasenkämme. Ihre Gesellschaft begann erst vor kurzem, sich von einer traditionellen autoritären Adelsgesellschaft in ein egalitäres System zu entwickeln, das in der Föderation weit üblicher ist. Grund dafür sind nach vorherrschender Meinung die zunehmenden Begegnungen zwischen Arkaria und anderen Föderationswelten. Eine konservative Minderheit hält aber an ihren Besitzständen und ihrem sozialen Stand fest.

***Beispielhafte Überzeugung**: Hingabe und Sorgfalt*

- **ATTRIBUTE:** +1 Konzentration, +1 Wagemut, +1 Verstand
- **MERKMAL:** Arkarianer/-in. Arkarianer sind geradlinig, arbeiten hart und sind für ihre Akribie sowie ihre hohen Ansprüche an sich selbst und andere bekannt. Der Einfluss ihrer traditionell aristokratischen Gesellschaft macht sie zurückhaltender als andere Spezies der Föderation und sie fühlen sich unwohl, wenn Smalltalk oder aber „sich unter die Leute zu mischen“ gefordert ist. Arkarianer sind ein warmes Klima gewohnt und ertragen höhere Umgebungstemperaturen viel leichter als andere Humanoide.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

GELASSEN UNTER DRUCK

VORAUSSETZUNGEN: Arkarianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Die arkarianische Gesellschaft reglementiert streng jede Form der sozialen Interaktion. Sie können Ihre Mimik und Körpersprache deshalb zu jeder Zeit ausdruckslos halten und verraten Ihre Gefühle nicht. Bei jedem *Sozialen Konflikt* zählt dies für Sie als *Vorteil*, bis Ihnen eine Aufgabe zur Selbstbeherrschung misslingt.

RASCHE ERHOLUNG

VORAUSSETZUNGEN: Arkarianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Die verdichteten Knochenpartien Ihrer Stirn- und Nasenkämme ziehen sich auch durch Ihren ganzen Körper und verleihen Ihnen einen überlegenen Schutz vor Verletzungen durch stumpfe Waffen. Sie erhalten 2 zusätzliche Punkte *Widerstand* gegen Angriffe mit solchen Waffen.

ZUSÄTZLICHE LEBENSWEG-OPTIONEN

SCHRITT EINS: SPEZIES
Dieses Kapitel stellt elf neue Spezies für die Lebensweg-Erschaffung vor. Sie repräsentieren nur einige der Spezies des Alpha-Quadranten, die mit ihren einzigartigen Talenten zur Vision von Zusammenhalt und Entdeckergeist in der Föderation beitragen. Abgänger der Akademie stammen nicht nur von Mitgliedswelten der Föderation, sondern auch von einer Vielzahl anderer Welten. Zusätzlich zu den hier vorgestellten Spezies des Alpha-Quadranten können Spieler und Spielleitung eigene Spezies erschaffen, die nie in den Serien oder Filmen zu sehen waren. Weitere Hinweise zu ungewöhnlichen und einzigartigen Charakteren finden Sie im Grundregelwerk auf Seite 112.

***Hinweise für die Spielleitung**: Spieler, die cardassianische Sternenflottenoffiziere oder solche der Ferengi spielen möchten, sollten diesen Wunsch mit der Spielleitung besprechen. Beide sind vor dem Jahr 2376 in offiziellen Sternenflotten-Kampagnen nicht als spielbare Spezies vorgesehen.*

SCHRITT ZWEI: HERKUNFT
Die Remmler-Phalanx auf Arkaria ist eine wichtige und dennoch abgelegene technische Anlage der Sternenflotte. Arkarianer kommen somit entweder von einer *Isolierten Kolonie* oder von einer *Sternenbasis*. Aurelianer führen ein abgeschiedenes und ruhiges Leben auf ihrem Heimatplaneten und die *Isolierte Kolonie* oder *Grenzwelt* sind beides passende Herkünfte. Die Arbazaner und Ktarianer bereisten die Sterne bereits ein Jahrhundert vor den Menschen und blicken auf eine lange Geschichte der interstellaren Kolonisation zurück. Die Herkünfte *Geschäftige Kolonie* und *Sternenbasis oder Raumschiff* eignen sich für beide Spezies gleichermaßen. Caitianer, Edosianer, Grazeriten und Haliianer stammen von Planeten, die für ihre naturbelassene Schönheit bekannt sind. Eine *Isolierte Kolonie* repräsentiert eine derartige Umwelt gut. Zaraniten kommen von einer kargen Welt, die nur wenige Humanoide versorgen kann. Das harte Leben auf einer *Grenzwelt* beschreibt diese Umgebung sehr passend.

NAMEN

Arkarianische Namen bestehen meist aus zwei oder drei Silben und enthalten meistens einen prominenten Vokal, der sich in jeder Silbe wiederholt. Arkarianer verwenden keine Nachnamen, um Familienzugehörigkeit zu kennzeichnen. Stattdessen wird ein Teil des Namens der Mutter in den Namen des Kindes eingebunden.

BEISPIELNAMEN:
Männliche Namen: Pemten, Vivik, Kopnon, Raksab, Navanat, Natsan, Imis, Anat, Hagan, Vilim, Sachan, Feder.
Weibliche Namen: Bracha, Achan, Teres, Arat, Sibinis, Urus, Latash, Saksah, Hannah, Kamala

AURELIANER

ALLE SPIELEPOCHEN

Aurelianer sind eine der wenigen vogelartigen Spezies in der Föderation und bekannt für ihr Studium der Geschichte und ihre Arbeit im Wissenschaftsrat der Föderation. Nur wenige Aurelianer dienen in der Sternenflotte, und dann überwiegend als Wissenschaftsoffiziere. Aurelianer haben eine Abneigung gegen geschlossene Räume und viele leiden unter einer milden Form von Klaustrophobie, was lange Dienstzeiten auf Raumschiffen umso schwieriger macht. Die meisten Aurelianer, die eine Karriere in der Sternenflotte anstreben, beantragen einen Posten in einer planetaren Einrichtung. Das ermöglicht ihnen, ihre Freizeit im Freien zu verbringen. Ihre Heimatwelt Aurelia ist ein ungewöhnlich großer Klasse-M-Planet, bedeckt mit weiten Steppen und lauen Wüsten. Die Aurelianer siedeln dort in natürlichen Mesaformationen. Obwohl sie der Föderation erst einige Jahrzehnte nach deren Gründung beigetreten sind, waren die Aurelianer bereits den frühen menschlichen Weltraumforschern bekannt.

***Beispielhafte Überzeugung**: Fliege hoch und erreiche Großartiges*

- **ATTRIBUTE:** +1 Wagemut, +1 Fitness, +1 Gespür
- **MERKMAL:** Aurelianer/-in. Aurelianer sind dank ihrer großen, muskulösen Flügel flugfähig. Sie können so in kurzer Zeit weite Strecken zurücklegen und Hindernisse am Boden überwinden. Sie verfügen zudem über scharfe Augen und einen natürlichen Richtungssinn, der sich am Magnetfeld eines Planeten orientiert. Nahezu alle Aurelianer leiden unter Klaustrophobie, wobei deren Ausprägung von Person zu Person variiert.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:



LUFTKAMPF

VORAUSSETZUNGEN: Aurelianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.

Wie die meisten Aurelianer vermeiden Sie Gewalt, verstehen aber, dass sie mitunter überlebenswichtig ist. Darüber hinaus haben Sie sogar gelernt, Ihre angeborene Flugfähigkeit dabei zu Ihrem Vorteil einzusetzen: Sie können sich mit einer *Einfachen Aktion* in eine beliebige Zone innerhalb *Weiter* (anstatt *Mittlerer*) *Reichweite* bewegen und dabei jede Erschwernis durch Hindernisse am Boden ignorieren. Die Schwierigkeit aller Aufgaben im Zusammenhang mit wetterbedingten Gefahren steigt in diesem Fall jedoch um 1. Sie erhalten zudem einen *Vorteil*, wenn Sie Ziele am Boden angreifen.

SCHARFE SINNE

VORAUSSETZUNGEN: Aurelianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.

Sie sind für Ihre scharfen Augen, Ihr Gehör und Ihren Richtungssinn bekannt. Sie senken die Schwierigkeit aller Aufgaben um 1, die dazu gedacht sind, auf Entfernung etwas wahrzunehmen.

NAMEN

Aurelianische Namen bestehen für gewöhnlich aus einer Reihe melodisch klingender Silben. Der Eigenname wird zuerst genannt, der Familien- oder Clansname als Zweites. Diese haben aber nur noch traditionelle Bedeutung, da die Aufteilung der aurelianischen Gesellschaft in Clans bereits vor langer Zeit abgeschafft wurde.

BEISPIELNAMEN:

Weibliche Namen: Manika-Esp, Sutrial-Jon, Loisma-Ne, Pipadi-Par, Inroha-Fe, Evaasa-Al
Männliche Namen: Jorenber-Le, Aleek-Om, Pealo-Dix, Tarieel-Er, Lovalga-Li, Dueyyit-Ne

CAITIANER

NUR IN DEN SPIELEPOCHEN DER ORIGINALSERIE UND DES NÄCHSTEN JAHRHUNDERTS

Die Caitianer sind eine zweibeinige katzenartige Spezies, deren Vertreter oft und schon seit langem in der Sternenflotte dienen. Ihr Heimatplanet Cait ist eine einladende Klasse-M-Welt, bedeckt mit weiten Grasebenen. Ausgedehnte Stadtkomplexe fügen sich übergangslos in die Umwelt ein, deren Schutz und Erhalt den Caitianern sehr wichtig ist. Caitianer sind als äußerst fähige und stolze Kämpfer bekannt, aber künstlerische und philosophische Leistungen sind in ihrer Gesellschaft ebenfalls hoch angesehen. Seit ihrer Aufnahme in die Föderation im späten 22. Jahrhundert dienen Caitianer auf allen Hierarchieebenen der Sternenflotte, bis hin zu hochrangigen Flaggoffizieren, und haben auch im Föderationsrat großen Einfluss. Caitianer sind im Schnitt etwas kleiner als die meisten anderen humanoiden Spezies. Damit sind sie etwas schwächer als Menschen, machen das aber mit Balance, Beweglichkeit und Geschicklichkeit mehr als wett. Caitianer sind eine der wenigen Spezies in der Sternenflotte mit einem Schwanz – was eine Änderung der Standarduniform erfordert.

***Beispielhafte Überzeugung**: Krieg ist Instinkt, Konflikt eine Kunst*

- **ATTRIBUTE:** +1 Wagemut, +1 Fitness, +1 Gespür
- **MERKMAL:** Caitianer/-in. Caitianer sind etwas kleiner (für gewöhnlich zwischen 1,50 und 1,70 Meter) und leichter als durchschnittliche Humanoiden. Sie verfügen immer noch über die einziehbaren Klauen und den flexiblen Schwanz ihrer evolutionären Vorfahren. Caitianer sind Fleischfresser und bevorzugen ihr Fleisch roh. Trotz ihrer Abkunft von Raubkatzen zählen sie zu den größten Poeten und Philosophen innerhalb der Föderation.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

ENTWAFFNENDES WESEN

VORAUSSETZUNGEN: Caitianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Trotz ihrer Reputation als wilde Krieger sind Caitianer überaus gesellig und haben ein sehr beruhigendes Wesen. In *Sozialen Konflikten* senken Sie die Schwierigkeit jeder Aufgabe, die dazu dienen soll, dass Ihr Ziel Ihnen vertraut oder sich entspannt, um 1.

GREIFSCHWANZ

VORAUSSETZUNGEN: Caitianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Die meisten Caitianer haben eine gewisse Kontrolle über ihren Schwanz, Sie jedoch haben mit viel Übung gelernt, Ihre Kontrolle über Ihren Schwanz weiter zu verstärken und können ihn nun wie eine zusätzliche Hand einsetzen. Sie dürfen deshalb einen zusätzlichen Ausrüstungsgegenstand halten und verwenden. Zudem erhalten Sie einen zusätzlichen W20 bei jeder Fitness-Aufgabe, die dazu dient, das Gleichgewicht zu wahren oder zu klettern.

NAMEN

Caitianer haben starke Bindungen an ihre Familienverbände und leiten auch ihre Namen von diesen ab. Der Klang der Namen hat oftmals eine fast melodische Qualität, dennoch haben die meisten humanoiden Spezies Schwierigkeiten, sie richtig auszusprechen – die Caitianer erzeugen extrem niederfrequente Vibrationen, die am äußersten Ende des menschlichen Gehörspektrums liegen.

BEISPIELNAMEN:
Weibliche Namen: J‘Aana, M‘ress, S‘isha, K‘irst, N‘Simi, H‘Lata, A‘Ahia, P‘Erone, C‘Nola, L‘Eni
Männliche Namen: R‘Than, C‘horn, Ur‘Barr, L‘Enton, H‘Sook, K‘Raka, A‘Outte, V‘Wilk, A‘Mathi, Z‘Thors



CARDASSIANER

NUR IN DER EPOCHE DES NÄCHSTEN JAHRHUNDERTS
Cardassianer sind große, grauhäutige Humanoide mit ausgeprägten Wulsten auf ihren Körpern und im Gesicht. Kaum eine Spezies gilt als unbeliebter und kaum einer Spezies bringen andere Völker mehr Misstrauen entgegen als den Cardassianern. Ihre Kunst, Musik und Poesie kann sich zwar mit den kulturellen Errungenschaften anderer Zivilisationen messen, bekannt sind die Cardassianer allerdings für ihre Staatstreue, ihre aggressiven militärischen Taktiken und ihren absoluten Glauben an die eigene Überlegenheit. In ihrer Gesellschaft steigt man mit Leistung und vorzeigbaren Erfolgen auf. Dies hat eine herrschende Klasse durchtriebener und strategisch denkender Individuen hervorgebracht, die von ihren Untergebenen und Familien unbedingte Ergebenheit erwarten. Die Cardassianer sind zwar technologisch nicht auf demselben Stand wie die Föderation, die rücksichtlose Effizienz ihrer Regierung und die ihres Militärs machten sie jedoch in den kriegerischen Auseinandersetzungen der letzten Jahrzehnte zu ebenbürtigen Kontrahenten.

Von Natur aus misstrauisch, brüsten sich die Cardassianer mit einem der effektivsten Geheimdienste des Alpha-Quadranten, der selbst dem romulanischen Tal Shiar Konkurrenz macht – dem Obsidianischen Orden. Cardassianer setzen Misstrauen mit Weisheit gleich und ältere, respektierte Cardassianer geben diese Philosophie an die nachfolgenden Generationen weiter. Andere Mächte des Quadranten mögen davon abgestoßen sein, aber die Cardassianer glauben, dass jede Handlung gerechtfertigt ist, wenn sie das gewünschte Ergebnis herbeiführt. Und sie haben keine Skrupel, alles und jeden für das Vorankommen der Cardassianischen Union zu benutzen, zu unterwerfen und zu erpressen.

***Beispielhafte Überzeugung**: Staat – Familie – Individuum*

- **ATTRIBUTE:** +1 Konzentration, +1 Ausstrahlung, +1 Verstand
- **MERKMAL:** Cardassianer/-in. Cardassianer besitzen eine außergewöhnliche mentale Disziplin und haben üblicherweise ein fotografisches Gedächtnis – das Resultat intensiven Trainings während der Kindheit. Sie sind intolerant gegenüber kalten Umgebungen, fühlen sich bei höheren Temperaturen aber wohl. Das cardassianische Gehör ist nicht ganz so fein wie das der Menschen und grelles Licht ist ihnen unbehaglich. Bei vielen Völkern des Alpha-Quadranten – insbesondere bei den Bajoranern, deren Heimatwelt sie für mehrere Jahrzehnte besetzten – haben die Cardassianer einen schlechten Ruf.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

DER ZWECK HEILIGT DIE MITTEL
VORAUSSETZUNGEN: Cardassianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Wenn Sie eine *Direktive hinterfragen*, erhalten Sie einen zusätzlichen W20 – zusätzlich zu allen anderen eventuellen Vorteilen.

ORGANISIERTER VERSTAND
VORAUSSETZUNGEN: Cardassianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Wann immer Sie *Momentum* für *Information erlangen* ausgeben, sinkt die Schwierigkeit Ihrer nächsten Aufgabe um 1, sofern diese in irgendeiner Weise einen Bezug zu der so erlangten Information hat.

PFLICHT UND DISZIPLIN
VORAUSSETZUNGEN: Cardassianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Wenn Sie einen Vorgesetzten bei einer Aufgabe *unterstützen*, erhält der oder die Vorgesetzte ein Punkt Bonus-*Momentum*, sofern die Aufgabe erfolgreich ist.

VON NATUR AUS MISSTRAUISCH
VORAUSSETZUNGEN: Cardassianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Sie dürfen bei allen Aufgaben, die dazu dienen, versteckte Feinde, Fallen, oder andere Gefahren zu entdecken, einen W20 neu würfeln.

NAMEN
Cardassianische Namen setzen sich aus einem Eigennamen und einem Familiennamen zusammen. Cardassianer geben aber ihren Familiennamen nur denjenigen preis, zu denen sie eine sehr enge Beziehung unterhalten. Allen anderen nennen sie ausschließlich ihren Eigennamen. Männliche Eigennamen bestehen meist aus zwei oder drei Silben und neigen dazu, sich aus harten Lauten zusammenzusetzen. Frauen erhalten dagegen eher weiche, fast melodisch klingende Namen.

BEISPIELNAMEN:
Weibliche Namen: Mesha, Eskei, Asha, Brocai, Zarale, Marata, Itea, Risha, Gaska, Kosha, Alissa, Marei, Esha, Seam, Dearei
Männliche Namen: Trula, Ganem, Jolort, Setem, Dukat, Meket, Corak, Seltan, Revok, Ekoor, Hadar, Telak, Kovat, Yaltar
Familiennamen: Priman, Aanrad, Drat, Rin, Liat, Moset, Tain, Lang, Pa'Dar, Dal, Ghemor, Belor, Prin, Oddat, Zenal

PERSÖNLICHE KORRESPONDENZ

TAKOR NELITZA

Takor –

deine letzte Zahlung fiel zu gering aus und wenn du nicht mehr Geld schickst, werden wir Daril nicht mehr viel länger beherbergen. Als du – unverheiratet und schwanger – zu uns kamst, haben wir dich aus der Güte unserer Herzen aufgenommen. Nun, da du eine bekannte Wissenschaftsministerin bist, erwarten wir eine gleichwertige Entschädigung. Als du mit dieser törichten Bitte an uns herangetreten bist, deinen bajoranischen Liebhaber zu verstecken, haben wir – ebenfalls aus der Güte unserer Herzen – nur ihn gemeldet, und nicht dich. Wir haben dein Halbblut auch nicht ausgeliefert, denn das arme Ding kann nichts für seine Eltern. Er ist bereits zur Hälfte Bajoraner. Lass uns nicht auch noch den Sohn einer Schuldnerin aus ihm machen.

Oh, noch eine letzte Sache: Als Kleinkind ließ sich seine bajoranische Herkunft leichter verbergen, doch die Anzeichen werden nun immer offensichtlicher. Wenn du ihm nicht bald die nötigen chirurgischen Eingriffe verschaffst, werden wir ihn nicht länger bei uns behalten können. Denk nur an den Skandal, der dadurch ausgelöst würde!

Deine Mutter,
Danax

EDOSIANER

NUR IN DEN SPIELEPOCHEN DER ORIGINALSERIE UND DES NÄCHSTEN JAHRHUNDERTS

Bei den Edosianern handelt es sich um eine Spezies mit drei Armen und drei Beinen. Auch wenn die Edosianer keine Föderationsmitglieder sind, verbindet beide doch ein langes, wenn auch lockeres Bündnis, das seit der Zeit ihres ersten Kontakts besteht. Es ist selten, wenn auch nicht undenkbar, dass Edosianer in der Sternenflotte dienen. Die edosianische Kultur strebt nach Selbstbesinnung und einer akribisch genauen Aufzeichnung der Geschichte. Genealogie nimmt einen viel höheren Stellenwert als in anderen Kulturen ein und Edosianer können die Linie ihrer Vorfahren über mehrere Jahrtausende hinweg zurückverfolgen. Edosianer sind langlebiger als selbst Vulkanier, deshalb ist es nicht unüblich, dass sie sich über Jahrzehnte mit einem Studiengebiet beschäftigen, sich danach jedoch ganz anderen Interessen zuwenden. Exobiologen sind immer wieder davon fasziniert, dass Edosianer mit ausreichend Übung die Fähigkeit erlangen, bestimmte Regionen ihres Gehirns je einem ihrer Arme zuzuordnen. Sie können so allen Armen gleichzeitig ihre volle Aufmerksamkeit schenken und sie mit nahezu voller Leistungsfähigkeit für unterschiedliche Aufgaben einsetzen.

***Beispielhafte Überzeugung**: Die richtige Perspektive schafft das Verständnis*



- **ATTRIBUTE:** +1 Fitness, +1 Gespür, +1 Verstand
- **MERKMAL:** Edosianer/-in. Mit ihren drei Beinen sind Edosianer etwas langsamer als die meisten Humanoiden, dafür jedoch sehr viel standsicherer. Mit drei unabhängig voneinander einsetzbaren Armen können sie mehrere Arbeitsstationen oder Kontrollen gleichzeitig bedienen. Sie sind langlebig und sinnieren häufig und lange über tiefgehende Fragestellungen, was andere dann oft als antisoziales Verhalten missverstehen. Ihre Langlebigkeit verschafft Edosianern eine einzigartige Perspektive und sie sind oftmals – nach Jahrzehnten der Erfahrung und der breitgefächerten Studien – in der Lage, sich an Details und Fakten von Disziplinen außerhalb ihres Fachgebiets zu erinnern.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

MULTITASKING

VORAUSSETZUNGEN: Edosianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Sie sind aufgrund umfassender Übung und mit großer Anstrengung in der Lage, Ihre Aufmerksamkeit und Gedanken gezielt aufzuteilen und können mit jedem Arm vollkommen unabhängig von den anderen arbeiten. Sie dürfen 3 *Momentum* ausgeben, um bis zum Ende der laufenden Szene den spieltechnischen Vorteil einer zusätzlichen Führungsoffiziersrolle zu erhalten. Dieses Talent darf nur ein Mal pro Mission verwendet werden.

WEITSICHT

VORAUSSETZUNGEN: Edosianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Durch Ihre extrem lange Lebensspanne begreifen und erlernen Sie neues Wissen viel rascher und gründlicher als die meisten anderen. Wenn Sie einen Meilenstein einsetzen, um einen Fokus auszutauschen, dürfen Sie zwei Fokusse austauschen.

NAMEN

Durch ihre evolutionär bedingte Betonung der Zahl Drei sind edosianische Namen typischerweise dreisilbig – obwohl zweisilbige Namen auch nicht vollkommen ungewöhnlich sind. Edosianer verwenden keine Nachnamen oder Familiennamen. Um zwischen zwei Edosianern mit gleichem Namen zu unterscheiden, wird stattdessen die Region, Stadt oder Nachbarschaft genannt, in der sie geboren wurden.

BEISPIELNAMEN:

Weibliche Namen: Nitemi, Besheri, Unora, Kribara, Zamare, Cayamen, Elanwa, Matawa, Bodanie, Awiwa

Männliche Namen: Ainbelad, Arex, Ropetir, Elwomo, Cargarin, Manoko, Nusien, Joelpo, Darame, Nileber

FERENGI

NUR IN DER EPOCHE DES NÄCHSTEN JAHRHUNDERTS

Ferengi sind unscheinbare Humanoide von kleiner Statur mit großen Ohren, spitzen Zähnen und markanten Stirnwölbungen. Auch wenn die Ferengi auf der Suche nach Profit und vorteilhaften Geschäftsabschlüssen schon seit langem zwischen den Sternen reisen, fand der offizielle Erstkontakt mit der Föderation erst 2364 statt. Seitdem findet man die Ferengi fast überall, wo Profit gemacht werden kann. Nahezu die gesamte Kultur, Regierung und das Wertesystem der Ferengi basieren auf der Aneignung und dem Erhalt von Vermögen – was ihnen einen Ruf als gierige, doppelzüngige und hinterhältige Händler und Betrüger einbrachte. Es gibt zwar Ferengi, die nicht von der Anhäufung von Reichtümern und dem eigenen sozialen Aufstieg besessen sind – aber nur wenige, und andere Ferengi schauen mit Verachtung auf sie herab. In einer auf Handel und Gewerbe ausgerichteten Gesellschaft gibt es nur wenige zentralisierte staatliche Organe, die sich nicht mit Geschäften und deren Regulierung befassen. Die Ferengi-Allianz ist ein Zusammenschluss von privaten Unternehmen und Konzernen, auf deren Grundbesitz der territoriale Anspruch der Ferengi fußt. Die Allianz unterhält kein stehendes Militär, sondern verlässt sich auf Freibeuter und Bündnisse mit anderen Spezies. Die Kultur der Ferengi ist äußerst chauvinistisch und Frauen werden als Besitz angesehen: „Weibliche“ dürfen keinen Handel treiben, Eigentum ihr Eigen nennen, erben, und nicht einmal Kleidung tragen. Das hält die wirklich ehrgeizigen und ambitionierten Ferengi-Frauen aber kaum zurück, und so, wie die Dinge in der Galaxis liegen, könnte bald die Zeit für eine Veränderung gekommen sein.

***Beispielhafte Überzeugung**: 41. Erwerbsregel – Profit an sich ist bereits Belohnung genug*



- **ATTRIBUTE:** Konzentration +1, Gespür +1, Ausstrahlung +1
- **MERKMAL:** Ferengi. Die Ferengi-Physiologie eignet sich nicht für intensive körperliche Aktivität und auch ihre Kultur würdigt solche Entbehrungen nicht, obwohl sie eine recht hohe Widerstandskraft gegen viele weit verbreitete Krankheiten haben. Ferengi haben ein außerordentlich gutes Gehör und hochempfindliche Ohren, was aber auch bedeutet, dass intensive Geräusche (und physische Gewalt gegen ihre Ohren) starke Schmerzen verursachen können. Ihre ungewöhnliche Hirnstruktur verhindert, dass Telepathen ihre Gedanken lesen. Kulturell sind Ferengi auf Erwerb fixiert und betrachten das Ansammeln von Reichtümern als höchste Tugend. Obwohl ihnen deswegen der Ruf anhängt, ausgezeichnete und harte Verhandler zu sein, werden sie ebenso oft als doppelzüngig und manipulativ angesehen.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

HÖRE ALLES, GLAUBE NICHTS

VORAUSSETZUNGEN: Ferengi, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Die Schwierigkeit aller *Sozialen Konflikte*, um Sie zu betrügen oder zu täuschen, ist um 1 erhöht.

JEDER MANN HAT SEINEN PREIS

VORAUSSETZUNGEN: Ferengi, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Wenn Sie sich in einem *Sozialen Konflikt* befinden und sich die andere Partei bestechen, kaufen oder anderweitig durch finanzielle Gegenleistungen beeinflussen lässt, erhalten Sie einen zusätzlichen W20.

WISSEN IST GLEICH PROFIT

VORAUSSETZUNGEN: Ferengi, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Wenn Sie *Momentum* für *Informationen erlangen* ausgeben, wird ein zusätzliches *Momentum* zum *Momentum*vorrat der Gruppe hinzugefügt, nachdem alle *Momentum*-Einsätze abgearbeitet worden sind.

NAMEN

Namen der Ferengi bestehen meist aus ein bis drei Silben und es werden harte Laute bevorzugt. Auch wenn die familiären Beziehungen zwischen Ferengi recht eng sind, verwenden sie keine Familien- oder Nachnamen.

BEISPIELNAMEN:
Weibliche Namen: Bosha, Olene, Ishka, Helsel, Gela, Isall, Norvira, Vena, Ganka, Yaldis, Pav
Männliche Namen: Lexor, Nurpax, Nog, Kakag, Frector, Quark, Frink, Torta, Rom, Zek, Gigix

GRAZERITEN

NUR IN DER EPOCHE DES NÄCHSTEN JAHRHUNDERTS

Die Heimatwelt der friedliebenden Grazeriten, Grazer, ist eine raue Welt, die am äußersten Ende der Klasse-M-Klassifikation liegt. Die drei Hauptkontinente sind vor allem mit ausgedehnten Gebirgszügen bedeckt, die eine Höhe von bis zu 10 Kilometern über dem Meeresspiegel erreichen. Ihre Evolution hat den Grazeriten nicht nur humanoide Züge verliehen, sondern auch die von Boviden, was ihnen ein ziegenartiges Aussehen gibt. Grazeriten sind von Natur aus neugierig, besitzen eine tiefsitzende Abneigung gegen Konflikte und gehen ihnen, wann immer möglich, aus dem Weg. Als Offiziere in der Sternenflotte verfolgen Grazeriten Karrieren in fast allen Abteilungen, es kommt jedoch äußerst selten vor, dass sie als Sicherheitsoffiziere dienen. Grazeriten halten es für unhöflich (geradezu anstößig) die eigenen Hörner und Hände unbedeckt zu lassen – weshalb man sie meist nur mit Handschuhen und gewickelten Kopftüchern sieht.

***Beispielhafte Überzeugung**: Geduldiges Beobachten führt zu den besten Ergebnissen*

- **ATTRIBUTE:** +1 Konzentration, +1 Gespür, +1 Ausstrahlung
- **MERKMAL:** Grazerit. Grazeriten besitzen starke Kiefermuskeln und strapazierfähige Zähne, die es ihnen erlauben, sich durch eine überraschende Anzahl harter Materialien zu kauen. Trotz dieser Tatsache können sie anorganische Materialien nicht verdauen und haben bedingt durch ihren evolutionären Vegetarianismus Schwierigkeiten, Fleisch zu verdauen. Über ihrer Stirn wächst ein Paar stabile Hörner, die sich in den allermeisten Fällen nach hinten neigen. Auch die Finger der Grazeriten, die sich aus Hufen entwickelten, enden in äußerst dichten Fingernägeln, die ihr volles Körpergewicht halten können und sie zu exzellenten Kletterern machen.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

GEMEINSCHAFTSORIENTIERT

VORAUSSETZUNGEN: Grazerit, oder Erlaubnis der Spielleitung.

Grazeriten verfügen über einen starken Gemeinschaftssinn und arbeiten sehr gut mit anderen zusammen. Wann immer Sie einen anderen Charakter *unterstützen*, erhöht sich Ihre *Fokusspanne* – also der Wert, der bestimmt, ob Sie 2 Erfolge statt einem generieren – für diese Aufgabe um 1.

HÖRNERSINN

VORAUSSETZUNGEN: Grazerit, oder Erlaubnis der Spielleitung.

Sie gehören einer kleinen Minderheit der Grazeriten an, die mit hohlen Hörnern auf die Welt gekommen sind. Diese seltene genetische Variation verleiht Ihnen ein hochempfindliches Sinnesorgan, das selbst geringste Veränderungen im Luftdruck, Schall und allen Formen von Vibrationen wahrnimmt. Wann immer Sie eine Aufgabe versuchen, um Geräusche oder andere Formen von Vibrationen zu entdecken oder zu untersuchen, können Sie einen W20 erneut würfeln.

NAMEN

Grazeritische Namen bestehen aus einem Vornamen (weitergegeben über den Vater) und einem Familiennamen (weitergegeben über die Mutter), die zu einem einzelnen Namen kombiniert werden. Dieser Name wird oft – und fälschlich – für zwei separate Namen gehalten. Grazeriten merken diesen Fehler aber nur selten an, da sie es für unhöflich und aggressiv halten, Fremde zu berichtigen.

BEISPIELNAMEN:

Weibliche Namen: Anmer-Tasik, Erasmo-Tes, Saburo-Taff, Jaresh-Inyo, Zenko-Arwi, Jacus-Kelle, Luciro-Asi

Männliche Namen: Milina-Summ, Photine-Mon, Maevra-Rewe, Tanti-Gome, Mintu-Tian, Natali-Leag



HALIIANER

NUR IN DER EPOCHE DES NÄCHSTEN JAHRHUNDERTS
Die Heimatwelt der Haliianer – der Föderationsplanet Halii – ist berühmt für seine Kristallformationen und wunderschönen Wasserfälle. Als eine der wenigen telepathischen Spezies in der Föderation besitzen die Haliianer viele gesellschaftliche Feinheiten, die auch anderen telepathischen oder empathischen Spezies zu eigen sind, zum Beispiel den Betazoiden. Haliianern fällt es allerdings schwer, eine tiefergehende Beziehung zu Nicht-Haliianern aufzubauen, sodass sie leider nur selten mit anderen Föderationsspezies interagieren. Ihre telepathischen Fähigkeiten machen sie in sozialen Situationen, je nach individueller Ausprägung, entweder viel empfänglicher für körperlichen Kontakt oder sie vermeiden Berührungen in derartigen Situationen komplett. Haliianer kennen und begehen zudem viele Feiertage, bei denen fast immer Musik eine Rolle spielt.

