STAR TREK™ ADVENTURES

DAS ROLLENSPIEL

GRUNDREGELWERK

ALPHA QUADRANT

BREEN

16 Cygni
THETA CYGNI
AR-558
VEGA [Alpha Lyrae]
NEETHIA [Xi Pegasi]
DRAYLAX [Epsilon Indi]
PORRIMA [G Virgi
TENEEBIA [Diodem,
Barnards Pfeilstern
Lalande 25372
DENOBULA TRIAXA [Iota Bootis]
Beta Comae Berenices
ALPHA CENTAURI [Proxi
Lambda Bootis
TELLAR [61 Cygni]
BABEL [Wolf 424]
Theta Draconis
51 Pegasi
SOL [Erde]
ZAVIJAVA [Beta Virg
ORELLIUS [Orellious]
PYRITHIA [26 Draconis]
SIGMA DRACONIS
PREE [Iota Piscium]
Wolf 359
GEMULON
ALDHIBAIN [Eta Draconis]
CHARA [Beta Canum Venticorum]
Van Maanens Stern
KAFERIA [Tau Ceti]
EDASICH [Iota Draconis]
HELASPONT-NEBEL
Subraumrelais AR-558
Chi Draconis
SIRIUS [Procyo
DENEB KAITOS [Beta 16 Ceti]
AXANAR [Epsilon Eridani]
ULTIMA THULE
VALERIA
MARIAH
KAVARIA
Omega Piscium
ALKAID [Eta Ursae Majoris]
NEHRU
Groombridge 34
LORACUS [61 Ursae Majoris]
ANDORIA [Procyo
OREON [Bajor]
13 Ceti
COR CAROLI
TERRA NOVA [Eta Cassiop.]
VULKAN [40 Eridani A]
ALDUS PRIME [R
FREE HAVEN [BAJOR]
Echo 1
INKARIA
ROLOR-NEBEL
LAMEMDA
TZENKETHI-
TZENKETH
KOALITION
MIZAR [Zeta Ursae Majoris]
Mu Cassiopeiae
J'Ral [Supernova-Überrest]
P'JEM [Luytens Stern]
STERNBASIS 621
XIRILLIA
VOLNAR [Bajor]
PELIAR ZEL
Epsilon Sculptoris
DELAVI
ALPHA 441
ALPHA
AKAA
KOBHEERIA
GAMMA 7
TEMECKLIA
CALDIK
47 Ursae Majoris
Tau 1 Eridani
PORTAS
SEPTIMUS
+ U.S.S. Voyager verschwunden [2371]
TRILL [Trillius Prime]
MAB-BU
ORION [Pi 3 Orionis]
BADLANDS
36 Ursae Majoris
DUNKLE-MATERIE-NEBEL
QUINOR
NIVOCH
KOBALID
DRAYLON [New Kentanna]
11 Leonis Majoris
Echo 2
VALAKIS
KLAESTRON
GALADOR
DOZARIA
LAZON
ATBAR
FAHLEENA
FARIUS
Iota Persei
Chi Ceti A
Echo 3
CORIDAN [Chi 1 Orion
SIMPERIA
PULLOCK
OLMERAK
REGULAK
AVENAL
PROPHET'S LANDING [Bajor]
KOTAKI
Theta Ursae Majoris
POLLUX [Beta G
REGULON
CARDASSIANISCHE
CARDASSIA
KORALIS
KALANDRA
KRESSARI
Pi 1 Ursae Majoris
TESNIA
MONAC
ARACHNOIDEA-NEBEL
BAJOR [B'hava'el, Andros]
DEEP SPACE 9
HANOLAN
NEW FRANCE
Sigma Ceti
ARAWATH
KORA
GORALIS
XEPOLITE
DRAYGO
TOROTH
TORROS
TEVAK
TRIVAS
BARDEEZI
SOLOSOS
MERAK [Beta Ursae Majoris]
ESKA
UNION
VALO
STERNBASIS 310
CAPELLA [Alpha Aurigae]
KORMA
DORVAN
Alpha Trianguli
LYA [Lya Station Alpha]
MANZAR [Mazar]
SARPEDION
KELVAS
AMLETH
TAGRA
DAKALA
EVORA
RISA [Epsilon Cet
AMLETH-NEBEL
PANORA
QUATAL
SOLARION
TOHVUN
ORIAS
SALVA
ARGOLIS-CLUSTER
UNEFRA
SOUKARA
LOVAL
TORGA
VOLON
KOTARA BARATH [Kantare]
CASTOR [Alpha
CHIN'TOKA
STERNBASIS 211
VANDEN
TRELKA
McALLISTER-
C-5-NEBEL
SHEVA
BETAZED
RAKON [39 Tauri]
DOPA
TONG-BEAK-NEBEL
ALMATHA
TENDARAS-CLUSTER
PYRELLIA [Psi Aurigae]
ALGIRA
CUELLAR
MINOS KORVA
GAMMA CETI
CELTRIS
DEMILITARISIERTE ZONE
ALZIRR [X
OMEKLA
RAKAL
KELRABI
KANTARE [37 Geminorum]
VELOS [Veloz Prime]
BRYMA
AUSSENPOSTEN G1
AUSSENPOSTEN 47
SETLIK
STERNBASIS G-6
JUHRAYA
TOPIN
UMOTH
ELORA
VITAR [Vetar]
MERICOR
HAKTON
SALTOK
CAMOR
PREENOS [Rho Geminorum]
TRACKEN
RONARA
HUGORA-NEBEL
Argus-Phalanx
NIBURON [Mu Ceti]
TORMAN
RUDELLIA
ALPHA MAJORIS [Dubbe, Alpha Ursae Majoris]
STERNBASIS 47
ALDEBARAN [Alpha Tauri]
ARGAYA
LYSHAN
IADORA
BETREKA-
NEBEL
TAMMERON
STERNBASIS 129
MATHEN
STERNBASIS 2
PLANET Q
Mu Andromedae
O'RYANS PLANET [Shamin]
TALARIANISCHE
REPUBLIK
BELOTI
ALRESCHA [Alpha Piscium]
Upsilon Ursae Majoris
STERNBASIS 11
ZIBAL [Zeta Eridani]
PENTHARA
BENECIA
AZHA [E
TALAR
STERNBASIS 214
ALGOL [Beta Persei]
TALOS
TANIA BOREALIS [Lambda Ursae Majoris]

LCARS TERMINAL 978-1-910132-85-2

IMPRESSUM

1732011

191984

221084

AUX SYS

ORIGINALAUSGABE

REGELDESIGN
NATHAN DOWDELL

REDAKTION
DAVE CHAPMAN UND SAM WEBB

TEXTE
DAVE CHAPMAN, JIM JOHNSON, PATRICK GOODMAN, ROSS ISAACS, BILL MAXWELL, JONATHAN BREESE, NATHAN DOWDELL, JOHN SNEAD, OZ MILLS, AARON POLLYEA, ROB WIELAND, ADE SMITH, ANTHONY JENNINGS, DAN TAYLOR, DAYTON WARD, GARETH-MICHAEL SKARKA, GILES PRITCHARD, MAGGIE CARROLL, STEVEN CREECH, SHAWN MERWIN, SAM WEBB UND JACOB ROSS

INDEXERSTELLUNG
BILL HERON

LEKTORAT
SCOTT PEARSON UND BRIAN CASEY

KORREKTORAT
ARIC WIEDER

COVERILLUSTRATION
GUILLEM PONGILUPPI UND JOSEPH DIAZ

INNENILLUSTRATIONEN
TOBIAS RICHTER, MATTHEW COMBEN, RODRIGO GONZALEZ TOLEDO, MICHELE FRIGO, CONNOR MAGILL, NICK GREENWOOD, WAYNE MILLER, JOSHUA CALLOWAY, MARTIN SOBR, JOSEPH DIAZ, STEVE STARK, GRZEGORZ PEDRYCZ, CHRIS ADAMEK, VITALI TIMKIN, ANGEL ALONSO MIGUEL, DAVID METLESITS, ALAIN RIVARD, TOMA FEIZO GAS, JOSE ESTERAS, CHRIS WEBB, JACK KAISER UND CRISTI BALANESCU

ARTDIREKTOR
SAM WEBB

HAUPT-GRAFIKDESIGN
MATTHEW COMBEN

WEITERES GRAFIKDESIGN
CHRIS WEBB UND MICHAL E CROSS

HERAUSGEBER
CHRIS BIRCH

OPERATIONS MANAGER
RITA BIRCH

PRODUKTIONSMANAGER
PETER GROCHULSKI UND STEVE DALDRY

COMMUNITY-SUPPORT
LLOYD GYAN

MIT DANK AN
GENE RODDENBERRY, JOHN VAN CITTERS, MARIAN CORDRY, VERONICA HART, KEITH LOWENADLER, DAYTON WARD UND SCOTT PEARSON

SPIELTESTER
DIE CREWS DER: USS LEXINGTON, USS VENTURE, USS THUNDERCHILD UND USS BELLEROPHON

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION
ULI LINDNER

ÜBERSETZER
JULIA BECKER, BORIS COHRS, DANIEL JÖDEMANN, ULI LINDNER, WALTER MILANI-MÜLLER, FABIAN TALKENBERG

KORREKTORAT
GIULIA PELLEGRINO

LAYOUT
RALF BERSZUCK

INDEXERSTELLUNG
FELIX HENSELL

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 2017. 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 & © 2017 CBS Studios inc. © 2017 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
EINLEITUNG
01.10 Einleitung 004

KAPITEL 02 011
DIE VEREINTE FÖDERATION DER PLANETEN
02.10 Überblick 012
02.20 Frühe Geschichte 023
02.30 Das dreiundzwanzigste Jahrhundert..038
02.40 Jüngere Geschichte..... 044

KAPITEL 03 053
IHRE MISSION BEGINNT
03.10 Ziele der Sternenflotte 054
03.20 Die Hauptdirektive 056
03.30 Die Sternenflottenakademie 059
03.40 Aufgaben 063
03.50 Missionen..... 065
03.60 Aussenmissionen..... 067

KAPITEL 04 073
SPIELREGELN
04.10 Einleitung 074
04.20 Grundlagen 076
04.30 Erweiterte Regeln 090

KAPITEL 05 093
DIENSTANTRITT
05.10 Eine Karriere in der Sternenflotte...094
05.20 Die Lebensweg-Erschaffung 101
05.30 Erschaffung beim Spiel..... 132
05.40 Nebencharaktere 133
05.50 Talente 136
05.60 Charakterentwicklung..... 139

KAPITEL 06 145
DIE LETZTE GRENZE
06.10 Fremde Welten..... 146
06.20 Begegnungen mit fremden Lebensformen..... 151
06.30 Stellare Phänomene..... 153
06.40 Wissenschaftliche Entdeckungen und Errungenschaften 158

KAPITEL 07 163
KONFLIKTE
07.10 Einführung..... 164
07.20 Sozialer Konflikt..... 165
07.30 Kampf 170

KAPITEL 08 183
TECHNOLOGIE UND AUSRÜSTUNG
08.10 Einleitung 184
08.20 Fortschrittlichere Technologie..... 188
08.30 Waffen, Geräte und andere Gegenstände 192