***Beispielhafte Überzeugung**: Jede Geschichte hat mehr als nur eine Seite*

- **ATTRIBUTE:** +1 Wagemut, +1 Gespür, +1 Ausstrahlung
- **MERKMAL:** Haliianer/-in. Äußerlich ähneln die Haliianer anderen humanoiden Spezies der Föderation, bis auf eine ausgeprägte Auswölbung entlang der Nasenwurzel und knapp über den Brauen. Haliianer pflegen häufig enge familiäre Beziehungen und begehen zahlreiche Feste und Feiertage. Wie andere telepathische Spezies auch, fällt es Haliianern schwer, andere zu hintergehen, und sie missverstehen gegen sie gerichtete Täuschungsversuche oft.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

BERÜHRUNGSEMPATHIE

VORAUSSETZUNGEN: Haliianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Haliianer verfügen über geringe empathische Fähigkeiten, die ohne einen Canar-Fokuskristall allerdings auf Berührung begrenzt sind. Wenn Sie andere Charaktere berühren, können Sie die Emotionen dieses Individuums wahrnehmen und mit anderen Empathen oder Telepathen sogar telepathisch kommunizieren. Sie können nicht einfach die Entscheidung treffen, die Emotionen von Wesen, zu denen Sie Kontakt hergestellt haben, nicht wahrzunehmen, es sei denn, diese besitzen eine Resistenz gegen Telepathie. Es kann Mühe und eine Aufgabe erfordern, um auf diese Weise Informationen von Individuen zu erhalten, die gegen bestimmte Formen von Telepathie resistent sind. Auf diese Weise erlangte Informationen können in *Sozialen Konflikten* oft als Vorteil eingesetzt werden.

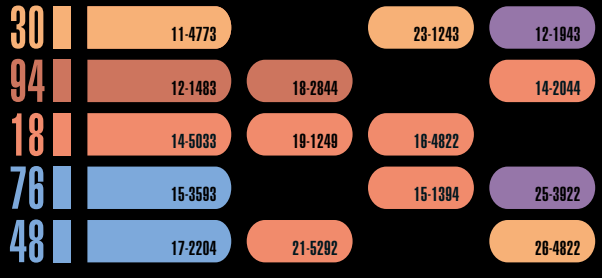
GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

VORAUSSETZUNGEN: Haliianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Sie können Ihre Aufmerksamkeit von einem Moment zum anderen auf eine neue Aufgabe richten. Sie können die Arbeit an dieser zweiten Aufgabe beginnen, während Sie die ursprüngliche zeitweilig ruhen lassen. Das kann Beobachtern undiszipliniert oder unkonzentriert erscheinen, für Sie ist es aber einfach nur eine effektive Methode, mehrere Aufgaben gleichzeitig zu bewältigen. Wann immer Sie sich an einer *Herausforderung* beteiligen, dürfen Sie dieses Talent nutzen, um zwei Aufgaben gleichzeitig zu versuchen. Der Versuch wird gegen die höhere Schwierigkeit der beiden Aufgaben und mit dem zu dieser Aufgabe passenden Würfelpool gewürfelt. Erfolge werden so gleichmäßig wie möglich auf die beiden Aufgaben verteilt. Bei Verwendung dieses Talents erhöht sich die *Komplikationsspanne* um 1 und alle dabei auftretenden *Komplikationen* können, sofern es passt, jeder der beiden Aufgaben zugeordnet werden.

NAMEN

Haliianer haben ähnliche Namenskonventionen wie viele andere humanoide Spezies. Ihre Eigennamen erhalten sie von ihren Eltern, wobei die Mutter in der haliianischen Kultur das letzte Wort hat. Familiennamen werden fast ausschließlich über die väterliche Linie weitergegeben. Haliianer mit ihrem vollen Namen anzusprechen, impliziert sowohl enorme Vertrautheit als auch große Wut auf oder Frustration über den so Angesprochenen.

BEISPIELNAMEN:
Weibliche Namen: Lympia, Nathali, Angeal, Aquiel, Camil, Laura, Sondra, Jardine, Anisa, Sabia
Männliche Namen: Franic, Goker, Rowlan, Devar, Atall, Ordst, Jayce, Valtern, Cale, Nereus, Norrish
Nachnamen: Mahki, Santosi, Uhnari, Kinge, Rozenn, Terzi, Abeln, Kedzi, Albini, Nani, Apito



ZUFALLSTABELLE FÜR SPEZIES IN DER STERNENFLOTTE: ALPHA-QUADRANT

SPEZIES	W20 ENTERPRISE	W20 ORIGINALSERIE	W20 DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT
Andorianer	1-2	1-2	1
Arbazaner	3-4	3-4	2
Bajoraner	-	-	3-4
Betazoiden	-	-	5-6
Caitianer	-	5	7
Denobulaner	5-6	6-7	8
Edosianer	-	8	9
Grazeriten	-	-	10
Menschen	7-16	9-14	11-15
Tellariten	17-18	15-16	16
Trill	-	17	17
Vulkanier	19-20	18-19	18-19
Zaraniten	-	20	20

Diese Tabelle zeigt einige der häufigsten, aber nicht alle Spezies der Sternenflotte.

KTARIANER

NUR IN DER EPOCHE DES NÄCHSTEN JAHRHUNDERTS

Ktarianer sind eine physiologisch vielfältige Spezies von der Föderationswelt Ktaris. Sie sind eine der Spezies, die eine eigene Raumschiffflotte unterhält. Ktarianische Handels- und Militärschiffe sind ein gewohnter Anblick im gesamten Föderationsraum. Die Flotte wird als Reserveeinheit betrachtet und kann in Notsituationen dem Kommando der Sternenflotte unterstellt werden. Anders als bei den meisten Spezies in der Föderation gehören die Ktarianer zwei unterschiedlichen Spezies an, die sich parallel zueinander entwickelten – die eine mit einer vertikal in zwei Hemisphären geteilten Stirn, die andere mit einem senkrechten Knochenkamm entlang der Stirnmitte. Ihre Vermischung führte dazu, dass Ktarianer die Merkmale beider Spezies in sich tragen. Das Aussehen ihrer Nachkommen ist äußerst schwer vorherzusagen – auch und vor allem dann, wenn sich Ktarianer mit anderen Spezies fortpflanzen. Gerüchten zufolge sind die Miradornen ein Ableger dieser Spezies, aber die zurückgezogene Lebensweise der Miradornen macht eine Überprüfung schwer.

***Beispielhafte Überzeugung**: Halte bis zum Ende den Kurs*

- **ATTRIBUTE:** +1 Konzentration, +1 Fitness *oder* Ausstrahlung, +1 Verstand
- **MERKMAL:** Ktarianer/-in. Ktarianer sind ein abgehärtetes Volk, verfolgen ihre Ziele unnachgiebig und mit großer Entschlossenheit. Die Vermischung der zwei einheimischen Spezies führte dazu, dass Ktarianer das Beste aus beiden in sich tragen: Sie sind körperlich fit und schlagfertig, sodass sie sich leicht an neue Bedingungen und Situationen anpassen. Ktarianer beginnen Verhandlungen nur ungern, wenn sie sich nicht in der besseren Verhandlungsposition sehen.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:



FEST ENTSCHLOSSEN

VORAUSSETZUNGEN: Ktarianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Ktarianer haben den wohlverdienten Ruf, sich einer gesetzten Aufgabe vollkommen zu verschreiben, deshalb sind Sie unbeirrbar und fest entschlossen, jedes Vorhaben erfolgreich abzuschließen. Wenn Sie bei einer Aufgabe Erfolg haben, für die Sie *Entschlossenheit* ausgeben konnten, sich aber dafür entschieden haben, es nicht zu tun, können Sie stattdessen 3 *Momentum* ausgeben, um einen Punkt *Entschlossenheit* zu erhalten. Dieses Talent darf nur ein Mal pro Mission eingesetzt werden.

VERHANDLUNGSSTÄRKE

VORAUSSETZUNGEN: Ktarianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Ktarianer hassen es, zu verhandeln, es sei denn, sie sehen sich im Vorteil. Wenn Sie sich in einem *Sozialen Konflikt* befinden und zu verhandeln versuchen, dürfen Sie daraus zweimal einen *Vorteil* ziehen, wobei diese Vorteile unterschiedlich angewendet werden müssen. Dieses Talent darf nur ein Mal pro Szene eingesetzt werden.

NAMEN

Ktarianische Namen sind so vielfältig wie die beiden Spezies, die sie tragen. Manche sind einfach und bestehen aus ein bis drei Silben, andere wiederum aus bis zu acht Silben. Die meisten Namen folgen familiären oder geographischen Traditionen, wobei Ktarianer, unabhängig von ihrer Herkunft, nur selten Nachnamen tragen.

BEISPIELNAMEN:

Weibliche Namen: Nives, Etana, Milosama, Brunmohley, Jezas, Selit, Meriana, Reginalundula

Männliche Namen: Rafen, Tomishamin, Lazos, Mizan, Dukannigarm, Koolen, Barhenk, Greskrendtegk

ZARANITEN

NUR IN DEN SPIELEPOCHEN DER ORIGINALSERIE UND DES NÄCHSTEN JAHRHUNDERTS

Zaraniten sind eine humanoide Spezies mit einem markanten, haarlosen Schädel. Sie stammen von Zaran II, einem Klasse-K-Planeten mit niemals enden wollender vulkanischer Aktivität, der ein blühendes Ökosystem auf Basis von Chemosynthese hervorgebracht hat. Zaraniten atmen diese toxische Atmosphäre, in der sie sich entwickelt haben und die für die meisten Föderationsspezies tödlich ist. Außerhalb ihrer Heimatwelt tragen sie deshalb Atemgeräte, die sie mit der notwendigen Gasmixtur versorgen. Zudem sind ihre Augen äußerst lichtempfindlich, da Zaran ständig von vulkanischen Aschewolken bedeckt ist, was einen Augenschutz erfordert. Dennoch dienen viele Zaraniten in der Sternenflotte und das Ingenieurkorps hat standardisierte Module entwickelt, um die Atmosphäre in Mannschaftsquartieren ihren Bedürfnissen anzupassen. Der unangenehme Nebeneffekt besteht darin, dass zaranitische Offiziere dadurch oft von ihren Mannschaftsmitgliedern isoliert werden. Ihre einzigartige Physiologie, die Abhängigkeit von Atemgeräten und ihre angeborene Widerstandsfähigkeit machen die Zaraniten zu einer der wenigen Spezies in der Sternenflotte, die im Vakuum des Weltraums überleben können.

***Beispielhafte Überzeugung**: Je härter die Haut, umso härter das Wesen*

- **ATTRIBUTE:** +1 Konzentration, +1 Fitness, +1 Verstand
- **MERKMAL:** Zaranit/-in. Zaraniten sind sehr zäh, immun gegen toxische Gase und können selbst im Vakuum überleben, sofern ihre Atemgeräte funktionieren. Ihre Augen sind lichtempfindlich, solange sie ihren Augenschutz tragen, sind sie jedoch vor Komplikationen in Zusammenhang mit grellem Licht geschützt. Die meisten Zaraniten sind freundlich, wenn auch etwas zurückhaltend. Neben dem Dienst in der Sternenflotte besetzen Zaraniten auch viele Posten in der wissenschaftlichen Gemeinschaft und im diplomatischen Corps der Föderation.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

GEHÄRTETE HAUT

VORAUSSETZUNGEN: Zaranit/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.

Die zaranitische Haut ist extrem widerstandsfähig und widersteht hohem Druck, extremen Temperaturen und Säurekonzentrationen, die für andere Spezies tödlich wären. Aus diesem Grunde erhalten Sie 2 Punkte natürlichen *Widerstand*.

MULTISPEKTRALE SICHT

VORAUSSETZUNGEN: Zaranit/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.

Zaraniten nehmen ein breiteres Lichtspektrum wahr als die meisten Humanoiden. Sie erhalten ein Bonus-*Momentum* bei Aufgaben zur Wahrnehmung, die mit dem Sehsinn zusammenhängen. Dieses *Momentum* kann nur zum *Informationen erlangen* eingesetzt werden.

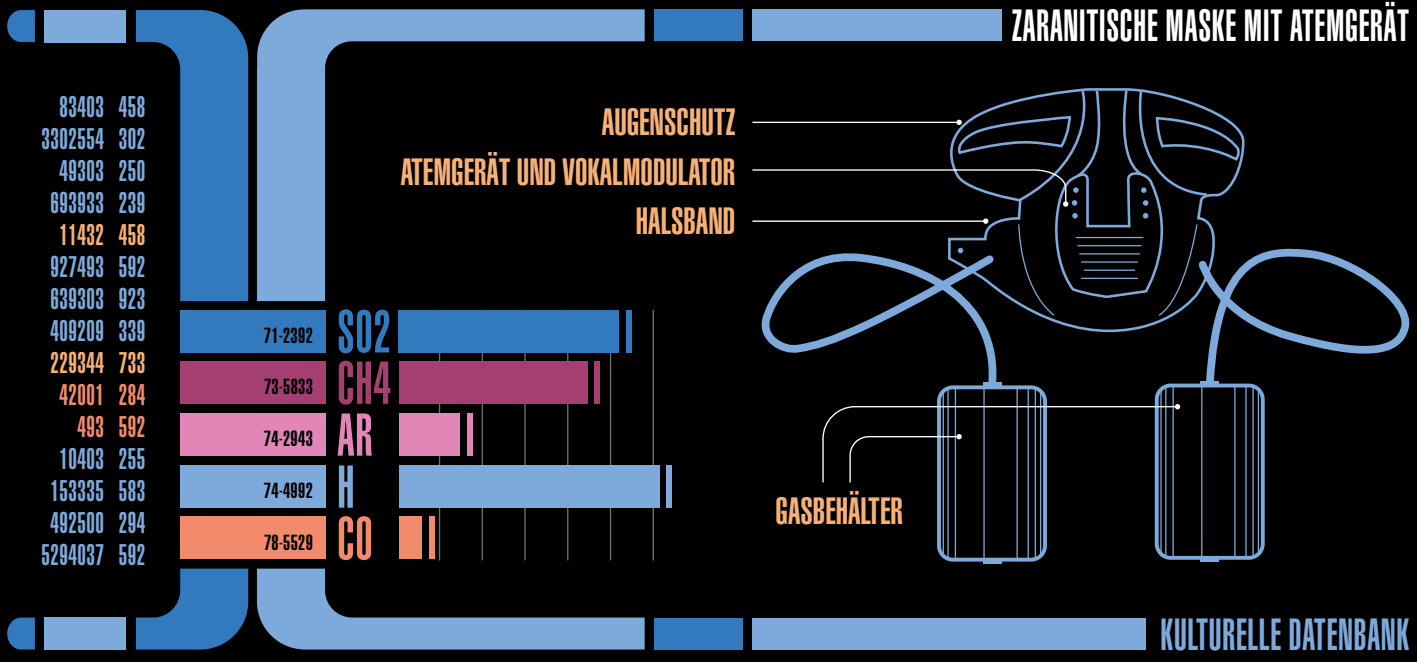
NAMEN

Zaranitische Namen sind für die meisten Spezies – einschließlich Menschen – unaussprechlich. Die unumgänglichen Atemgeräte verzerren zudem ihre Aussprache. Die anpassungsfähigen Zaraniten verwenden deshalb schon seit langer Zeit „öffentliche Namen“, die sie Vertretern anderer Spezies gegenüber benutzen.

BEISPIELNAMEN:

Männliche Namen: Castel, Makan, Keshen, Shrive, Rayan, Perraul, Jossmah, Kantasen, Noorber, Vosgi

Weibliche Namen: Doraki, Neelu, Ayami, Karis, Elensa, Irinu, Kiran, Tristi, Lyudmi, Natelani, Adelyna



KAPITEL 04.00

RAUMSCHIFFE DES ALPHA-QUADRANTEN

72979182092212
48294110483



04.10 CARDASSIANISCHE RAUMSCHIFFE 084

04.20 RAUMSCHIFFE DER FERENGI UND FREIHÄNDLER 087

04.30 BREEN-RAUMSCHIFFE 089

04.40 TALARIANISCHE RAUMSCHIFFE 092

04.50 THOLIANISCHE RAUMSCHIFFE 094

RAUMSCHIFFE DES ALPHA-QUADRANTEN

CARDASSIANISCHE RAUMSCHIFFE

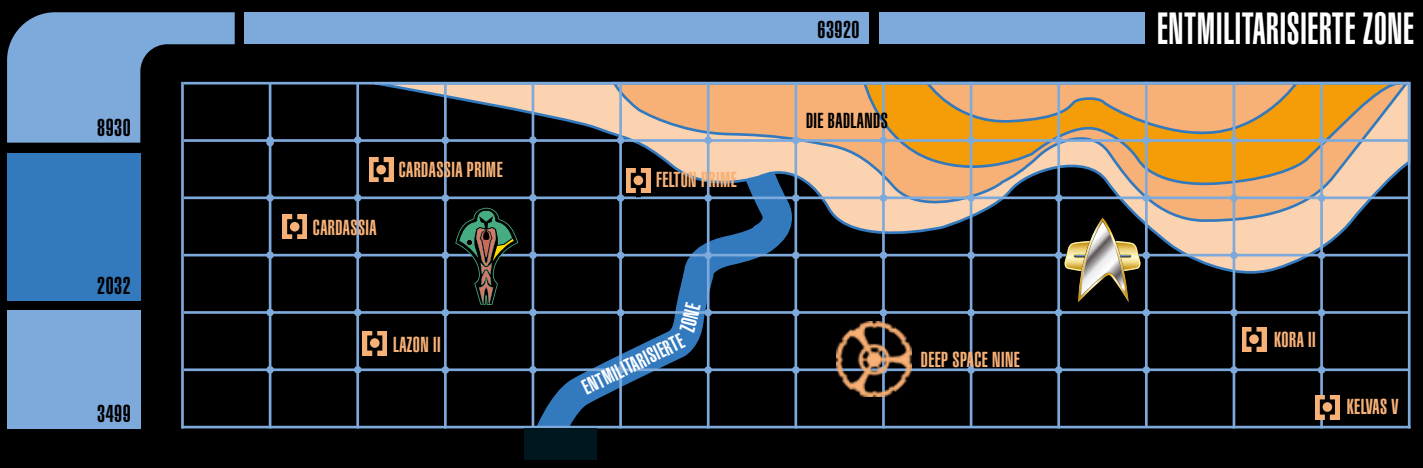
„CARDASSIA WIRD BIS ZUM TAGESANBRUCH WIEDER EINS SEIN. ALLES, WAS WIR VERLOREN HABEN, WIRD WIEDER UNS GEHÖREN. UND JEDER, DER ES WAGT, SICH UNS IN DEN WEG ZU STELLEN, WIRD VON UNS VERNICHTET."

—GUL DUKAT

KORVETTE DER HIDEKI-KLASSE

ÜBERBLICK: Die Cardassianische Union verließ sich in ihrer langen Militärgeschichte vor allem auf eine einzige Klasse von Raumschiffen, die *Galor*-Klasse. Einerseits, um während ihrer zahlreichen Eroberungskriege die Zahl der Lieferketten zu minimieren, und andererseits, um während vieler Jahrzehnte der Armut und Hungersnöte Ressourcen zu sparen. Nach der Besatzung Bajors und im Verlauf des Kriegs zwischen der Föderation und den Cardassianern in den 2340ern und 2350ern änderte sich diese Philosophie. Ein Beispiel für diesen Sinneswandel war die Entwicklung der Korvette der *Hideki*-Klasse. Für den Einzeleinsatz zu schwach, sind diese Korvetten in Geschwadern eine effiziente Einsatzmöglichkeit von Ressourcen und eingespielten Mannschaften.

FÄHIGKEITEN: Die *Hideki*-Klasse unterscheidet sich von der allgegenwärtigen *Galor*-Klasse nicht nur durch ihre geringere Größe. So hat das Standarddesign einen Mangel an Energiewaffen und besitzt lediglich zwei schwenkbar angebrachte Disruptorkanonen an den Auslegern. Ein fortschrittlicheres Design nutzt zusätzlich Phaserphalanxen der *Galor*-Klasse. Der dadurch erhöhte Energiebedarf lässt im Kampf weniger Energie für Antrieb und Schutzschilde, sodass diese Subklasse selten in an der Front eingesetzten Geschwadern zu sehen ist. Durch die vergleichsweise geringe Masse der Schiffe können die entlang des Schwanzes eingebauten Warpspulen die Warpgeschwindigkeiten der *Galor*-Klasse erreichen – für Flotten ohne dezidierte Trägerschiffe eine Notwendigkeit. Piloten der *Hideki*-Klasse beschleunigen im Gefecht oft auf hohe Geschwindigkeiten, bevor sie die Energie zu den meisten Systemen abschalten, um das schmale Sensorprofil ihres Schiffs so vor feindlichen Sensoren zu tarnen. Erst im letzten Moment werden die Energiesysteme wieder aktiviert und das Feuer eröffnet. Dieses Manöver erfordert viel Geschick am Steuer und eine korrekte Berechnung relativistischer Effekte, denn selbst bei kleinen Fehlern könnte das Schiff über sein Ziel hinausschießen oder es rammen, bevor die Systeme wieder anlaufen. Außerhalb eines Flottenverbandes operieren *Hideki*-Schiffe in Geschwadern von drei bis fünf Raumschiffen. Die Mannschaften wechseln dann je nach Wartungsbedarf, Fachkompetenz oder benötigten Ruhezeiten von Schiff zu Schiff. Ähnlich wie Runabouts der *Danube*-Klasse wird die *Hideki*-Klasse auch von hochrangigen cardassianischen Offizieren als Pinasse, Hochgeschwindigkeitskurier oder Unterstützungseinheit genutzt. Bei diesen Einsätzen operieren die Korvetten einzeln oder in Paaren und transportieren entweder Kommandanten eines größeren Raumschiffes vom Range eines Gul oder Legaten, eine Einheit Enterkommandos oder Bodentruppen. In den ausgehenden 2360ern sieht man *Hideki*-Korvetten häufig im Shuttlehangar eines *Galor* oder angekoppelt an dessen Luftschleuse.





MERKMALE: Cardassianisches Shuttle

SYSTEME

KOMMUNIKATION	05	ANTRIEB	05	HÜLLE	05
COMPUTER	05	SENSOREN	08	WAFFEN	07

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	02	MEDIZIN	01

ENERGIE: 3 **SCHIFFSGRÖSSE:** 2
SCHILDE: 3 **WIDERSTAND:** 2

BESATZUNG: Gewöhnlich (Attribut 8, Disziplin 1), wenn im Geschwader eingesetzt, oder Fähig (Attribut 9, Disziplin 2), wenn als Pinasse genutzt

ANGRIFFE:
- Phaserphalanxen (Energie, Mittlere Reichweite, 4▲ Flächenwirkung oder Streuend, Vielseitig 2) (*Optional.* Wenn die Phalanxen installiert sind, werden Antrieb und Schilde um jeweils 1 reduziert und Waffen um 1 erhöht.)
- Disruptorkanonen (Energie, Kurze Reichweite, 6▲ Verheerend 1)

SONDERREGELN:
- **VERBESSERTER IMPULSANTRIEB** (Talent)

SCHWERER KREUZER DER KELDON-KLASSE

ÜBERBLICK: Gegen Ende des Jahres 2370 begann die Cardassianische Union ein weitreichendes Nachrüstungsprogramm für die *Galor*-Klasse. Die Ingenieure auf Cardassia Prime erhielten den Auftrag, ein neues, größeres Kriegsschiff auf Basis der *Galor*-Klasse zu bauen. Diese neue Klasse verwendet die Module und Systeme der *Galor*-Klasse und erlaubt so den cardassianischen Flottenwerften, diese in denselben Werften mit nur minimalen Anpassungen zu bauen. Das Resultat war ein neuer Typ Schwerer Kreuzer, die *Keldon*-Klasse. Erste Testläufe verliefen so vielversprechend, dass die Cardassianische Union begann, sie in aktiven *Galor*-Klasse Geschwadern als Kommandoeinheiten oder für den Obsidianischen Orden einzusetzen.

FÄHIGKEITEN: Die *Keldon*-Klasse ähnelt in Aussehen und internem Aufbau stark der *Galor*-Klasse. Eine verstärkte Außenhülle und zusätzliche Schild-Emitter schützen vergrößerte Fusionsreaktoren, sodass diese Klasse unter Warp ebenso schnell ist wie die *Galor*-Klasse. Die Reaktoren versorgen auch zusätzliche Phaserphalanxen auf Rücken und Bauch des Schiffs, mit denen der Schwere Kreuzer Ziele aus jedem Winkel beschießen kann – was aufgrund der ständigen Schikanen durch kleine Maquis-Schiffe notwendig erschien.

Die Verstärkungen der Hülle und die Warpspulen am Heck lassen das Schiff bei Warpgeschwindigkeit etwas langsamer beschleunigen. Eine gut konzipierte Aufhängung für jede Spule macht es im Vergleich zur *Galor*-Klasse aber einfacher, hohe Geschwindigkeiten auch bei unruhigen raumzeitlichen Bedingungen zu halten.

KELDON-R

Keldon-R ist eine seltene Unterart der *Keldon*-Klasse. Sie hat wegen der eingebauten romulanischen Technologie leicht abgewandelte Spielwerte. Verwenden Sie die unten angegebenen Werte anstelle der normalen Werte der *Keldon*-Klasse. Alle anderen Werte bleiben unverändert.

Merkmale: Cardassianisches Raumschiff, Romulanisches Raumschiff

Systeme: Antrieb 10, Waffen 11

Sonderregeln: Die *Keldon-R* hat das zusätzliche Talent „Tarnvorrichtung". Für weitere Informationen zu Tarnvorrichtungen siehe S. 260 im Grundregelwerk.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

GUL SONA TAL, UNTERGETAUCHTES RATSMITGLIED

Es ist erst eine Woche her, seit der neue Rat die Kontrolle über Cardassia Prime übernommen hat, und ich verstecke mich – wie eine Ratte. In Zeiten wie diesen neigen wir dazu, zurückzuschauen und unser Leben zu überdenken. Hätte ich etwas anders machen können? War ich kein guter Anführer? Habe ich dem Cardassianischen Volk nicht gut gedient?

Es ist nur eine Frage der Zeit, bis man mich findet und exekutiert, und ich bin sicher, dass diese Aufzeichnungen dann öffentlich gemacht werden. Ich bin ein toter Mann. Lasst mich deshalb allen, die das hier lesen, sagen: So wie heute habe ich nur während der Besatzung an meinem Leben gezweifelt. Ja, wir haben gesagt, es sei zum Wohle Cardassias – aber war es auch zum Wohle der Bajoraner?

Die Antwort ist so naheliegend wie simpel: Nein, war es nicht. Früher, als ich durch die Fenster der Ratskammer auf Cardassia Prime hinausgeblickt habe, raubte mir die Schönheit unserer Welt den Atem. Die wunderbaren karmesinroten Sonnenuntergänge, getaucht in die goldene Glut der sterbenden Sonne. Die Mok'Tal-Handelshalle, erhellt von eintausend brennenden Laternen, erschien mir in der Nacht wie ein prächtiges Leuchtfeuer der Zivilisation. Mein Zuhause, eingebettet zwischen die Häuser der Yat'ilt Promenade – von der Ratskammer aus gerade noch zu erkennen – war ein winziges flackerndes Licht, das mich Heim rief.

Ich habe Cardassia Prime geliebt und jetzt ist es ruiniert. Ich wurde enteignet und es ist nicht länger meine Heimat.

In diesen Momenten stiller Selbstreflexion denke ich daran, wie beschämend es war, was wir getan haben. Wie tragisch, dass Cardassia in meinen Augen jetzt genauso zerstört ist, wie wir Bajor in den Augen seiner Bürger zerstört haben.

Ende des Eintrags.

Der größte Unterschied zwischen der *Keldon* und ihrer Schwesterklasse ist das vergrößerte Kommandodeck. Auch wenn es nicht sehr viel anders aussieht, umfasst es zwei zusätzliche Kommunikationsstationen, die bei Flotteneinsätzen zum Tragen kommen. Weiterhin wurden die Systeme der Notbrücke für die Bedürfnisse eines Legaten ausgebaut, sodass die *Keldon*-Klasse als effektives Flaggschiff mit Kommando über mehrere Geschwader fungieren kann.

Jüngsten und eher zweifelhaften Berichten zufolge wurden einige Schiffe der *Keldon*-Klasse mit Unterstützung des Tal Shiar gebaut und verfügen über eine Tarnvorrichtung, sowie Warpspulen und Disruptoremittern romulanischer Machart. Die (vom Geheimdienst der Sternenflotte so benannte) *Keldon-R*-Klasse hätte damit eine höhere Maximalgeschwindigkeit und mehr Energie für ihre Phaserphalanxen und Disruptorbänke. Es ist unbekannt, wie viele dieser Raumschiffe gebaut wurden, der Geheimdienst nimmt aber an, dass diese Unterklasse mit hoher Wahrscheinlichkeit ausschließlich dem Obsidianischen Orden zur Verfügung steht.

MERKMALE: Cardassianisches Raumschiff

SYSTEME

KOMMUNIKATION	09	ANTRIEB	09	HÜLLE	09
COMPUTER	08	SENSOREN	07	WAFFEN	10

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	02	MEDIZIN	02

ENERGIE: 9 **SCHIFFSGRÖSSE:** 4
SCHILDE: 12 **WIDERSTAND:** 5

BESATZUNG: Begabt (Attribut 10, Disziplin 3)

ANGRIFFE:
- Phaserphalanxen (Energie, Mittlere Reichweite, 7 Flächenwirkung oder Streuend, Vielseitig 2)
- Disruptorbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 8 Verheerend 1)
- Traktorstrahl (Stärke 3)

SONDERREGELN:
- **ERHÖHTE HÜLLENINTEGRITÄT** (Talent; bereits eingerechnet)
- **KOMMANDOSCHIFF** (Talent)

RAUMSCHIFFE DES ALPHA-QUADRANTEN

RAUMSCHIFFE DER FERENGI UND FREIHÄNDLER

ÜBERBLICK: Die *Akquisitions*-Klasse begann ihre lange Dienstzeit als nicht-warpfähiges interplanetares Lastenshuttle, noch bevor die Ferengi im späten 20. Jahrhundert den Warpantrieb von einer anderen Spezies erwarben. Das Design war zu dieser Zeit bereits weit verbreitet und die Schiffe wurden mit stärkeren Reaktoren und den kleinsten Warpspulen nachgerüstet, die der Allianz zur Verfügung standen. Der Platzbedarf für den Warpantrieb verringerte den verfügbaren Frachtraum, aber diese Beschränkung erlaubte einen vielseitigeren Einsatz der *Akquisitions*-Klasse und machte sie für die Ferengi-Allianz unverzichtbar.

FÄHIGKEITEN: Die *Akquisitions*-Klasse war die einzige Schiffsklasse der Ferengi, die nach Erwerb des Warpantriebs weiterverwendet wurde. Das lag an der großen Verbreitung der Schiffe aufgrund ihrer geringen Produktionskosten und dem damit niedrigen Kaufpreis, den sich auch kleine Einzelunternehmer leisten konnten. Die *Akquisitions*-Klasse verfügt über eine Auswahl verschiedenster Sensoren und Systeme und leicht zu wartender Ausrüstung. Da das Design keine Notsysteme oder taktischen Systeme vorsieht, bleiben die Herstellungskosten dennoch niedrig. Nur am primären Warpantrieb und den Energiesystemen wurde nicht gespart: Das Modell 2150 kann unbegrenzt Warp 4,4 halten und erreicht für kurze Zeitspannen Warp 5,3. Selbst wenn fast die Hälfte der Warpspulen ausfällt, schaffen diese Schiffe immer noch eine dauerhafte Geschwindigkeit von Warp 3. Die Beschleunigung mittels Impulsantrieb ist minimal, um Betriebskosten für Reaktionsmasse zu senken, aber wie beim Warpantrieb verfügt auch der Sublichtantrieb über redundante Systeme: Kleine Fusionsraketen können aus der Reaktionsmasse für den Impulsantrieb gespeist werden, aber auch aus den Lebenserhaltungssystemen, wenn Geschwindigkeit für die drei bis fünf Besatzungsmitglieder wichtiger ist als atembare Luft. Defensive Systeme sieht man auf diesen Schiffen selten, einige Ferengi-Werften produzieren aber gepanzerte Versionen, oder solche mit stärkeren Schilden für Händler, die wertvolle Waren transportieren. Alle Schiffe der *Akquisitions*-Klasse sind standardmäßig mit einem schwachen Partikelstrahl ausgerüstet, um kleine Mineralbrocken zu vaporisieren oder Bohrproben von Asteroiden zu entnehmen.

Für Unternehmer, die Rivalen von deren Gütern „befreien“ wollen, oder zur Produktdemonstration für Waffenhändler gibt es jedoch schwerer bewaffnete Varianten. Die Schiffe der *Akquisitions*-Klasse sind nicht nur im zivilen Leben der Ferengi-Allianz allgegenwärtig, sondern werden auch beim Militär als Kurier- und Unterstützungsschiffe eingesetzt, sowie als Inspektionsschiffe der Handelsbehörde.