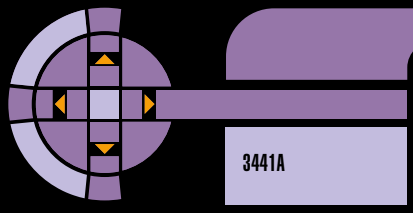
KAPITEL 09 201
EIN ZUHAUSE ZWISCHEN DEN STERNEN
09.10 Raumschiffe..... 202
09.20 Sternenbasen 207
09.30 Kolonien..... 209
09.40 Raumschiff-Regeln 211
09.50 Raumschiffkampf..... 219
09.60 Schiffe der Sternenflotte..... 237
09.70 Schiffe anderer Spezies..... 260

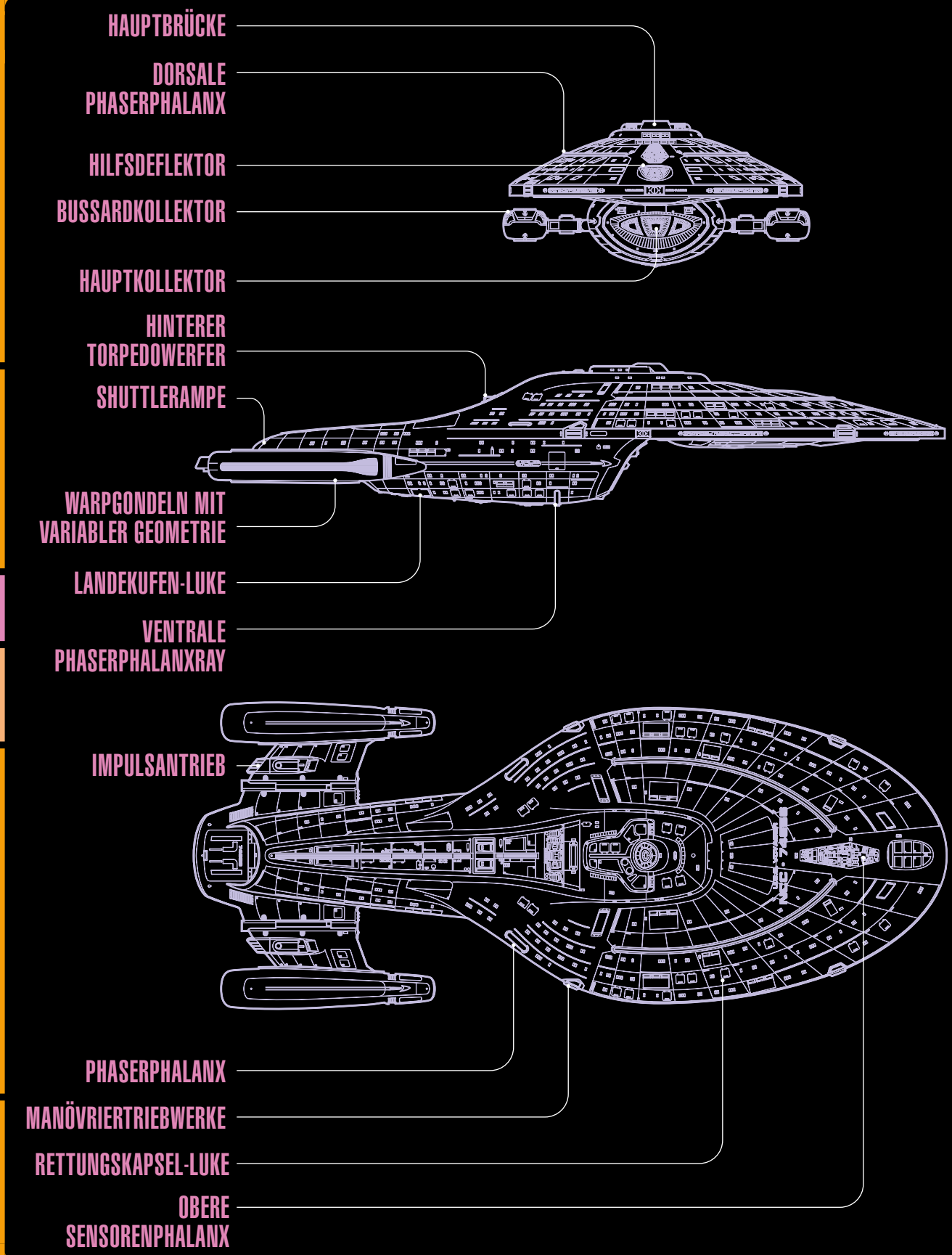
KAPITEL 10 271
SPIELLEITUNG
10.10 Star Trek Adventures leiten..... 272
10.20 Charaktererschaffung 277
10.30 Die Regeln auslegen 279
10.40 Spielercharaktere..... 288
10.50 Nichtspielercharaktere..... 291
10.60 Erfahrung und Beförderung 295
10.70 Begegnungen gestalten..... 299
10.80 Missionen, NSCs und Schauplätze erschaffen 306

KAPITEL 11 313
FREMDE WESEN UND GEGENSPIELER
11.10 NSCs und Gegenspieler 314
11.20 Die Vereinte Föderation der Planeten..... 316
11.30 Das Klingonische Imperium..... 320
11.40 Das Romulanische Sternenimperium 322
11.50 Das Borg-Kollektiv..... 325
11.60 Die Ferengi-Allianz..... 328
11.70 Die Cardassianische Union..... 330
11.80 Das Dominion 333
11.90 Fremdartige Artefakte..... 336
11.100 Galaktisches Bestiarium 343

KAPITEL 12 349
RETTUNGSMISSION AUF XERXES IV
12.10 Mission 350

Spieltester 359
Personalakte der Sternenflotte..... 362
Raumschiff-Registrierungseintrag..... 363
Index..... 364




HAUPTBRÜCKE
DORSALE PHASERPHALANX
HILFSDEFLEKTOR
BUSSARDKOLLEKTOR
HAUPTKOLLEKTOR
HINTERER TORPEDOWERFER
SHUTTLERAMPE
WARPGONDELN MIT VARIABLER GEOMETRIE
LANDEKUFEN-LUKE
VENTRALE PHASERPHALANXRAY
IMPULSANTRIEB
PHASERPHALANX
MANÖVRIERTRIEBWERKE
RETTUNGSKAPSEL-LUKE
OBERE SENSORENPHALANX

KAPITEL
01.00

EINLEITUNG

0221221101181515
020114260109

„DER WELTRAUM. UNENDLICHE WEITEN. WIR BEFINDEN UNS IN EINER FERNEN ZUKUNFT. DIES SIND DIE ABENTEUER DES RAUMSCHIFFS ENTERPRISE, DAS VIELE LICHTJAHRE VON DER ERDE ENTFERNT UNTERWEGS IST, UM FREMDE WELTEN ZU ENTDECKEN, UNBEKANNTE LEBENSFORMEN UND NEUE ZIVILISATIONEN – UND DABEI IN GALAXIEN VORZUDRINGEN, DIE NIE EIN MENSCH ZUVOR GESEHEN HAT."

– CAPTAIN JEAN-LUC PICARD

WILLKOMMEN IM 24. JAHRHUNDERT

Die Menschheit hat sich schon immer gefragt, was sich dort draußen befinden würde, jenseits unserer eigenen kleinen Welt, in den Weiten des Alls. Nach einem der schrecklichsten und katastrophalsten Kriege in der menschlichen Geschichte war es die Neugier auf die Sterne, die Hoffnung säte – und schlussendlich den Planeten einte, um eine bessere Welt für all seine Bewohner zu erschaffen.

Draußen im weiten All fanden wir neues Leben, neue Verbündete und neue Feinde. Wir bildeten mit einer Handvoll anderer Zivilisationen eine Allianz, die Vereinigte Föderation der Planeten, und wir schworen uns, unsere Technologie zu teilen, um die Sternenflotte zu schaffen. In dieser stehen wir Seite an Seite, um nicht nur unsere Mission der friedlichen Erkundung zu erfüllen, sondern auch die gemeinsame Verteidigung unserer Welten zu gewährleisten.

Die Sternenflotte ist immer weiter ins All vorgestoßen, hat fremde Welten entdeckt und neue Zivilisationen. Große Imperien wandten sich gegen uns, fremde Mächte versuchten uns zu erobern, doch unser Entdeckerdrang treibt uns an, uns immer weiter zu verbessern. Selbst jetzt haben wir erst ein Viertel der hunderte Milliarden Sternensysteme in unserer Galaxie erforscht.

ABENTEUER JENSEITS DER LETZTEN GRENZE

Willkommen bei ***Star Trek Adventures***, wo die Spieler die Rolle von Sternenflottenpersonal einnehmen, um die Galaxie zu erkunden und all die Wunder zu entdecken, die das Universum zu bieten hat. Sie können Captains sein, Lieutenants, Commander, Fähnriche oder Kadetten. Ob einfache Besatzungsmitglieder oder Offiziere, sie sind Menschen, Vulkanier, Andorianer, Trill, Bajoraner und viele weitere. Und sie alle verrichten ihre Arbeit auf Raumschiffen, Raumstationen, Forschungsschiffen, Kolonien oder Sternenbasen in der ganzen Galaxie.

Es ist eine spannende Zeit in der Geschichte der Sternenflotte – Erdjahr 2371. Die *U.S.S. Enterprise* NCC-1701-D wird auf eine Mission zum Amargosa-Observatorium ausgesandt werden. Die *U.S.S. Voyager* NCC-74656 steht kurz vor einer Mission in die Badlands, um einem Maquis-Schiff nachzuspüren. Und die *U.S.S. Defiant* NX-74205 ist gerade Commander Sisko auf Deep Space 9 unterstellt worden, um bei der Suche nach dem Dominion im Gamma-Quadranten zu helfen.

Andernorts ist der fragile Frieden zwischen der Föderation und dem Klingonischen Imperium in Gefahr. Botschafter Spock versucht die Vulkanier und Romulaner wieder zu vereinen, während letztere wiederum gemeinsam mit den Cardassianern einen Erstschlag gegen die Bedrohung durch das Dominion vorbereiten.

Sie könnten auf einem Raumschiff dienen, das in den Strudel dieser Ereignisse gerät, oder eine völlig davon losgelöste Mission haben – etwa in die unentdeckten Weiten des Alls vorzudringen, Erstkontakt mit neuen Zivilisationen herzustellen oder Raumanomalien zu erforschen, die neue Erkenntnisse und wissenschaftlichen Fortschritt bedeuten können.

DIE ENTERPRISE DER VERGANGENHEIT

Star Trek Adventures spielt standardmäßig im Jahr 2371 (Sternzeit 48000-48999), aber das heißt nicht, dass nicht auch andere Spielepochen genutzt werden können. Die Spielleitung kann sich beispielsweise entscheiden, ihre Spielrunde zum Anbeginn der menschlichen Erkundung der Galaxie stattfinden zu lassen, oder während der Fünf-Jahres-Mission der *U.S.S. Enterprise* NCC-1701 unter Captain Kirk. Vielleicht möchte sie aber auch lieber in der Zeit spielen, nachdem Praetor Shinzons Plan, die Erde zu zerstören, durch Captain Picard und die Crew der *U.S.S. Enterprise* NCC-1701-E vereitelt wurde. Es ist ebenfalls möglich, durch Wurmlöcher und temporale Anomalien für einzelne Abenteuer in andere Zeitepochen zu reisen – oder sogar in die Vergangenheit der Erde.