MERKMALE: Ferengi-Shuttle, Allgegenwärtig

SYSTEME

KOMMUNIKATION	02	ANTRIEB	03	HÜLLE	01
COMPUTER	02	SENSOREN	02	WAFFEN	01

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	01

ENERGIE: 2 **SCHIFFSGRÖSSE:** 1
SCHILDE: 1 **WIDERSTAND:** 1

BESATZUNG: Fähig (Attribut 9, Disziplin 2)

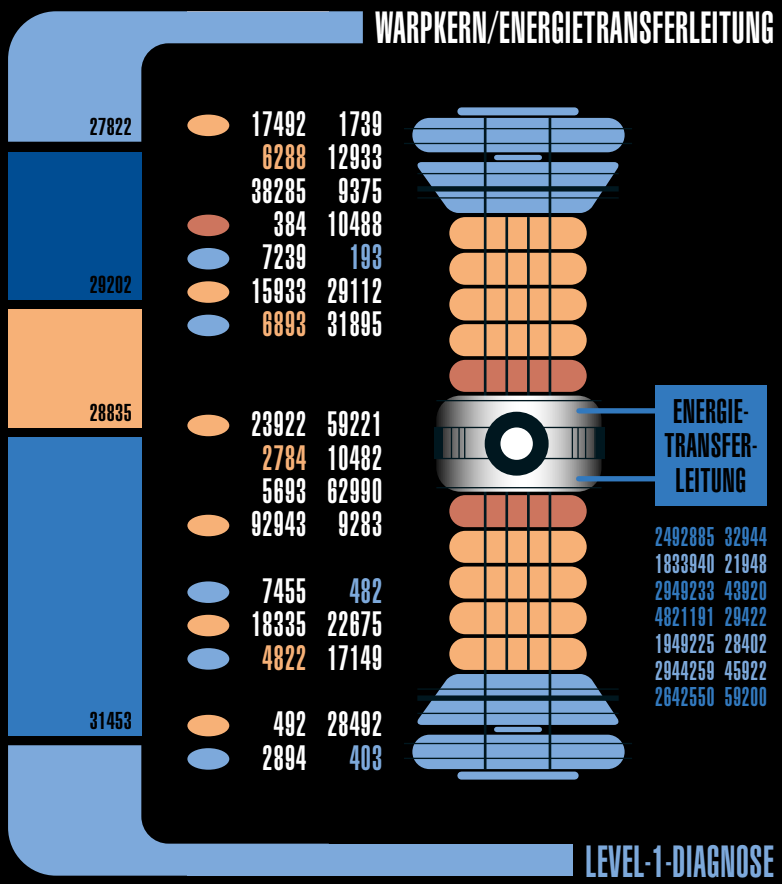
ANGRIFFE:
- Partikelstrahl/Schwerer Partikelstrahl (Energie, Kurze Reichweite, 3 / 4)

SONDERREGELN:
- **SEKUNDÄRMARKT-ANSCHAFFUNG:** An der *Akquisitions*-Klasse wird ständig gebastelt und geschraubt. Viele Ferengi passen diese Schiffe ihren persönlichen Vorlieben oder ihrem Gewerbe an. Die Spielleitung kann Spielern mit Kontrolle über ein solches Schiff erlauben, den Wert eines Systems um 1 zu erhöhen und dafür den Wert eines anderen um 1 zu senken. Diese Veränderung erfordert Zugang zu einer Werft mit Ersatzteilen für die *Akquisitions*-Klasse – der frische Duft nach Neukauf ist dann natürlich im Preis inbegriffen.

MOBILER KREUZER DER UL'ESS-KLASSE

ÜBERBLICK: Im späten 23. Jahrhundert begann die Ferengi-Allianz mit einer Phase rascher Expansion. Während der folgenden 50 Jahre brachte die Allianz hunderte von Sternensystemen, Dutzende intelligenter Spezies und unzählige Handelsrouten unter ihre Kontrolle. Historiker schreiben einen großen Anteil an diesem Erfolg der *Ul'ess*-Klasse zu. Der Name bedeutet, grob in Föderationsstandard übersetzt, „Vollstrecker", aber die schon im Namen hörbaren Waffen und Abwehrsysteme machen nur einen kleinen Teil der Erfolgsgeschichte dieser Klasse aus. Mit mehr als 2 Kilometern Durchmesser und einer Besatzung von über 10.000 sind es die mit Abstand größten Schiffe der Allianz, die als mobile Handelsplätze und Zentren der Leichtindustrie dienen.

FÄHIGKEITEN: Es ist nicht überraschend, dass ein derart großes Schiff kraftvolle Antriebssysteme benötigt. Das Schiff verfügt über vier Warpspulensätze, um ein ausreichend starkes Warpfeld für den Überlichtflug zu erzeugen, wobei allerdings nur zwei Spulensätze nötig sind, um diese Geschwindigkeit dann auch zu halten. Für die Impulsgeschwindigkeit sorgen achtzehn im Gittermuster angeordnete Fusionsreaktoren am gekrümmten Heck des Kreuzers. Zwölf weitere Impulsreaktoren sind gleichmäßig entlang des Rands verteilt und dienen als Manövriertriebwerke, da chemische Manövrierraketen zu schwach wären, um die *Ul'ess*-Klasse zu bewegen. In seinem Inneren ist das Schiff in drei Bereiche unterteilt: Technik und Produktion (am Heck), Dienstleistungen und Handelsplatz (mittschiffs), sowie Kommando und Erholung (vorne). Im Produktionsbereich finden sich automatisierte Werkstätten und Industriereplikatoren, um Ersatzteile für das Schiff und alles andere an Ausrüstung herzustellen, wofür der Allianz die Konstruktionspläne vorliegen. Weite Teile der Außenhülle lassen sich öffnen und erlauben so Zugang zum Inneren, um größere Ausrüstungsteile einzuladen oder um sie mit einem Traktorstrahl aus dem Bauch des Schiffes zu schleppen. Diese Produktionsbuchten dienen darüber hinaus auch als Shuttlehangars. Auf dem Handelsplatz verkaufen Besatzung und durchziehende Händler ihre Waren und Dienstleistungen. Tausende von Geschäften decken die ganze Bandbreite von Holosuite-Vermietung über hydroponische Gärten bis zu Forschungs- und Entwicklungsfirmen ab. Alle geben einen Teil ihrer Profite an den kommandierenden DaiMon weiter, der wiederum den Großen Nagus selbst für seinen privilegierten Posten bezahlt. Die Frontsektion der *Ul'ess*-Klasse ähnelt einem typischen Ferengi-Raumschiff, ergänzt um einen zivilen Erholungsbereich mit Luxusunterkünften für nahezu eintausend Gäste. Typischerweise beziehen Würdenträger auf Durchreise, bedeutende Kaufleute, Industriemagnaten und potenzielle Klienten, die die Allianz beeindrucken möchte, diese Suiten. Ein *Ul'ess*-Klasse Schiff ist auch für die Allianz eine signifikante Investition und wird deshalb häufig von zwei bis sechs *D'Kora*-Klasse Maraudern und Dutzenden von Aufklärern der *Akquisitions*-Klasse begleitet.



MERKMALE: Ferengi-Raumschiff, Außenposten

SYSTEME

KOMMUNIKATION	09	ANTRIEB	08	HÜLLE	14
COMPUTER	10	SENSOREN	08	WAFFEN	12

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	04	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	04	MEDIZIN	02

ENERGIE: 13 **SCHIFFSGRÖSSE:** 7
SCHILDE: 18 **WIDERSTAND:** 7

BESATZUNG: Begabt (Attribut 10, Disziplin 3)

ANGRIFFE:
- Phaserbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 12▲, Vielseitig 2)
- Elektromagnetischer Puls (Energie, Kurze Reichweite, 14▲ Durchdringend 1, Energiesenkend)
- Photonentorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 7▲ Hochenergetisch)
- Traktorstrahl (Stärke 5)

SONDERREGELN:
- **BOTSCHAFTERQUARTIERE** (Talent)
- **SEKUNDÄRE REAKTOREN** (Talent)

RAUMSCHIFFE DES ALPHA-QUADRANTEN

BREEN-RAUMSCHIFFE

KREUZER DER CHEL GRETT-KLASSE

ÜBERBLICK: Die Breen-Konföderation entwickelte die *Chel Grett*-Klasse in den 2350ern ursprünglich als Frontlinienschiff mit zwei Rollen: als Schlachtkreuzer und als Chevauchée für schnelle Vorstöße und Überraschungsangriffe in feindliches Territorium. Die Schiffe sollten den Gegner hinter den Frontlinien bedrängen und ihn zwingen, seine Truppen in einer Region zusammenzuziehen, wo normalerweise gar nicht so viele Schiffe benötigt werden. Der Erfolg dieser Schiffsklasse ermöglichte der Konföderation in den späten 2350ern, zwei politisch eigenständige Regionen mit mehreren Sternensystemen an der kernwärtigen Grenze seines Weltraums anzugreifen und sich diese einzuverleiben. Die *Chel Grett*-Klasse gab den Breen zudem entscheidende strategische und technologische Vorteile in Gefechten mit der Cardassianischen Union und der Tholianischen Versammlung.

FÄHIGKEITEN: Die *Chel Grett*-Klasse hat drei Hauptsektionen: der primäre Flügel, an der Steuerbordseite, ein delta-förmiges Rumpfstück, und drei über den Schiffsrumpf verteilte Ausleger für Waffen- und Antriebssysteme. Der Warpkern und der Maschinenraum befinden sich im Hauptflügel und versorgen die Hauptspulen in den Auslegern und sekundäre Spulen entlang des Rumpfflügels über EPS-Leitungen mit Warpplasma. Mit derart vielen Warpspulen erreicht die *Chel Grett*-Klasse ungewöhnlich hohe Warpgeschwindigkeiten und hält diese auch über längere Zeit, da die sekundären Spulen für überhitzte Hauptspulen übernehmen können. Die Sublicht-Antriebssysteme in den Auslegern nutzen ein einzigartiges Subraumfeld und sorgen für einen sehr leistungsfähigen Impulsantrieb, der die charakteristische, hellgrün leuchtende Tscherenkow-Strahlung produziert, wenn Strahlungspartikel auf die Lichtgeschwindigkeit der normalen Raumzeit verlangsamt werden. Beide Antriebssysteme erfordern große Mengen eingespeister Energie, sodass neben dem primären Warpkern jeder Ausleger auch noch über einen sekundären Materie/Antimaterie-Reaktor verfügt, wenn der Energiebedarf unter Belastung ansteigt. Als taktische Fronteinheit verwendet die *Chel Grett*-Klasse eine Energiedämpfungswaffe, um feindlichen Raumschiffen ihre Energie zu entziehen und sie hilflos zu machen. Laut vorliegenden Berichten können, sofern ausreichend Schiffe dieser Klasse vorhanden sind, selbst größere Strukturen, wie zum Beispiel kleine Sternenbasen, lahmgelegt werden. Zusätzlich zur Energiedämpfungswaffe verfügt jeder Ausleger über vorne und achtern montierte Photonentorpedowerfer, deren Torpedos denselben subraumverbesserten Antrieb verwenden, den auch der Kreuzer nutzt, sowie Disruptorkanonen mit eigenständigen Energieleitungen zum jeweiligen sekundären Materie/Antimaterie-Reaktor. Selbst bei Verlust der primären Energieversorgung können die Schiffe damit noch offensiv agieren. Dem Geheimdienst der Sternenflotte liegen nur wenige verlässliche Informationen zu dieser Klasse vor, aber neueste Berichte lassen vermuten, dass die *Chel Grett*-Klasse modular aufgebaut ist, ähnlich der *Miranda*-Klasse der Sternenflotte. Werften der Breen können beschädigte Ausleger schnell und ohne viel Aufwand ersetzen, das ganze Schiff mit neuer Technologie aufrüsten, oder selbst bei schwersten Beschädigungen innerhalb weniger Tage wieder in Dienst stellen.

BREEN-SONDERREGELN

Energiedämpfungswaffe (EDW): Mit der Energiedämpfungswaffe können Breen feindliche Schiffe und Außenposten außer Gefecht setzen, ohne potenzielle Gefangene oder wertvolles Kapergut zu beschädigen. Bei Einsatz der EDW wird der gesamte Ausstoß der sekundären Energiereaktoren benötigt, das Breen-Schiff ist deshalb nicht in der Lage, während dieser Zeit eine andere Energiewaffe einzusetzen. Die Energiedämpfungswaffe hat eine *Kurze Reichweite* und senkt die *Energie* des Breen-Schiffes, das sie verwendet, um 3. Bei einem Treffer wird die *Energie* des Ziels um 1 gesenkt. Für jeden zusätzlich eingesetzten Punkt *Energie*, mit dem die EDW bei ihrem Einsatz versorgt wird, verliert das Ziel einen weiteren Punkt *Energie*.

Breen-Torpedos: Die Antriebssysteme der Breen-Photonentorpedos benötigen mehr Energie und lassen dadurch weniger Platz für die Sprengköpfe, erhöhen aber die Geschwindigkeit und den kinetischen Einschlag der Torpedos. Breen-Torpedos haben eine *Weite Reichweite* und einen Grundschaden von 2⮝, den Schadenseffekt *Verheerend 1* und die Waffeneigenschaft *Hochenergetisch*.

Oberflächenreduktion (Talent): Raumschiffe mit diesem Talent können im Raumschiffkampf ihre Oberfläche verringern. Dies erhöht ihren *Hülle*nwert um 2, das Schiff kann aber nicht *Auf Warp gehen*, *Mit Warpgeschwindigkeit fliegen*, oder den Warpantrieb für ein anderes warpbasiertes Talent oder Effekt nutzen. Um seine Warpfähigkeit wiederherzustellen, muss das Schiff seine Struktur wieder senken, kann den Warpantrieb danach aber wieder einsetzen. Die Aktivierung und Deaktivierung erfordert jeweils eine *Einfache Aktion*.



MERKMALE: Breen-Raumschiff

SYSTEME

KOMMUNIKATION	08	ANTRIEB	10	HÜLLE	11
COMPUTER	09	SENSOREN	09	WAFFEN	11

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	04	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	03	TECHNIK	02	MEDIZIN	01

ENERGIE: 10 **SCHIFFSGRÖSSE:** 4
SCHILDE: 15 **WIDERSTAND:** 4

BESATZUNG: Begabt (Attribut 10, Disziplin 3)

ANGRIFFE:
- Disruptorkanonen (Energie, Kurze Reichweite, 10▲ Verheerend 1)
- Breen-Torpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 6▲ Verheerend 1, Hochenergetisch)
- Breen-Energiedämpfungswaffe
- Traktorstrahl (Stärke 3)

SONDERREGELN:
- **VERBESSERTE ENERGIESYSTEME** (Talent)
- **REDUNDANTE SYSTEME (ANTRIEB)** (Talent)

ERKUNDUNGSSCHIFF DER BES GHANT-KLASSE

ÜBERBLICK: Die *Bes Ghant*-Klasse ist das bevorzugte Forschungs- und Vermessungsschiff der Breen-Konföderation. Im Orionarm sieht man diese Schiffe dennoch außerhalb der von den Breen kontrollierten Territorien nur selten. Eingesetzt werden sie innerhalb der Konföderation und in Regionen, die die Föderation oder die Tholianische Versammlung nicht bereisen. Nach Informationen des Geheimdienstes der Sternenflotte ist diese Klasse ein leistungsfähiges Erkundungsschiff, im Gegensatz zu vergleichbaren Sternenflottendesigns allerdings besser bewaffnet.

FÄHIGKEITEN: Äußerlich hat die *Bes Ghant*-Klasse viele Ähnlichkeiten mit der öfters angetroffenen *Chel Grett*-Klasse. Der Hauptflügel mit den Mannschaftsquartieren und der Kommandosektion ist jedoch kleiner als bei der Schwesterklasse, und der Sublichtantrieb achtern ist ein Standard-Impulsantrieb mit Fusionsreaktoren, wie ihn viele Völker des Orionarmes verwenden. Der Hauptrumpf hat die bekannte Deltaform, allerdings mit verstärkten Hüllensektionen zwischen ihm und dem Hauptflügel, was der *Bes Ghant*-Klasse im Vergleich zu den *Chel Grett*-Kreuzern ein robusteres Profil verleiht. Im Hauptrumpf sind auch die primären planetaren, astrometrischen und Subraum-Sensoren untergebracht. 2368 begegnete die *U.S.S. Celaeno* einem dieser Schiffe. Die Sensorlogs dokumentierten eine hohe Intensität und Vielfalt der auf die *Celaeno* gerichteten Scanimpulse. Dies lässt eine Auflösung und Datenkapazität

der Sensoren vermuten, die einem nachgerüsteten *Miranda*-Klasse-Schiff mit Sensormodul gleichkommen. An jeder Spitze des Rumpfflügels befinden sich Antriebsflügel mit Disruptorkanonen und Torpedowerfern. Jeder Antriebsflügel kann mittels Gravschienen über die gesamte Länge des Rumpfflügels verschoben werden. Bei Warpgeschwindigkeit sitzen beide Antriebsflügel an den Rumpfspitzen und sorgen für ein äußerst anpassungsfähiges Subraumfeld, das das Schiff auch bei unbeständigen raumzeitlichen Bedingungen auf Warp hält. Bei Impulsgeschwindigkeit werden die Antriebsflügel bündig an den Hauptflügel verschoben. Dadurch werden die empfindlichen Sensoren an den Spitzen des Rumpfflügels nicht von den Subraumverzerrungen abkühlender Warpspulen beeinträchtigt. Die derartig verringerte Angriffsfläche senkt zudem den Energiebedarf der Schutzschilde. Die Begegnung mit der *U.S.S. Celaeno* deutet darauf hin, dass die *Bes Ghant*-Klasse nur dann auf Warp gehen kann, wenn die Antriebsflügel nicht mit dem Hauptflügel verbunden sind und an die Spitzen des Rumpfflügels gefahren wurden.

MERKMALE: Breen-Raumschiff

SYSTEME

KOMMUNIKATION	10	ANTRIEB	11	HÜLLE	07
COMPUTER	10	SENSOREN	10	WAFFEN	10

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	03
FLUGKONTROLLE	03	TECHNIK	02	MEDIZIN	02

ENERGIE: 11 **SCHIFFSGRÖSSE:** 3
SCHILDE: 9 **WIDERSTAND:** 3

BESATZUNG: Fähig (Attribut 9, Disziplin 2)

ANGRIFFE:
- Disruptorkanonen (Energie, Kurze Reichweite, 7 Verheerend 1)
- Breen-Torpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 4 Verheerend 1, Hochenergetisch)
- Traktorstrahl (Stärke 2)

SONDERREGELN:
- **OBERFLÄCHENREDUKTION** (Talent)
- **VERBESSERTER WARPANTRIEB** (Talent)

OFFIZIELLES MEMORANDUM

DIREKTIVE 7

An: Sternenflottenkommando

Von: Admiral José Mendez

Betrifft: Direktive 7

Jetzt, da die Ereignisse, die zu Captain Pikes Verlegung nach Talos IV führten, nun schon einige Zeit zurückliegen, halte ich es für angebracht, das Thema der Direktive 7 wieder aufzugreifen.

Als die Direktive etabliert wurde, hatte die Föderation nur wenig Erfahrung im Umgang mit telepathischen Spezies. Das Sternenflottenkommando befürchtete, dass die Talosianer weitere Manipulationsversuche an Besuchern ihres Planeten versuchen könnten. Mit dieser extremen Entscheidung wollte man verhindern, dass jemand von der Existenz des Planeten auch nur erfährt, oder diesen gar aufsucht.

Wir haben seit damals jedoch viel gelernt. Wir haben andere Spezies mit telepathischen, empathischen und psychokinetischen Fähigkeiten kennengelernt. Wir wissen, dass diese Kräfte, so beeindruckend sie erscheinen mögen, stets Grenzen haben. Wir haben auch gelernt, dass die Talosianer ihre mentalen Illusionen um ein Vielfaches weiter projizieren können, als wir annahmen. Aber sie taten es nie mit aggressiven Absichten.

Was noch wichtiger ist: Es ist meiner Meinung nach unsere Pflicht, immer wieder zu prüfen, ob wir unseren Prinzipien gerecht werden. Eine Direktive, die die ultimative – ja finale – Bestrafung fordert, nur weil wir unsere vorrangigste Aufgabe ausüben – die Erforschung neuer Welten – widerspricht diesen Prinzipien.

Im Anbetracht dieser Überlegungen schlage ich vor, Direktive 7 unverzüglich außer Kraft zu setzen.

– Mendez

RAUMSCHIFFE DES ALPHA-QUADRANTEN

TALARIANISCHE RAUMSCHIFFE

RAUMSCHIFF DER Q'MAIRE-KLASSE

ÜBERBLICK: Die Talarianische Republik ist eine noch junge interstellare politische Gemeinschaft. Viele ihrer Mitglieder entdeckten erst im vergangenen Jahrhundert Warptechnologie und einige erhielten sie von anderen, ohne sie selbst erforscht zu haben. Die *Q'Maire*-Klasse repräsentiert den höchsten technologischen Stand der Republik. Sie wurde in dem Versuch entwickelt, mit benachbarten politischen Fraktionen, wie der Föderation und der Cardassianischen Union, mitzuhalten.

FÄHIGKEITEN: Mit den vergleichsweise begrenzten technologischen Möglichkeiten der Republik ist die *Q'Maire*-Klasse für die Sternenflotte oder das cardassianische Militär kaum eine Bedrohung. Die Entwickler der Republik konzentrierten sich stattdessen darauf, die *Q'Maire* vielseitig und agil zu machen, und zudem einfach zu warten. Ihre Außenhülle ist keilförmig und es fehlen die eleganten Kurven anderer Schiffe. Dadurch werden die Wartungskosten gering gehalten, denn für die gesamte Außenhülle wird nur eine Ausführung von Hüllenplatten benötigt. Die Klasse ist auch an den Backbord und Steuerbord montierten Solar/Kühlpaneelen leicht zu erkennen, die vor allem als Kühlleiter für die mittels Kernspaltung betriebenen Impulsreaktoren dienen. Bei Ausfall der Energiesysteme lassen sie sich aber auch als Solarkollektoren einsetzen, die zur Grundversorgung der Lebenserhaltung ausreichen, solange sich das Schiff nicht mehr als eine Astronomische Einheit von einem Hauptreihenstern entfernt befindet.

Die offensiven und defensiven Systeme sind im Vergleich zu Sternenflottenschiffen primitiv: Die Hauptwaffen umfassen Neutronenpartikelstrahler und Röntgenlaser. Zwei frontmontierte Werfer lassen sich entweder zum Start von Merculit-Raketen oder als fusionsverstärkte Hochenergie-Röntgenlaser einsetzen. Was die *Q'Maire*-Klasse aber einzigartig macht, ist der geringe Wartungsaufwand. Viele Crewmitglieder stammen von Welten der Republik, die die Warptechnologie erst von den Talarianern erhielten. Die Bordtechnik muss deshalb für Personen mit dem technologischen Wissen des mittleren 20. Jahrhunderts der Erde verständlich sein. Jedes System ist so simpel wie möglich aufgebaut, mit einfach zu verstehenden Anleitungen sowie farbkodierten Verkabelungen und Steckverbindungen. Der Warpantrieb greift zudem auf zwei voneinander separate Energiesysteme zurück: ein Materie/Antimaterie-Reaktor und ein sekundärer mehrstufiger Kernfusion/Kernspaltungs-Reaktor, der auch den Impulsantrieb versorgt. Wird der Hauptreaktor beschädigt und kann nicht mehr repariert werden, erzeugt der sekundäre Reaktor Warpplasma und ausreichend Energie für eine Geschwindigkeit von Warp 1,6.

Die einfache Handhabung der *Q'Maire*-Klasse hat den Talarianern ein neues Geschäftsfeld eröffnet: Viele unabhängige Welten, die den Warpantrieb gerade erst entdeckt haben, wollen sich schnell eine Flotte vorgefertigter Schiffe aufbauen, als Schutz vor Räubern und um sich gegen aggressive interstellare Nationen zu verteidigen. Raumschiffe der *Q'Maire*-Klasse werden selbst in der Ferengi-Allianz benutzt und sogar von Handelskonvois, die Deep Space 9 besuchen.

MERKMALE: Talarianisches Raumschiff

SYSTEME

KOMMUNIKATION	05	ANTRIEB	05	HÜLLE	05
COMPUTER	05	SENSOREN	04	WAFFEN	03

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	03	MEDIZIN	01

ENERGIE: 5 **SCHIFFSGRÖSSE:** 4
SCHILDE: 7 **WIDERSTAND:** 4

BESATZUNG: Fähig (Attribut 9, Disziplin 2)

ANGRIFFE:
- Röntgenlaserkanone (Energie, Kurze Reichweite, 3)
- Merculit-Raketen (Torpedo, Mittlere Reichweite, 2, oder Hochenergie-Röntgenlaser (Energie, Mittlere Reichweite, 3)
- Traktorstrahl (Stärke 3)

SONDERREGELN:
- **ROBUSTES DESIGN** (Talent)
- **VERBESSERTE SCHADENSKONTROLLE** (Talent)

TALARIANISCHER SCHWERTRANSPORT

ÜBERBLICK: Der Verkauf von Großfrachtschiffen an jeden mit genug Dilithium oder Latinum ist für die Talarianische Republik eine wichtige Quelle interstellaren Handels. Das Design dieser Frachtschiffe basiert auf Plänen der *Antares*-Klasse der Föderation. Diese wurden an die Republik verkauft und danach umfangreich modifiziert, um sie an die begrenzten Möglichkeiten der riesigen, aber technisch weniger ausgefeilten Werften im Orbit der talarianischen Heimatwelt anzupassen. Von außen sind talarianische Transporter der *Antares*-Klasse sehr ähnlich, aber die Unterschiede der verbauten Systeme kann jeder Zollinspektor deutlich erkennen.

FÄHIGKEITEN: Die Kommando- und Kontrollsysteme vorne im Schiff unterscheiden sich nur wenig von der Ursprungsklasse, die Replikatorsysteme für Nahrung, Güter und Abfallrecycling wurden allerdings durch eine konventionellere Ausstattung ersetzt. Das umfasst ein kleines Gewächshaus, gekühlte Lagerbereiche, große Wassertanks, die auch als Strahlungsschutz dienen, und eine chemische Abfallentsorgung. Der Warpkern befindet sich ebenfalls vorne im Schiff und besteht aus sechs hintereinander geschalteten Niedrigenergie-Materie/Antimaterie-Reaktoren. Wie viel davon zu jeder Zeit aktiv sind, hängt von der transportierten Masse und dem Energiebedarf ab.

Die Mittelsektion umfasst eine variable Anzahl von aufsetzbaren Frachtmodulen. Hier unterscheidet sich der talarianische Frachter deutlich von der *Antares*-Klasse, denn der Sublichtantrieb in der Hecksektion ist mit der Frontsektion nicht fest verbunden und es können bis zu zehn Frachtmodule zwischengeschaltet werden. Jedes Modul verfügt über eingebaute Warpspulenverstärker und eigene Kernreaktoren, mit denen die vorderen, fest eingebauten Warpspulen ein stabiles Warpfeld über die gesamte Länge des Schiffes bilden, um Überlichtgeschwindigkeit zu erreichen. Talarianische Frachter fliegen jedoch mit weit niedrigeren Geschwindigkeiten als ihr Vorbild aus der Föderation: Sie erreichen je nach Masse eine Reisegeschwindigkeit zwischen Warp 3 und Warp 5,5. Die Impulsgeschwindigkeit ist aufgrund der Niedrigenergie-Strahlungsabschirmung an Bord meistens auf 0,01c begrenzt.

Ein weiteres Merkmal des talarianischen Designs sind zwei eingebaute Merculit-Raketenwerfer. Diese Waffen können weiterentwickelte Schiffe zwar nicht zerstören, bieten Kauffahrern aber genug Feuerkraft, um Kriminelle mit planetaren Shuttles abzuwehren. Die Vielseitigkeit dieser Transportschiffe hat für eine rasche Verbreitung im gesamten Alpha-Quadranten gesorgt, selbst unter Mitgliedern des Orion-Syndikats.

MERKMALE: Talarianisches Raumschiff

SYSTEME

KOMMUNIKATION	05	ANTRIEB	03	HÜLLE	04*
COMPUTER	03	SENSOREN	02	WAFFEN	02

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	01

ENERGIE: 2 **SCHIFFSGRÖSSE:** 2**
SCHILDE: 2* **WIDERSTAND:** 2**

BESATZUNG: Gewöhnlich (Attribut 8, Disziplin 1)

*addieren Sie 1 für jeweils zwei angeschlossene Frachteinheiten (abgerundet)
**addieren Sie 1 für jeweils drei angeschlossene Frachteinheiten (abgerundet)

ANGRIFFE:
- Merculit-Raketen (Torpedo, Mittlere Reichweite, 2), oder Hochenergie-Röntgenlaser (Energie, Mittlere Reichweite, 3)
- Traktorstrahl (Stärke 1)

SONDERREGELN:
- **ROBUSTES DESIGN** (Talent)

PERSÖNLICHES LOGBUCH

SICHERHEITSOFFIZIERIN LENA HADDAR, *U.S.S. ARIES*

Na also! Nach monatelanger Suche habe ich den talarianischen Text endlich gefunden. Das talarianische Kriegsschiff wurde unbestreitbar von Nenil Bellian, der bekannten talarianischen Frauenrechtlerin, entworfen. Wie unglaublich ist das denn? Der ganze Stolz der talarianischen Flotte wurde von einer Frau entwickelt? Sie hat die Wahrheit gesagt! Ihre Designs revolutionierten unsere Sichtweise auf Merculit-Raketen. Sie war eine Visionärin!

Bellians Ehemann, dem das Design ursprünglich zugesprochen wurde, dokumentierte alle seine Baupläne detailliert – außer die für das Kriegsschiff. Es hat mich alle meine Credits gekostet und ich musste mich von drei Ferengi-Händlern über den Tisch ziehen lassen, aber ich habe die gelöschten Dateien bekommen. Sie durchzulesen … ist irgendwie traurig. Ich glaube, er bedauerte es wirklich, dass er seiner Gattin ihre eigene Leistung nicht offen zusprechen konnte. Wenn man sich nur vorstellt, was das für die talarianischen Frauen bedeutet hätte. Vielleicht wären die Talarianer heute sogar Teil der Föderation.

Ich kann es kaum abwarten, all das der Sternenflotte zur Verifizierung vorzulegen (und vielleicht ein paar talarianischen Journalisten, um … Naja, du weißt schon …)

Ende des persönlichen Logbuchs.

RAUMSCHIFFE DES ALPHA-QUADRANTEN

THOLIANISCHE RAUMSCHIFFE

KORVETTE DER NETZSPINNER-KLASSE

ÜBERBLICK: Die kleinen, agilen und leicht zu züchtenden Korvetten der *Netzspinner*-Klasse patrouillieren die Grenzen des tholianischen Einflussgebiets und eskortieren Handelsdelegationen durch Regionen, die nicht von der Versammlung kontrolliert werden. Im 23. Jahrhundert wurden sie für gewöhnlich von fünf bis zehn Crewmitgliedern betrieben. Die fortschrittlicheren Einwebtechniken im Nanobereich für Hochtemperatur-Supraleiter in die Kristallstruktur der Computer erlauben im 24. Jahrhundert jedoch einen höheren Grad an Automatisierung und senken den Crewbedarf auf durchschnittlich drei.

FÄHIGKEITEN: Die *Netzspinner*-Klasse hat in etwa die Größe eines Runabouts der *Danube*-Klasse und ist sogar noch manövrierfähiger. Die von den Tholianern benötigte dichte Atmosphäre und hohe Gravitation verringern den Energiebedarf des strukturellen Integritätsfelds, und das sogar bei extremsten Manövern. Für die Beweglichkeit sorgen drei paarweise angeordnete Systeme im hintersten Bereich der Strukturholme des Schiffs. In jedem wurde ein leistungsstarker – für zusätzliche Belastbarkeit in tholianische Seide eingeschnürter – Gravitationsgenerator mit einem Hochenergiedichte-Impulsantrieb gekoppelt. Die Antriebsreaktoren arbeiten zudem mit Heliumfusion, anstelle der bei anderen Zivilisationen üblichen Wasserstoff-Fusion. Der trilaterale Aufbau der Warpspulen erlaubt rasche Geschwindigkeitsänderungen, macht schnelle Kursänderungen dafür aber umso schwerer. Für die Waffensysteme steht mehr Platz zur Verfügung als auf anderen Schiffen ähnlicher Größe, benötigen die Tholianer doch weder Strahlungsschutz noch Schutz vor der Abwärme ihrer Antriebssysteme – die Strahlung und Hitze verbessern eher die Lebensqualität der Crew. Die vorne an der Spitze eingebaute Plasmawaffe gibt entweder kurze, schnelle Impulse ab, oder kraftvollere torpedoartige Schüsse, die von einem stark aufgeladenen magnetischen Feld zusammengehalten werden. Die Klasse ist auch für ihre am Heck angebrachte „Spinnennetz"-Waffe bekannt: Wenn zwei oder mehr *Netzspinner* dieses Waffensystem gemeinsam verwenden, können die Raumschiffe ein dichtes Energienetz aus Gravitationssträngen „weben", die ähnlich wie Traktorstrahlen funktionieren. Wird ein Objekt in dieses „tholianische Netz" eingeschlossen, erzeugen die Gravitationsstränge eine Subraumschwingung, die Energie aus allen Energiesystemen des Objekts ziehen und in den Subraum ableiten. Überraschte Schiffe werden in diesen Energienetzen gefangen und selbst ihre Waffen neutralisiert, da sich Waffenfeuer aus dem Inneren des Netzes harmlos zerstreut. Wenn die Versammlung kein Exempel statuieren möchte, setzen Grenzpatrouillen diese Netze bevorzugt ein, um ungebetene Raumschiffe aus ihrem Territorium herauszuschleppen und dort wieder frei zu lassen. *Netzspinner*-Klasse Schiffe werden spätestens seit Mitte des 23. Jahrhunderts verwendet – einzelne Berichte lassen eine Nutzung seit dem 20. Jahrhundert vermuten – und werden auch im späten 24. Jahrhundert weiter eingesetzt.

MERKMALE: Tholianisches Shuttle, keine Klasse-M-Lebenserhaltung

SYSTEME

KOMMUNIKATION	05	ANTRIEB	08	HÜLLE	05
COMPUTER	05	SENSOREN	07	WAFFEN	05

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	01

ENERGIE: 4 **SCHIFFSGRÖSSE:** 2
SCHILDE: 3 **WIDERSTAND:** 2

BESATZUNG: Fähig (Attribut 9, Disziplin 2)

ANGRIFFE:
- Disruptorbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 5⮝ Verheerend 1)
- Plasmatorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 5⮝, Anhaltend 2)
- Traktorstrahl (Stärke 1)

SONDERREGELN:
- **NETZSPINNER:** Solange sich zwei aktive Schiffe mit diesem Talent in *Kurzer Reichweite* zueinander befinden, können sie diese Fähigkeit einsetzen. Während dieses Talent angewandt wird, können die tholianischen Schiffe nicht mit ihren gewöhnlichen Waffen angreifen. Basierend auf den niedrigsten Werten aller beteiligten Schiffe wird eine **Aufgabe auf Antrieb + Flugkontrolle** mit Schwierigkeit 1 versucht. Für jeden Erfolg verliert das eingefangene Schiff einen Punkt *Energie*. Die Schwierigkeit aller Waffenangriffe auf Ziele außerhalb des Netzes (einschließlich der tholianischen Schiffe, die es weben) sind um 1 erhöht. Hat das gefangene Schiff nur noch 1 *Energie* oder weniger, können Waffen gar nicht mehr eingesetzt werden.

KREUZER DER WEBER-KLASSE

ÜBERBLICK: Die *Weber*-Klasse ist eine der größeren Raumschiffklassen im Dienst der Tholianischen Versammlung. Sie haben die ungefähren Ausmaße der älteren *Ambassador*-Kreuzer der Föderation und sind für Verteidigungs- und Aufklärungsaufgaben konzipiert. Wie alle tholianischen Schiffe werden sie durch einen Prozess „herangezüchtet“, in dem die Baumaterialien in extrem hoch erhitzten Flüssigkeiten aufgelöst werden und zu Hüllensegmenten kristallisieren. Die *Weber*-Klasse erinnert an eine längliche, sechsseitige Kristallstruktur mit drei kleineren tetrahedrischen Kristallen, die im Winkel von 120° um die Mittelsektion des Schiffes herum angeordnet sind.

FÄHIGKEITEN: Die *Weber*-Klasse bietet einen fremdartigen Anblick. Ein trüber rötlicher Schein von geschmolzenem Gestein und Metall leuchtet durch halb transparente Sektionen, während verspiegelte Teile der Außenhülle alles bis auf die stärksten Sensoren abblocken. Diese Schiffsklasse erfüllt vor allem Erkundungsaufgaben weit außerhalb der Territorien der Versammlung und ist deshalb auf Eigenständigkeit und Zuverlässigkeit ausgelegt. Die Außenhülle besteht aus dicht gepackten Schichten Duranium, tholianischer Seide und anderen, gewöhnlicheren Materialien. Das Ergebnis gleicht der ablativen Panzerung von Sternenflottenschiffen, ist aber weitaus effizienter. Starke Schutzschilde mit sechs separaten kristallinen Deflektorphalanxen mit überlappenden Feldern verstärken die Abwehrmaßnahmen noch weiter. Diese umfangreichen Defensivmaßnahmen erhöhen die Masse des Schiffes und die *Weber*-Klasse ist im Vergleich zu Sternenflottenschiffen ähnlicher Größe untermotorisiert, und das trotz der massiven, durch mehrstufige Heliumfusion betriebenen Impulsantriebe im Heck des Kreuzers. Die drei gleichmäßig an der Schiffshülle verteilten Warpgondel/Waffenanordnungen können an Pylonen ausgefahren werden, um den Schusswinkel zu vergrößern. Wenn die Warpspulen in Betrieb sind, lässt sich so bei unbeständigen Raumzeitbedingungen das Subraumfeld anpassen, um die Flugbahn zu stabilisieren. Die hohe Energieleistung der *Weber*-Klasse erlaubt eine besondere Anwendung der tholianischen Energienetz-Technologie: Dutzende unabhängiger Emitter an der Außenhülle können anhaltende Gravitationswellen erzeugen, die über eine Subraumvakuole an den Emittern semipermanent verankert werden. Mit den so erzeugten „Anker“-Strahlen kann die *Weber*-Klasse Shuttles, Frachtmodule und sogar kleine Asteroiden mit dem Kreuzer verankern, bis die Vakuole kollabiert und sich die Gravitationswelle auflöst. Dies gibt der *Weber*-Klasse oft die Erscheinung einer kristallinen Spinne im Zentrum eines flackernden Netzes von Gravitationsenergie, die brauchbare Komponenten und Unterstützungsschiffe mit sich zieht.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

SUBCOMMANDER T’POL, 20. FEBRUAR 2152

Ich muss zugeben, dass mich die jüngste Begegnung der *Enterprise* mit den Tholianern erschüttert hat. Captain Archer und Commander Tucker sind kompetente und intelligente Individuen. Mich beunruhigt aber dennoch ihre Tendenz, für unerklärte Phänomene die ungeheuerlichsten Erklärungen zu finden. Im konkreten Fall beharren sie darauf, der Wunsch der Tholianer, das von der *Enterprise* kurzzeitig beherbergte Schiff in Besitz zu nehmen, habe etwas mit „Zeitreisen“ zu tun.

Im Gegensatz zu meinen Kollegen von der Sternenflotte begreife ich die Motive der Tholianer als ebenso undurchschaubar wie willkürlich. Nur durch Geduld und das Sammeln von Beweisen werden die Sternenflotte und das Oberkommando ihre Ziele durchschauen. Menschen begehen oft den Fehler, anderen Spezies menschliche Wünsche und Motivationen anzudichten, auch wenn sie mit diesen keinerlei Gemeinsamkeiten haben.

Captain Archer und der Rest der Sternenflotte täten weise daran, sich eines vor Augen zu führen: Ihre Geschichte mag viele Übereinstimmungen mit der vulkanischen haben, aber die meisten Spezies in der Galaxis haben rein gar nichts mit Menschen gemein.

MERKMALE: Tholianisches Raumschiff, keine Klasse-M-Lebenserhaltung

SYSTEME

KOMMUNIKATION	06	ANTRIEB	06	HÜLLE	11
COMPUTER	08	SENSOREN	09	WAFFEN	10

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	03	MEDIZIN	02

ENERGIE: 6 **SCHIFFSGRÖSSE:** 5
SCHILDE: 13 **WIDERSTAND:** 7

BESATZUNG: Begabt (Attribut 10, Disziplin 3)

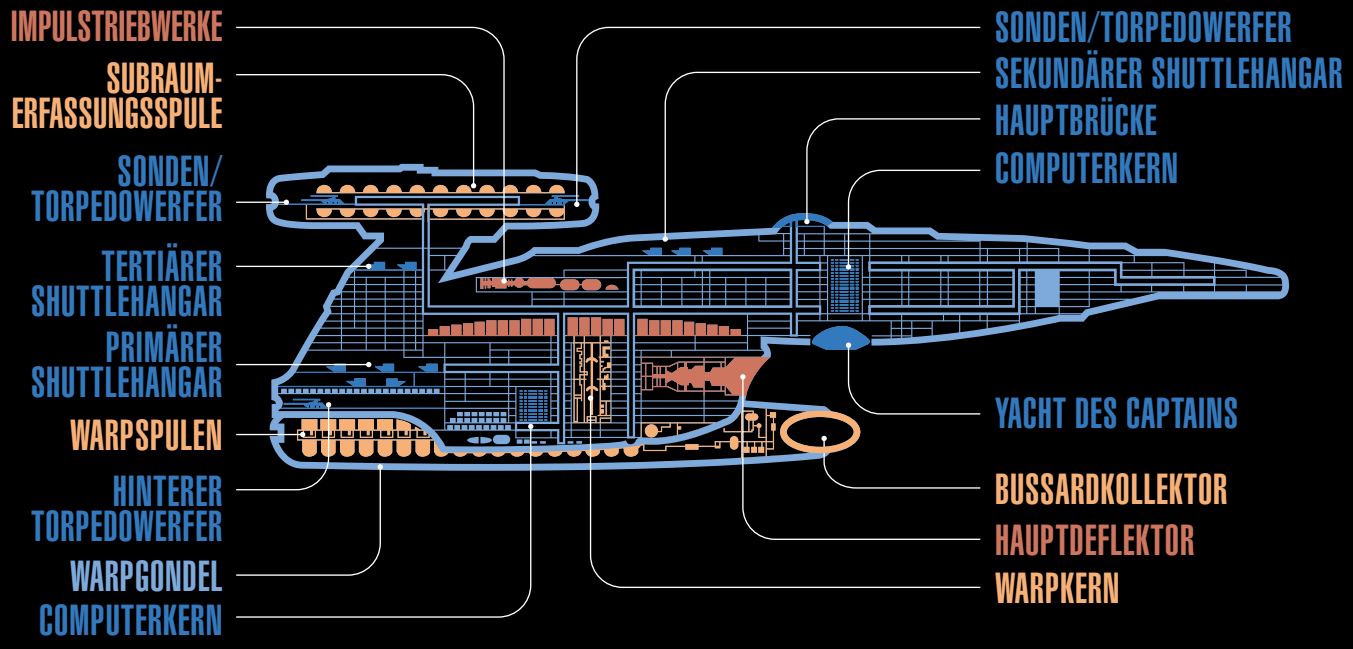
ANGRIFFE:
- Disruptorbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 8⮝ Verheerend 1)
- Plasmatorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 5⮝, Anhaltend 2)
- Traktorstrahl (Stärke 1)

SONDERREGELN:
- **ABLATIVE PANZERUNG** (Talent)
- **STÄNDIGES GRAVITATIONSFELD:** Dieses Schiff kann unbegrenzt viele Traktorstrahlen erzeugen, allerdings alle nur mit Stärke 1.
- **VERBESSERTE SCHADENSKONTROLLE** (Talent)

RAUMSCHIFF DER NEBULA-KLASSE

63822590	492030	230552	18389	264950
42960602	38920	629117	25382	184730
13402775	239200	274629	25005	529390

16-3836 | 15-2011 | 25-0522 | 18-2353



3003

3006

3007

3008

51933	2893	3822	
4004	22048	26294	
24992	5922	4202	
432	1104	2944	

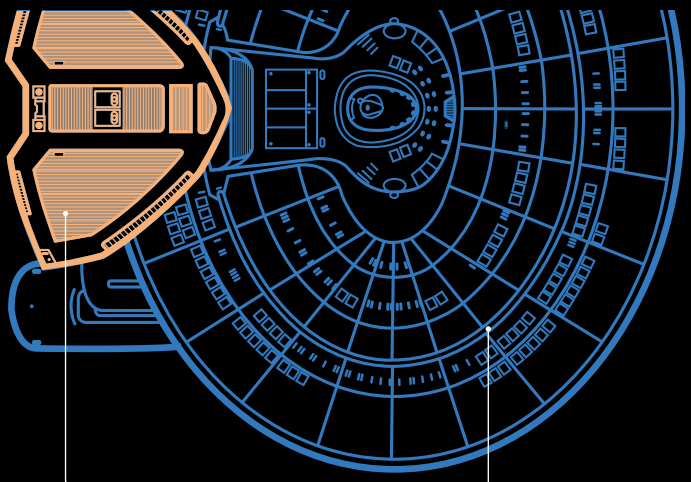
3022

U.S.S. FIENNES

59202	29494	4297	
5932	22941	34827	
18393	5600	2949	
492	3923	392	
6901	285	11048	
3403	21048		

5022

20454



OPERATIVER ÜBERBLICK

43-1783

41-5933

36-3094

50-2266

3822-5592	3043	593860	29-393025	6823	52226	395922	1194	32-19492295	582	2944550	28430-932	129450	4482294
2032-6022	502225	284950	20-502354	59	693220	5922	5911	49-58222955	283	2945992	13842-492	729455	1391454
6799-5922	6693	129302	63-582440	2044	5303	602255	3284	48-22955042	592	2159516	34-59222-582	229477	5822250
1043-2955	50245	194435	24-582255	59225	120429	582004	2244	97-13834550	229	4385501	492-13935-522	679300	1174910
8294-5839	194033	293945	22-690043	14995	58393	2442	5658	45-28593363	458	2294490	572-48250-355	238491	3434819

KAPITEL 05.00

BEGEGNUNGEN UND GEGENSPIELER

19373399250029
34520444927



05.10	DIE ENTMILITARISIERTE ZONE	098
05.20	DIE BADLANDS	105
05.30	DIE GRENZEN DER FÖDERATION	114

BEGEGNUNGEN UND GEGENSPIELER

DIE ENTMILITARISIERTE ZONE

„RAUMSCHIFFE JAGEN UNS DURCH DIE BADLANDS UND UNSERE ANHÄNGER WERDEN PERMANENT BELÄSTIGT UND LÄCHERLICH GEMACHT. WARUM? WEIL WIR DIE FÖDERATION VERLASSEN HABEN UND DAS KÖNNEN SIE EINFACH NICHT AKZEPTIEREN. NIEMAND VERLÄSST DAS PARADIES."

—MICHAEL EDDINGTON

BESCHREIBUNG

Die Entmilitarisierte Zone ist eine Region, die als Grenze und Puffer zwischen der Cardassianischen Union und der Vereinten Föderation der Planeten fungiert. Sie wurde 2370 als Teil des Vertrags zwischen der Föderation und Cardassia eingerichtet, der nach dem Waffenstillstand von 2367 offiziell für den Friedenszustand sorgte. Die Entmilitarisierte Zone umfasst „neutralen" Weltraum, in dem keiner der beiden Vertragspartner Truppen entsenden oder militärische Einheiten stationieren darf – Raumschiffe eingeschlossen. Der Vertrag und die neue Grenzziehung überführten jedoch auch mehrere Kolonien in den Kontrollbereich der jeweils anderen Seite, was zu Kontroversen in der Föderation führte. Als Antwort formierte sich eine Gruppe von Rebellen, die sich „Der Maquis" nennt und terroristische Akte in der Region verübt.

Sowohl den cardassianischen Kolonisten als auch denen der Föderation wurde die Umsiedelung angeboten, dennoch fühlten sich viele von ihrer jeweiligen Regierung im Stich gelassen und weigerten sich, ihre neuen Heimatplaneten aufzugeben. Mit den steigenden Spannungen zwischen den Cardassianern und Klingonen, die auf einen bevorstehenden Krieg hindeuteten, bewaffneten sich viele dem Maquis loyale Kolonien. Zum einen wollten sie so eventuell einfallende Truppen abwehren, als auch militärische Interventionen der Cardassianer in ihr Territorium verhindern, die als Gegenmaßnahme gegen einen Maquis-Aufruhr stattfanden. Währenddessen bemühte sich die Sternenflotte, die Grenze zur Föderation durch Zollkontrollen und Spähbojen zu sichern und zu überwachen, um Schmuggler und Agenten des Maquis abzufangen.

Sollte es dem Maquis gelingen, Unterstützung, Vorräte und Mitglieder in demselben Maße weiter zu generieren, wie es in den letzten Monaten der Fall war, dann schätzt der Geheimdienst, dass sie in etwa zwei bis vier Jahren in der Lage sind, sich zu einer eigenständigen Nation zu erklären. Das aber nur, sofern es nicht zu einer massiven Intervention einer Großmacht oder Instabilität in ihren eigenen Reihen kommt.

ANREGUNGEN FÜR BEGEGNUNGEN

HÄNDLER ODER PLÜNDERER?

Die Spielercharaktere und ihr Schiff werden mit der Aufgabe betraut, cardassianische Beschwerden über Maquis-Schmuggler zu untersuchen, die Abwehranlagen und Handfeuerwaffen an verschiedene Planeten und Außenposten innerhalb der Entmilitarisierten Zone liefern sollen. Ihr Auftrag lautet, Hinweisen auf diese Schmuggler nachzugehen und vermutete Mitglieder des Maquis oder andere Personen festzusetzen, die in derartige illegale Aktivitäten verstrickt sind.

Diese Idee kann sich in verschiedene Richtungen entwickeln: Die Untersuchung könnte beispielsweise zutage fördern, dass es ein locker organisiertes Netzwerk von unabhängigen Händlern gibt. Diese liefern Lebensmittel und nicht-militärische Gegenstände an Föderationskolonien, entweder innerhalb der Entmilitarisierten Zone oder entlang deren Grenze, und ein sehr kleiner Prozentsatz dieser Händler geht illegalen Aktivitäten nach. Vielleicht sind auch alle Händler ehrenhaft, und die cardassianischen Berichte falsche Anschuldigungen und dazu gedacht, die Lieferungen einzuschränken und zu verhindern, dass sie die Kolonien und Planeten erreichen.

Alternativ könnten die Spielercharaktere auch auf ein vom Maquis organisiertes Schmuggler-Netzwerk stoßen. Dieses bewaffnet und unterstützt Terrorzellen in der Entmilitarisierten Zone und entlang der Grenze – eine Aufrüstung für eventuelle Anschläge in der Region. Ein solches Komplott könnte Verbindungen zu anderen Problemen beinhalten, beispielsweise zu einem Ferengi-Waffenlieferanten, der beide Seiten für den größtmöglichen Profit bewaffnen will, zu einer Aufseherin der Orioner, die Interesse daran hat, sowohl die Föderation, als auch Cardassia in diesem Teil des Weltraums zu destabilisieren, oder gar zu einer Verschwörung des Obsidianischen Ordens oder des Tal Shiar, um Zwietracht und Verwirrung in einer Bevölkerung zu stiften, die sowieso schon aufgrund der derzeitigen Lage sehr angespannt ist.



PRÜFUNG DER LOYALITÄT

Einer oder mehrere Spielercharaktere werden über inoffizielle Kanäle kontaktiert – sie haben ein Familienmitglied oder eine enge Freundin in der Sternenflotte, die in einer Kolonie nahe der Entmilitarisierten Zone lebt. Die Nachricht ist dringend und hinterlässt den starken Eindruck, dass die Kolonie kurz vor einem Angriff durch cardassianische Truppen steht, allerdings wird in der Nachricht nicht angegeben, aus welcher Quelle diese Informationen stammen. Sollte die Nachricht zutreffend und authentisch sein, würde dies bedeuten, dass sich die Cardassianer auf einen Erstschlag entlang der Grenze vorbereiten – ein Kampf, den die Föderation unter jeglichen Umständen vermeiden möchte.

Während der Untersuchung durch die Spieler könnte sich dieser Handlungsstrang in eine von mehreren unterschiedlichen Richtungen entwickeln: Die Nachricht könnte sich als Fälschung durch den Obsidianischen Orden (oder vielleicht den Tal Shiar beziehungsweise den Geheimdienst einer anderen Regierung) herausstellen, um entlang der Grenze Unruhe und Verwirrung zu stiften. Die Nachricht könnte tatsächlich von einer Verbündeten eines Spielercharakters stammen, aber auf falschen Informationen oder Gerüchten, die von einem Widersacher gestreut wurden, fußen. Vielleicht haben sich die Freundin oder das Familienmitglied, von dem diese Nachricht stammt, aber auch dem Maquis angeschlossen, da sie kämpfen für besser hält, als sich zu verstecken, und hofft auf die Unterstützung der Spielercharaktere.

Wie auch immer sich das Ganze entwickelt, die Spielercharaktere werden bei der Untersuchung der Nachricht feststellen, welch schweres Leben Föderationsbürger entlang der Grenze führen, nun, da ständig mit einer cardassianischen Invasion gerechnet wird. Dies könnte eine gute Möglichkeit für eine gewiefte und unbarmherzige Spielleitung sein, die Überzeugungen der Spielercharaktere zu testen: Wie stehen sie zu den Idealen der Sternenflotte und wie loyal sind sie ihr gegenüber – insbesondere, wenn sie diese Ideale gegen die Loyalität zu Freunden und geliebten Menschen aufwiegen müssen?

ASYL

Die Spielercharaktere fangen einen unabhängigen Blockadebrecher ab, der mit einer Nachricht von einer cardassianischen Kolonie innerhalb der Entmilitarisierten Zone unterwegs ist. Der Captain und die Besatzung des kleinen Schiffs geben Unwissenheit über die Einzelheiten der Botschaft vor und es liegt an den Spielercharakteren, den Ursprung und Inhalt der Nachricht herauszufinden.

Nachdem die Dokumente entschlüsselt wurden, stellt sich heraus, dass die Anführer der Kolonie formal um Asyl bei der Föderation ersuchen. Beinahe zweihundert Kolonisten haben die Petition unterzeichnet, in der um Unterstützung der Föderation bei der Umsiedelung auf einen Planeten weit entfernt von der Grenze gebeten wird. Allerdings befinden sich in der Nachricht Anzeichen dafür, dass sie nicht echt sein könnte.

Ist die Nachricht legitim? Wurde sie vielleicht von den Cardassianern gefälscht, um die Föderation dazu zu bringen, den Vertrag zu brechen? Oder hat der Maquis die Petition angefertigt, in der Hoffnung, dass die Föderation ein Sternenflottenschiff in die Entmilitarisierte Zone entsendet, welches dem Maquis als Ablenkung für einen Anschlag dient? Handelt es sich um das Komplott einer anderen Macht, die weitere Spannungen in den bereits labilen Grenzbeziehungen zwischen Cardassia und der Föderation zu schaffen versucht? Oder ist die Nachricht tatsächlich echt und eine cardassianische Kolonie sucht nach jemandem, der gewillt ist, ihr Hilfegesuch zu erhören und ihnen Unterstützung zu gewähren, nachdem die eigene Regierung sie im Stich ließ?

CARDASSIANISCHE KOLONISTIN [EINFACHER NSC]

Cardassianische Kolonisten finden sich auf vielen Planeten innerhalb der Entmilitarisierten Zone oder entlang ihrer Grenze. In den meisten Fällen handelt es sich um einfache Leute, die ihr ganzes Leben auf ihrer Kolonie verbringen und mit harter Arbeit versuchen, ihre Familien so gut wie möglich durchzubringen. Wenn sie dazu gezwungen werden, zum Beispiel durch einen Angriff des Maquis, lassen sie nichts unversucht, um ihre Heimat zu verteidigen. Sie haben jedoch nur selten formelles militärisches Training absolviert und nur begrenzten Zugang zu Waffen.

MERKMAL: Cardassianerin

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	07	GESPÜR	09	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	00	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 8 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 1 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Messer (Nahkampf, 1 Verheerend 1, Größe 1H, Tödlich, Unauffällig 1)
- Knüppel (Nahkampf, 2 Niederwerfend, Größe 1H)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 3 Verheerend 1, Größe 1H)

KOLONIST DER FÖDERATION [EINFACHER NSC]

Föderationskolonisten finden sich auf vielen Planeten innerhalb der Entmilitarisierten Zone oder entlang ihrer Grenze. In den meisten Fällen handelt es sich um einfache Leute, die ihr ganzes Leben auf ihrer Kolonie verbringen und mit harter Arbeit versuchen, ihre Familien so gut wie möglich durchzubringen. Wenn sie dazu gezwungen werden, zum Beispiel durch einen Angriff der Cardassianer, lassen sie nichts unversucht, um ihre Heimat zu verteidigen. Sie haben jedoch nur selten formelles militärisches Training absolviert und nur begrenzten Zugang zu Waffen.

MERKMAL: beliebige Spezies der Föderation

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	09	GESPÜR	08	VERSTAND	08

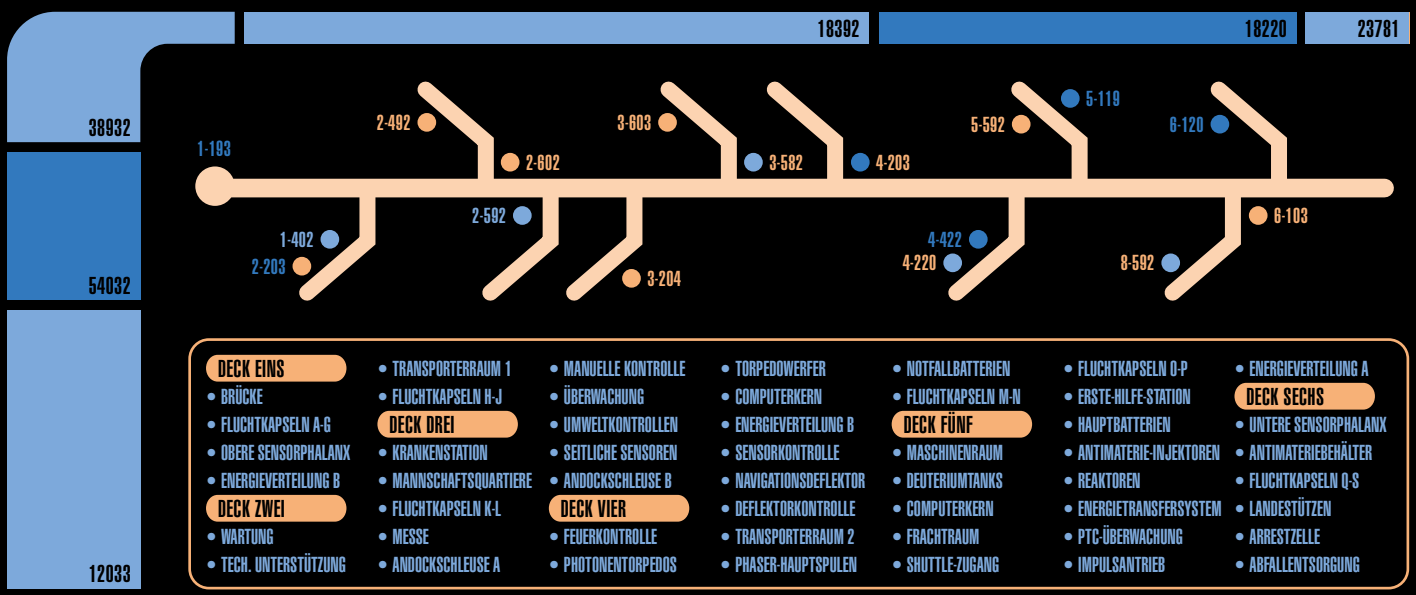
DISZIPLINEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 8 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Messer (Nahkampf, 2 Verheerend 1, Größe 1H, Tödlich, Unauffällig 1)
- Knüppel (Nahkampf, 3 Niederwerfend, Größe 1H)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 3, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)



STERNENFLOTTEN-GRENZKONTROLLEURIN [BEDEUTENDER NSC]

Aufgrund der gestiegenen Spannungen zwischen Cardassia und der Föderation entlang der Entmilitarisierten Zone hat der Geheimdienst der Sternenflotte Undercover-Agenten als Beobachter vor Ort platziert, die, falls nötig, bei Kampfhandlungen auch als erste geheime Verteidigungslinie agieren. Ihr Auftrag besteht darin, die Aktivitäten des Maquis und des cardassianischen Militärs in der Entmilitarisierten Zone und entlang der Grenze zu überwachen. Sie haben strikten Befehl, offene Konfrontationen zu vermeiden und regelmäßig Bericht an den Sternenflottengeheimdienst zu erstatten.

MERKMALE: Vulkanierin

ÜBERZEUGUNGEN: Stille Wachsamkeit

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	09	GESPÜR	10	VERSTAND	10

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Infiltration, Observierung, Überzeugen

ANSTRENGUNG: 12 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Springmesser (Nahkampf, 4 Verheerend 1, Größe 1H, Tödlich, Unauffällig 1)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 5, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)
- **ESKALATION:** Pulsgranate (Fernkampf, 7 Flächenwirkung, Größe 1H, Aufladbar, Granate)

SPEZIALREGELN:

- **EFFEKTIVE VERHEHLUNG:** Bei dem Versuch, versteckt oder unentdeckt zu bleiben, kann die Grenzagentin einen Punkt *Bedrohung* ausgeben, um die Schwierigkeit der Gegner, sie zu entdecken, um 1 zu erhöhen.
- **MISSTRAUISCH:** Wenn die Grenzagentin eine Aufgabe versucht, um Feinde oder Gefahren zu entdecken, kann sie einen W20 neu würfeln.

MAQUIS-SCHMUGGLER [BEDEUTENDER NSC]

Die Extremsituation entlang der Grenze zwischen der Föderation und Cardassia hat dazu geführt, dass sich einige Föderationsbürger und ehemalige Sternenflotten-Offiziere der rebellischen Organisation des Maquis angeschlossen haben und ihre Dienste als Schmuggler zur Verfügung stellen. Diese Individuen fliegen mit kleinen Schiffen entlang oder durch die Entmilitarisierte Zone und tauchen oftmals in den gefährlichen Badlands unter, um der Entdeckung zu entgehen. Normalerweise transportieren sie Lebensmittel und andere Ressourcen zu Kolonien oder Sympathisanten des Maquis, doch manche Geheimdienstberichte legen nahe, dass sie auch immer häufiger illegale Schmuggelware, einschließlich Drogen und Waffen, als Ladung führen.

MERKMALE: Betazoide

ÜBERZEUGUNGEN: Es ist nicht illegal, wenn man nicht dabei erwischt wird

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	10	GESPÜR	09	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	03	TECHNIK	02	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Schwarzmarkthandel, Shuttles, Verhandeln

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Messer (Nahkampf, 3 Verheerend 1, Größe 1H, Tödlich, Unauffällig 1)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 4, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)
- **ESKALATION:** Typ-2-Phaser (Fernkampf, 5, Größe 1H, Aufladbar)

SPEZIALREGELN:

- **EINS MIT DEM SHUTTLE:** Bei dem Versuch, sein Shuttle zu steuern, kann der Maquis-Schmuggler die Schwierigkeit um 1 senken, bis zu einem Minimum von 0.
- **MISSTRAUISCH:** Wenn der Maquis-Schmuggler eine Aufgabe versucht, um Feinde oder Gefahren zu entdecken, kann er einen W20 erneut würfeln.
- **TELEPATH:** Der Maquis-Schmuggler kann die oberflächlichen Gedanken und Gefühle der meisten Lebewesen in seiner Nähe spüren und telepathisch mit anderen Telepathen und Empathen kommunizieren. Es kann Mühe und eine Aufgabe erfordern, um Gefühle oder Gedanken eines bestimmten Individuums in einer Menge herauszupicken oder innerhalb des Verstandes eines Wesens nach bestimmten Gedanken oder Erinnerungen zu suchen. Unfreiwillige Ziele können mit einer *Vergleichenden Aufgabe* Widerstand leisten.

GUL EVEK [BEDEUTENDER NSC]

Gul Evek ist ein kommandierender Offizier innerhalb des cardassianischen Vierten Ordens und zugleich Captain des *Galor*-Klasse Raumschiffes *Vetar*. Im Moment bekleidet er die Position des Aufsehers über cardassianische Angelegenheiten in der Entmilitarisierten Zone und entlang der Grenze zwischen der Föderation und der Union. Evek ist ein typisches Beispiel für einen Gul der Union – loyal gegenüber seiner Regierung und zur Gänze dem Militärdienst verschrieben. Er besitzt aber auch ein natürliches Gespür dafür, wie er politische Spielchen mit seinem Gegenüber in der Föderation spielen kann.

Im Jahr 2370 wurde Dorvan V, eine ehemalige Föderationskolonie, unter cardassianische Kontrolle überstellt. Die Anwesenheit von Evek und seinen Truppen beunruhigte die Zivilisten, die den Planeten evakuierten. Nach einer Unterredung mit Captain Jean-Luc Picard zog sich Evek mit seinen Truppen zurück, um den Frieden zu wahren und einen erneuten Krieg zu verhindern. Später im gleichen Jahr nahm der Gul William Samuels gefangen, ein Maquis-Agent, der einen cardassianischen Frachter zerstört hatte, und verhörte ihn. Die Informationen, die er Samuels entlockte, brachten ihn zur Überzeugung, die Führer der Kolonie auf Volan III zu beschuldigen, Teil eines Komplotts der Sternenflotte zu sein – angeblich bewaffnete diese Föderationskolonisten gegen Cardassianer. Kurze Zeit später wurden Evek und seine Truppen von mehreren Maquis-Schiffen angegriffen, doch die *U.S.S Enterprise* eilten zu ihrer Rettung.

Gul Evek ist weiterhin als Aufseher entlang der Grenze von Föderation und Cardassia und der Entmilitarisierten Zone aktiv. Er bemüht sich, eine Balance zwischen dem Schutz von rechtmäßig cardassianischem Territorium und der Verhinderung von offenen Kämpfen mit der Föderation zu finden. Er hat bereits zwei seiner Söhne im Krieg verloren und hegt keinen Wunsch, auch noch seinen dritten zu verlieren.

MERKMALE: Cardassianer

ÜBERZEUGUNGEN: Loyaler Beschützer Cardassias

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	11	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	08	GESPÜR	08	VERSTAND	10

DISZIPLINEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Bodenkampf-Taktiken, Cardassianisches Recht und Gesetz, Politik

ANSTRENGUNG: 9 **WIDERSTAND:** 1 (Rüstung)

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 5 Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 6 Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:

- **AUS DEM HINTERHALT:** Immer, wenn Gul Evek *Bereithalten* zur Vorbereitung eines Fernkampfangriffs verwendet, erhält dieser Fernkampfangriff einen zusätzlichen W20.
- **RÜCKSICHTSLOS UND ENTSCHLOSSEN:** Gul Evek muss statt der üblichen 3 nur 2 Punkte *Bedrohung* einsetzen, um von den Effekten eines Punktes *Entschlossenheit* zu profitieren, wenn sich seine Überzeugung vorteilhaft auf die aktuelle Situation auswirkt.
- **VON NATUR AUS MISSTRAUISCH:** Gul Evek kann bei allen Aufgaben, die dazu dienen, versteckte Feinde, Fallen, oder andere Gefahren zu entdecken, einen W20 neu würfeln.