Die Regeln in diesem Buch können für Missionen in allen Spielepochen genutzt werden. Falls bestimmte Technologien oder Ausrüstung in einer Epoche nicht verfügbar sind (etwa Transporter oder Replikatoren), steht an der entsprechenden Stelle ein Kasten wie dieser. Weitere Hilfestellungen für jene Spielleitungen, die während der klassischen Kirk-Zeit, noch früher oder nach den Ereignissen um Shinzon spielen möchten, finden Sie in *Kapitel 10: Spielleitung* (siehe S. 271) sowie in zukünftigen Quellenbüchern.

WAS IST ROLLENSPIEL?

Vielleicht haben Sie schon einmal ein Rollenspiel gespielt und wissen daher, was Sie in diesem Spiel erwartet – vielleicht ist dieses Buch aber auch ihr erster Einstieg in dieses Hobby. Ganz grundsätzlich ist Rollenspiel eine Art des gemeinsamen Geschichtenerzählens. Es geht darum, die eigene Phantasie mit spannenden Abenteuern in den Weiten des Weltalls, auf fremden Planeten und an exotischen Orten, anzuregen. Nur mittels der eigenen Vorstellungskraft erfahren die Spieler spannende Situationen, die weit über das hinausgehen, was man in traditionellen Brett- oder Videospielen erlebt.

Eine Spielrunde hat keine festgelegte Dauer oder einen Endpunkt – die Spieler und die Spielleitung treffen sich einfach und eine Sitzung kann in ihrer Länge von wenigen Stunden bis zu einem ganzen Wochenende variieren. Es gibt auch keine Gewinner und Verlierer, vielmehr geht es darum, eine tolle Zeit zu verbringen, gemeinsam eine Geschichte zu entwickeln und Spaß zu haben.

Alle Spiele haben aber natürlich Regeln und auch ***Star Trek Adventures*** ist dabei keine Ausnahme. Die hier vorgestellten Regeln helfen dabei, einen gemeinsamen Vorstellungsraum zu schaffen, Streitigkeiten zu verhindern und für einen fairen und gleichzeitig spannenden Spielverlauf zu sorgen.

ROLLENSPIEL IN DER STERNENFLOTTE

In ***Star Trek Adventures*** haben Sie die Möglichkeit, der Sternenflotte beizutreten, einen Posten an Bord eines Raumschiffs, auf einer Sternenbasis oder in einer Kolonie zu übernehmen, sowie neue und aufregende Welten zu entdecken. Dies ist eine Zukunft voller Hoffnung, Frieden und Wissenschaft. Eine, in der Herausforderungen genauso oft mittels Diskussionen, Diplomatie und Forschung bewältigt werden wie mittels eines Phasers.

Missionen können einen Erkundungscharakter haben, wenn es darum geht, uralte Zivilisationen zu entdecken oder verlorene Artefakte wiederzufinden. Sie können diplomatischer Natur sein, etwa wenn es gilt, einen Erstkontakt mit einer neuen Spezies herzustellen oder einen Krieg zwischen rivalisierenden Regierungen zu verhindern. Oder sie können einen Fokus auf Wissenschaft legen, wenn beispielsweise ein neues Forschungsprojekt unterstützt oder eine temporale Anomalie erforscht werden soll.

Star Trek Adventures unterscheidet sich von anderen Spielen auf zwei Arten: Durch die vielen verschiedenen möglichen Geschichten sowie durch die Tiefe der Charaktere. *Star Trek* handelte noch nie einzig und alleine von der Erkundung fremder neuer Welten. In einer Mission kann es um Leben und Tod gehen, gestrandet auf einem Planeten mit näher rückenden feindlichen Kräften, während die Crew schnell das beschädigte Shuttle reparieren muss. In der nächsten Mission kann es um medizinische Probleme gehen, wenn ein Crewmitglied gegen eine fremdartige Krankheit um sein Überleben kämpft und die medizinische Abteilung verzweifelt versucht ein Heilmittel zu finden.

Vor allem aber sind es die Charaktere, die *Star Trek* besonders machen. Abseits der Hauptstory sind die Hauptfiguren und ihre Beziehungen zueinander oft das wichtigste Element. Oft werden ihre persönlichen Hintergründe der Fokus der Geschichte – und auch ***Star Trek Adventures***

animiert dazu, dies zu tun. Spielercharaktere haben ihre eigenen Motivationen, Wertvorstellungen, Beziehungen und Herausforderungen, die aus ihnen mehr machen als simple Zahlen auf einem Blatt Papier. Mit der Hilfe der Spieler werden ihre Charaktere dreidimensional – und sobald dies der Fall ist, wird die Spielerfahrung noch viel spannender.

WAS WIRD BENÖTIGT?

Um Ihren Platz in der Sternenflotte einzunehmen und Ihr Abenteuer quer durch die Galaxie zu starten, benötigen Sie Folgendes:

SPIELER

Jedes Spiel benötigt Spieler. Einer der Spieler wird die **Spielleitung** sein, doch daneben benötigt es noch eine Handvoll weitere Spieler, die die Rollen von **Spielercharakteren** einnehmen. Die Spieler arbeiten zusammen, genauso wie die Crew eines Raumschiffs, um Herausforderungen zu bewältigen, die die Spielleitung ihnen entgegenstellt. Dabei erklären sie, wie ihre Charaktere auf Situationen reagieren. Es ist möglich mit sechs oder mehr Spielern zu spielen, aber je mehr Spieler teilnehmen, desto weniger Zeit verbringt ein jeder im Rampenlicht.

Es gibt Zeiten, in denen ein Spielercharakter nicht im Fokus einer Geschichte steht. Zu diesen Zeiten kann ein Spieler einen **Nebencharakter** übernehmen, um aktiver an der Geschichte teilzunehmen. So kann beispielsweise die Spielerin der Chefingenieurin in fremder Rolle an einer Außenmission der Sicherheitsabteilung teilnehmen, während ihr eigentlicher Spielercharakter im Maschinenraum des Schiffs zurückbleibt.

DIE SPIELLEITUNG

In ***Star Trek Adventures*** übernimmt ein Spieler die Rolle der **Spielleitung** – diejenige Rolle, die die Szenen beschreibt, die Umgebung auf die Aktionen der Spieler reagieren lässt und weiß, in welche Richtung sich die Geschichte entwickeln kann. Sie kontrolliert außerdem alle Charaktere, die nicht von den übrigen Spielern kontrolliert werden – diese werden als **Nichtspielercharaktere** (kurz: **NSCs**) bezeichnet. Dabei ist es gleich, ob es sich um Gegenspieler, den Spielercharakteren gegenüber höhergestellte Offiziere oder **Nebencharaktere**, die gerade nicht von einem Spieler gesteuert werden, handelt.

Die Spielleitung fungiert außerdem als Schiedsrichter und Hüterin der Spielregeln. Sie leitet nicht nur das Spiel, sondern sorgt auch dafür, dass alles fair zur Sache geht. Wann immer Regeln unklar sind, hat die Spielleitung das letzte Wort über ihre Auslegung. Die Spielleitung legt außerdem den Plot einer Mission fest, beschreibt was den Charakteren geschieht und spricht mittels NSCs mit ihnen. Außerdem legt sie die Folgen der Spieleraktionen und Würfelwürfe im Einklang mit den Regeln fest. Die Spielleitung muss stets fair sein und sollte auch auf die Wünsche der Spieler hören, um ein spaßiges Erlebnis für alle Beteiligten sicherzustellen. Die Spielleitung zu sein kann eine Herausforderung sein, aber gleichzeitig auch eine sehr erfüllende Aufgabe. Weitere Hilfestellungen zur Spielleitung finden Sie in *Kapitel 10: Spielleitung* (siehe S. 271).

CHARAKTERE

Jeder Spieler und jede Spielerin außer der Spielleitung benötigt einen eigenen **Spielercharakter**. In *Kapitel 5: Dienstantritt* werden alle Informationen zusammengefasst, die zur Erstellung eines neuen Charakters benötigt werden. Dabei kann es sich um Kadetten während ihrer Ausbildung an

der Akademie handeln, um Fähnriche auf ihrem ersten Posten oder um erfahrene Brückenoffiziere. Sie können Menschen oder Außerirdische sein, jung oder alt, und genauso aussehen, wie es die Spieler wünschen.

Spieler haben außerdem einen Einfluss auf die **Nebencharaktere**, die sie steuern können, wenn ihre Hauptfigur sich derzeit nicht dort befindet, wo die Action stattfindet. Diese Nebencharaktere werden gemeinschaftlich durch die Spieler erschaffen oder von der Spielleitung passend zur aktuellen Mission zur Verfügung gestellt.

WÜRFEL

In ***Star Trek Adventures*** werden die üblichen Würfel benutzt, die man in den meisten Rollenspielläden erwerben kann. Konkret nutzen die Regeln zwanzigseitige Würfel (**W20**) und sechsseitige Würfel (**W6**). Idealerweise besitzt jeder Spieler zwei W20, da diese sehr häufig für Aufgaben oder Würfe auf Tabellen genutzt werden. Die Würfel stellen dabei das Zufallselement dar, wenn es darum geht festzustellen, wie erfolgreich eine vorgeschlagene Lösung für ein technisches Problem ist oder wie überzeugend ein Spielercharakter in sensiblen diplomatischen Beratungen mit einer potenziell feindlichen Spezies ist. Mehr als zwei W20 sind hilfreich, da abhängig von den genauen Umständen mitunter bis zu fünf W20 gleichzeitig geworfen werden.

Darüber hinaus benötigt die Gruppe einige W6, die in ***Star Trek Adventures*** als sogenannte **Effektwürfel** (in diesem Buch als ⮝ notiert) genutzt werden. Spieler benötigen normalerweise drei bis sechs ⮝ um die Effektivität bestimmter Tätigkeiten festzustellen, etwa den Schaden eines Angriffs oder den Erfolg eines wissenschaftlichen Durchbruchs.

Falls Sie nicht genug Würfel für jeden Spieler besitzen, können diese auch in der Gruppe geteilt werden. Es gibt im Handel außerdem spezielle Würfelsets für ***Star Trek Adventures***, bei denen bestimmte Nummern mit dem Delta der Sternenflotte ersetzt sind – diese sind jedoch nicht zum Spielen notwendig.

PAPIER UND STIFTE

Ein ausreichender Vorrat an Papier und Stiften ist hilfreich, um Karten zu erstellen, Notizen anzufertigen und verschiedene regeltechnische Effekte nachzuhalten. Die Spieler müssen mitunter temporäre Einschränkungen ihrer Charaktere, Namen von NSCs, wichtige Ereignisse und Hinweise auf die Lösung ihres aktuellen Abenteuers notieren. Die Spielleitung sollte darüber hinaus den Zustand der NSCs nachhalten und sich Notizen über den Verlauf der Spielsitzung machen. Mitunter kann es auch sinnvoll sein, wenn die Spielleitung schriftliche Notizen an die Spieler verteilt statt sie ihnen nur mündlich mitzuteilen. All dies kann auch mittels Tablets, Handys, Laptops und PADDs geschehen, aber elektronische Geräte am Spieltisch können auch ablenkend sein, so dass sie nur mit Zustimmung der Spielleitung benutzt werden sollten.