GLINN DAMAR [BEDEUTENDER NSC]

Glinn Damar ist ein Junior-Offizier unter dem Kommando von Gul Dukat an Bord des cardassianischen Frachters *Groumall*. Er diente als Stabsmitarbeiter von Dukat während der bajoranischen Besatzung und ist seit dieser Zeit freiwillig stets an Dukats Seite geblieben. Doch auch wenn er sich für Dukats Protegé hält, ist unklar, ob der Gul selber diese Auffassung teilt. Damar ist mit Leib und Seele Karriere-Soldat, besitzt aber im Gegensatz zu anderen seiner Spezies keinen Sinn für Arglist und Täuschung. Er mag seine Konflikte geradeheraus und vorhersehbar. Er ist durch und durch Patriot und verachtet alle Nicht-Cardassianer. Er beschützt seine Frau und seinen Sohn und ist zudem als Genießer von qualitativ hochwertigem Kanar bekannt.

MERKMALE: Cardassianer

ÜBERZEUGUNGEN: Dukats rechte Hand

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	10	GESPÜR	07	VERSTAND	10

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Militärtaktik, Politik, Raumschiffbetrieb

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 1 (Rüstung)

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Dolch (Nahkampf, 4 Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 6 Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 7 Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:

- **AUS DEM HINTERHALT:** Immer, wenn Glinn Damar *Bereithalten* zur Vorbereitung eines Fernkampfangriffs verwendet, erhält dieser Fernkampfangriff einen zusätzlichen W20.
- **LOYAL UND DISZIPLINIERT:** Wenn Glinn Damar von einem Vorgesetzten bei einer Aufgabe *unterstützt* wird, kann er einen einzelnen W20 neu würfeln.

LEGAT PARN [BEDEUTENDER NSC]

Legat Parn war eine der bedeutendsten Größen im cardassianischen Zentralkommando und ist zugleich einer der wichtigsten politischen Gegner von Gul Dukat. Er war maßgeblich an dem Versuch beteiligt, Gul Dukat der Bewaffnung von Cardassianern innerhalb der Entmilitarisierten Zone zu beschuldigen, obwohl das Zentralkommando selbst diese Individuen bewaffnete. Gul Dukat wurde zwar von allen Vorwürfen freigesprochen, Parns Ruf nahm dabei aber keinen Schaden. Als der Detapa-Rat die Kontrolle über die cardassianische Regierung übernahm, begab sich Legat Parn zur Sicherheit in eine Art Teilruhestand. So wollte er zum einen der möglichen Rache durch den neu berufenen militärischen Berater Gul Dukat entgehen, und zum anderen auf eine erneute Chance für das Militär warten, dem Detapa-Rat die Macht wieder zu entreißen.

MERKMALE: Cardassianer

ÜBERZEUGUNGEN: Wichtige Angelegenheiten sollten nicht aufgeschoben werden

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	11	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	08	GESPÜR	09	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Bodenkampf-Taktiken, Cardassianisches Recht und Gesetz, Politik

ANSTRENGUNG: 9 **WIDERSTAND:** 1 (Rüstung)

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 5 Verheerend 1, Größe 1H)

SPEZIALREGELN:

- **HÖCHSTE AUTORITÄT:** Wenn ein Cardassianer unter Legat Parns Kommando eine Aufgabe versucht, um Überredung oder Einschüchterung zu widerstehen, kann dieser 1 Punkt *Bedrohung* ausgeben, um seinen Würfelvorrat neu zu würfeln. Das gilt selbst dann, wenn Legat Parn in der Szene nicht anwesend ist.
- **RÜCKSICHTSLOS:** Legat Parn kann eine beliebige Anzahl W20 aus seinem Würfelpool neu würfeln, wenn er einen Angriff gegen einen Gegner ausführt, der sich seiner Anwesenheit nicht bewusst ist, nicht auf eine Attacke vorbereitet oder verteidigungsunfähig ist.

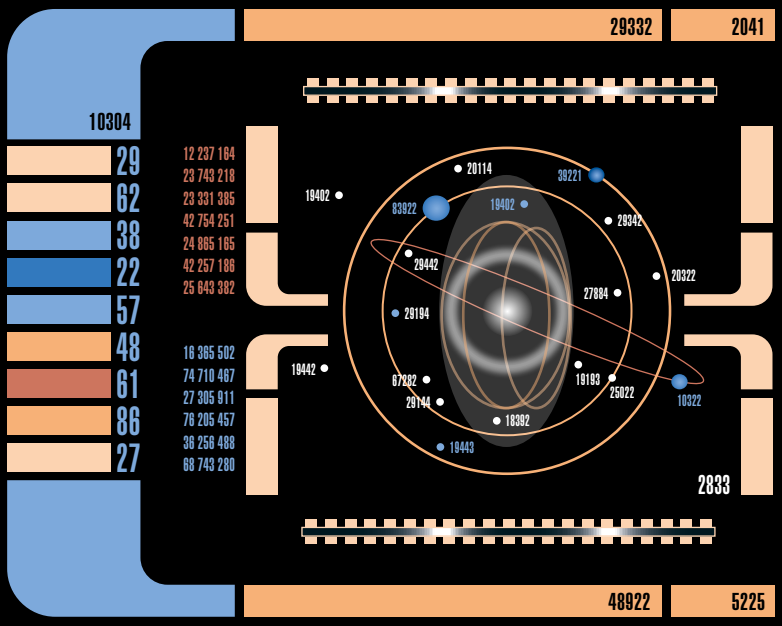
GUL DUKAT [HERAUSRAGENDER NSC]

Der wahrscheinlich berüchtigtste cardassianische Offizier, der entlang der Grenze zwischen Föderation und Union im Einsatz ist, ist Gul Dukat. Er diente mehr als zwanzig Jahre als Präfekt von Bajor und überwachte den Planeten in den letzten Jahren der Besatzung. Während er selbst glaubt, dass sein Verhalten gegenüber den Bajoranern wohlwollend und mitfühlend war, ist er selbst tatsächlich derjenige, der die schlimmsten Gräueltaten der gesamten Besatzungszeit befahl. Außerdem unterhielt er in der Zeit der Besatzung mehrere Liebesverhältnisse mit versklavten bajoranischen „Komfortfrauen“ und hat mindestens ein uneheliches Kind.

Nach dem Abzug der Cardassianer zum Ende der Besatzungszeit sank Dukats steile Karriere wieder, was bereits mehrfach zuvor in seiner langen Geschichte beim Militär geschehen war: Schon vor dem Antritt des Postens als Bajors Präfekt erlangte er den Rang eines Legaten, wurde aber nach kurzer Zeit degradiert. Nach der Besatzung war seine Zeit als Präfekt auf Bajor vorüber. Das Zentralkommando setzte ihn als Kommandanten des Zweiten Ordens ein und gab ihm das Kommando über das *Galor*-Klasse Schiff *Prakesh*.

Dukat war jahrelang aktiv in die Verhandlungen zwischen Föderation und Cardassia eingebunden, bis seine politischen Gegner ihn beschuldigten, Waffen an cardassianische Zivilisten in der Entmilitarisierten Zone zu liefern. Dukat schlich sich daher auf der Station Deep Space 9 ein und bat inständig um Captain Benjamin Siskos Hilfe dabei, diese Sache zu untersuchen und seinen Namen reinzuwaschen. Früh im Jahre 2372 unterstützte Dukat den Detapa-Rat dabei, die Macht in der Cardassianischen Union zu übernehmen, und wurde auf den Posten des militärischen Chefberaters berufen. Seine unstete Karriere nahm wieder Fahrt auf und wenige Monate später wurde er zum Legaten befördert.

Allerdings bekam seine Karriere erneut einen Dämpfer, als er das Wrack des Transportschiffs *Ravinok* entdeckte, in dem er seine halb-bajoranische Tochter Tora Ziyal fand und rettete. Er brachte sie zurück nach Cardassia, wohlwissend, dass dies seiner Karriere und seinem Familienleben irreparablen Schaden zufügen würde. Er wurde zum Gul degradiert, von seiner Familie ausgestoßen und auf den Kommandoposten des unbedeutenden Frachters *Groumall* abgeschoben. Nun durchstreift Dukat mit seinem Schiff und seiner Besatzung die Grenzregion auf der Suche nach einer erneuten Chance, sein Ansehen und seine Zukunftsaussichten zu verbessern.



MERKMALE: Cardassianer

ÜBERZEUGUNGEN:

- Ein disziplinierter cardassianischer Verstand
- Sie wissen gar nicht, was es heißt, mich zum Feind zu haben
- Für den einen ist man der Böse, für den anderen der Held
- Alles, was ich verlor, kriege ich auch wieder zurück

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	12
WAGEMUT	11	GESPÜR	10	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	05	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	02	MEDIZIN	02

FOKUSSE: Bajoranische Kultur, Debattieren, Militärtaktiken, Politik, Überreden, Willenskraft

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 1 (Rüstung)

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 6 Verheerend 1, Größe 1)
- **ESKALATION:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 7 Verheerend 1, Größe 1, Präzise)

SPEZIALREGELN:

- **AUS DEM HINTERHALT:** Immer, wenn Gul Dukat *Bereithalten* zur Vorbereitung eines Fernkampfangriffs verwendet, erhält dieser Fernkampfangriff einen zusätzlichen W20.
- **HÖCHSTE AUTORITÄT:** Wenn ein Cardassianer unter Gul Dukats Kommando eine Aufgabe versucht, um Überredung oder Einschüchterung zu widerstehen, kann dieser 1 Punkt *Bedrohung* ausgeben, damit er erneut würfeln kann – selbst dann, wenn Gul Dukat in der Szene nicht anwesend ist.
- **KÜHN (KOMMANDO):** Immer wenn Gul Dukat eine Aufgabe mit Kommando versucht und einen oder mehrere W20 mit *Bedrohung* kauft, kann er einen W20 neuwürfeln.
- **RÜCKSICHTSLOS:** Gul Dukat kann eine beliebige Anzahl W20 aus seinem Würfelpool neuwürfeln, wenn er eine Attacke gegen einen Gegner ausführt, der sich seiner Anwesenheit nicht gewahr, nicht auf eine Attacke vorbereitet oder verteidigungsunfähig ist.



KAPITEL 05.20

BEGEGNUNGEN UND GEGENSPIELER

DIE BADLANDS

BESCHREIBUNG

Die Region, die unter dem Namen „Badlands“ bekannt ist, liegt an der Grenze zwischen der Föderation und der Cardassianischen Union in Raumsektor 04-70. Sie ist voll mit Raumanomalien, die Navigation und Erforschung des Gebiets erschweren. Die Badlands dienen heute dem Maquis als abgelegener Unterschlupf, wie schon dem bajoranischen Widerstand vor ihm. Die Plasmastürme, andere Gravitationsanomalien und die daraus resultierenden starken Sensorstörungen bieten Raumschiffen beste Versteckmöglichkeiten. Die Region ist jedoch voller Gefahren und es gibt Berichte über verschwundene Schiffe, wie auch Anekdoten über solche, die von den Plasmastürmen auseinandergerissen wurden.

Trotz dieser Gefahren macht der Maquis häufigen Gebrauch von den Badlands und den vielen Asteroiden und Planetoiden dort. Die Sternenflotte hat die Region bisher noch nicht genauer kartographiert, was angesichts der wirbelnden Plasmatornados und Gravitationsanomalien auch eine große Herausforderung darstellt. Es ist aber eindeutig, dass der Maquis bereits mehrere Schlüsselregionen der Badlands kartographiert hat und dies zu seinem größtmöglichen Vorteil nutzt.

MERKMALE DER BADLANDS

Die Badlands sind ein Bereich des Weltraums mit mächtigen und gefährlichen Phänomenen, die die Sensorsysteme von Schiffen beeinträchtigen und sogar direkten Schaden verursachen können.

Gravitationsanomalien: Gravitationsanomalien stören die Navigationssysteme jedes durchreisenden Raumschiffs und erhöhen die Schwierigkeit, zu fliegen oder einen Kurs festzulegen, um 1. Gelingt es nicht, einem gesetzten Kurs erfolgreich zu folgen, oder kommt es zu einer *Komplikation*, kann das dazu führen, dass sich das Schiff in einem Plasmasturm verirrt.

Plasmastürme: Ein Plasmasturm ist ein immenser Strom geladener Partikel im Plasmazustand. Gas wird dabei von einem elektromagnetischen Feld so stark aufgeladen, dass seine Leitfähigkeit enorm erhöht wird. Ähnlich wie sich diese Energie in einer Planetenatmosphäre in Form eines Blitzes entlädt, wenn dieser von Elektrizitätsquellen angezogen wird, können Entladungen in Plasmastürmen die Energiesysteme von Raumschiffen treffen und beschädigen. Diese Stürme beeinträchtigen auch das System *Sensoren*: Die Schwierigkeit jeder Aufgabe, um innerhalb eines Plasmasturms einen Scan zu beginnen, ist um 2 erhöht. Wird beim Flug durch einen Plasmasturm eine *Komplikation* gewürfelt, kann die Spielleitung dem Schiff den folgenden Schaden zufügen:

- **PLASMASTURM** (Energie, Kurze Reichweite, 5 Durchschlagend 2, Energiesenkend, Flächenwirkung, Zerstörerisch)

ANREGUNGEN FÜR BEGEGNUNGEN

JAGD AUF DEN MAQUIS

Da der Maquis immer mehr Unterstützer und Sympathisanten anzieht, die seine Reihen füllen, werden seine Überfälle auf cardassianische Außenposten und Kolonien entlang der Grenze und in der Entmilitarisierten Zone immer dreister. Viele der besten Piloten des Maquis nutzen die Badlands, um ihren Verfolgern zu entkommen. Weder die Sternenflotte noch das cardassianische Militär setzt gerne Raumschiffe, Mannschaften oder Zivilisten bei der Jagd aufs Spiel, und die Maquis-Piloten wissen das.

Als der Maquis dann jedoch ein unabhängiges Handelsschiff mit Gütern für eine cardassianische Kolonie kapert, werden die Spielercharaktere und ihr Raumschiff beauftragt, die Verantwortlichen zu stellen, selbst wenn sie dazu in die Badlands eindringen müssen. Weitere Untersuchungen ergeben, dass zwei Geheimdienstagenten der Sternenflotte an Bord des Handelsschiffes mitreisten. Sie gelten nun als vermisst oder im Einsatz gefallen. Die Spielercharaktere müssen einen Weg finden, den Maquis in den Badlands zu stellen und das Schicksal der vermissten Agenten aufzudecken.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie sich die Handlung weiterentwickeln könnte: Die Geheimagenten könnten Überläufer sein, die das Handelsschiff schon von vornherein an den Maquis ausliefern wollten. Oder die Fakten sind genau so, wie sie erscheinen, und einer oder beide haben überlebt und müssen gerettet werden. Einer von ihnen, oder jemand

MAQUIS-KAMPAGNEN

In ***Star Trek Adventures*** kann die Spielleitung eine ganze Kampagne um die Badlands, die Entmilitarisierte Zone und den Maquis herum aufbauen. Viele Charaktere aus *Star Trek: Das nächste Jahrhundert* und *Star Trek: Deep Space Nine* können in solchen Kampagnen einmalig oder wiederholt auftreten. Einige davon, wie Ro Laren und Michael Eddington, werden auch in diesem Kapitel vorgestellt. Charaktere wie Admiral Kennelly, Captain Benjamin Maxwell und Nicholas Locarno eignen sich darüber hinaus aber ebenfalls als Agenten oder Sympathisanten des Maquis.

Eine Maquis-Kampagne könnte noch vor dem Abkommen zur Schaffung der Entmilitarisierten Zone (EMZ) beginnen, wenn die Spielercharaktere an einem Grenzgefecht beteiligt sind, das durch Unstimmigkeiten über die Grenzziehung ausgelöst wird. Sobald die EMZ eingerichtet ist, werden die Spielercharaktere dem Kommando von Admiral Nechayev unterstellt und erhalten den Befehl, an der Grenze der EMZ zu patrouillieren. Dabei werden sie in die lokale Politik und andere Probleme in der Region verwickelt, insbesondere ab 2372, wenn der Klingonisch-Cardassianische Krieg ausbricht und die Aufmerksamkeit der Union vom Maquis ablenkt.

Im Lauf der Kampagne wird die Loyalität der Spielercharaktere regelmäßig auf die Probe gestellt, und es ist durchaus denkbar, dass einer oder mehrere von ihnen mit dem Maquis sympathisieren oder sogar überlaufen. Welche Wirkung hätte das auf die anderen Spielercharaktere? Und welchen Einfluss nehmen die Charaktere auf das Schicksal der Kolonien und der Kolonisten in der EMZ und entlang der Grenze?



Das Jahr 2373 bietet eine gute Gelegenheit für das dramatische Ende der Kampagne: Wenn die Cardassianische Union dem Dominion beitritt, wird die EMZ faktisch cardassianisches Territorium. Die Jem'Hadar fegen durch die Entmilitarisierte Zone und löschen jeden verbliebenen Widerstand aus. Die überlebenden Maquis werden zum Rückzug aus dem Gebiet gezwungen und müssen sich ein neues Leben aufbauen – sofern man sie dabei unterstützt. Wenn sie die Sternenflotte verlassen haben, wird man sie wieder aufnehmen? Schließen sie sich einer Söldnertruppe an und kämpfen für die mit dem meisten Latinum? Oder suchen sie sich irgendwo einen ruhigen Planeten (wenn es so etwas noch gibt), um den Krieg dort auszusitzen?

anderes auf dem Handelsschiff, könnte sogar ein getarntes Wechselbalg sein, weil das Dominion die Spannungen an der Grenze ausnutzt, um die Stärke und Taktiken der Föderation zu testen.

EIN VERMISSTER FRACHTER

Die Badlands sind voller Plasmastürme, gravimetrischer Störungen, Tetryonenausbrüche und anderer Weltraumphänomene, die für Humanoide und Raumschiffe tödlich sind. Es ist nicht überraschend, dass seit zumindest einem Jahrzehnt immer wieder Schiffe in dieser Region als vermisst gemeldet wurden.

Die Spielercharaktere erhalten eine Nachricht oder ein Notsignal von einem cardassianischen Hospitalschiff, das nach einem Überfall des Maquis verwundete Zivilisten transportiert. Die Nachricht bricht während der Übertragung ab und die Spielercharaktere versuchen, herauszufinden, was vorgefallen ist. Sie verfolgen das Signal bis in die Badlands, können das Gebiet scannen und nach dem verschwundenen Schiff suchen.

Zuerst sieht es so aus, als hätte der Frachter das Schicksal vieler anderer Raumschiffe geteilt und wurde in einem der häufigen Plasmastürme zerstört. Ungewöhnliche Tetryonen-Messwerte und polarisierte magnetische Störungen zeigen jedoch, dass eine mächtige Verlagerungswelle durch diesen Bereich der Badlands gezogen ist. Solche Wellen sind in den Aufzeichnungen der Sternenflotte mehrfach dokumentiert, einschließlich temporaler Verlagerungswellen. Die Spielercharaktere können in die wissenschaftliche Erforschung des Phänomens einsteigen, um mehr über die Welle herauszufinden: Wurde das Schiff nur im Raum verschoben, oder auch in eine andere Zeit?

DIE VERMESSUNG DER BADLANDS

Genug ist genug – das Kommando der Sternenflotte hat entschieden, dass der Maquis für die Stabilität der Föderationsgrenzen und für die Beziehungen mit den Cardassianern eine echte Gefahr darstellt. Da bekannt ist, dass der Maquis die Badlands als wichtigen Rückzugsort nutzt und diese unwirtliche Region bestens kennt, werden die Spielercharaktere beauftragt, die Region so detailliert zu kartografieren wie nur möglich. Dafür erhält ihr Schiff die denkbar modernsten Sensoren.

Wenn das Raumschiff der Spieler noch nicht über „Hochauflösende Sensoren“ verfügt, werden diese kurz vor der Mission installiert. Die Spielleitung kann entscheiden, dieses Talent nur für die Dauer der Mission, oder für mehrere Missionen in der Kampagne zu vergeben. Die Ingenieurin, die die Sensoren entwickelt hat, kommt mit an Bord: Lieutenant Commander Jana Cocaduno, eine notorisch ungeduldige Zakdorn. Cocaduno ist sehr besorgt um ihre Sensorphalanx, gerät mit den Ingenieuren, ebenso wie mit anderen Crewmitgliedern aneinander und wird generell während der ganzen Mission ein Plagegeist sein.

Die Spielleitung kann Cocaduno als lästigen Störfaktor für die Crew nutzen, mit dem sie während der Mission klarkommen müssen, oder sie könnte mehr sein, als es den Anschein hat: Vielleicht ist sie eine Maquis-Sympathisantin und versucht, noch bessere Sternkarten für den Maquis zu erstellen, oder sie bemüht sich, das Schiff der Spieler zu sabotieren oder sogar zu zerstören. Eine andere Option ist, dass der Maquis über die Vermessungsmission informiert wurde und das Sternenflottenschiff angreift, um sich die hochmodernen Sensoren zu sichern, und/oder Lieutenant Commander Cocaduno zu entführen.

MAQUIS-SYMPATHISANT [EINFACHER NSC]

Die Spannungen entlang der Föderationsgrenze verstärken sich und Berichte über cardassianische Gräueltaten (zutreffend oder auch nicht) breiten sich in der Föderation aus. Immer mehr Föderationsbürger und Sternenflottenpersonal schließen sich deshalb entweder direkt dem Maquis an oder sympathisieren mit ihrer Sache und bieten Hilfe an. Diese Unterstützung kann verschiedene Formen annehmen: angefangen bei Latinum, über Ausrüstung, Verbrauchsmittel und Nahrung, bis hin zu Waffen oder Informationen. Sympathisanten sind aus unterschiedlichen Gründen nicht bereit, sich dem Maquis direkt anzuschließen, werden aber trotzdem viel für den Maquis riskieren.

MERKMALE: beliebige Spezies der Föderation

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	09	GESPÜR	08	VERSTAND	07

DISZIPLINEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	00	TECHNIK	02	MEDIZIN	02

ANSTRENGUNG: 8 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Messer (Nahkampf, 2 Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Knüppel (Nahkampf, 3 Niederwerfend, Größe 1H)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 3, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

MAQUIS-GUERILLA [BEDEUTENDER NSC]

Die Maquis-Guerilla gehört zu den besser ausgebildeten Kämpferinnen der Organisation. Häufig handelt es sich bei Guerillas um ehemalige Sternenflottenangehörige aus der Kommando- oder Sicherheitsabteilung. Sie sind in Kampfmanövern mit kleinen Einheiten geschult, in überfallartigen Angriffstaktiken, Hinterhalten, Täuschung und Infiltration. Sie mögen nicht über die Ressourcen der Sternenflotte oder die des cardassianischen Militärs verfügen – wie zum Beispiel moderne Sensortechnik oder schwere Waffen – besitzen aber jahrelange Diensterfahrung und den Willen, ihre Heimat gegen jede Bedrohung zu verteidigen.

MERKMALE: Caitianerin

ÜBERZEUGUNGEN: Nicht ist wichtigster als die Sicherheit deiner Familie

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	10	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	11	GESPÜR	09	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Guerillataktiken, Improvisierte Sprengstoffe, Verhör

ANSTRENGUNG: 13 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Messer (Nahkampf, 4▲ Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 5▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)
- **ESKALATION:** Typ-2-Phaser (Fernkampf, 6▲, Größe 1H, Aufladbar)

SONDERREGELN:

- **HINTERHALT:** Wenn die Maquis-Guerilla einen nichtsahnenden Gegner angreift, kann sie 2 Punkte *Bedrohung* ausgeben, damit sie und alle Maquis unter ihrem Kommando eine beliebige Anzahl W20 bei ihren Angriffswürfen neu würfeln können.
- **MISSTRAUISCH:** Wenn eine Maquis-Guerilla eine *Aufgabe* versucht, um Feinde oder Gefahren zu entdecken, kann sie einen W20 erneut würfeln.

MAQUIS-PILOT [BEDEUTENDER NSC]

Maquis-Piloten sind ein gemischter Haufen von Draufgängern. Sie setzen sich aus Deserteuren der Sternenflotte zusammen, aus Akademieabbrechern, sowie Piloten, die ihr Handwerk auf den Handelsrouten des Alpha- und Beta-Quadranten lernten. Sie können „Boomer“ sein, die auf einem Schiff zwischen den Sternen geboren wurden, oder Naturtalente am Steuer. Sie sind so talentiert wie die meisten Piloten der Sternenflotte oder Cardassias und nutzen die Stärken ihrer Jäger optimal aus, um schnell zuzuschlagen und noch schneller in die Sicherheit der Badlands zu verschwinden.

MERKMALE: Grazerit

ÜBERZEUGUNGEN: Ich spüre die Gier nach Tempo in mir

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	11	GESPÜR	09	VERSTAND	07

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	03	TECHNIK	02	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Kampfmanöver, Raumschiffsysteme, Shuttles

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Messer (Nahkampf, 3▲ Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 4▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

SONDERREGELN:

- **EINS MIT DEM SCHIFF:** Wenn der Maquis-Pilot eine *Aufgabe* versucht, um das eigene Schiff zu steuern, kann er die Schwierigkeit um 1 senken, bis zu einem Minimum von 0.
- **MISSTRAUISCH:** Wenn der Maquis-Pilot eine *Aufgabe* versucht, um Feinde oder Gefahren zu entdecken, kann er einen W20 erneut würfeln.

MAQUIS-SABOTEURIN [BEDEUTENDER NSC]

Maquis-Saboteure sind üblicherweise ehemalige Sternenflottenoffiziere. Einige rekrutieren sich aber auch aus den Reihen der Handelsmarine, aus Söldnereinheiten, oder waren unabhängige Agenten. Wie auch immer ihre Vorgeschichte aussieht, sie alle haben sich der Sache des Maquis angeschlossen und tragen mit ihren beträchtlichen Fähigkeiten dazu bei, beim Feind durch methodische Zerstörungsarbeit so viel Verwirrung wie möglich zu stiften. In der Entmilitarisierten Zone und entlang der Grenze mangelt es nicht an lohnenswerten Zielen, und die Maquis-Saboteurin ist bestens dafür ausgerüstet, diese Ziele lahmzulegen oder zu zerstören.

MERKMALE: Efrosianerin

ÜBERZEUGUNGEN: Wenn du es zerstörst, können sie es nicht mehr nutzen

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	09	GESPÜR	09	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Infiltration, Sicherheitssysteme, Sprengstoffe

ANSTRENGUNG: 12 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Dolch (Nahkampf, 4 Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 5, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)
- **ESKALATION:** Pulsgranate (Fernkampf, 7 Flächenwirkung, Größe 1H, Aufladbar, Granate)

SONDERREGELN:

- **UNENTDECKTE SCHWACHSTELLE:** Wenn die Maquis-Saboteurin die Systeme eines Feindes sabotiert, kann sie 2 Punkte *Bedrohung* ausgeben, damit sie dabei eine beliebige Anzahl W20 bei Aufgaben auf *Sicherheit* neu würfeln kann.
- **MISSTRAUISCH:** Wenn die Maquis-Saboteurin eine *Aufgabe* versucht, um Feinde oder Gefahren zu entdecken, kann sie einen W20 erneut würfeln.

REBECCA SULLIVAN [BEDEUTENDER NSC]

Rebecca Sullivan ist beispielhaft für viele Föderationsbürger, die sich in den frühen 2370ern der Sache des Maquis angeschlossen haben. Rebecca brachte ihre wissenschaftlichen und medizinischen Kenntnisse in die Organisation ein. Und sie hatte reichlich Arbeit – egal, ob sie den Verwundeten nach Überfällen und cardassianischen Angriffen half, oder sich in Forschungsprojekte einbrachte, um den Maquis zu stärken und die Cardassianer zu schwächen. Während ihrer Zeit beim Maquis lernte sie Michael Eddington, einen der wichtigsten Anführer der Organisation, kennen und der Funke zwischen den beiden hat sich zu einer tiefen Liebesbeziehung entwickelt.

MERKMALE: Mensch

ÜBERZEUGUNGEN: Wenn wir untergehen, dann zusammen.

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	10	GESPÜR	10	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	00	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Handphaser, Täuschung, Verhandlung

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 5, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)
- **ESKALATION:** Typ-2-Phaser (Fernkampf, 6, Größe 1H, Aufladbar)

SONDERREGELN:

- **KÜHN (KOMMANDO):** Immer wenn Rebecca Sullivan eine Aufgabe auf *Kommando* versucht und einen oder mehrere W20 mit *Bedrohung* erwirbt, kann sie einen W20 neu würfeln.
- **MISSTRAUISCH:** Wenn Rebecca Sullivan eine *Aufgabe* versucht, um Feinde oder Gefahren zu entdecken, kann sie einen W20 erneut würfeln.

RO LAREN [HERAUSRAGENDER NSC]

Ro Laren ist eine Überlebende der cardassianischen Besatzungszeit auf Bajor und eine ehemalige Sternenflottenoffizierin. Den Großteil ihrer Kindheit verbrachte sie in Flüchtlingslagern, konnte ihre Situation aber letztendlich verbessern und erhielt eine Empfehlung für die Akademie der Sternenflotte, die sie 2362 abschloss. Während ihrer Dienstzeit auf der *U.S.S. Wellington* missachtete sie bei einer fehlgeschlagenen Außenmission auf Garon II Befehle, was zum Tod von acht Offizieren führte. Das Militärgericht degradierte sie zum Rang eines Ensign und sie wurde für kurze Zeit im Militärgefängnis auf Jaros II inhaftiert.

Ro wurde jedoch auf Anforderung von Admiral Kennelly vorzeitig entlassen. Im Austausch sollte sie den bajoranischen Terroristen Orta überzeugen, keine Sternenflotteneinrichtungen mehr anzugreifen. Während dieser Mission begegnete Ro Captain Jean-Luc Picard, der ihr Potential erkannte und sie ermutigte, das Richtige zu tun. Ensign Ro blieb für knapp zwei Jahre an Bord der *Enterprise-D* unter Picards Kommando und erhielt danach eine fortgeschrittene taktische Ausbildung.

2370 erhielt Ro den Befehl, den Maquis zu infiltrieren. Während dieser Mission musste sie sich über ihre Loyalitäten klar werden und gelangte zu der Überzeugung, dass ihr Platz im Widerstand war. Sie verließ die Sternenflotte und schloss sich dem Maquis an, auch wenn ihr bewusst war, dass sie damit Picards Vertrauen in ihre Person betrog. Dennoch fühlt sie, dass sie zum Maquis gehört und in den letzten zwei Jahren hat sie die Sache des Maquis mit ihrem beträchtlichen Wissen und ihrer Erfahrung vorangetrieben.

MERKMALE: Bajoranerin

ÜBERZEUGUNGEN:
- Ich werde mich niemals geschlagen geben
- Lehnt selten eine interessante Herausforderung ab
- Wird Bajoranern um jeden Preis helfen
- Der Maquis ist meine Heimat

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	11	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	11	GESPÜR	08	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	04	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	03	TECHNIK	03	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Energiesysteme, Guerillataktiken, Politik, Raumschiffoperationen, Sternenflottenvorschriften, Täuschung

ANSTRENGUNG: 15 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 5 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 7 , Größe 1H, Aufladbar)

SONDERREGELN:
- **HINTERHALTE UND FALLEN:** Wenn Ro Laren einen Fernkampfangriff *bereithält*, kann sie ihrem Würfelvorrat einen zusätzlichen W20 hinzufügen.
- **KÜHN (SICHERHEIT):** Immer wenn Ro Laren eine Aufgabe auf *Sicherheit* versucht und einen oder mehrere W20 mit *Bedrohung* erwirbt, kann sie einen W20 neu würfeln.
- **UNERSCHROCKEN:** Wenn Ro Laren eine *Aufgabe* versucht, um Einschüchterungen oder Drohungen zu widerstehen, kann sie ihrem Würfelvorrat einen zusätzlichen W20 hinzufügen.
- **ZÄH:** Wenn Ro Laren eine *Verletzung vermeidet*, werden die Kosten um 1 reduziert, bis zu einem Minimum von 1.

ABGEFANGENE NACHRICHT

Von: Ro Laren
An: Chakotay

Ich weiß nicht, ob ich dem Vulkanier vertrauen würde, Chakotay. Es klingt komisch, wenn ausgerechnet ich das sage, aber selbst Offiziere mit einem Groll gegen die Sternenflotte könnten sich ihren früheren Vorgesetzten immer noch verbunden fühlen. Und wenn ich meine Hausaufgaben richtig gemacht habe, war Tuvok schon in der Sternenflotte, bevor wir beide geboren wurden.

Warum also hat er dieses Mal den Dienst quittiert? So ironisch es klingen mag, als Neuzugang zum Maquis kann ich dir versichern, dass unsere Sicherheitsmaßnahmen und Überprüfungsprozesse bei der Rekrutierung nicht wirklich funktionieren. Bitte missverstehe meine Widerworte nicht als Zweifel an deiner Autorität. Ich respektiere dich, ehrlich gesagt glaube ich aber, dass du bei diesem Kandidaten viel zu optimistisch bist.

Die Cardassianer zu bekämpfen, ist eine Sache. Sie sind böse. Aber die Sternenflotte zu bekämpfen bedeutet, gegen Leute zu kämpfen, die uns besser kennen als wir uns selbst. Vergiss nicht: Auch die Sternenflotte ist in der Lage, Spione auszuschicken. Ich bin der lebende Beweis dafür. Wir müssen vorsichtiger sein, oder alles, was wir aufgebaut haben, bricht in sich zusammen.

CALVIN HUDSON [HERAUSRAGENDER NSC]

Calvin Hudson ist eine Schlüsselfigur unter den Anführern des Maquis und ein ehemaliger Lieutenant Commander der Sternenflotte. Er diente viele Jahre mit Auszeichnung und bekam es bei der Sternenflotte auf die eine oder andere Weise immer wieder mit Cardassianern zu tun. Schließlich berief man ihn zum ersten diplomatischen Vertreter der Sternenflotte für die Entmilitarisierte Zone. Auf diesem Posten wurde er zu einem Maquis-Sympathisanten und nutzte seine Position und seinen Rang, um die Organisation mit Ressourcen und Informationen zu versorgen.

Hudson wandte sich mit der Bitte um Unterstützung auch an seinen langjährigen Freund Commander Benjamin Sisko. Sisko deckte Hudsons Doppelleben jedoch auf und zwang ihn zum Handeln. Hudson ließ sein Sternenflottenleben hinter sich und entkam Siskos Versuch, ihn zu verhaften. Heute ist er für den Maquis aktiv und arbeitet eng mit anderen Mitgliedern wie Michael Eddington zusammen.

MERKMALE: Mensch

ÜBERZEUGUNGEN:
- Ein Abkommen ist nichts weiter als ein Stück Papier
- Ich beginne ein neues Leben
- Hier herrscht ein Krieg und diesen Krieg will ich gewinnen
- Wir kümmern uns selbst um unsere Angelegenheiten

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	11	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	11	GESPÜR	10	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	04	SICHERHEIT	04	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	02	MEDIZIN	02

FOKUSSE: Bodentaktiken, Cardassianische Taktiken, Handphaser, Infiltration, Politik, Täuschung

ANSTRENGUNG: 13 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 5, Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 7, Größe 1H, Aufladbar)

TAKTISCHE UNTERWEISUNG

BENJAMIN MAXWELL

Protokoll

Viele von euch kennen Captain Maxwells frühe Geschichte. Für alle anderen folgt hier ein kurzer Abriss.

Während des cardassianischen Krieges kommandierte Maxwell die *U.S.S. Rutledge*. Seine bekannteste Mission war der Rettungseinsatz nach dem Massaker auf Setlik III. Die *Rutledge* kam für die meisten der Kolonisten – einschließlich Maxwells Familie – zu spät, aber der Captain konnte die Cardassianer zurückdrängen und viele Zivilisten retten, die andernfalls gestorben wären. Maxwell erhielt zwei Auszeichnungen für seinen Einsatz. Das Massaker auf Setlik III hatte weitreichende Nachwirkungen, die den weiteren Verlauf des Krieges sicherlich entscheidend beeinflussten.

Vor kurzem, als Captain der *U.S.S. Phoenix*, stieß Maxwell auf Beweise dafür, dass die Cardassianer ihre Schiffe und Einrichtungen nahe der Grenze zur Föderation wiederbewaffnen. Seine Vorgesetzten waren nicht gewillt, etwas zu unternehmen oder sie glaubten ihm schlicht nicht. Deshalb entschloss sich Maxwell zu einem Alleingang: Die *Phoenix* zerstörte einen cardassianischen Außenposten und mehrere Schiffe, bevor die Sternenflotte Maxwell abfangen und aus dem Verkehr ziehen konnte. Captain Maxwell wurde festgenommen und seine bislang beachtliche Karriere endete.

Unter Berücksichtigung aller Faktoren schlage ich vor, dass wir herausfinden, wo Maxwell festgehalten wird und eine Extraktion durchführen. Ich bin mir sicher, dass er unserer Sache beitreten und ein enormer Gewinn für den Maquis sein wird.

–Sakonna, Anführerin einer Zelle des Maquis

SONDERREGELN:
- **HINTERHALTE UND FALLEN:** Wenn Calvin Hudson einen Fernkampfangriff *bereithält*, kann er seinem Würfelvorrat einen zusätzlichen W20 hinzufügen.
- **BEDROHLICH:** Sobald Calvin Hudson in einer Szene auftaucht, steigt der *Bedrohungsvorrat* automatisch um 1.
- **RÜCKSICHTSLOS UND ENTSCHLOSSEN:** Calvin Hudson kann statt der üblichen 3 nur 2 Punkte *Bedrohung* einsetzen, um von den Effekten eines Punktes *Entschlossenheit* zu profitieren.
- **MISSTRAUISCH:** Wenn Calvin Hudson eine *Aufgabe* versucht, um Feinde oder Gefahren zu entdecken, kann er einen W20 erneut würfeln.

MICHAEL EDDINGTON [HERAUSRAGENDER NSC]

Michael Eddington diente viele Jahre als Sicherheitsoffizier in der Sternenflotte und brachte es bis zum Rang eines Lieutenant Commander. Zuletzt war er auf Deep Space 9 als Leiter der Sicherheitsoffiziere der Sternenflotte stationiert. Er verbrachte mehr als ein Jahr auf der Station und arbeitete in dieser Zeit eng mit Captain Benjamin Sisko und den anderen Crewmitgliedern zusammen. Er machte seine Arbeit ausgezeichnet, sogar noch dann, als ihn die Politik der Sternenflotte zunehmend unzufriedener machte. Mit der Zeit fühlte sich Eddington aber immer stärker dem Maquis verbunden und trat der Organisation heimlich bei.

2372 nutzte er seine Position und Autorität an Bord von DS9, um eine Ladung industrieller Replikatoren für den Maquis zu sichern, und floh von der Station. Mit dieser Aktion schockierte und verärgerte er Captain Sisko und andere Mitglieder der Crew, die ihn kennen und respektieren gelernt hatten, beträchtlich. Eddington wurde schnell zu einer einflussreichen Figur in der Führungsriege des Maquis und brachte sich mit seinem umfangreichen Sicherheitstraining und seiner Erfahrung in die Organisation ein. Während seiner Zeit beim Maquis traf er Rebecca Sullivan und die beiden entschieden sich trotz der konstanten Bedrohung für sich selbst und die Bewegung für eine Beziehung.

MERKMALE: Mensch

ÜBERZEUGUNGEN:
- Ich kann immer noch mehr für meine Leute tun
- Ich verließ die Sternenflotte, da ich ein höheres Ziel vor Augen hatte
- Rebecca, meine große Liebe
- Valjean, Held der einfachen Leute

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	10	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	11	GESPÜR	10	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

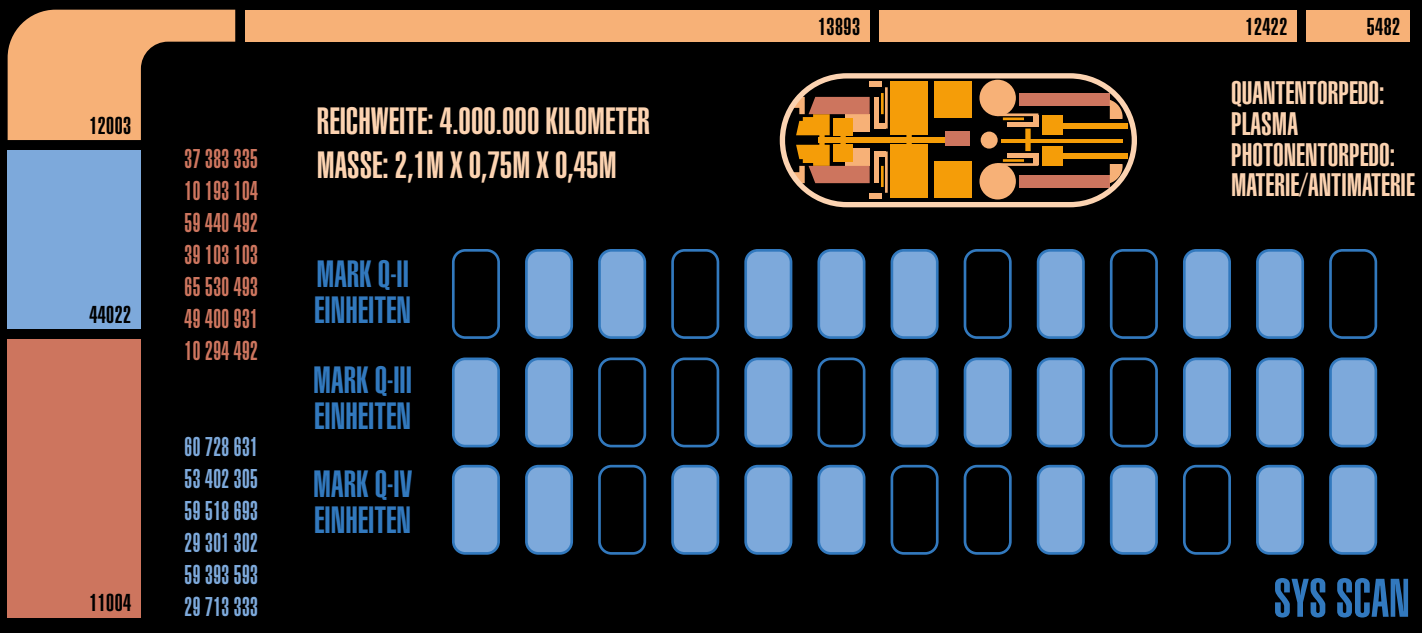
KOMMANDO	03	SICHERHEIT	05	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	03	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Astrophysik, Diplomatie, Handphaser, Politik, Sicherheitssysteme, Täuschung

ANSTRENGUNG: 15 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 6▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 8▲, Größe 1H, Aufladbar)

SONDERREGELN:
- **HINTERHALT:** Wenn Michael Eddington einen nichtsahnenden Gegner angreift, kann er 2 Punkte *Bedrohung* ausgeben, damit er und alle Maquis unter seinem Kommando eine beliebige Anzahl W20 bei ihren Angriffswürfen neu würfeln können.
- **KÜHN (KOMMANDO):** Immer wenn Michael Eddington eine Aufgabe auf *Kommando* versucht und einen oder mehrere W20 mit *Bedrohung* erwirbt, kann er einen W20 neu würfeln.
- **RÜCKSICHTSLOS UND ENTSCHLOSSEN:** Michael Eddington kann statt der üblichen 3 nur 2 Punkte *Bedrohung* einsetzen, um von den Effekten eines Punktes *Entschlossenheit* zu profitieren.
- **MISSTRAUISCH:** Wenn Michael Eddington eine *Aufgabe* versucht, um Feinde oder Gefahren zu entdecken, kann er einen W20 erneut würfeln.



THOMAS RIKER [HERAUSRAGENDER NSC]

Tom Riker wurde 2369 auf Nervala IV entdeckt, als die *U.S.S. Enterprise*-D Forschungsmaterial auf dem Planeten bergen wollte. Das Material wurde von William Riker – damals noch Lieutenant – und seiner Crew zurückgelassen, als sie den Planeten überraschend verlassen mussten. Der Transporter beamte William Riker damals zur *U.S.S. Potemkin*, reflektierte aber eine Kopie des Lieutenants auf die Planetenoberfläche zurück und schuf so eine perfekte Kopie von Riker, einen Transporterklon.

Nach seiner Rettung verbrachte der kopierte Riker einige Zeit mit Commander Riker und der Crew der *Enterprise*-D und entschloss sich, unter dem Namen Thomas Riker in der Sternenflotte zu bleiben. Die Rückkehr fiel Thomas aber nicht leicht. Rasch wurde er mit der Sternenflotte unzufrieden und die Notlage der Kolonisten an der cardassianischen Grenze beschäftigte ihn immer mehr. Er trat im Geheimen dem Maquis bei und nutzte seine Position in der Sternenflotte, um der Organisation zu helfen, wo er nur konnte.

Seine gewagteste Aktion kam, als er sich auf Deep Space 9 als William Riker ausgab. Er wusste, dass ihn die Sicherheitsscanner nicht vom echten Commander Riker unterscheiden konnten und deshalb gelang es ihm, die *U.S.S. Defiant* zu stehlen. Mit Hilfe des Schiffes wollte er Berichte verifizieren, denen zufolge die Cardassianer im Orias-System Kriegsschiffe bauten. Seine Mission war erfolgreich, aber Riker war gezwungen, sich den Cardassianern auszuliefern – im Tausch gegen die Sicherheit des Schiffes und seiner Crew. Die *Defiant* kehrte nach DS9 zurück und Tom Riker wurde von den Cardassianern festgenommen. Sein Schicksal nach 2371 ist unbekannt.

MERKMALE: Mensch, Transporterklon

ÜBERZEUGUNGEN:
- Bei so viel Glück wollte ich es wieder versuchen
- Nichts wird mich davon abhalten, das zu bekommen, was ich will
- Die Dinge entwickeln sich nicht immer so, wie man es erwartet
- Ich bin William T., nur der Name ist ein anderer

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	10	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	11	GESPÜR	10	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	04	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	03	TECHNIK	02	MEDIZIN	02

FOKUSSE: Anbo-Jytsu, Bodenkampfmanöver, Glücksspiel, Politik, Shuttles, Raumschifftaktiken

ABGEFANGENE NACHRICHT

PROTOKOLL DES STERNENFLOTTENGEHEIMDIENSTS

Gul Evek,

ich freue mich, berichten zu können, dass ich und die Mannschaft der *Kraxon* einen gewissen Thomas Riker, seines Zeichens Maquis-Terrorist und Sternenflottenoffizier, festgenommen haben. Der Handel zwischen Captain Sisko und Gul Dukat sieht zwar eine lebenslängliche Gefangenschaft im Lazon-II-Arbeitslager vor, ich möchte Ihnen jedoch eine alternative Vorgehensweise vorschlagen. Es scheint, dass Thomas Riker ein nahezu perfektes Duplikat des berühmten Commander William Riker ist, Erster Offizier der *U.S.S. Enterprise*. Ich kann mir vorstellen, dass die Genetiker unseres Zentralkommandos diesen Riker gerne untersuchen möchten. Vielleicht lässt er sich als Schläferagent gegen die Föderation einsetzen. Wenn Sie derselben Meinung sind, lassen Sie es mich bitte sobald wie möglich wissen. Die Reise nach Lazon II ist nicht eilig. Wir könnten uns ohne Anstrengung ein oder zwei Umwege leisten, ohne die Grenzen der Vereinbarung zwischen Sisko und Dukat zu überschreiten.

Respektvoll,
Gul Ranor

ANSTRENGUNG: 14 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 5⮝ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 7⮝, Größe 1H, Aufladbar)

SONDERREGELN:
- **KÜHN (KOMMANDO):** Immer wenn Thomas Riker eine Aufgabe auf *Kommando* versucht und einen oder mehrere W20 mit Bedrohung erwirbt, kann er einen W20 neu würfeln.
- **MISSTRAUISCH:** Wenn Thomas Riker eine *Aufgabe* versucht, um Feinde oder Gefahren zu entdecken, kann er einen W20 erneut würfeln.
- **NUTZE MEINE ERFAHRUNG:** Ein Mal pro Szene, wenn Thomas Riker eine *Aufgabe* im Kampf oder in einer anderen gefährlichen Situation erfolgreich bewältigt, kann er 2 Punkte *Bedrohung* ausgeben, um einen Untergebenen bei dessen nächster Aufgabe mittels **Ausstrahlung + Kommando** zu *unterstützen*.
- **TRANSPORTERKLON:** Thomas Riker ist als Transporterklon physiologisch identisch mit Commander William Riker. Da seine DNA mit der von William Riker identisch ist, können Sicherheitssysteme der Sternenflotte zwischen den beiden nicht unterscheiden.

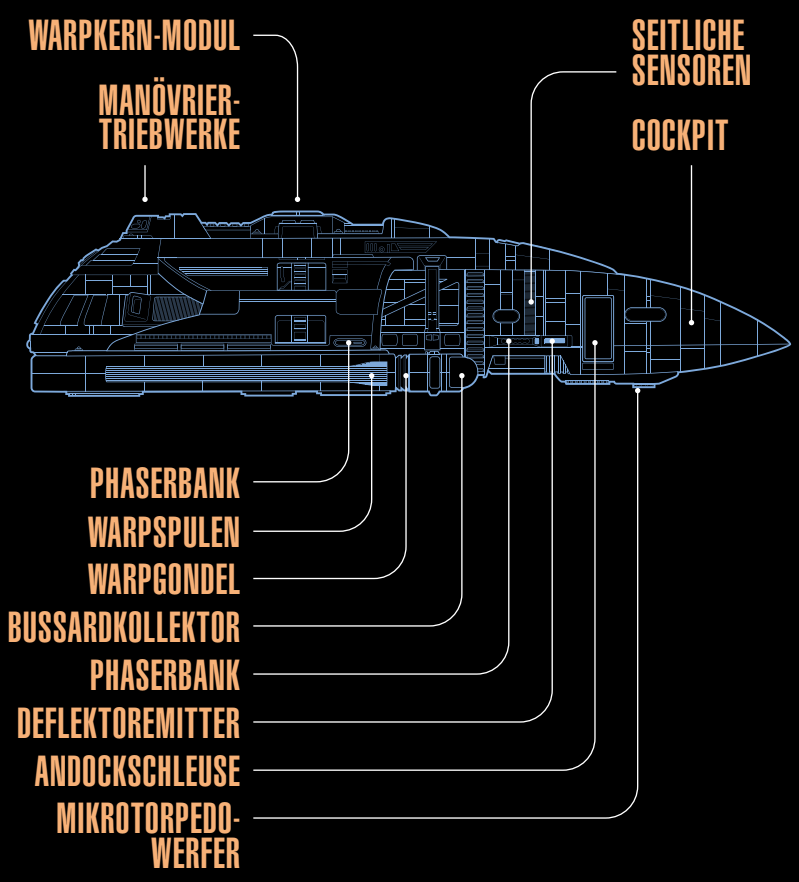
BEGEGNUNGEN UND GEGENSPIELER

DIE GRENZEN DER FÖDERATION

BESCHREIBUNG

Missionen an den Föderationsgrenzen erfordern die größtmögliche diplomatische Sorgfalt. Ein Krieg mit dem Dominion wartet bereits am Horizont und die Klingonen haben die Khitomer-Vereinbarung widerrufen. Deshalb benötigt die Sternenflotte alle Verbündeten, die sie nur bekommen kann. Viele der feindseligen Begegnungen, die Sternenflotten-Offiziere entlang der Grenzen der Föderation erleben, werden nur geringe Aussichten auf eine friedliche Lösung haben. Doch genau das ist der eigentliche Test für diese Offiziere: Können sie einen Frieden mit einer Spezies erzielen, die keine gewaltfreie Lösung wünscht, so wie die Breen?

RUNABOUT DER DANUBE-KLASSE



SCHEMATISCHE DARSTELLUNG

Auch die Unternehmungen der Föderation entlang der Grenzen haben weitreichende Konsequenzen für die gesamte Region: Die Cardassianer haben immer ein wachsames Auge auf das, was die Sternenflotte macht, und die Bajoraner schauen ebenso genau hin, um sicherzustellen, dass das in die Föderation gesetzte Vertrauen nicht gebrochen wird. Sowohl Fehlentscheidungen als auch Entscheidungen, die laut den Vorschriften der Sternenflotte als angemessen gelten, können hier fatale Folgen haben. Begegnungen an den Grenzen stellen nicht nur die Loyalität von Offizieren auf die Probe, sondern auch deren Verständnis der Region.

ANREGUNGEN FÜR BEGEGNUNGEN

DIE LETZTE EHRE

Eine grenznahe Kommunikationsphalanx leitet eine abgefangene Nachricht an die Spielercharaktere weiter. Die Übertragung kommt von der Heimatwelt der Totekallianer, einer unabhängigen Zivilisation, die erst vor wenigen Jahren einen Friedensvertrag mit ihren ärgsten Feinden, den Meganoshanern, abgeschlossen hat. (Vielleicht hat dabei sogar einer der Spielercharaktere als Vermittler oder Schlichter fungiert?) Die Meganoshaner haben den Vertrag gebrochen und die Welt der Totekallianer angegriffen, die deshalb nun um Unterstützung bitten.

Die Spielercharaktere machen sich auf, um zu helfen, treffen aber unterwegs auf ein schwer beschädigtes Schlachtschiff der Meganoshaner, das direkten Kurs auf die Sonne der Totekallianer hält. Dabei wird das Schiff der Spielercharaktere von einem merkwürdigen Energiestrahl vom Raumschiff der Meganoshaner getroffen und zwei der hochrangigen Offiziere brechen auf der Brücke zusammen (möglicherweise der Captain und der Erste Offizier). Ein Junior-Offizier ist gezwungen, das Kommando zu übernehmen, während die bewusstlosen Charaktere beim Aufwachen feststellen, dass ihr Bewusstsein irgendwie auf ihre beiden Gegenstücke an Bord des Schlachtschiffes übertragen wurde.

Die Mission wird zum Wettlauf gegen die Zeit – können die Spielercharaktere herausfinden, was mit ihren Offizieren geschehen ist, während sie die humanitäre Mission für die Totekallianer weiterverfolgen? Wichtiger noch: Gelingt es den beiden Offizieren, deren Bewusstsein irgendwie auf die Meganoshaner übertragen wurde, der „Letzten Ehre“ zu entkommen – dem rituellen Selbstmord der Meganoshaner

als Resultat eines verlorenen Kampfs und der Grund dafür, warum sich ihr beschädigtes Schlachtschiff auf dem Weg in die Sonne der Totekallianer befindet?

EINE FRAGE DES ÜBERLEBENS

Die Spielercharaktere untersuchen einen als unbewohnt geltenden Klasse-M-Planeten nahe der romulanischen Neutralen Zone, um herauszufinden, ob er ein geeigneter Kandidat für eine Kolonie der Föderation darstellt. Dabei strandet das Außenteam auf dem Planeten, da atmosphärische Störungen die Transporter oder das Shuttle (je nachdem, was zutrifft) beeinträchtigen.

Die Spielercharaktere verleben einige Tage in der Wildnis des Planeten, in denen sie gezwungen sind, sich so gut wie möglich von dieser Welt zu ernähren und abgeschnitten von jeglichem Komfort und den Annehmlichkeiten eines Raumschiffs zu überleben. Zu allem Übel greifen des Nachts dort heimische Raubtiere an und reduzieren die Zahl der Nebencharaktere, einen nach dem anderen.

Die Spielleitung kann die Mission dabei belassen – die klassische Situation eines „Fischs auf dem Trockenen", oder könnte möglicherweise Action und Spannung erhöhen, indem sie eine geheime romulanische Einrichtung auf dem Planeten hinzufügt, die von Agenten des Tal Shiar geführt wird. Alternativ könnte es sich auch um die Basis einer unabhängigen Spezies handeln, die dort einen Horchposten eingerichtet hat, um sowohl die Föderation als auch die Romulaner in diesem Sektor auszuspionieren.

SUBRAUM-NACHRICHT

VON ENSIGN LUCIEN RIGGS

Captain,

ich hoffe, dass diese Nachricht Sie wohlbehalten erreicht. Die Breen haben mir großzügigerweise erlaubt, Ihnen diese Nachricht mit der freundlichen Bitte zu senden, dass Sie ein Lösegeld für meine sichere Heimkehr und der von Wissenschafts-Offizier Hawthorne zahlen. Bisher wurde ich nicht misshandelt, man versicherte mir jedoch, dass sich das sehr schnell ändern kann.

Hawthorne erging es leider nicht so gut. Er wurde verletzt, als wir versuchten, dem Überfallkommando der Breen zu entkommen, und nun halten sie ihn in einer Art [UNANGEMESSENE INHALTE ENTFERNT].

ZAHLEN SIE DAS LÖSEGELD ODER IHRE OFFIZIERE WERDEN AUF DER RELT'KIN-SKLAVENVERSTEIGERUNG IN VIER TAGEN VERKAUFT.

DIES IST IHRE ERSTE UND EINZIGE WARNUNG.

EINE KAMPAGNE AN DEN FÖDERATIONSGRENZEN

Viele Spezies sind im Alpha-Quadranten zu Hause und die Föderation teilt mit vielen von ihnen Grenzen. Die Spielleitung könnte sich dazu entscheiden, eine gesamte **Star Trek Adventures**-Kampagne entlang der Föderationsgrenzen auszugestalten. Die Spielercharaktere und ihr Schiff werden darin beauftragt, diese zu patrouillieren und mit verschiedenen Spezies aus dem *Star Trek*-Universum zu interagieren.

Eine Kampagne mit einem stärkeren Fokus auf kriegerische Handlungen könnte dazu führen, dass die Spielercharaktere die „Flagge der Föderation" in den gelegentlichen Scharmützeln mit unabhängigen Spezies oder gegen den Versuch einer verfeindeten Spezies, ihre Grenzen bis in das Föderationsgebiet auszudehnen, hochhalten müssen. Die Föderation hat in ihrer gesamten Geschichte zahlreiche Kämpfe und feindliche Aufeinandertreffen mit verschiedenen Spezies erlebt: angefangen bei den Klingonen und Romulanern, bis zu den Cardassianern, Tzenkethi, Breen, Miradornen und vielen anderen. Eine Kampagne an den Grenzen könnte regelmäßige Raumschlachten oder Kämpfe am Boden beinhalten – zumindest öfter, als eine typische Kampagne in **Star Trek Adventures** sonst bietet.

Alternativ könnte eine solche Kampagne aber auch einen deutlich friedlicheren Fokus haben, in dem die Spielercharaktere entlang den Grenzen mit Erstkontakt und diplomatischen Missionen beauftragt sind. All das in dem Versuch, weitere Alliierte und Unterstützung für den Krieg mit dem Dominion, einem anderen ausgedehnten Konflikt oder einer drohenden Katastrophe zu gewinnen, wie zum Beispiel als sich die sogenannte „Walsonde" Sektor 001 näherte und die Infrastruktur der Erde schwer beschädigte. Eine diplomatische Kampagne profitiert von allen Fähigkeiten der Spielercharaktere, die sich um Verhandlung und Kompromisssuche drehen. Diese versetzen einen Charakter oder die gesamte Besatzung in die Lage, die Erfahrungen eines Erstkontaktes zu machen oder dabei zu helfen, das politische Machtverhältnis im Alpha-Quadranten zu beeinflussen.

Natürlich könnte eine Kampagne an den Grenzen auch eine Mischung dieser beiden Möglichkeiten sein und sowohl diplomatische Missionen als auch Kämpfe beinhalten. Dies würde der Ausrichtung der Originalserie *Star Trek* am nächsten kommen, in der es meist Captains und ihren Besatzungen überlassen wurde, die Regularien der Sternenflotte sowie die Gesetze der Föderation zu interpretieren und anzuwenden. Auch wenn der Kontakt mit dem Sternenflottenkommando im 24. Jahrhundert leichter geworden ist, sind die Grenzen der Föderation weitläufig und ein großer Teil des Quadranten immer noch unerforscht. Auch in einem so gut erschlossenen Gebiet wie dem Alpha-Quadranten gibt es genügend Möglichkeiten für Abenteuer und Intrigen.

BREEN

- **ATTRIBUTE:** +1 Konzentration, +1 Fitness, +1 Verstand
- **MERKMAL:** Breen. Die Schwierigkeit, Extremtemperaturen standzuhalten, wird reduziert (zumindest, solange die Breen ihre Anzüge tragen), ebenso wie die, Aufgaben zu bewältigen, die durch äußerst hohe oder niedrige Temperaturen beeinflusst werden. Jeder Schaden, den Breen durch Angriffe erleiden, wird halbiert (aufgerundet) – was ihre extrem widerstandsfähige Natur widerspiegelt. Sie sind nahezu immun gegen Empathie und Telepathie, da sie im Vergleich zu anderen humanoiden Spezies nur wenig oder gar nichts fühlen. Breen glauben, dass sie selbst allen anderen Lebewesen überlegen sind. Sie nehmen sich, was sie wollen und machen stets Gefangene – warum sollte man eine wertvolle Ressource verschwenden, wenn sich Gefangene doch für Credits an den Höchstbietenden verkaufen lassen?

FERENGI

- **ATTRIBUTE:** +1 Konzentration, +1 Gespür, +1 Ausstrahlung
- **MERKMAL:** Ferengi. Die Ferengi-Physiologie eignet sich nicht für intensive körperliche Aktivität und auch ihre Kultur würdigt solche Entbehrungen nicht, obwohl sie eine recht hohe Widerstandskraft gegen viele weit verbreitete Krankheiten haben. Ferengi haben ein außerordentlich gutes Gehör und hochempfindliche Ohren, was aber auch bedeutet, dass intensive Geräusche (und physische Gewalt gegen ihre Ohren) starke Schmerzen verursachen können. Ihre ungewöhnliche Hirnstruktur verhindert, dass Telepathen ihre Gedanken lesen. Kulturell sind Ferengi auf Erwerb fixiert und betrachten das Ansammeln von Reichtümern als höchste Tugend. Obwohl ihnen deswegen der Ruf anhängt, ausgezeichnete und harte Verhandler zu sein, werden sie ebenso oft als doppelzüngig und manipulativ angesehen.

GORN

- **ATTRIBUTE:** +1 Wagemut, +1 Fitness, +1 Verstand
- **MERKMAL:** Russth-Gorn *oder* Ssessekh-Gorn. Gorn sind groß und besitzen einen sehr muskulösen Körperbau, mehr noch als andere kräftige Spezies wie die Klingonen oder Nausikaaner. Sie sind um ein Vielfaches stärker als Menschen und widerstandsfähig genug, um massive Schläge mit stumpfen Waffen völlig ignorieren zu können oder sogar kurze Aufenthalte in einem kompletten Vakuum zu überstehen. Allerdings sind Gorn nicht besonders agil oder schnell. Als Reptiloide sind sie ektothermisch – Kaltblüter –, deren Körpertemperatur von der Umgebungstemperatur abhängt, und die daher ein warmes Klima bevorzugen, da sie dort am aktivsten und effektivsten sein können. Russth-Gorn sind die kleineren der beiden Spezies und außerhalb ihrer Heimatregionen weniger bekannt.

NAUSIKAANER

- **ATTRIBUTE:** +1 Wagemut, +1 Fitness, +1 Ausstrahlung
- **MERKMAL:** Nausikaaner/-in. Nausikaaner sind eine große und sehr starke Spezies, die vom Planeten Nausikaa stammt. Sie sind zumeist stärker als ein durchschnittlicher Mensch, andererseits aber auch weniger intelligent, weshalb sie eher rohe Gewalt und direktes Vorgehen subtileren Methoden bevorzugen. Sie können geordneten Regierungsformen wenig abgewinnen, folgen Anführern aber, solange sich diese ihrer oft wankelmütigen Loyalität versichern können. Nausikaaner sind in gewissem Maße gegenüber Schmerz und Verletzungen resistent und lassen keine Herausforderung aus. Das gilt ganz besonders dann, wenn es sich um Spiele und Sportarten dreht, die ein hohes Verletzungsrisiko für sie selbst oder ihre Gegner bergen.

TZENKETHI

- **ATTRIBUTE:** +1 Konzentration, +1 Fitness, +1 Ausstrahlung
- **MERKMAL:** Tzenkethi. Die Schwierigkeit von Aufgaben, für die sehr hohe Flexibilität notwendig ist, wird reduziert. Sofern sie nicht in einen Kampf oder eine stressvolle Situation verwickelt sind, regenerieren Tzenkethi Schaden extrem schnell, solange sie noch zumindest einen Punkt Anstrengung haben. Tzenkethi sind absolut fokussiert auf Höchstleistungen und Perfektion und darauf, in den Echelons aufzusteigen. Deshalb sind sie bereit, alles zu tun, was nötig ist, um die vor ihnen liegende Aufgabe erfolgreich abzuschließen, auch wenn dies bedeutet, dass sie dabei umkommen. Autoritätspersonen der Tzenkethi sind für sie heilig und sie würden es niemals wagen, sich direkten Befehlen zu widersetzen. Aufgrund mehrerer Invasionen im Verlauf ihrer Geschichte sind die Tzenkethi gegenüber anderen Spezies extrem misstrauisch und glauben, dass diese allesamt unmoralisch seien.

GRENZJUSTIZ

Die Spielercharaktere werden in einen abgelegenen Winkel an den Grenzen der Föderation im Alpha-Quadranten entsandt, der sich abseits der bekannten Flugrouten befindet. Die nächste Sternenbasis der Sternenflotte ist Wochen entfernt, ebenso wie die nächste Subraum-Kommunikationsphalanx. Der Captain und seine Besatzung sind faktisch die einzigen Repräsentanten der Föderation in dieser Gegend des Weltraums und die Zivilisationen, mit denen sie interagieren, werden die Grundsätze und Ideale der Föderation anhand ihres Verhaltens beurteilen.

Eine Mission oder Kampagne in dieser abgeschiedenen Region könnte viele mögliche Richtungen einschlagen, idealerweise beeinflusst und geformt durch die Entscheidungen, die die Spielercharaktere treffen (oder auch nicht treffen). In dieser Hinsicht ähnelt diese Mission der Serie *Star Trek: Voyager*, in der ein einsames Sternenflottenschiff weit entfernt von der Föderation bei Forschung und Überleben ganz auf sich gestellt ist.

Vielleicht finden sich die Spielercharaktere inmitten eines Krieges zweier oder mehrerer verfeindeter Spezies wieder und sind gezwungen, Partei zu ergreifen, als Besatzungsmitglieder in Gefangenschaft geraten und als Druckmittel eingesetzt werden. Möglicherweise retten die Charaktere im Verlauf den Erzfeind einer anderen Spezies und sind plötzlich selbst im Besitz eines Druckmittels in diesen Verhandlungen. Werden die Spielercharaktere sich an die Werte der Sternenflotte und der Föderation halten, oder lassen sie sich durch die Aktionen der ihnen kürzlich begegneten Spezies beeinflussen?