MARKER ODER TOKEN

Die Spieler benötigen außerdem sechs Marker, mittels derer der **Momentumvorrat** nachgehalten wird, während die Spielleitung ein Dutzend oder mehr Marker für ihren **Bedrohungsvorrat** benötigt. Beide Ressourcen werden später in diesen Regeln genauer erläutert. Je mehr Spieler es gibt, desto mehr Marker werden auch benötigt. Verschiedene Farben für **Momentum** und **Bedrohung** können dabei helfen, eine bessere Übersicht zu behalten. Es sind spezielle Markersets für ***Star Trek Adventures*** im Handel erhältlich, aber auch Pokerchips, Glasperlen, Münzen, Spielmarker und ähnliches sind problemlos zu nutzen.

Obwohl diese Ressourcen auch schriftlich nachgehalten werden können, hat die Nutzung physischer Marker diverse Vorteile. Es ist zum einen oft schneller und einfacher, die Ressourcen zu nutzen, indem man Marker hinzufügt oder entfernt. Darüber hinaus ist es auch für jeden Spieler am Tisch einfacher zu sehen, wie viel Ressourcen aktuell vorhanden sind. Zu guter Letzt kann es außerdem spannend sein zu sehen, wie sich der Bedrohungsvorrat gegen Ende eines Abenteuers immer weiter erhöht – denn diese Ressource setzt die Spielleitung letztendlich ein, um den Spielercharakteren das Leben schwer zu machen.

GRUNDAUSBILDUNG

Mit diesem Buch, Würfeln, Charakteren und ein paar Spielern haben Sie alles beisammen, um spielen zu können. Doch wie beginnen Sie Ihre Abenteuer denn nun?

Das Spielbeispiel auf Seite 7 zeigt Ihnen alles, was sie über den Ablauf des Spiels wissen müssen. Die Spielleitung beschreibt eine Szene und was in dieser geschieht, woraufhin die übrigen Spieler ihre eigenen Handlungen beschreiben und auf die um sie herum stattfindenden Ereignisse reagieren. Falls ein Spieler etwas versucht, dessen Erfolg nicht sicher ist – etwa das Abfeuern eines Phasers auf ein sich bewegendes Ziel, eine Kletterpartie an einem steilen Abhang oder die Neuausrichtung der Plasmaleitungen – ist dafür ein Würfelwurf nötig.

Dabei gilt, dass wann immer ein Charakter eine solche **Aufgabe** versucht, er oder sie auf den Charakterbogen schauen muss und in Absprache mit der Spielleitung ein **Attribut** und eine **Disziplin** festlegen muss, die am besten zur Situation passen. Attribute und Disziplinen haben Werte, deren Höhe ein Maß der Kompetenz des Charakters darstellen. Der Spieler oder die Spielerin würfelt anschließend zwei W20 (oder je nach Situation auch mehr) und überprüft, ob eines der Würfelergebnisse niedriger als die Summe des ausgewählten Attributs und der zugehörigen Disziplin (dies ist der **Zielwert**) ist. Für jeden Würfel, bei dem dies der Fall ist, zählt dies als ein **Erfolg**! Je schwieriger eine Aufgabe ist, desto mehr Erfolge können nötig sein, um sie erfolgreich abzuschließen – etwa wenn man in einer diplomatischen Debatte sein Gegenüber überzeugen will, in ein schwebendes Shuttle springen möchte oder versucht, einen Phaser auf eine sich nähernde Borg-Drohne abzufeuern.

Wenn jedoch mit allen W20 zu hoch gewürfelt wird, dann ist die Aufgabe gescheitert. Dies mag den Charakter in Gefahr bringen, aber es kann auch die Geschichte spannender machen. Oft sorgen erst diese Fehlschläge für dramatische Wendungen, was das Gefühl der Bedrohung und Spannung verstärken und für ein noch fesselnderes Abenteuer sorgen kann.

SPIELBEISPIEL

Am einfachsten lernt man das Spiel indem man einer bestehenden Runde betritt. Das mag jedoch nicht immer möglich sein. Untenstehend finden Sie daher ein Spielbeispiel einer typischen Runde ***Star Trek Adventures***, um Ihnen eine Vorstellung davon zu vermitteln, wie das Spiel verläuft.

AUF DER KLINGONISCHEN LANDEPLATTFORM

„Ich würde gerne den klingonischen Krieger untersuchen und herausfinden, ob er mit dem Virus infiziert ist.“, sagt Ayla, die Dr. Anjar Loral spielt, die Chefmedizinerin der Thunderchild.

*„Okay, er wehrt sich und versucht wie alle Klingonen den Schmerz zu überspielen. Er ist nicht gerade sehr kooperativ. ‚Lass mich in Ruhe, Mensch! Ich werde diesen Kampf alleine ausfechten!‘ ruft er dir zu.“. Stefan, in der Rolle der Spielleitung, beschreibt die Situation und legt dabei die Schwierigkeit der Aufgabe fest. Normalerweise würde eine solche Aufgabe eine Schwierigkeit von 1 aufweisen, aber aufgrund des Speziesmerkmals Klingone wird es nicht gerade einfacher für Dr. Anjar. Stefan erhöht daher die Schwierigkeit auf 2, außerdem legt er fest, dass die Aufgabe mit **Verstand** und **Medizin** absolviert werden muss. Ayla nimmt ihr Verstand-Attribut von 12 und ihre Medizin-Disziplin von 4 um einen Zielwert von 16 zu bestimmen – sie ist eine Expertin auf dem Gebiet der Medizin und besitzt den **Fokus** Xenobiologie, sodass sie zwei Erfolge erreichen kann, falls sie mit einem Würfel unter 4 (die Zahl ihrer Disziplin) würfelt.*

Ayla würfelt mit ihren beiden W20 eine 15 und eine 3, was ihr drei Erfolge einbringt (einen dafür, dass sie mit der 15 knapp unter den Zielwert gewürfelt hat, zwei dafür, dass sie mit der 3 sogar unter dem Wert ihrer Disziplin geblieben ist). Sie diagnostiziert den Klingonen also korrekt und hat sogar noch Momentum übrig, dass sie beispielsweise für weitere Informationen ausgeben oder für die Gruppe ansparen kann. Sie entscheidet sich, es sofort auszugeben und sagt: „Ich möchte den wahrscheinlichen Übertragungsweg des Virus herausfinden.“

„Nun,“ sagt Stefan, „auf Basis deines Wissens über Xenobiologie gehst du davon aus, dass dieser Virus normalerweise nur Klingonen befällt. Aber es ist möglich, dass er auch auf Denobulaner übergreifen kann.“ Michael, der den denobulanischen Steuermann Lt. Mettus spielt, sagt erschreckt: „In dem Fall bleibe ich wohl lieber beim Shuttle, um die Crew nicht in Gefahr zu bringen und damit wir in der Lage sind, die Station jederzeit schnell zu verlassen.“

„Was möchte der Rest von euch tun?“, fragt Stefan.

„Ich würde mich gerne im Hangar umschauen und überprüfen, ob es Anzeichen für einen stattgefundenen Kampf gibt. Danach suche ich mir eine gute Verteidigungsstellung.“, sagt Niklas, der den Sicherheitschef Lt. Commander Rafael Huerta spielt. Das ist eine ziemlich einfache Sache, sodass Stefan entscheidet, dass hierfür keine Aufgabe absolviert werden muss. Er sagt Niklas, dass er mit seinen Vermutungen über einen Kampf Recht hatte: „Es sieht so aus als ob hier jemand vor euch gelandet wäre, unter anderem dort vorne an dem Kontrollpanel gibt es Schäden. Keine Sabotage, aber definitiv Kampfschäden. Du müsstest es näher untersuchen, um mehr herauszufinden.“

“Ich informiere den Rest des Außenteams.”, antwortet Niklas.

*„Okay, während er eine Verteidigungsstellung an der Tür am Ende der Frachtrampe einnimmt, weise ich unseren Techniker Ensign Sabu an, sich das Kontrollpanel anzuschauen und es zu öffnen.“, beschreibt Johannes, der den vulkanischen Commander Sumek spielt. „Es ist logisch, dass was auch immer die Beschädigungen an der Tür verursacht hat, auch die Landeplattform mit dem Virus kontaminiert hat. Falls wir die Energiesignatur der Waffen feststellen können, verstehen wir vielleicht, wer der Angreifer ist.“ Er unterstützt den von Nina auf dieser Außenmission als Nebencharakter gesteuerten Ensign Sabu bei seiner Aufgabe auf **Konzentration** + **Technik**. Mit einer Schwierigkeit von 2 und einem Zielwert von 13 möchte Nina sichergehen, dass sie Erfolg hat. Daher erwirbt sie einen zusätzlichen W20, indem sie der Spielleitung einen Punkt **Bedrohung** gibt. Johannes hingegen hat einen Zielwert von 11 und würfelt als **Unterstützender** nur einen W20. Nina würfelt mit ihren drei Würfeln eine 3, 15 und 20, während Johannes eine 11 würfelt. Da Nina mindestens einen Erfolg hatte, zählt auch Johannes‘ Erfolg und die Schwierigkeit wurde erreicht – die Aufgabe gelingt. „Es war klingonisches Disruptorfeuer.“, beschreibt Stefan. Da Nina auch eine 20 gewürfelt hat, erhält sie aber auch eine **Komplikation**. Stefan entscheidet sich dafür, hierfür zwei Punkte Bedrohung für einen späteren Einsatz zu nehmen.*

„Kann ich eine Blutprobe des klingonischen Kriegers nehmen, um sie auf der Thunderchild näher zu untersuchen?“, fragt Ayla.

„Willst du ihn nett fragen oder dich einfach an die Blutentnahme machen?“, fragt Stefan im Gegenzug.