BREEN-FREIBEUTERIN [EINFACHER NSC]

Viele Freibeuter werden von der Regierung der Breen autorisiert, die äußersten Randgebiete ihres Territoriums zu durchstreifen und dort zu stehlen, zu plündern und zu brandschatzen. Was auch immer die Freibeuterin dort findet, einen Teil davon muss sie an die Breen-Konföderation als Zoll für das Privileg entrichten, weiterhin Raubzüge zu unternehmen. Diese Freibeuter haben oft Kontakt mit anderen Zivilisationen und sind vermutlich die „vernünftigsten" Vertreter ihrer Spezies – insofern, dass sie nicht direkt auf jeden, dem sie begegnen, schießen, und zudem mit Geschenken und Latinum bestochen werden können.

MERKMALE: Breen

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	09	GESPÜR	08	VERSTAND	07

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3A Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Dolch (Nahkampf, 3A Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 5A Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 6A Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:

- **FIESER RECHTER HAKEN:** Die unbewaffneten Nahkampfangriffe der Breen-Freibeuterin erhalten den Schadenseffekt *Verheerend 1*.
- **GEFÄHRLICH 1**

BREEN-SKLAVENHALTER [BEDEUTENDER NSC]

Von allen Breen sind die Sklavenhalter die kaltblütigsten und bösartigsten ihrer Art. Diese Charaktereigenschaften sind sogar so stark, dass einige Empathen behaupten, bei diesen rücksichtslosen Kreaturen leichte Gefühlsregungen wahrzunehmen – schwache Wogen der Genugtuung angesichts des Elends, das sie verursachen. Trotz der Freude, die ihnen ihr Beruf einbringt, nehmen sie diesen aber auch sehr ernst. Von Folterung oder der physischen Verletzung ihres „Lebendguts" sehen sie ab, da es am Ende weniger Gewinn für sie bedeutet. Das Sicherste, was Sie tun können, wenn Sie einem Breen-Kreuzer voller Sklavenhalter begegnen, ist, zu fliehen.

MERKMALE: Breen

ÜBERZEUGUNGEN: Alle anderen sind dazu bestimmt, uns zu dienen

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	10	GESPÜR	08	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	00	TECHNIK	02	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Einschüchtern, Sicherheitssysteme, Willenskraft

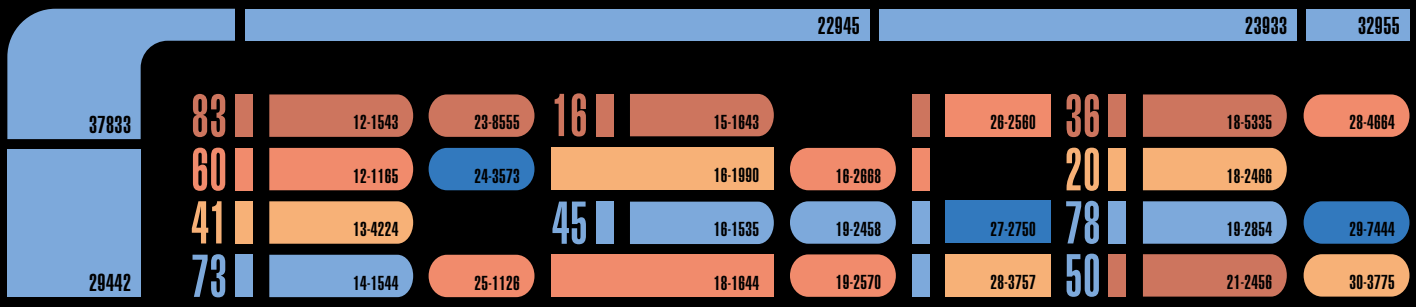
ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3A Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Messer (Nahkampf, 3A Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 5A Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 6A Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:

- **RÜCKSICHTSLOS UND ENTSCHLOSSEN:** Der Breen-Sklavenhalter kann statt der üblichen 3 nur 2 Punkte *Bedrohung* einsetzen, um von den Effekten eines Punktes *Entschlossenheit* zu profitieren.
- **GEFÄHRLICH 2**



THOT KERT [HERAUSRAGENDER NSC]

Thot Kert repräsentiert einen typischen Breen-Anführer – er ist gefühlskalt, gelassen und gefasst. Kert kommandiert etliche Breen-Soldaten und hat keine Schwierigkeiten damit, diejenigen, die unter ihm dienen, zu opfern, um seine Ziele zu erreichen. Er glaubt, dass jedes Wesen, das kein Breen ist, nichts weiter als ein Tier sei und daher auch so behandelt werden sollte. Thot Kert gibt nichts auf emotionales Flehen oder Verhandlungen – alles, was zählt, ist, den Ruhm und die Macht der Breen-Konföderation zu mehren.

MERKMALE: Breen

ÜBERZEUGUNGEN:

- Alle anderen sind dazu bestimmt, uns zu dienen
- Brutal und effizient
- Komm mir nicht in die Quere
- Meine Soldaten sind meine Werkzeuge

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	11	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	10	GESPÜR	09	VERSTAND	10

DISZIPLINEN

KOMMANDO	05	SICHERHEIT	04	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	02	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Militärtaktik, Führung, Haltung, Raumschiffsysteme, Verhören, Willenskraft

ANSTRENGUNG: 13 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 5 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Schwert (Nahkampf, 6 Verheerend 1, Größe 1H)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 7 Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 8 Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:

- **AUTORITÄRE PRÄSENZ:** Immer, wenn Thot Kert die Aufgabe *Koordinieren* während einer Raumschlacht versucht, kann er einen zusätzlichen W20 würfeln.
- **BEDROHLICH:** Sobald Thot Kert in einer Szene auftaucht, steigt der *Bedrohungsvorrat* automatisch um 1.
- **OBERSTE AUTORITÄT:** Wenn ein Breen unter Thot Kerts Kommando eine *Aufgabe* versucht, um Überredung oder Einschüchterung zu widerstehen, kann dieser 1 Punkt *Bedrohung* ausgeben, damit der Untergebene erneut würfeln kann – selbst dann, wenn Thot Kert in der Szene nicht anwesend ist.
- **VOLLENDETER STRATEGE:** Thot Kert ist ein erfahrener Kommandant, der die Kunst der Kriegsführung beim Kommandieren von Schiffen in der Hitze des Gefechts erlernte. Immer wenn er eine *Aufgabe* absolviert, um eine Strategie zu formulieren, auszuführen oder zu erklären, kann er 1 Punkt *Bedrohung* ausgeben, um alle Würfel neu zu würfeln.



FERENGI-PIRAT [EINFACHER NSC]

Ferengi-Piraten gelten zwar als „legitime Geschäftsleute“, erlangen ihren Gewinn aber auf derart ruchlose Art und Weise, dass selbst ein gestandener Liquidator die Stirn runzeln würde. Sie sind wahre Meister darin, ihre illegalen Aktivitäten zu verschleiern und haben genügend Mitglieder der Ferengi-Regierung geschmiert, um niemals für ihre Vergehen bestraft zu werden. Was Ferengi-Piraten jedoch vor allem von typischen Mitgliedern ihrer Spezies unterscheidet, ist die Tatsache, dass sie bereit sind, sich die Hände schmutzig zu machen und einen Gegner anzugreifen, wenn sich ein Plan mal nicht wie erhofft entwickelt.

MERKMALE: Ferengi

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	07	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	08	GESPÜR	09	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

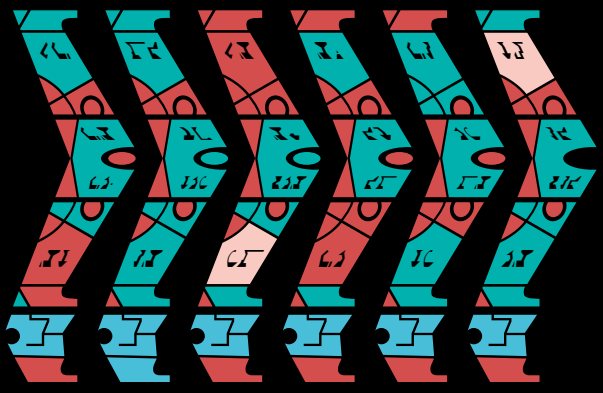
ANSTRENGUNG: 9 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Dolch (Nahkampf, 3 Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Ferengi-Phaser (Fernkampf, 4, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

SPEZIALREGELN:

- **LIST UND TÜCKE:** Wenn der Ferengi-Pirat versucht, versteckt oder unentdeckt zu bleiben, kann er einen Punkt *Bedrohung* ausgeben, um die Schwierigkeit seiner Feinde, ihn zu entdecken, um 1 zu erhöhen.
- **RUDELTAKTIK:** Wenn der Ferengi-Pirat einen anderen Charakter im Kampf *unterstützt*, erhält der unterstützte Charakter bei Erfolg einen zusätzlichen Punkt *Momentum*.



FERENGI-SCHULDENEINTREIBER [BEDEUTENDER NSC]

Das Rechtssystem der Ferengi ist so überladen, dass ein Ferengi einen Groll gegen Sie hegen kann, ohne dass Sie jemals davon erfahren. Durch das Einreichen eines Gesuchs bei lokalen Prüfern wird einem Ferengi ein schnelles Verfahren gestattet, meist noch am selben Tag. Wenn die Gegenpartei nicht auftaucht oder keinen Widerspruch einlegt, wird dem Ferengi eine finanzielle Kompensation zugesprochen. Die meisten Ferengi sind jedoch viel zu beschäftigt damit, Profit zu machen, als diese Schulden selbst einzutreiben. Deshalb verkaufen sie diese an Schuldeneintreiber, die das All durchstreifen, um die Schuldner ausfindig zu machen und die Zahlungen einzufordern. Da eine bevorzugte Strategie der meisten Ferengi darin besteht, häufig und mit großem Nachdruck Beschwerden einzureichen, haben Schuldeneintreiber ein sehr lukratives Geschäftsmodell.

MERKMALE: Ferengi

ÜBERZEUGUNGEN: 18. Erwerbsregel – Ein Ferengi ohne Profit ist kein Ferengi

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	10	GESPÜR	10	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Politik, Überzeugung, Wirtschaft

ANSTRENGUNG: 10 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Ferengi-Phaser (Fernkampf, 5, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

SPEZIALREGELN:

- **SITUATION ENTSCHÄRFEN:** Wenn der Ferengi-Schuldeneintreiber eine *Aufgabe* versucht, um jemanden davon zu überzeugen, keine Gewalt anzuwenden, kann er seinem Würfelvorrat einen zusätzlichen W20 hinzufügen.
- **VERHÖRSPEZIALIST:** Wenn der Ferengi-Schuldeneintreiber erfolgreich eine *Aufgabe* absolviert, um jemanden in einem *Sozialen Konflikt* zu zwingen, Informationen preiszugeben, erhält er einen zusätzlichen Punkt *Momentum*, den er ausschließlich für den Einsatz *Informationen erlangen* nutzen kann.

DAIMON ZARG [HERAUSRAGENDER NSC]

DaiMon Zarg ist so etwas wie eine Anomalie, selbst unter den Ferengi – und dass, obwohl sogar der Große Nagus Zek wegen seiner Gerissenheit und seinem nahezu magiegleichen Talent, den richtigen Handel zur richtigen Zeit abzuschließen, viel von Zarg hält. Wenn man ihn nach seinem Geheimnis fragt, dann behauptet er lediglich, dass seine großen Ohren ihm sowohl einen außerordentlich geschärften Gehörsinn als auch einen überlegenen Geschäftssinn verleihen. Wahrscheinlich ist Ersteres zum Großteil für Zargs Erfolg verantwortlich: Er hat es geschafft, ein effektives Geheimnetzwerk von Informanten, Spionen, Beobachtern und Informationsbeschaffern aufzubauen, welches ihn zu einer der am besten informiertesten Persönlichkeiten entlang der Föderationsgrenzen macht. DaiMon Zarg verkauft Informationen, die seine Agenten sammeln, an den Höchstbietenden, oder schließt selbst auf ihrer Grundlage die profitabelsten Geschäfte ab.

MERKMALE: Ferengi

ÜBERZEUGUNGEN:
- 74. Erwerbsregel – Wissen ist gleich Profit
- 98. Erwerbsregel – Jeder Mann hat seinen Preis
- 168. Erwerbsregel – Flüster dich zum Erfolg
- 190. Erwerbsregel – Höre alles, glaube nichts

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	11
WAGEMUT	10	GESPÜR	11	VERSTAND	10

DISZIPLINEN

KOMMANDO	05	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	03	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Bestechung, Führung, Nahkampfwaffen, Psychologie, Überwachung, Verhandlung

ANSTRENGUNG: 10 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4⮝ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Springmesser (Nahkampf, 4⮝ Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Ferengi-Phaser (Fernkampf, 5⮝, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

SPEZIALREGELN:
- **FRAGE IMMER ERST NACH DEM KOSTENPUNKT:** DaiMon Zarg erhöht die Schwierigkeit aller *Sozialen Konflikte*, die dazu dienen, ihn zu überzeugen, um 2. Diese Schwierigkeitserhöhung verschwindet, sobald man DaiMon Zarg ein Tauschobjekt oder eine Gegenleistung anbietet.
- **GIER IST UNENDLICH:** Wenn sich DaiMon Zarg in Verhandlungen befindet, die für ihn potenziell finanziellen Profit einbringen können, hat er die Möglichkeit, während einer Aufgabe 1 Punkt *Bedrohung* einzusetzen, um die Würfel erneut zu würfeln.
- **HALTE DEINE OHREN OFFEN:** Immer, wenn DaiMon Zarg eine *Aufgabe* versucht, um Gefahren oder versteckte Feinde zu erspüren, oder eine Unterhaltung zu belauschen, reduziert er die Schwierigkeit um 1.
- **WENN DU TOT BIST, DANN MACHST DU KEINE GESCHÄFTE:** DaiMon Zarg führt niemals einen tödlichen Angriff durch. Wenn er außerdem eine *Aufgabe* versucht, um einen Handel abzuschließen, oder auf andere Art einen Feind zu überzeugen, den er zuvor handlungsunfähig gemacht hat oder der ihm ganz offensichtlich überlegen ist, kann DaiMon Zarg dem Wurf einen zusätzlichen W20 hinzufügen.

GORN-SÖLDNERIN [EINFACHER NSC]

Während die meisten Gorn in Militärdiensten oder aber als Zivilisten im Beta-Quadranten gefunden werden können, gibt es eine Handvoll erfahrener Söldner, die ihre Dienste im bekannten Weltraum anbieten. Sie werden oftmals als Bodyguards oder als Sturmtrupps an Bord von Schiffen oder Stationen eingesetzt.

MERKMALE: Ssessekh-Gorn

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	08	GESPÜR	07	VERSTAND	07

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 0/1 (siehe „Reptilhaut“)

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3⮝ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 5⮝ Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 6⮝ Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:
- **KRALLEN:** Unbewaffnete Nahkampfangriffe der Gorn-Söldnerin bekommen den Schadenseffekt *Verheerend 1*.
- **REPTILHAUT:** Die Gorn-Söldnerin erhält einen Widerstand von 1 gegen *Unbewaffnete Angriffe* und Angriffe mit Klingenwaffen (nicht jedoch gegen Schwere Klingenwaffen).

GORN-PLÜNDERER [BEDEUTENDER NSC]

Gorn-Plünderer sind oftmals ehemalige Mitglieder des Militärs der Gorn, die sich von ihresgleichen losgesagt haben, um Reichtümer oder Macht in anderen Teilen der Galaxie zu suchen. Möglicherweise dienen sie als Offiziere und Soldaten mittleren Ranges auf verschiedenen Handels- oder Söldner-Schiffen. Es wird sogar gemunkelt, dass einige mächtige und wohlhabende Kriegsherren der Orioner eine private Sicherheitstruppe aus Gorn-Plünderern unterhalten.

MERKMALE: Ssessekh-Gorn

ÜBERZEUGUNGEN: Ich sehne mich nach gefährlichen Situationen

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	07	FITNESS	11	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	10	GESPÜR	08	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

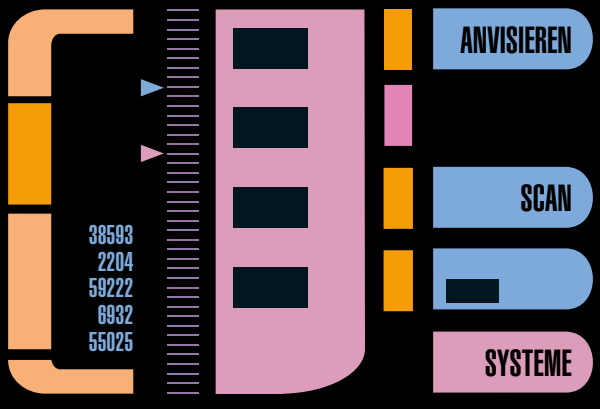
FOKUSSE: Einschüchtern, Fernkampfwaffen, Kampfkunst

ANSTRENGUNG: 14

WIDERSTAND: 0/1 (siehe „Reptilhaut“)

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 6▲ Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 7▲ Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:
- **KRALLEN:** Unbewaffnete Nahkampfangriffe des Gorn-Plünderers bekommen den Schadenseffekt *Verheerend 1*.
- **REPTILHAUT:** Der Gorn-Plünderer erhält einen Widerstand von 1 gegen *Unbewaffnete Angriffe* und Angriffe mit Klingenwaffen (nicht jedoch gegen Schwere Klingenwaffen).



CAPTAIN SS'LETH [HERAUSRAGENDER NSC]

Captain Ss'Leth diente jahrelang im Militär der Gorn, bevor er sich dazu entschied, in Ruhestand zu gehen und sein Glück als unabhängiger Captain eines Handelsschiffes zu versuchen. Kurz nachdem er seine neue Unternehmung begann, bemerkte er, dass es weit mehr Reichtum und Ruhm zu erlangen gibt, indem er sein Schiff und seine Besatzung als private Söldner gegen Geld zur Verfügung stellt. Ss'Leth sendet einen Teil seiner Belohnung gewissenhaft an seine Familie, um deren Wohlergehen zu sichern, während er weiterhin seine eigenen Reichtümer vermehrt.

MERKMALE: Ssessekh-Gorn

ÜBERZEUGUNGEN:
- Entdecken und Erobern
- An die Gorn wird man sich erinnern
- Auf der Suche nach Reichtümern für meine Familie
- Sie werden mich fürchten

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	10	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	10	GESPÜR	10	VERSTAND	10

DISZIPLINEN

KOMMANDO	05	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	03	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Einschüchtern, Fremde Kulturen, Militärtaktik, Überzeugen, Unbewaffneter Nahkampf, Willenskraft

ANSTRENGUNG: 13

WIDERSTAND: 0/1 (siehe „Reptilhaut“)

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Zeremonien-Schwert (Nahkampf, 5▲ Verheerend 1, Größe 1H)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 6▲ Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 7▲ Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:
- **KRALLEN:** Captain Ss'Leths unbewaffnete Nahkampfangriffe bekommen den Schadenseffekt *Verheerend 1*.
- **OBERSTE AUTORITÄT:** Wenn ein Gorn unter Captain Ss'Leths Kommando eine *Aufgabe* versucht, um Überredung oder Einschüchterung zu widerstehen, kann dieser 1 Punkt *Bedrohung* ausgeben, damit der Untergebene erneut würfeln kann – selbst dann, wenn Captain Ss'Leth in der Szene nicht anwesend ist.
- **REPTILHAUT:** Captain Ss'Leth erhält einen *Widerstand* von 1 gegen *Unbewaffnete Angriffe* und Angriffe mit Klingenwaffen (nicht jedoch gegen Schwere Klingenwaffen).
- **RÜCKSICHTSLOS UND ENTSCHLOSSEN:** Captain Ss'Leth kann statt der üblichen 3 nur 2 Punkte *Bedrohung*einsetzen, um von den Effekten eines Punktes *Entschlossenheit* zu profitieren.

NAUSIKAANISCHE SCHLÄGERIN [EINFACHER NSC]

Nausikaanische Schläger sind angeheuerte Frauen und Männer fürs Grobe, die man leicht mit guten Waffen oder dem Versprechen auf eine blutige Prügelei zufrieden stellen kann. Solche Nausikaaner dienen schon lange in Piratencrews oder Söldnertruppen und können überall im Alpha- und Beta-Quadranten gefunden werden. Oft finden sie sich in den Diensten eines wohlhabenden Kriegsherrn, Händlers oder jedem anderen, der die Möglichkeit hat, billige Schläger anzuheuern.

MERKMALE: Nausikaanerin

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	09	GESPÜR	07	VERSTAND	07

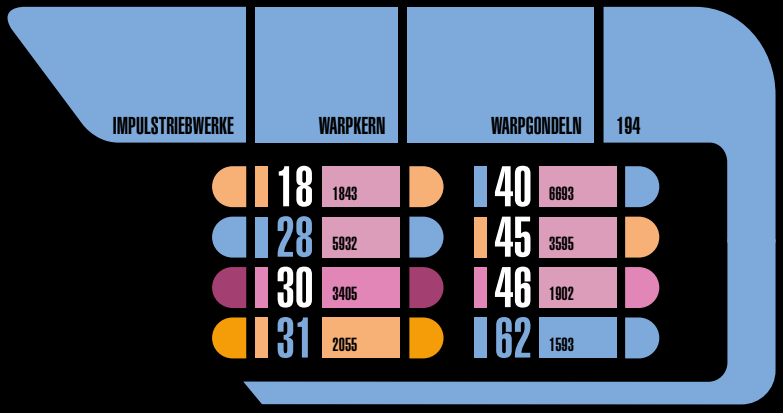
DISZIPLINEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Gezackter Dolch (Nahkampf, 3 Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Knüppel (Nahkampf, 4 Niederwerfend, Größe 1H)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 5 Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 6 Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:
- **BRACHIALE GEWALT:** Die Nausikaanische Schlägerin fügt ihrem *Unbewaffneten Angriff* den Schadenseffekt *Verheerend 1* hinzu und entfernt die Qualität *Nicht-tödlicher Angriff*.
- **RUDELTAKTIK:** Wenn die Nausikaanische Schlägerin einen anderen Charakter im Kampf *unterstützt*, erhält der unterstützte Charakter bei Erfolg einen zusätzlichen Punkt *Momentum*.



NAUSIKAANISCHER PLÜNDERER [BEDEUTENDER NSC]

Nausikaanische Plünderer sind Soldaten und Offiziere mittleren Ranges und finden sich schon seit Jahrzehnten in unzähligen Piratencrews und Söldnertruppen des Alpha- und Beta-Quadranten. Sie sind zähe Kämpfer, deren Loyalität leicht erkauft und erhalten werden kann, obwohl sie die Angewohnheit haben, Befehle für einen guten Kampf zu ignorieren.

MERKMALE: Nausikaaner

ÜBERZEUGUNGEN: Alle anderen sind schwach

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	10	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	11	GESPÜR	08	VERSTAND	07

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Fernkampfwaffen, Glücksspiel, Unbewaffneter Nahkampf

ANSTRENGUNG: 13 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Dolch (Nahkampf, 4 Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Knüppel (Nahkampf, 5 Niederwerfend, Größe 1H)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 6 Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 7 Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:
- **BRACHIALE GEWALT:** Der Nausikaanische Plünderer fügt seinem *Unbewaffneten Angriff* den Schadenseffekt *Verheerend 1* hinzu und entfernt die Qualität *Nicht-tödlicher Angriff*.
- **RUDELTAKTIK:** Wenn der Nausikaanische Plünderer einen anderen Charakter im Kampf *unterstützt*, erhält der unterstützte Charakter bei Erfolg einen zusätzlichen Punkt *Momentum*.

CAPTAIN KELSHOTH [HERAUSRAGENDER NSC]

Kelshoth kommandiert eine Crew ruppiger Piraten, von denen die meisten Nausikaaner sind, ein paar aber auch anderen übellaunigen Spezies angehören, darunter ein extrem unflätiger Gorn und ein korpulenter Edosianer. Captain Kelshoth hält sich selbst für so etwas wie einen klingonischen General und liebt den Prunk und die Pracht seines Postens, obwohl seine Crew wenig Verständnis für sein herrisches Gehabe zeigt. Doch so lange, wie er sie wohlgenährt, gut bezahlt und stets in irgendwelche Gefechte verwickelt hält, wird er seine Position und sein Schiff behalten.

MERKMALE: Nausikaaner

ÜBERZEUGUNGEN:
- Meine Crew ist meine Familie
- Manchmal muss man seiner Familie wehtun
- Das Ebenbild eines modernen klingonischen Generals
- Sie werden meine Autorität respektieren

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	11	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	12	GESPÜR	08	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	04	SICHERHEIT	04	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	03	TECHNIK	03	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Einschüchtern, Militärtaktik, Prügeln, Raumschifftaktik, Überzeugen, Willenskraft

ANSTRENGUNG: 15 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 5 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Gezacktes Schwert (Nahkampf, 6 Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Schweres Nausikaanisches Breitschwert (Nahkampf, 7 Verheerend 1, Größe 2H)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 7 Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 8 Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:
- **BRACHIALE GEWALT:** Kelshoth fügt seinem *Unbewaffneten Angriff* den Schadenseffekt *Verheerend 1* hinzu und entfernt die Qualität *Nicht-tödlicher Angriff*.
- **NAUSIKAANISCHER BLUTRAUSCH:** Wenn Kelshoth einen Nahkampfangriff versucht und dabei einen oder mehrere zusätzliche Würfel mit *Bedrohung* kauft, kann er eine beliebige Anzahl an W20 neuwürfeln.
- **RUDELTAKTIK:** Wenn Kelshoth einen anderen Charakter im Kampf *unterstützt*, erhält der unterstützte Charakter bei Erfolg einen zusätzlichen Punkt *Momentum*.
- **RÜCKSICHTSLOS UND ENTSCHLOSSEN:** Kelshoth kann statt der üblichen 3 nur 2 Punkte *Bedrohung* einsetzen, um von den Effekten eines Punktes *Entschlossenheit* zu profitieren.

SUBRAUMNACHRICHT

Von: Jupiter-Station
An: *U.S.S. Voyager*

Captain Janeway,

natürlich gebietet es nicht nur meine Pflicht gegenüber der Sternenflotte, sondern auch mein Respekt Ihnen gegenüber, diese Mission zu akzeptieren – auch wenn sie mich, wie die Menschen sagen, „vom Regen in die Traufe“ bringt. Ich sehe diesem Auftrag nicht leichtfertig entgegen, muss aber meine Vorbehalte zum Ausdruck bringen: Sollte ich bei meiner Infiltrierung des Maquis nicht glaubwürdig sein, könnte dies weitreichende Folgen haben. Man mag denken, dass Revolutionäre, bei denen es sich um ehemalige Bürger der Föderation handelt, einen aufgeflogenen Spion in ihrer Mitte auf ethisch korrekte Weise behandeln werden. Das könnte allerdings eine vorschnelle Schlussfolgerung sein.

Meinen Posten auf der Jupiter-Station empfand ich als äußerst erholsam und friedlich. Ich bin nicht erpicht darauf, dieses geruhsame Leben so schnell aufzugeben. Mir ist aufgefallen, dass viele Menschen innerhalb der Sternenflotte die Bequemlichkeiten der Planeten des Sol-Systems, insbesondere des Jupiters, für selbstverständlich halten. Mir ist bewusst, dass es genau dieser Status quo ist, den wir der Föderation erhalten müssen. Ich hoffe nur, dass in diesem Fall die logische Vorgehensweise auch die Richtige ist.

Ich werde Sie am vereinbarten Treffpunkt aufsuchen. Leben Sie lange und in Frieden, Captain.

–Tuvok

TZENKETHI LOR-C [EINFACHER NSC]

Tzenkethi Lor-C sind die niedersten Ränge innerhalb der Tzenkethi-Echelons, die es überhaupt wert sind, erwähnt zu werden. Sie befinden sich am Scheideweg zwischen dem Aufstieg in höhere Ränge oder auf ewig in einer niederen Position verbleiben zu müssen. An diesem Punkt ist der Druck, sich hervorzutun, noch nicht so groß, wie es in höheren Rängen der Fall ist. Deshalb ist es durchaus möglich mit Vertretern aus den Reihen der Lor-C vernünftige Gespräche zu führen und sie davon zu überzeugen, dass man den Tzenkethi gegenüber wohlgesonnen ist.

MERKMALE: Tzenkethi

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	08	GESPÜR	07	VERSTAND	07

DISZIPLINEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

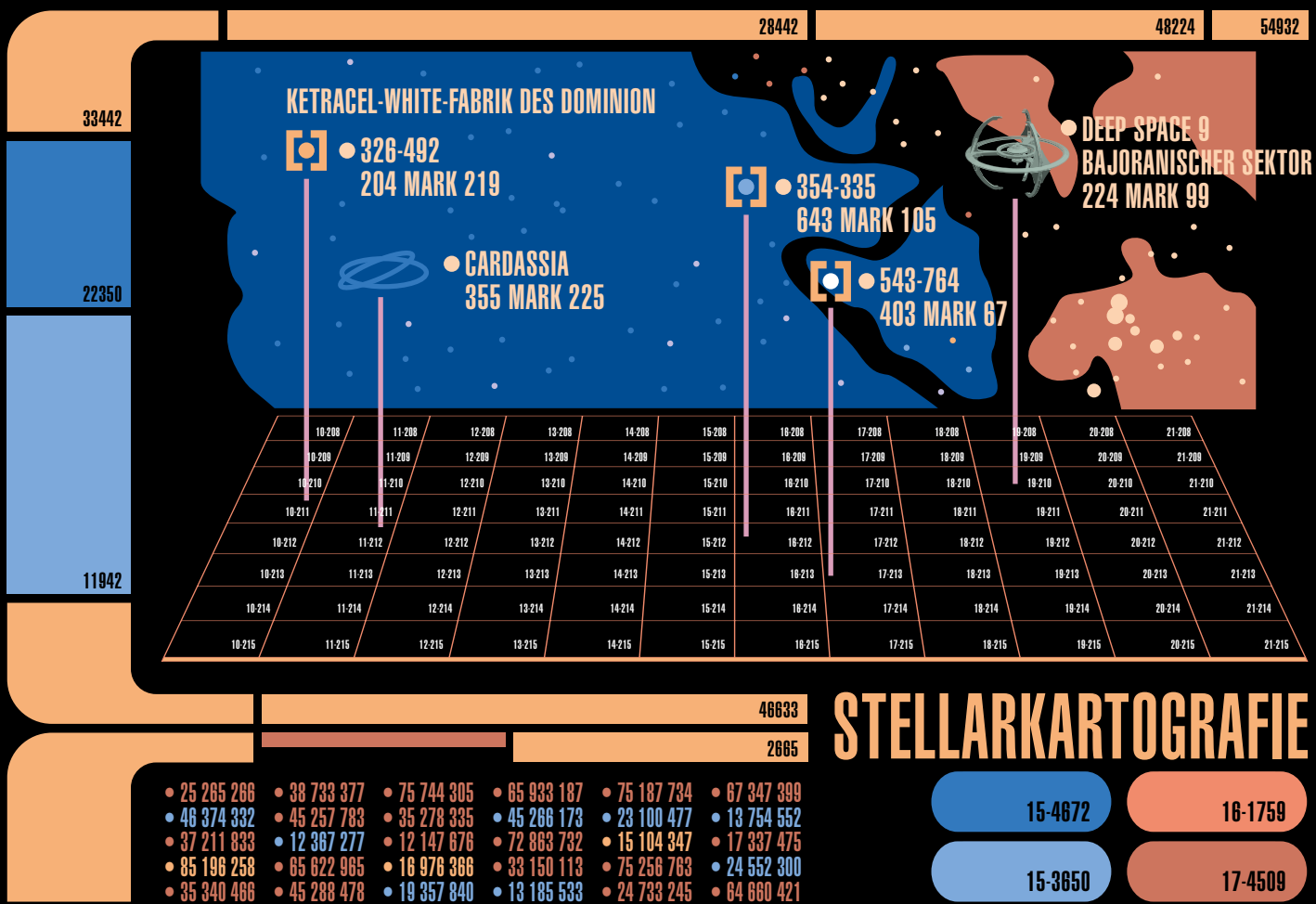
ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Tzenkethi-Dolch (Nahkampf, 3▲ Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Partikel-Gewehr (Fernkampf, 6▲ Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:

- **GEFÄHRLICH 1**
- **ZÄH:** Wenn der Tzenkethi Lor-C eine *Verletzung vermeidet*, werden die Kosten um 1 reduziert. Er zahlt jedoch mindestens 1.



TZENKETHI LOR-BB [BEDEUTENDER NSC]

Der Tzenkethi Lor-BB befindet sich auf bestem Weg zu wahrer Größe. Es handelt sich bei Lor-BB um Soldaten, die nur eine positive Bewertung von Rang A und zwei vom Rang AA entfernt sind – und damit dem Privileg, zu den Besten der Besten zu gehören. Lor-BB gelten als rücksichtlose Krieger, die tun, was immer notwendig ist, um Höherrangigen zu gefallen und eine gute Bewertung zu erhalten. Keine Aufgabe ist zu brutal, der Lor-BB würde einfach alles für einen höheren Rang tun.

MERKMALE: Tzenkethi

ÜBERZEUGUNGEN: Es gibt kein höheres Gut als zu dienen

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	11	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	09	GESPÜR	07	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

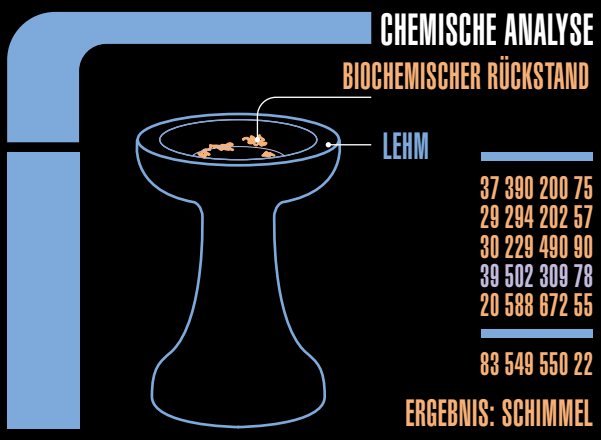
KOMMANDO	01	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Führung, Haltung, Verhör

ANSTRENGUNG: 14 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Tzenkethi-Dolch (Nahkampf, 4▲ Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Partikel-Gewehr (Fernkampf, 7▲ Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:
- **GEFÄHRLICH 2**
- **ZÄH:** Wenn der Tzenkethi Lor-BB eine *Verletzung vermeidet*, werden die Kosten um 1 reduziert. Er zahlt jedoch mindestens 1.



TZENKETHI LOR-AA [HERAUSRAGENDER NSC]

Bei der Tzenkethi Lor-AA handelt es sich um eine der besten Soldatinnen in den Echelons. Sie ist eine außerordentliche Kämpferin, besitzt aber auch eine gewisse Erfahrung, die man selten bei den niederen Rängen erlebt. Die Lor-AA versteht, dass nicht jede Situation sofortige Gewalt erfordert, was jedoch nicht bedeutet, dass sie Fremden traut. Viel eher hinterfragt die Lor-AA deren Handlungen noch eingehender. Sollte man sie hintergehen, muss man sich gegen eine äußerst formidable Gegnerin zur Wehr setzen.

MERKMALE: Tzenkethi

ÜBERZEUGUNGEN:
- Manchmal ist der Verstand schärfer als eine Klinge
- Die Echelons müssen um jeden Preis geschützt werden
- Es gibt eine perfekte Ordnung, in die alles hineinpasst
- Vertrauen lässt sich nur schwer verdienen und leicht wieder verspielen

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	12	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	10	GESPÜR	10	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	05	SICHERHEIT	05	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Führung, Haltung, Handphaser, Linguistik, Unbewaffneter Nahkampf, Verhören

ANSTRENGUNG: 14 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 6▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Schwere Tzenkethi-Klinge der Güte AA (Nahkampf, 8▲ Verheerend 1, Größe 2H)
- Partikel-Gewehr (Fernkampf, 9▲ Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:
- **KÜHN (KOMMANDO):** Immer, wenn die Tzenkethi Lor-AA eine Aufgabe mit *Kommando* absolviert und einen oder mehrere zusätzliche W20 mit *Bedrohung* erwirbt, kann sie einen W20 neu würfeln.
- **GEFÄHRLICH 3**
- **REGENERATION 2**
- **ZÄH:** Wenn die Tzenkethi Lor-AA eine *Verletzung vermeidet*, werden die Kosten um 1 reduziert. Sie zahlt jedoch mindestens 1.

INDEX

Abgesandter, Der....34, 45
- siehe auch **Sisko, Commander/ Captain Benjamin**

Ab-Tzenketh....65
Agrarkonsortium....**62-63**
Akquisitions-Klasse....**87**, 88
Allianz für Globale Einheit (Der Zirkel)....28-31
Amargosa....20, 49
Amleth Prime....51
Andorianer....21
Antares-Klasse....93
Arawath....51
Arbazaner....**72**, 73
Archer, Captain Jonathan....69, 95
Arkarianer....**73**
Aurelianer....73, **74**
Autarch....**64-65**
B'etor und Lursa....49
Badlands....11, 44, 63, 84, 98, 101, **105-107**
- Merkmale....**106**

Bajor....4, 6, 8, 9, **26-35**, 41-42, 44-46, 50, 58, 63, 84, 86, 104, 110
- Sternensystem....5, 26, 33-35
- Wichtige Orte....**33-35**
- Wurmloch....8, **9**, 10, 27, 32, 34, **35**, 52, 58

Bajoraner....4, 6, 8, **27-33**, 41-42, 47-48, 58, 76, 80, 86, 114
- Besatzung....4, 8-9, **27-28**, 29-34, **41-42**, 46, 50, 86, 103-104, 110
- Besatzungsregierung....28, 31
- Beziehungen mit den Cardassianern....**30-31**
- Beziehungen mit der Föderation....**30**
- Kai....28, **29-30**
- Kultur....**31-33**
- Militär....**31**
- Physiologie....**27**
- Politisches System....**28-31**
- Provisorische Regierung....**28-29**, 30-31, 34
- Widerstand....28-30, 33

Balancar....**61-63**
Baryonen....73
Bat'leth....68
Bergsor....51
Bes Ghant-Klasse....**90-91**
Beta Ceti II....60
Beta Herculis I....60
Beta-Quadrant....62, 108, 120, 122
Betazed....**14-17**, 38
- Wichtige Orte....**16-17**

Betazoiden....**14-16**, 60, 66, 80, 101
- Kultur....**15-16**
- Physiologie....**14**
- Politisches System....**14-15**
- Telepathie....**15**

Bird-of-Prey....8, 20
Bolianer....63
Borg....54
Bork, Großer Nagus....59, 61
Breen....4-6, 45, **66-68**, 89-91, 114-118
- Beziehungen zu anderen Spezies....**67-68**
- Breen-Torpedos....**89**
- Energiedämpfungswaffe (EDW)....**89**
- Kultur....**67**
- Merkmal....**116**
- Militär....**67**
- Physiologie....**66**
- Politisches System....**66**
- Schiffe....**89-91**
- Sonderregeln....**89**

Breen-Freibeuterin (NSC)....**117**
Breen-Sklavenhalter (NSC)....**117**
Cait....75
Caitianer....5, 73, **75**, 80, 108
Cardassia....4, 9, 13, 30-31, 37, 39-40, 42-44, 46, 51, 84, 98-99, 101-102, 104
Cardassia Prime....4-6, 8, 12, 39, **50-51**, 85-86, 124
Cardassia III....50
Cardassia V....50-51
Cardassianer....4-5, 12-14, 27-34, **36-48**, 56, 63, 65, 67
- Detapa-Rat....4, 8, 10, 12-13, 37-42, 44-45, 103-104
- Handel und Diplomatie....**44-46**
- Merkmal....**76**
- Militär....**39-40**
- Obsidianischer Orden....12-13, 36-37, **38-39**, 40-41, 44-45, 48, 51, 76, 85-86, 98-99
- Physiologie....**36**
- Politisches System....**36-39**
- Ränge....**40**
- Schiffe....48, **84-86**
- Welten....**50-51**
- Zentralkommando....10, 36-41, 48, 50, 103-104, 113

Cardassianische Kolonistin (NSC)....100
Celtris III....**51**
Chakotay....110
Charaktere mit gemischter Herkunft....**72**
Chel Grett-Klasse....**89-90**
D'ja Pagh....**32**
D'jarras....31
D'kora-Klasse....**55**, 88
Dabo....34, 36
DaiMon....88, 120
Dal....**40**
Dalin....**40**
Damar, Glinn (NSC)....**103**
Danube-Klasse (Runabout)....19, 84, 94, **114**
Darhe'el, Gul....42
Dax, Lieutenant Jadzia....9
Deep Space 9....2, 4, 8-11, 28, 30, 34, **35**, 43, 45-46, 48, 52, 54, 64, 69, 84, 92, 104, 112-113, 124
Defiant NCC-1764, *U.S.S.*....69
Defiant NX-74205, *U.S.S.*....8-11, 13, 113
Delta Aquilae IV....**60**
Denat....20
Denobula....**18-21**
- Wichtige Orte....**20-21**

Denobulaner....**18-20**, 21, 80
- Kultur....**19-20**
- Optimismus....**18-19**
- Physiologie....**18**
- Politisches System....**18**

Denobula-Triaxa-System....18
Denorios-Gürtel....9, 35
Detapa-Rat....4, 8, 10, 12-13, 37-42, 44-45, 103-104
Dilithium....93
Direktive 7....91
Dolamid....46
Dominion, Das....4-6, 8-9, **10-12**, 13, 27, 37, 39, 44-45, 47, 67, 106-107, 114-115, 124
Dorvan V....102
Drehkörper der Propheten....**6**, **32**, 35, 50
Dukat, Gul....13, 41, 84, 103, **104**, 113
Dukat, Gul (NSC)....**104**
Echelons (Tzenkethi)....**64**, 65, 116, 124-125
Eddington, Michael....11, 98, 106, 109, 111, **112**
Eddington, Michael (NSC)....**112**
Edosianer....5, 73, **77**, 80, 123
Efrosianer....109
Elasianer....60
Empathie....15, 80, 116
EMZ....siehe **Entmilitarisierte Zone**
Energiedämpfungswaffe (EDW)....**89**
Energienetz....69-70, **94**, 95
Enterprise NCC-1701, *U.S.S.*....6, 69
Enterprise NCC-1701-D, *U.S.S.*....18, 20, 43, 49, 102, 110, 113

Enterprise NX-01 ..... 69, 95
Entmilitarisierte Zone (EMZ) 84, **98-99**, 100-104, 106, 109, 111
Erde 6, 9, 41, 43-45, 47, 92, 115
Erwerbsregeln 6, 52-53, **54**, 55, 57-58, 61, 78, 119-120
Evek, Gul **102**, 113
Evek, Gul (NSC) **102**
Farragut, U.S.S. 18, 20
Ferengi 4-6, 16, 34, 51, **52-58**, 59-63, 66, 70, 72-73, **78**, 87-88, 92-93, 98, 116,
- Erwerbsregeln 6, 52-53, **54**, 55, 57-58, 61, 78, 119-120
- Frauen **57-58**
- Fünf Stadien des Erwerbs **55**
- Großes Materielles Kontinuum ... 56, **58**, 66
- Handel **54-55**
- Handelsbehörde **52**, 53, 61, 63, 87
- Kultur **56-58**
- Liquidatoren 6, **52**, 53, **61**, 62, 119
- Merkmal **78, 116**
- Militär **55-56**
- Oo-mox 57, 60-61
- Physiologie **52**
- Politisches System **52-53**
- Schiffe **87-88**

Ferenginar **59-61**
- Wichtige Orte **60-61**

Ferengi-Pirat (NSC) **119**
Ferengi-Schuldeneintreiber (NSC) **119**
Föderation ..... siehe **Vereinte Föderation der Planeten**
Fünf Stadien des Erwerbs **55**
Galaxy-Klasse 48, 54
Gallitep 42
Galor-Klasse 48, 84-85, 102, 104
Gamma-Quadrant ... 4, 8-13, 30, 35, 39, 52, 54
Garon II 110
Geheimdienst der Sternenflotte 38, 41, 62, 66-67, 69, 86, 89-90, 98, 101, 106, 113
Geistesverschmelzung 38
Genesis-Torpedo 49
Gil **40**
Gint, Großer Nagus 54, 61
Glinn **40**
Goldgepresstes Latinum 52-54, 56-61, 63, 66, 106-107, 117
Gorn **116**, 123
- Merkmal **116**

Gorn-Plünderer (NSC) **121**
Gorn-Söldnerin (NSC) **120**
Gowron, Kanzler 8, 10, 37
Gravitationsanomalie (Merkmal) **106**
Grazeriten 73, **79**, 80, 108
Große Häuser (Betazed) 6, 14-17
Große Häuser (Klingonen) 12
Große Verbindung 11
Großer Marktplatz **61**
Großer Nagus **52**, 54, 55, 58, 60, 88
Großes Chaos **22**
Großes Materielles Kontinuum 56, **58**, 66
Groumall 103-104
Gruft der Ewigen Not **58**
Gründer, Die 4, 8, **9-11**, 12, 34, 37, 39, 41
Gul **40**
Haliianer 73, **80**
Halle des Gesegneten Fiskus **58**
Handelsbehörde **52**, 53, 61, 63, 87
Handelsturm **60-61**
Hebitianer 45
Hideki-Klasse 48, **84-85**
Himmelstempel 31-32
- siehe auch **Wurmloch, Bajoranisches**

Himmlische Auktionatoren **58**
Himmlische Schatzkammer **58**
Hodgkins Gesetz der parallelen planetaren Enwicklung 60
Holosuite/Holo-Salon 51, 61, 88
Hudson, Calvin (NSC) **111**
Hutet 50
Interspezies-Austauschturnier **23**
Iota Draconis III 60
Jagul **40**
Janeway, Captain Kathryn 123
Jaros II 110
Jem'Hadar 11, **12**, 106
Jevonit 45, 50
Jupiter-Station 123
Kai 28, **29-30**
Kanar 36, 103
Kelch von Rixx 16
Keldon-Klasse 48, **85-86**
Kelshoth, Captain (NSC) **123**
Kenelly, Admiral 106, 110
Kert, Thot (NSC) **118**
Ketracel-White 12, 124
Khitomer-Vereinbarung 4-6, 9-10, 12, 27, 30, 37, 114
Kira Nerys, Major 8, 10, 48
Kirk, Captain James T. 69
Klaestroner 46
Klingonen 4-6, 8-9, 12-14, 23, 25, 27, 30-31, 33-34, 37, 44, 47, 49, 55-56, 67, 72, 98, 106, 114-116
Klingonisches Reich 6, 12, 23, 443 67
Kolonist der Föderation (NSC) **100**
Kornephoros V 60
Ktarianer 73, **81**
Latinum, Goldgepresstes 52-54, 56-61, 63, 66, 106-107, 117
Lazon II 84, 113
Lebensweg-Optionen **72-82**
- Charaktere mit gemischter Herkunft ... **72**
- Zufallstabelle für Spezies **80**

Legat 9, **40**, 84, 86
Liquidatoren 6, **52**, 53, **61**, 62, 119
Lissepianer 46
Locarno, Nicholas 106
Loskene, Commander 69
Maquis, Der 5, 11, **42-44**, 63, 98-102, 105-113, 123
Maquis-Guerilla (NSC) **108**
Maquis-Pilot (NSC) **108**
Maquis-Saboteurin (NSC) **109**
Maquis-Schmuggler (NSC) **101**
Maquis-Sympathisant (NSC) **107**
Marritza, Aamin 42, 48
Massaker von Setlik III 111
Maxwell, Captain Benjamin 106, 111
Mendez, Admiral José 91
Merkmale (Badlands) **106**
Merkmale (Spezies)
- Arbazaner (Merkmal) **72**
- Arkarianer (Merkmal) **73**
- Aurelianer (Merkmal) **74**
- Breen (Merkmal) **116**
- Caitianer (Merkmal) **75**
- Cardassianer (Merkmal) **76**
- Edosianer (Merkmal) **77**
- Ferengi (Merkmal) **78, 116**
- Gorn (Merkmal) **116**
- Grazeriten (Merkmal) **79**
- Haliianer (Merkmal) **80**
- Ktarianer (Merkmal) **81**
- Nausikaaner (Merkmal) **116**
- Tzenkethi (Merkmal) **116**
- Zaraniten (Merkmal) **82**

Miradornen 81, 115
Miranda-Klasse 89-90
Mow'ga, Kanzler 67
Nausikaaner 6, 116, 122-123
- Merkmal **116**

Nebula-Klasse 48, **96**
Nechayev, Admiral 106
Neliza Rej Tov-AA, Autarch 65
Nervala IV 113
Netzspinner-Klasse **94**
Neutrale Zone 6, 115
O'Brien, Chief Miles 8
Oberflächenreduktion **89**
Obsidianischer Orden 12-13, 36-37, **38-39**, 40-41, 44-45, 48, 51, 76, 85-86, 98-99
Odo, Constable 10-11, 14, 34
Odyssey, U.S.S. 9
Omarion-Nebel 39
Oo-mox 57, 60-61
Opaka, Kai 30, 34
Organia, Vertrag von 6
Organier 6
Orias III **51**, 113
Orioner 98, 121
Orion-Syndikat 83
Orta 110
Pagh 30, **31-32**, 34, 35
Pah-Geister **32**
Parmen 47
Parn, Legat (NSC) **103**
Phase der Umwandlung 14
Phoenix, U.S.S. 111
Picard, Captain Jean-Luc 48-49, 51, 102, 110
Pike, Captain Christopher 91
Plasmasturm 44, 105-107
Plasmastürme (Merkmal) **106**
Platonius 47
Potemkin, U.S.S. 113
Prakesh 104

Propheten, Die ... 8-9, 25, 27, 29-31, **32**, 34-35, 45, 58
Provisorische Regierung, Bajoranische ... **28-29**, 30-31, 34
Q'Maire-Klasse ... **92**
Quark ... 54, 58
Quark's Bar ... **34**, 57
Ravinok ... 104
Remmler-Phalanx ... 73
Riker, Commander William T. ... 43, 69, 113
Riker, Kyle ... 69
Riker, Thomas (NSC) ... **113**
Rixx, Säulen von ... 6, **16-17**
Ro Laren, Ensign ... 49, 106, 110
Ro Laren (NSC) ... **110**
Romulaner ... 6, 9-10, 12-13, 45, 48-49, 56, 61, 86, 115
Runabout (*Danube*-Klasse) ... 19, 84, 94, **114**
Rutledge, U.S.S. ... 111
Samuels, William ... 102
Sartan-Klasse ... 9
Schneckendynastien ... 61, **62**, 63
Schreiende Furien ... 9
Sektor 001 ... 115
Setlik III, Massaker von ... 111
Shackleton-Ausdehnung ... 6
Shri-Tal ... **37**
Sisko, Commander/Captain Benjamin ... 4, 8-11, 28, 45, 54, 69, 104, 111-113
Slug-o-Cola ... 53
Solids ... 10-11
Soran, Dr. Tolian ... 49
Spiegeluniversum ... 70
Spock, Commander ... 69
Ss'Leth, Captain (NSC) ... **121**
Sternenflotte ... 8-13, 15, 19-21, 27-28, 30, 34-35, 40, 42-45, 47-52, 69, 72-75, 77, 79-80, 82, 89-93, 95, 98-99, 101-102, 105-116, 123
- Sternenflottenakademie ... 72
- Sternenflottengeheimdienst ... siehe **Geheimdienst der Sternenflotte**
- Sternenflottenkommando ... 20, 91, 107, 115
- Zufallstabelle für Spezies ... **80**

Sternenflotten-Grenzkontrolleurin (NSC) ... **101**
Sto'Vo'Kor ... 68
Sullivan, Rebecca ... **109**, 112
Sullivan, Rebecca (NSC) ... **109**
Symbionten (Trill) ... **24**, 25-26
Synthehol ... 53, **58**
Tain, Enebran ... 51
Tal Shiar ... 12-13, 39, 51, 76, 86, 98-99, 115
Talak'Talan, Dritter ... 72
Talarianer ... 4-5
- Schiffe ... **92-93**

Talarianischer Schwertransport ... 93
Talente
- Berührungsempathie ... **80**
- Der Zweck heiligt die Mittel ... **76**
- Entwaffnendes Wesen ... **75**
- Fest entschlossen ... **81**
- Gehärtete Haut ... **82**
- Gelassen unter Druck ... **73**
- Gemeinschaftsorientiert ... **79**
- Geteilte Aufmerksamkeit ... **80**
- Greifschwanz ... **75**
- Höre alles, glaube nichts ... **78**
- Hörnersinn ... **79**
- Jeder Mann hat seinen Preis ... **78**
- Kalte Schulter ... **72**
- Luftkampf ... **74**
- Multispektrale Sicht ... **82**
- Multitasking ... **77**
- Organisierter Verstand ... **76**
- Pflicht und Disziplin ... **76**
- Politisches Protokoll ... **72**
- Rasche Erholung ... **73**
- Scharfe Sinne ... **74**
- Verhandlungsstärke ... **81**
- Von Natur aus misstrauisch ... **76**
- Weitsicht ... **77**
- Wissen ist gleich Profit ... **78**

Talos IV ... 91
Talosianer ... 91
Tarnvorrichtung ... 9, 13, 48, 51, 67, 86
Telekinese ... 11
Telepathie ... 15, 16-17, 52, 60, 66, 68, 80, 91, 101, 116
- Telepathie der Betazoiden ... **15**, 16-17
- Telepathie der Haliianer ... **80**

Tellar Prime ... **21-23**
- Wichtige Orte ... **22-23**

Tellariten ... **21-23**
- Beziehungen zu den Andorianern ... **21**
- Kultur ... **21-22**
- Physiologie ... **21**
- Politisches System ... **21**

Tellun ... 60
Temporaler Kalter Krieg ... 69
Tereshkova, U.S.S. ... 19
Terok Nor ... 34, 45
- siehe auch **Deep Space 9**

Tholia ... 68-69
Tholianer ... 4-5, 60, **68-70**, 89-90, 94-95
- Energienetz ... 69-70, **94**, 95
- Kultur ... **70**
- Militär ... **69**
- Physiologie ... **68**
- Schiffe ... **94-95**
- Seide ... 69, **70**, 94-95

Tholianische Versammlung ... 4, **68-70**, 89-90, 94-95
Tränen der Propheten ... siehe **Drehkörper der Propheten**
Transporterklon ... 113
Trilithium ... 49
Trill ... **24-26**, 80
- Kultur ... **25**
- Physiologie ... **24**
- Politisches System ... **24-25**
- Symbionten ... **24**, 25-26

Trill (Planet) ... **24-26**
- Wichtige Orte ... **25-26**

Troi, Lwaxana ... 17
Tuvok, Lieutenant ... 110, 123
Tzenkethi ... 4-6, **64-65**, 67, 115, **116**, 124-125
- Autarch ... **64-65**
- Beziehungen zu anderen Spezies ... **65**
- Echelons ... 64, 124-125
- Gesellschaft ... **64**
- Merkmal ... **116**
- Physiologie ... **64**

Tzenkethi Lor-AA (NSC) ... **125**
Tzenkethi Lor-BB (NSC) ... **125**
Tzenkethi Lor-C (NSC) ... **124**
Tzenkethi-Koalition ... 4, **64-65**
Ul'ess-Klasse ... 5, **88**
Unefra III ... 51
Valerianer ... **45-46**
Vedek ... **28-29**
Vedek-Versammlung ... **28-29**
Vereinte Föderation der Planeten ... 4-6, 8, 10-16, 21, 23-25, 27-28, 30-31, 33-35, 37-38, 42-45, 47, 49, 51, 54, 57-58, 60, 64, 67-69, 72-78, 80-82, 84, 88, 90-93, 95, 98-102, 104-105, 107, 111, 113-116, 120, 123
- Föderationsrat ... 5, 21, 75
- Grenzen der Föderation ... 5, 51, 68, **98-102**, 104-105, 107, 111, **114-116**, 120

Verfassung für Gelegenheiten ... **52-53**
Verlagerungswelle ... 107
Vetar ... 102
Vier Gottheiten ... 16
Volan III ... 102
Vor'cha-Klasse ... 8
Vorta ... **11-12**
Vulkanier ... 14, 21, 23, 25, 59-60, 63, 69, 77, 80, 95, 101, 110
Vulkanisches Institut für die Optimierung der Landwirtschaft ... 63
Walsonde ... 115
Weber-Klasse ... **95**
Wechselbälger ... siehe **Gründer, Die**
Wellington, U.S.S. ... 110
Widerstand, Bajoranischer ... 28-30, 33
Winn Adami, Vedek/Kai ... 28, 30
Worf, Lieutenant Commander ... 8
Wurmloch, Bajoranisches ... 8, **9**, 10, 27, 32, 34, **35**, 52, 58
Wurmlochwesen ... siehe **Propheten, Die**
Xepoliten ... **46**
Zakdorn ... 107
Zaraniten ... 73, 80, **82**
Zarg, DaiMon (NSC) ... **120**
Zek, Großer Nagus ... 52, 66, 120
Zentralkommando ... 10, 36-41, 48, 50, 103-104, 113
Zirkel, Der ... siehe **Allianz für Globale Einheit**
Ziyal, Tora ... 104
Zufallstabelle für Spezies in der Sternenflotte ... **80**

TYPHON-
AUSDEHNUNG
Rho Capricorni
KAUS BOREALIS [Lambda Sagittarii]
BERENGARIA
Heathercrist
ARBAZAN
Sigma Serpentis
DEEP SPACE 3
STERNBASIS 514
IZAR [Epsilon Bootis]
CEBELRAI [Beta Ophiuchi]
Zeta Serpentis
Omega Sagittarii
IVOR [Eta Scorpii]
DEEP SPACE 5
Theta Indi
Epsilon Gruis
DEEP SPACE 4
Gamma Coronae Borealis
Kappa Ophiuchi
SCHWARZER
SCHWARM
DAS
PATRIARCHAT
WEI [Epsilon Scorpii]
U.S.S. Pegasus verloren [2358] +
ANGEL [Al Nair, Alpha Gruis]
Eta Indi
S.S. Odin verloren [2378] +
DENEB EL OKAB [Zeta Aquilae]
58 Ophiuchi
Xi Ophiuchi
TAROD
Gamma Coronae Australis
CRUSES [Zeta Gruis]
NIMBUS
Devolin
ERSTE
FÖDERATION
FESARIUS
Eta Serpentis
T'MET
ANTOS [Kappa Delphini]
UNUKALHAI [Alpha Serpentis]
AAAMAZZARA [Therbia, Epsilon Serpentis]
STERNBASIS 718
ROTANEV [Beta Delphini]
Iota Pavonis
Mu Arae
SARIN [Delta Herculis]
ZARAN [Mu Capricorni]
NUSAKAN [Beta Coronae Borealis]
CHERON [Digicron Gruis]
GLINTARA
Lambda Coronae Borealis
DELTA
SYRMA [Iota Virginis]
ROMULUS
MENKENT [Theta Centauri]
LYTASIA
HUPYRIA [Tau Coronae Borealis]
BALOSNEE
Mu Virginis
1 Centauri
Nu Octantis
Epsilon Phoenicis
ROMII
Alpha Circini
RYMUS
Delta Aquilae
Pi Piscis Australis
RASALHAGUE [Alpha Ophiuchi]
39 Serpentis
ERD-AUSSENPOSTEN 1
+ Ort des Enterprise-Zwischenfalls [2268]
DOPTERIA [Kappa Coronae Borealis]
Argus
SAURIA [Psi Serpentis]
Tau Piscis Australis
Gamma Tucanae
Iota Centauri
Prexnak
31 Aquilae
GEMMA [Alpha Coronae Borealis]
Tau Piscis Australis
THALOS
15 Sagittae
Upsilon Aquarii
Delta Sculptoris
Eden [Vorta, Vor, Qui'Tu]
TERIX
LAPPA
ALSHAIN [Beta Aquarii]
HEZE [Zeta Virginis]
BAHAM [Teta Pegasi]
TARAHONG
KROLFA
Zeta Trianguli Australis
Sigma Coronae Borealis
53 Aquarii
FERENGI-
KOHLAN
OMEGA SAGITTA [Madena, Altec, Straleb]
STAMERIS [Lambda Serpentis]
BOLARUS
BALANCAR
SEPIA
99 Herculis
STERNBASIS 10
Zetar
FERENGINAR
Devron
ALLIANZ
BASSEN-
GRABEN
OPHICUS [36 Ophiuchi]
TANGO-AUSSENPOSTEN
WISSENSCHAFTSSTATION TANGO SIERRA
Kappa Tucanae
Iota Carinae
Gamma Pavonis
DESSICA [Vindemiatrix, Epsilon Virginis]
Pi Mensae
ROG
IRTOK
LUDUGIA [Rho Coronae Borealis]
Eta Coronae Borealis
Gamma Seerpentis
MEMORY ALPHA
BENZAR [Benzite, Delta Pavonis]
Eta Corvi
CLARIUS
VOLCHOK
INFERNA [Zeta Herculis]
Tau Bootis
70 Virginis
ANKAA [Alpha Phoenicis]
Xendi Sabu
Maxia
U.S.S. Stargazer verloren [2355] +
Mu Herculis
59 Virginis
Rho Virginis
Alpha Hydri
GIENAH [Epsilon Cygni]
FELLEBIA [94 Aquarii]
Sigma Bootis
70 Ophiuchi
Theta Sculptoris
61 Virginis
YADALLA
SEGINUS [Gamma Bootis]
Chi Herculis
ALRAKIS [Mu Draconis]
GAVARIA [Sigma Pegasi]
ALTAIR [Alpha Aquilae]
ARCTURUS [Alpha Bootis]
BORKA [Beta Hydri]
CALDER
16 Cygni
THETA CYGNI
VEGA [Alpha Lyrae]
FOMALHAUT [Alpha Piscis Australis]
AR-558
PORRIMA [G Virginis]
Alpha Mensae
NEETHIA [Xi Pegasi]
DRAYLAX [Epsilon Indi]
TENEEBIA [Diodem, Alpha Comae Beren.]
VENDOR
Barnards Pfeilstern
Lalande 25372
NELVANA
DENOBULA TRIAXA [Iota Bootis]
KALEB [Caleb, Chi Eridani]
Beta Comae Berenices
ALPHA CENTAURI [Proxima]
STERNBASIS 39-SIERRA
Lambda Bootis
BREEN
TELLAR [61 Cygni]
BABEL [Wolf 424]
SIERRA-AUSSENPOSTEN
Theta Draconis
51 Pegasi
SOL [Erde]
ZAVIJAVA [Beta Virginis]
Iota Horologii
DRAKEN
RATOR
SIGMA DRACONIS
ORELLIUS [Orellious]
PYRITHIA [26 Draconis]
PREE [Iota Piscium]
CHARA [Beta Canum Venticorum]
Wolf 359
ROMEO-AUSSENPOSTEN
GEMULON
ALDHIBAIN [Eta Draconis]
Van Maanens Stern
KAFERIA [Tau Ceti]
BARRADAS II
Gamma Doradus
HELASPONT-NEBEL
EDASICH [Iota Draconis]
Subraumrelais AR-558
Chi Draconis
p Eridani
CHERON [83 Leonis]
SIRIUS [Procyon, Alpha Canis Majoris]
DENEB KAITOS [Beta 16 Ceti]
AXANAR [Epsilon Eridani]
TAUGUS [Gamma Equulei]
VALERIA
MARIAH
KAVARIA
Omega Piscium
ALKAID [Eta Ursae Majoris]
NEHRU
Groombridge 34
LORACUS [61 Ursae Majoris]
ANDORIA [Procyon, Alpha Canis Minoris]
QUALOR
Algeton
OREON [Bajor]
13 Ceti
COR CAROLI
TERRA NOVA [Eta Cassiop.]
VULKAN [40 Eridani A]
ALDUS PRIME [Ross 614]
GALORNDON CORE
FREE HAVEN [BAJOR]
TZENKETHI-
INKARIA
ROLOR-NEBEL
LAMEMDA
MIZAR [Zeta Ursae Majoris]
Mu Cassiopeiae
J'Ral [Supernova-Überrest]
P'JEM [Luytens Stern]
ARGELIUS [Iota Leonis]
TZENKETH
KOALITION
STERNBASIS 621
XIRILLIA
Delta Leonis
Alpha Fornacis
VOLNAR [Bajor]
PELIAR ZEL
Epsilon Sculptoris
LORILLIA [Gamma Leporis]
DELAVI
ALPHA 441
ALPHA
AKAALI
NYRALAN [Alpha Caelii]
Chi Leonis
KOBHEERIA
GAMMA 7
47 Ursae Majoris
Tau 1 Eridani
SEPTIMUS
TEMECKLIA
CALDIK
MAB-BU
ORION [Pi 3 Orionis]
DENEVA [Kappa Fornacis]
+ U.S.S. Voyager verschwunden [2371]
BADLANDS
TRILL [Trillius Prime]
36 Ursae Majoris
STERNBASIS 12 [GAMME 400]
DUNKLE-MATERIE-NEBEL
11 Leonis Majoris
Echo 2
KOBALID

WILLKOMMEN ZUHAUSE!

„WIR ALLE SIND FORSCHER, GETRIEBEN VON DER NEUGIER AUF DAS, WAS HINTER DEM HORIZONT IST, WAS HINTER UNSEREN EIGENEN KÜSTEN LIEGT.“
–CAPTAIN JONATHAN ARCHER

Das *Alpha-Quadrant-Quellenbuch* stellt Spielleitungen und Spielern eine Fülle von Informationen zur Verfügung, um ihnen beim Spielen und Leiten von Abenteuern im Star Trek-Universum zu helfen.

Das *Alpha-Quadrant-Quellenbuch* enthält:

- Details über die Föderations-präsenz im Alpha-Quadranten bis zum Jahre 2372, sowie Details über die Heimatwelten der Betazoiden, Denobulaner, Tellariten und Trill.
- Material über die Personen, Geschichte und Kultur von Bajor und die der Cardassianischen Union, inklusive Details über Cardassia Prime und andere Welten.
- Informationen über die Ferengi-Allianz, die Tzenkethi-Koalition, die Breen-Konföderation und die Tholianische Versammlung.
- Elf neue Spezies, aus denen Spieler während der Charaktererschaffung wählen können, inklusive Aurelianer, Caitianer, Edosianer und Ferengi.
- Eine Reihe von Raumschiffen aus der Cardassianischen Union, Ferengi-Allianz, Breen-Konföderation, der Tholianischen Versammlung und mehr.
- Anleitungen für die Spielleitung, um Missionen und Reisen im Alpha-Quadranten zu leiten, zusammen mit einer Auswahl an Handlungskomponenten, die bei der Planung von Abenteuern unterstützen, sowie viele neue Nichtspielercharaktere, um Begegnungen aufzuwerten.

Dieser Band erfordert das *Star Trek Adventures*-Grundregelwerk.

MODIPHIUS ENTERTAINMENT™

2d20™

MODIPHIUS.COM

TM & © 2021 CBS Studios Inc.
© 2021 Paramount Pictures Corp.
STAR TREK and related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc.
All Rights Reserved.

STARTREK.COM

UHRWERK VERLAG

WWW.UHRWERK-VERLAG.DE

8003P