72180	38373	6878	86	28463	87463
27240	38374	69784	48463	84563	29474
28378	20573	79785	9884	3I3U	90383
92765	66942	89684	584T3	35736	474
7446	6974	79583	37563	292Y2	676
97821	69683	78463	68546	67263	87
55638	93659	37454	37	29433	35647
72372	90274	77453	58456	222	83733
28220	85739	86850	90274	5857	23450
28474	798	47444	68544	38383	80003

*„Ich habe nicht wirklich Zeit, wir müssen schließlich noch die Station erkunden und ich muss noch mehr Proben von anderen Klingonen nehmen.“, antwortet Ayla, woraufhin Stefan festlegt, dass sie eine **Vergleichende Aufgabe** auf **Konzentration** + **Medizin** gegen **Fitness** + **Sicherheit** des Klingonen absolvieren muss. Ayla entscheidet, dass sie diese Proben dringend braucht und daher ihre **Überzeugung** „Landarzt“ einsetzt, ist sie es doch gewohnt, unter schwierigen Bedingungen zu arbeiten und dafür auch mal durchzugreifen. Hierdurch erhält sie unter Aufwendung eines Punktes **Entschlossenheit** einen zusätzlichen W20, der als gewürfelte 1 zählt (und somit als zwei Erfolge). Sie würfelt außerdem einen weiteren Erfolg, während der Klingone zwei Erfolge erreicht. Beide Charaktere haben ihre Aufgabe erfolgreich absolviert, aber Ayla hat zwei Punkte Momentum erreicht, während der Klingone nur einen Punkt Momentum hat. Dr. Loral hat also Erfolg und kann die Blutprobe des widerspenstigen Klingonen nehmen.*

„Als das purpurne Blut des Klingonen den Probenbehälter füllt, ertönt ein Alarmton in der Landerampe. Eine klingonische Computerstimme wird als ‚Selbstzerstörungssequenz initiiert‘ übersetzt!“ Stefan setzt all seine verbliebenen Punkte Bedrohung ein, um die Szene zu verändern. „Plötzlich öffnet sich die Tür und drei Klingonen treten hindurch, bewaffnet mit mek’leths und Disruptoren. „Tretet zur Seite, Menschen. Wir zerstören diese Station und ihre infizierten Bewohner. Auf diese Weise sterben sie wenigstens mit Ehre!“

Johannes versucht als Commander mit dem klingonischen Captain zu verhandeln. „Wir sind hier auf einer gemeinsamen Mission des klingonischen Hohen Rates und der medizinischen Abteilung der Sternenflotte, um diese Krankheit zu heilen. Ich bitte sie, deaktivieren Sie die Selbstzerstörung und lassen Sie uns unsere Arbeit fortsetzen.“

„Niemals!“, ruft Stefan und beschreibt, wie der klingonische Captain seinen Disruptor hebt. Die Szene ändert sich in eine Konflikt-Begegnung, sodass der verblieben Punkt Momentum entfernt wird. Stefan teilt der Gruppe mit, dass Niklas‘ Charakter Lt. Huerta als erster agieren kann und außerdem in Deckung ist, da er sich auf eine solche Situation vorbereitet hat. Hätte die Gruppe mehr als einen Punkt Momentum gehabt, hätte sie etwas Hilfe besessen, um die Klingonen zu überwältigen – aber nun sind die Charaktere auf sich gestellt, um ihre Gegner zu überwinden, sich zum Kontrollzentrum durchzuschlagen und schlussendlich die Selbstzerstörungssequenz zu deaktivieren.

898767
3565
78867
8799876
7998790
7454987
6676799
49

898767
4585

9879887
898676
7657666

879
87

10 • 374262

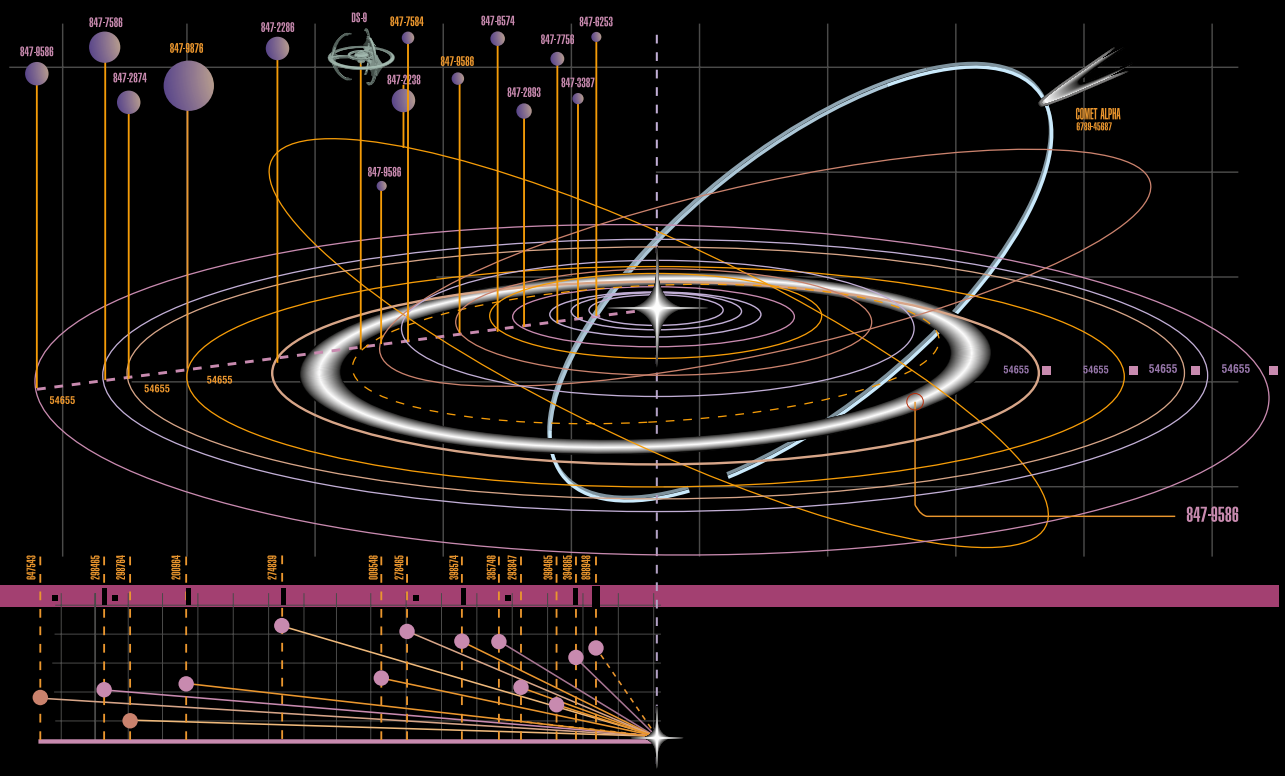
10 • 376756

10 • 354464

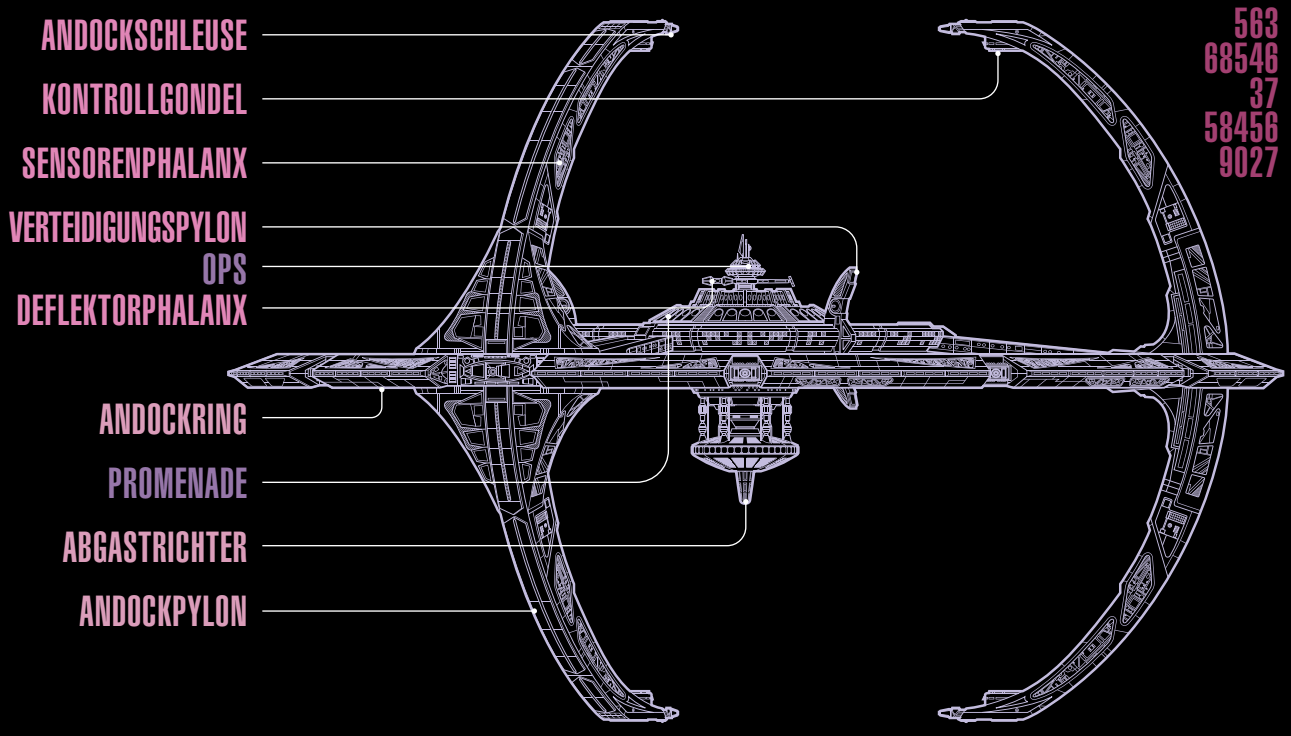
10 • 35932

DNA-ANALYSE-SCAN

BAJOR-SYSTEM



STELLARKARTOGRAFIE



DEEP SPACE 9

KAPITEL 02.00

DIE VEREINTE FÖDERATION DER PLANETEN

1605141425
161809040425

02.10	ÜBERBLICK	012
02.20	FRÜHE GESCHICHTE	023
02.30	DAS 23. JAHRHUNDERT	038
02.40	JÜNGERE GESCHICHTE	044

KAPITEL 02.10

DIE VEREINTE FÖDERATION DER PLANETEN

ÜBERBLICK

„DIE STERNENFLOTTE HÄTTE EINE SONDE HERSCHICKEN KÖNNEN, WENN SIE NUR FOTOS GEWOLLT HÄTTE. HAT SIE ABER NICHT. SIE HAT UNS GESCHICKT, DAMIT WIR ENTDECKER SPIELEN. MITTEN IM GESCHEHEN."

— CAPTAIN JONATHAN ARCHER

EINWEISUNG DURCH DAS STERNENFLOTTENKOMMANDO

Willkommen, Captain! Ihr neues Kommando erwartet Sie. Bevor Sie im Sessel des Captains Platz nehmen, möchten wir Sie mit der aktuellen Situation in der Galaxis vertraut machen. Wir können ohne jede Übertreibung behaupten, in interessanten Zeiten zu leben. Dafür sorgen schon die Entdeckung des Dominion im Gamma-Quadranten, die Schwierigkeiten mit dem Maquis in der Entmilitarisierten Zone und die ständige Bedrohung durch eine mögliche Rückkehr der Borg. Wir müssen sichergehen, dass Sie genau wissen, was Sie erwartet, wenn Sie Ihr Schiff aus dem Raumdock steuern und ihre erste Mission als Captain beginnt.

Teile dieser Einweisung werden Ihnen sicher aus Ihren Zeiten an der Sternenflottenakademie sowie ihrer bisherigen Dienstzeit bekannt vorkommen. Andere werden vollkommen neu für Sie sein. Bei letzterem handelt es sich um erst kürzlich gewonnene Geheimdienstinformationen und freigegebene Depeschen, die Ihnen helfen sollen, die politische Situation besser zu verstehen, mit der sich die Sternenflotte und die Föderation aktuell konfrontiert sehen.

DIE UNS BEKANNTE GALAXIS

Unsere Galaxis, auch Milchstraße genannt, durchmisst mehr als 100.000 Lichtjahre und beinhaltet mehr als vierhundert Milliarden Sterne. In ihrem Zentrum befindet sich der galaktische Kern, umgeben von der Galaktischen Barriere mit einem Durchmesser von mehr als 15.000 Lichtjahren. Soweit uns bekannt ist, gelang es bislang nur einem Föderationsschiff, die Barriere zu durchdringen und zurückzukehren – wir gehen davon aus, dass Sie bereits mit Captain James T. Kirks Eskapaden vertraut sind, hoffen jedoch, dass Sie nicht versuchen werden, seinen eher, nunja, waghalsigen Kommandostil nachzuahmen. Eine andere Barriere, die Galaktische Barriere, umgibt den äußeren Rand der Galaxis. Beide Barrieren enthalten Energiefelder, die extreme Auswirkungen auf Schiffssysteme sowie ihre Mannschaften haben und in denen es nahezu unmöglich ist, zu navigieren.

Die Galaxis selbst ist zum Zwecke der Stellarkartografie in vier Quadranten unterteilt: Alpha, Beta, Gamma und Delta. Jeder Quadrant bildet ein 90°-Teilstück, wenn man die Milchstraße von ober- oder unterhalb der galaktischen Ebene betrachten würde. Das Sol-System, das Zentrum der Vereinten Föderation der Planeten, liegt genau auf der Grenze zwischen Alpha- und Beta-Quadrant. Die übrigen Mitgliedswelten und Protektorate der Föderation verteilen sich ebenfalls auf diese Quadranten. Das Klingonische Reich und das Romulanische Sternenimperium befinden sich beide im Beta-Quadranten.

Bis heute haben wir nur einen Bruchteil der Sterne und Planeten des Alpha- und Beta-Quadranten kartographiert, und haben nur eine vage Ahnung davon, was im Gamma- und Delta-Quadranten zu finden ist. Kurz gesagt, es gibt da draußen noch sehr viel Weltraum, der erforscht werden möchte, und zahllose neue Welten und Zivilisationen, die es zu entdecken gilt. Auch wenn uns daheim im Alpha-Quadranten immer noch viele Herausforderungen erwarten, ist die primäre Mission der Sternenflotte die Erforschung. Sie können sich also sicher sein, Captain, dass die meisten Ihrer Missionen Sie in unerschlossene Gebiete führen werden.

DER ALPHA-QUADRANT

In der Frühzeit der Sternenflotte zogen wir hinaus zu den Sternen und entdeckten viele Zivilisationen, die schließlich gemeinsam mit uns die Vereinte Föderation der Planeten gründeten. Auch wenn wir Details rund um die Föderation und ihre Gründung an anderer Stelle behandeln werden, ist es wichtig, dass Sie sich mit den übrigen bedeutenden Mächten und Planeten des Alpha- und Beta-Quadranten vertraut machen, insbesondere zum jetzigen Zeitpunkt, im Jahre 2371. Sie müssen stets das große Ganze der politischen Situation im Auge behalten – unabhängig davon, wohin Ihre Befehle Sie letzten Endes führen.

Der Alpha-Quadrant ist nicht nur die Heimat der Erde und zahlreicher anderer Föderationswelten, sondern auch die der Cardassianischen Union, der Tholianer, und vieler weiterer Spezies. Die Föderation hatte zudem schon mehrfach mit dem sich beständig ausbreitenden Orion-Syndikat und dessen kriminellen Machenschaften im Alpha-Quadranten zu tun. Unsere ersten Kontakte mit der Ferengi-Allianz waren, gelinde gesagt, ebenfalls feindselig. Nachdem sich die Cardassianer von Bajor zurückgezogen haben, erhielten wir Zugriff auf das einzig bekannte stabile Wurmloch, das uns

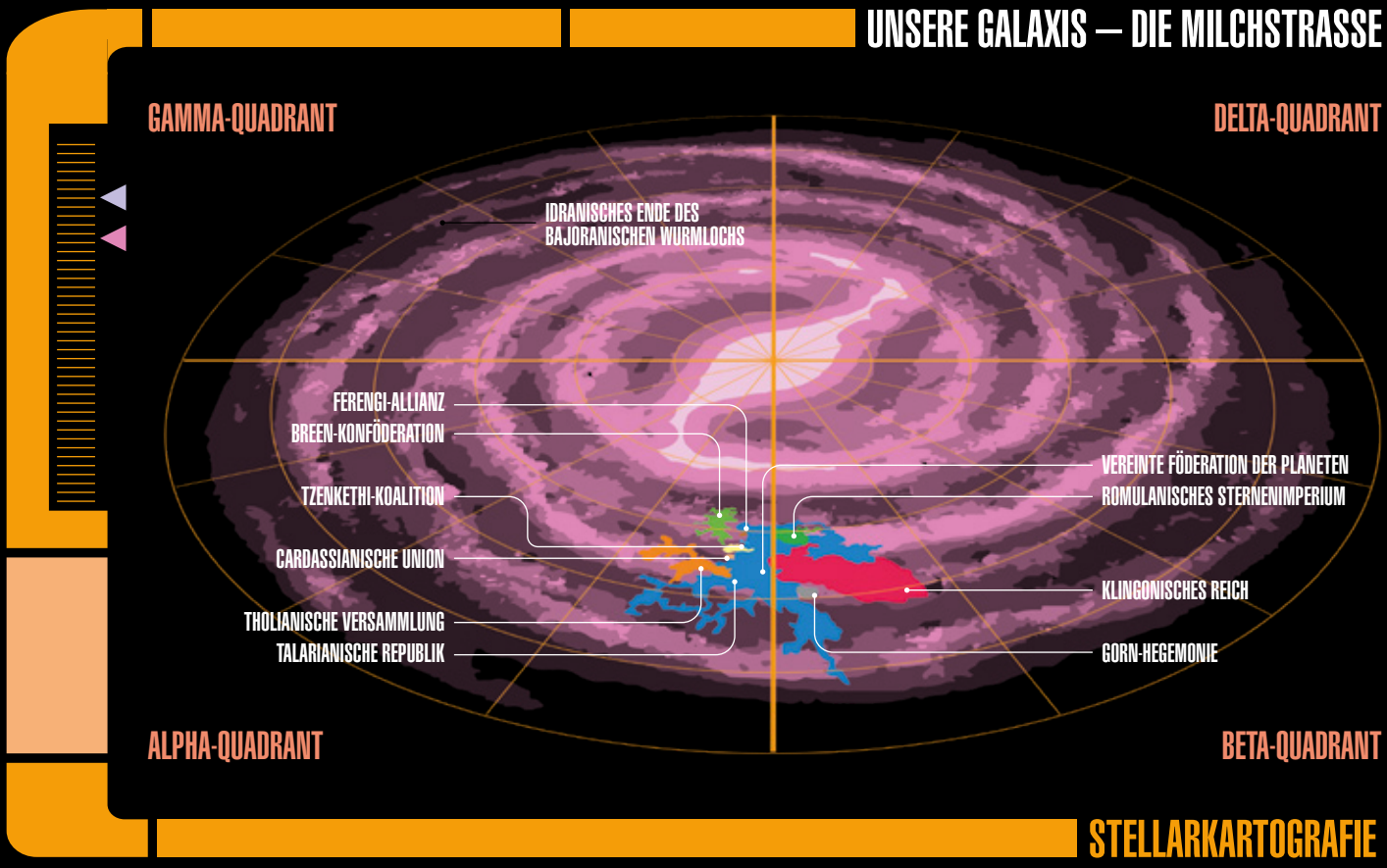
Zugang zu vielen kaum erforschten Sektoren tief im Gamma-Quadranten bietet. Nach den kürzlichen Begegnungen mit dem Dominion und der immer größeren Bedeutung des bajoranischen Wurmlochs ist es sinnvoll, sich zunächst einmal mit Bajor zu befassen.

BAJOR

Bajor ist seit hunderttausenden von Jahren die Heimat einer friedlichen, religiösen und künstlerischen Rasse von Humanoiden. Aufgrund von Bajors Reichtum an natürlichen Ressourcen besetzte die Cardassianische Union den Planeten, steckte ganze Familien in Arbeitslager und beraubte Bajor etwa fünfzig Jahre lang seiner Ressourcen. Eine hartnäckige Widerstandsbewegung bekämpfte die cardassianischen Besatzer erbittert, bis sich diese vor wenigen Jahren von dem Planeten zurückzogen. Seitdem arbeiten die Bajoraner daran, sich und ihre Welt zu heilen – auch mit Unterstützung der Föderation. Trotz der furchtbaren Verluste und der Schrecken der Besatzung vermochten es die Bajoraner, sich ihren Glauben an die Propheten und ihre Liebe für Kunst und Architektur zu bewahren. Sie haben sogar kürzlich eine Mitgliedschaft in der Föderation beantragt. Aufgrund der instabilen Lage ihrer provisorischen Regierung und der andauernden Bedrohung durch die Cardassianer, kombiniert mit anhaltender politischer und religiöser Unruhe auf ihrem Planeten, ist es jedoch unwahrscheinlich, dass der Antrag in absehbarer Zeit bewilligt wird.

Ein Sternenflottenoffizier, Commander Benjamin Sisko, ist unser Weichensteller auf der örtlichen Raumstation Deep Space 9 und im bajoranischen Sektor. Berücksichtigt man die immer größer werdende Bedeutung des stabilen Wurmlochs im Denorios-Gürtel und das deswegen zunehmende Interesse am bajoranischen Sektor, dann erwarte ich, dass die Sternenflotte Sisko entweder in Kürze zum Captain befördert oder ihn durch einen in politischen Dingen erfahreneren Offizier ersetzt. Sollten sich die Gerüchte über seine besondere Beziehung mit den Gläubigen Bajors als zutreffend erweisen, dann gehe ich davon aus, dass das Sternenflottenkommando Sisko eher mit seinem vierten goldenen Knopf auszeichnet, als ihn durch einen Offizier zu ersetzen, der nicht das Vertrauen der Bevölkerung genießt.

Die Bajoraner haben nun eine neue religiöse Führerin gewählt, Kai Winn, die bisher Widerstand gegenüber der Föderationspräsenz auf Deep Space 9 und im bajoranischen Sektor gezeigt hat. Sie ist konservativer als ihre Vorgängerin, es kann also leicht passieren, dass sich die Beziehungen zwischen der Föderation und Bajor in den kommenden Monaten verschlechtern werden. Nachdem das gesagt wurde, verrate ich Ihnen ein kleines Geheimnis: Der Sternenflottengeheimdienst ist der Meinung, dass sich die Beziehungen mit den Bajoranern verbessern werden – und das unabhängig davon, wer die amtierende Kai ist – wenn es der Föderation gelingt, auch nur einen der acht verschollenen bajoranischen Drehkörper zu finden und sicher nach Bajor zurückzubringen. Diese religiösen Artefakte wurden während der Besatzungszeit von den Cardassianern gestohlen. Es ist natürlich unwahrscheinlich, dass die Sternenflotte eine solche Mission autorisieren wird, sollten sich aber die politischen Kräfteverhältnisse im Alpha-Quadranten verschieben, dann bleibt uns aber womöglich keine andere Wahl, auch wenn es unsere cardassianischen Nachbarn verärgern würde. Zuverlässige Verbündete sind schwer zu finden und noch schwieriger zu halten.



DIE CARDASSIANISCHE UNION

Bajor kann unmöglich thematisiert werden, ohne sich auch mit der Cardassianischen Union zu befassen. Der Krieg der Föderation mit der Union, einer der mächtigsten Kräfte im Alpha-Quadranten, endete formell mit dem Waffenstillstand von 2357 und dem Friedensvertrag aus dem letzten Jahr. Die Cardassianische Union besteht aus dem Zentralkommando (dem cardassianischen Militär) und dem Obsidianischen Orden (dem cardassianischen Geheimdienst), die wiederum beide dem von Zivilisten kontrollierten Detapa-Rat Bericht erstatten. Über wie viel Einfluss dieser Rat tatsächlich verfügt, ist fraglich, da die Cardassianische Union weiterhin eine unverhohlen militärische Macht bleibt. Unsere Geheimdienstberichte weisen darauf hin, dass der Detapa-Rat vermutlich nicht viel mehr als ein Strohmann ist. Gerüchte besagen jedoch, dass sich eine Dissidentenbewegung im Untergrund Cardassias bemüht, Beziehungen zum Rat zu knüpfen. Sollten sich diese beiden verbünden, dann ist es durchaus denkbar, dass sie gemeinsam ausreichend politische und physische Kraft ausüben können, um dem Militär die Macht abzuringen.

Bis dieser Tag anbricht, haben wir es weiterhin mit den cardassianischen Militärkräften und Geheimdienstagenten zu tun, die sowohl einzeln als auch gemeinsam eine signifikante Bedrohung darstellen. Cardassianische Kriegsschiffe der *Galor*-Klasse können es zwar nicht mit einem Schiff der *Galaxy*-Klasse aufnehmen, sind aber dennoch mit taktischen Systemen ausgerüstet, die mit denen vieler Schiffe unserer Flotte vergleichbar sind und dürfen daher nicht unterschätzt werden. Analysen cardassianischer Taktiken suggerieren, dass sie sich in der Schlacht auf Rudelformationen stützen, um Nachteile, die ein einzelnes Schiff im Eins gegen Eins besitzt, durch eine Vervielfachung der Bedrohung auszugleichen. Die Sternenflotte hat nicht gerade viele Raumschiffe der *Galaxy*-Klasse im Dienst und bis modernere Schiffe die Werften verlassen können, muss jeder Captain Vorsicht walten lassen, wenn er oder sie sich in einem Gefecht mit cardassianischen Kräften wiederfindet.

Der Obsidianischen Orden ist der vielleicht rücksichtsloseste und effizienteste Geheimdienst des Quadranten und kann sogar dem Tal Shiar in puncto Unterwanderung, heimlicher Verursachung von Chaos und Ausübung von Sabotageakten das Wasser reichen. Es heißt, der Orden hätte Augen und Ohren in jedem cardassianischen Haus und dass sie sogar das Militär und die Regierung beeinflussen. Unsere Berichte zeigen, dass der Obsidianische Orden laut Gesetz keine militärische Hardware und Schiffe besitzen darf. Der Sternenflottengeheimdienst bezweifelt jedoch, dass sich diese Regel bei einer Organisation durchsetzen lässt, deren Aufgabengebiet das Aufdecken und Wahren von Geheimnissen ist. Ich wäre nicht überrascht, wenn irgendwo dort draußen genau jetzt eine Ansammlung von Schiffen des Obsidianischen Ordens im Verborgenen aktiv ist.

Ich kann nicht genug betonen, wie gefährlich es ist, von den Cardassianern gefangen genommen zu werden. Viele unserer Offiziere und Zivilisten wurden bereits verhaftet, eingesperrt und von cardassianischen Militärs und Offizieren des Obsidianischen Ordens gefoltert. Die dabei verwendeten Techniken sind erschreckend, um es milde auszudrücken. Cardassianer sind brutal und gerissen, wenn sie Informationen von Gefangenen extrahieren wollen, nicht weniger teuflisch in ihren Methoden als der Tal Shiar. Aus diesem Grunde empfehle ich Ihnen, Ihren Offizieren zusätzliche Kampfübungen und psychologische Schulungen angedeihen zu lassen, wenn sie für Außenteams und Missionen ausgewählt werden, die sich mit den Cardassianern befassen. Nach all dem gibt es aber immer noch etwas Raum für Optimismus in Bezug auf die Cardassianer: Nachdem der Friedensvertrag endlich unterzeichnet und das Jankata-Abkommen etabliert wurde, herrscht nun offiziell Frieden mit der Cardassianischen Union. Und das allen Spannungen und Streitpunkten zum Trotz, insbesondere wenn es sich um die Entmilitarisierte Zone dreht. Die Kommunikationskanäle zwischen den Cardassianern und der Föderation sind offen und werden auch genutzt, der anhaltende Datenaustausch ist durchaus ermutigend. Es gibt sogar erste Pläne für eine gemeinsame Mission in den Gamma-Quadranten, um dort ein Subraumrelais zu stationieren. Sollte sich diese herausfordernde Mission als Erfolg erweisen, dann wird die Föderation diesen ersten Schritt zum Anlass nehmen, um weitere Schiffe wie das Ihre in den Gamma-Quadranten zu entsenden, um diese Region zu erforschen und selbstverständlich auch, um unsere neuen Nachbarn, das Dominion, im Auge zu behalten. Wir werden uns mit dem Dominion in Kürze ebenfalls im Detail befassen.

DER MAQUIS UND DIE CARDASSIANISCHE ENTMILITARISIERTE ZONE

Auch wenn der Krieg mit den Cardassianern nun hinter uns liegt, wurde ein Teil des Föderationsgebiets den Cardassianern überlassen, um den Friedensvertrag zu ermöglichen. Viele Kolonisten der Föderation, deren Welten sich nun auf der cardassianischen Seite der neuen Entmilitarisierten Zone (EMZ) befinden, weigern sich, die neuen Machthaber zu respektieren. Diese Widerstandszellen, die sich selbst der ‚Maquis' nennen, verüben Terrorakte gegen die Cardassianer, sowohl gegen das Militär als auch

OBSIDIANISCHER ORDEN BERICHT 78871

Nach dem Angriff auf Gul Eveks Schiff, die *Vetar*, bin ich darauf aufmerksam geworden, dass viele hochrangige Sternenflottenoffiziere ihren Dienst quittiert haben, um sich den als ‚Maquis' bekannt gewordenen Terroristen anzuschließen. Diese Verbrecherbande trägt für eine ganze Reihe von Angriffen innerhalb der Entmilitarisierten Zone die Verantwortung. Ich möchte zu Protokoll geben, dass ich Bedenken habe, so viele ehemalige und bestens ausgebildete Sternenflottenoffiziere so nah zur cardassianischen Grenze agieren zu sehen. Ihre Anwesenheit stellt ein großes Risiko für unsere geheimen Projekte dar.

Meine Empfehlung lautet daher, unseren Flottenbau im Omekla-System tiefer in den cardassianischen Raum zu verlegen, weit entfernt von Spionen des Maquis. Natürlich sollten wir weiterhin Falschinformationen streuen, um potenzielle Angriffe des Maquis auf die vermeintlichen Schiffswerften im Omekla-System zu lenken, um die Zusammenstellung unserer Flotte für den geplanten Angriff auf die Gründer nicht in Gefahr zu bringen.

Für unsere Söhne
–Glinn Sutotk

gegen Zivilisten, und machen auch vor Föderationskräften nicht halt, wenn sich diese bemühen, den Frieden zu wahren. Es kommt aber noch schlimmer, denn es haben sogar einige Sternenflottenoffiziere ihren Dienst quittiert oder sind von ihren Posten desertiert, um den Maquis zu unterstützen. Ihre Aktionen haben enorme Folgen für die Region und drohen unseren fragilen Frieden mit den Cardassianern zu stören. Es versteht sich von selbst, dass es Ihre Pflicht ist, jeden Verräter festzunehmen, dem Sie begegnen.

Oftmals haben diese Sternenflottenoffiziere Föderationsgüter und -waffen mitgenommen und nutzen diese Materialien, um den Maquis zu unterstützen. Natürlich widerspricht das allem, was uns wichtig ist. Sollten Sie also auf gestohlene Föderations- oder Sternenflottengüter stoßen, dann bergen oder zerstören Sie diese, damit sie nicht gegen unsere cardassianischen Nachbarn oder gar Angehörige der Föderation verwendet werden können.

Es wurde noch nicht der ganzen Flotte mitgeteilt, doch die *U.S.S. Voyager* unter dem Kommando ihres neuen Captains, Kathryn Janeway, wird direkt nach ihrem Stapellauf in das vom Maquis kontrollierte Gebiet aufbrechen. Ich kenne die Details ihrer Mission nicht, doch da die Schiffe der *Intrepid*-Klasse mit den neuesten Sensorsystemen ausgestattet sind, vermute ich, dass sie den Auftrag erhalten hat, die Gravitationsanomalien und Plasmastürme in den Badlands zu kartographieren. Detaillierte Karten werden es unseren Schiffen einfacher machen, durch dieses Miasma zu navigieren und sich zudem als nützlich erweisen, wenn sich die politischen Verhältnisse in der Region weiter verschlechtern.

DIE BREEN-KONFÖDERATION

Auch wenn sie noch nicht als Bedrohung eingestuft wurden, haben sich die Breen bereits einen Platz auf der Beobachtungsliste des Sicherheitsrats erarbeitet. Die Föderation hatte bislang zwar nur wenige direkte Kontakte mit der Breen-Konföderation, in der Vergangenheit hatten unsere nominellen Alliierten, die Klingonen, aber offenbar viele blutige Zusammenstöße mit ihnen. Dennoch zeigen sich die Klingonen zum Unmut unseres diplomatischen Corps unwillig, Informationen mit uns zu teilen. Wenn ich raten dürfte, würde ich vermuten, dass sich die Klingonen für ihre Niederlagen gegen die Breen schämen. Insofern ist es sicher besser, sie nicht weiter zu bedrängen.

Der Sternenflottengeheimdienst vermutet, dass die Cardassianer in ständigem Kontakt mit den Breen stehen und dass die Breen und die Ferengi ein inoffizielles Handelsabkommen miteinander abgeschlossen haben. Auch die Romulaner sollen es in der Vergangenheit mit den Breen zu tun bekommen haben. Ebenso wie bei den Klingonen waren wir jedoch nicht in der Lage, viele gesicherte Fakten über die Beziehung der beiden Spezies zueinander zu sammeln.

Wir wissen bedauerlicherweise nur wenig über den technologischen Stand der Breen. Aus dem, was uns bekannt ist, lässt sich schließen, dass sie sich nah an unserem Stand der Technik oder auf demselben Stand befinden. Agenten der Sternenflotte, die nah des Einflussbereichs der Breen tätig sind, bemühen sich, weitere Informationen zu sammeln, bislang hat sich aber noch kein klares Bild ergeben – weder über ihre Kultur, noch, ob sie eine potenzielle Bedrohung für uns darstellen. Wir wissen allerdings von Breen-Freibeutern, die Kolonien und Transportschiffe angegriffen haben. Unsere Informationen darüber sind lückenhaft, weisen aber darauf hin, dass die Breen schnelle und agile Jäger für Überraschungsangriffe nutzen, um sich danach ebenso rasch wieder zurückzuziehen.

DIE FERENGI-ALLIANZ

In den 2360er Jahren verliefen unsere frühen Interaktionen mit den Ferengi zumeist feindselig. Dies lag aber in erster Linie daran, dass beide Seiten einander noch nicht vollkommen verstanden. Seitdem haben sich die Ferengi stets bemüht, eine neutrale Position in so gut wie allen Dingen einzunehmen. Da die Ferengi in erster Linie darauf aus sind, Reichtümer anzuhäufen, werden sie sicherlich sowohl für die eine als auch für die andere Seite arbeiten, solange sie dadurch goldgepresstes Latinum ansammeln können.

Ihre Technologie und ihr wissenschaftlicher Fortschritt entsprechen in etwa den unseren. Wie ich zuvor schon sagte, konzentrieren sie sich weit mehr auf die Anhäufung von Reichtum als Eroberungen oder Schlachten. Dennoch sind die Ferengi hartnäckige Verhandlungsführer, die Geschäftsbeziehungen zu Waffenhändlern und Kaufleuten im ganzen Quadranten pflegen. Es ist sicher nicht übertrieben, zu behaupten, dass viele Gelder, die für militärische Konflikte der jüngsten Vergangenheit ausgegeben wurden, am Ende auf dem Konto eines Ferengi gelandet sind.

Es ist der Aufmerksamkeit des Sternenflottengeheimdiensts nicht entgangen, dass die Ferengi auch auf Deep Space 9 präsent sind, in Reichweite zum Gamma-Quadranten. Nicht wenige Besucher, die das Wurmloch passierten, bekamen es mit den Ferengi auf der Station zu tun, und es ist nicht unwahrscheinlich, dass die Ferengi finanzielle Kontakte zu Mitgliedern des Dominion herstellen wollen. Kombiniert man dies mit den Gerüchten über Geschäftsbeziehungen mit den Breen, Cardassianern und dem Orion-Syndikat, dann lässt sich leicht schließen, dass die neutrale politische Position der Ferengi lediglich eine Fassade ist und sie im Hintergrund sehr viel involvierter sind, als sie vorgeben.

Die Allianz wird von dem Großen Nagus Zek angeführt, dem politischen und wirtschaftlichen Anführer der Spezies. Alle Berichte stimmen darin überein, dass Zek sowohl gerissen als auch geschäftstüchtig ist, und zwar mehr noch als andere Mitglieder seiner Rasse, was schon einiges heißt. Der Große Nagus wurde zumindest einmal auf Deep Space 9 gesehen, was viele in dem Glauben bestärkt, dass die Ferengi aktiv versuchen, ihre Geschäfte bis in den Gamma-Quadranten auszuweiten. Auch wenn die Ferengi-Allianz letzten Endes keine unmittelbare Bedrohung für die Föderation darstellt, ist es ratsam, sie auf Abstand zu halten. Sternenflottenuniformen haben zwar keine Taschen, dennoch kann es leicht passieren, dass man nach einer Begegnung mit ihnen ein wertvolles Besitzstück vermisst.

DIE MIRADORNEN

Auch wenn die Miradornen und ihre ungewöhnliche, auf Zwillinge ausgelegte Gesellschaft generell als eine weniger bedeutende Spezies angesehen werden, reichen ihre technologischen Fähigkeiten und ihr politisches Kapital dennoch aus, um sie zu einem einflussreichen Machtfaktor im Alpha-Quadranten zu machen. Ihre Schiffe der *Theta*-Klasse sind durchaus schlagkräftig und können es mit vielen Schiffen der Sternenflotte und der Klingonen aufnehmen. Die vergleichsweise einfachen Kontrollen und standardisierten

Systeme machen ihre Raumschiffe bei unabhängigen Händlern sehr populär und Sie werden modifizierte miradornische Schiffe in so einigen Freibeuterflotten wiederfinden.

DIE NYBERRITE-ALLIANZ

Wie mit vielen anderen Spezies auch erfreut sich die Föderation derzeit freundschaftlicher Beziehungen mit der Nyberrite-Allianz. Dabei schadet es nicht, dass die Klingonen ebenfalls gute Kontakte mit ihnen pflegen. Nyberrite-Schiffe befinden sich auf demselben Stand wie die der Sternenflotte und ihre Mannschaften werden nicht selten durch Offiziere und Crewmitglieder anderer Spezies und Nationen ergänzt. Bislang hat noch kein Sternenflottenoffizier oder uns bekannter Föderationsbürger auf einem Nyberrite-Schiff gedient. Dies mag sich aber leicht ändern, wenn sich unsere Beziehungen in der Zukunft auch weiterhin so gut entwickeln.

DAS ORION-SYNDIKAT

So wie die Ferengi, hat sich das Orion-Syndikat seit zumindest dem 22. Jahrhundert zu einer festen Größe im Alpha- und Beta-Quadranten entwickelt, wenn auch mit sehr viel mehr unheilvolleren Motiven. Das Syndikat verfügte ursprünglich über Territorium im Beta-Quadranten, unweit des Klingonischen Reichs, und pflegt seit zwei Jahrhunderten nahezu kontinuierlich Beziehungen zu den Klingonen. Im Lauf der Jahrzehnte hat das Syndikat seinen Einfluss ausgeweitet und seine kriminellen Aktivitäten reichen nun bis in den Alpha-Quadranten und sogar in die Territorien der Cardassianer und der Föderation.

Das Syndikat ist die wohl bekannteste Verbrecherorganisation im Alpha-Quadranten und verantwortlich für zahllose Attentate und Erpressungen, Piraterie und Schmuggel. Ihre Mitglieder betreiben zudem offen oder im geheimen Dutzende von Spielhöllen und Sklavenmärkte. So abscheulich ihre Verbrechen auch sind, bereitet uns doch vor allem der Sklavenhandel Sorgen. Die Föderation hat in den vergangenen Jahrzehnten Dutzende von Sanktionen gegen das Syndikat verhängt, auch wenn diese, abhängig von der amtierenden Regierung, mal mehr, mal weniger konsequent durchgesetzt wurden.

Der Sternenflottengeheimdienst hat mehrfach versucht, das Syndikat zu infiltrieren, am Ende jedoch immer erfolglos. Unsere Agenten wurden jedes Mal enttarnt und eliminiert. Das Syndikat zieht nicht jeden in sein Vertrauen und Mitglied zu werden ist teuer, zeitaufwendig und risikoreich. Bis heute vermochte die Sternenflotte es deshalb nicht, einen verlässlichen Agenten im Syndikat zu platzieren.

Wir gehen davon aus, dass das Syndikat über erheblichen Einfluss in der orionischen Gesellschaft und Politik verfügt. Verifizieren lässt sich das nur schwer, denn sowohl Offizielle als auch Zivilisten wagen es aus Angst vor Vergeltung nicht, über das Syndikat zu sprechen. Das orionische Militär ist bestenfalls bescheiden zu nennen und verfügt nur über wenige Kriegsschiffe. Die Macht und der Einfluss des Syndikats ersetzen jedoch leicht den Wert von einem Dutzend Schiffen.

Trotz der Tatsache, dass das Syndikat die orionische Gesellschaft fest im Griff hat, existiert eine kleine Anzahl Orioner, die sich die ‚Freihändler' nennen und auf dem offenen Markt intergalaktischen Handel mit den Ferengi und anderen raumfahrenden Rassen betreiben. Manche vermuten, das Syndikat selbst hat die Freihändler als eine Fassade für ihre eigenen Aktivitäten geschaffen, um Misstrauen vorzubeugen, andere sind davon überzeugt, dass sie genau das sind, was sie vorgeben: Unabhängige Kaufleute, frei von der sonst üblichen orionischen Korruption. Während die Freihändler einige gewinnbringende Kontakte mit der Föderation geknüpft haben, zögern andere Welten aufgrund der vermuteten Beziehungen zum Syndikat, mit ihnen Handel zu treiben. Es bleibt abzuwarten, ob die Freihändler tatsächlich effektiv und unabhängig vom Syndikat operieren und es zudem auf lange Sicht vermeiden können, von ihnen übernommen oder ausgelöscht zu werden.

DIE TALARIANER

Die Talarianer und die Föderation stehen sich derzeit neutral gegenüber, auch wenn kein offizieller Vertrag geschlossen oder eine sonstige Abmachung getroffen wurde. Die Zusammenstöße der Vergangenheit wurden einander mehr oder weniger verziehen. Auch wenn die Talarianer warpfähig sind, verfügen sie derzeit verglichen mit den besten Schiffen der Föderation über weniger fortschrittliche Technik und Waffensysteme. Dennoch könnten sie eine Gefahr für unsere kleineren Erkundungsschiffe und Kreuzer darstellen. Die Talarianer greifen auf unkonventionelle Taktiken zurück, wie zum Beispiel die Sprengung eines Transportschiffs, nachdem ein nichtsahnender Gegner angelockt wurde, oder die großzügige Nutzung von Annäherungsdetonatoren. Unterschätzen Sie die Talarianer deshalb nicht.

AUSZUG AUS EINEM GEHEIMEN BERICHT DES STERNENFLOTTENGEHEIMDIENSTS

… sollten weiter unter Beobachtung bleiben. Nach eingehendem Studium der Erkenntnisse über den kürzlichen Angriff des Dominion bin ich der Meinung, dass es klug wäre, einen oder sogar mehrere Agenten in der talarianischen Gesellschaft zu platzieren. Genauer gesagt einen männlichen Agenten, da die Talarianer eine streng patriarchische Gesellschaftsordnung haben und jedem weiblichen Agenten mit großem Misstrauen begegnen würden. Das Ziel eines solchen Agenten würde darin bestehen, die talarianischen Militärtaktiken zu studieren, insbesondere ihre Guerilla-Attacken und ihre oft angewandte Taktik, sich tot zu stellen. So können wir ermitteln, ob die Sternenflotte derartige Strategien erfolgreich gegen die Jem'Hadar-Jäger des Dominion einsetzen könnte.
Wenn wir es richtig angehen, müssen wir uns nicht einmal die Mühe machen, einen Agenten einzuschleusen – manch ein talarianischer Captain zeigte sich in der Vergangenheit durchaus offen für eine Zusammenarbeit mit der Sternenflotte, zumindest unter den richtigen Umständen und für den richtigen Preis.

STERNENFLOTTENGEHEIMDIENST
AGENT J-47 ALPHA

DIE THOLIANER

Bei den Tholianern handelt es sich um eine mächtige Spezies des Alpha-Quadranten, die zu unserem Glück aufgrund ihrer ausgeprägten Fremdenfeindlichkeit extrem zurückgezogen lebt. Auch wenn die Föderation in der Vergangenheit, und sogar noch in den fünfziger Jahren diesen Jahrhunderts, mit ihnen aneinandergeraten ist, erfreuen wir uns derzeit einer neutralen Haltung. Auch die Klingonen hatten mehrere unschöne Zusammenstöße mit den Tholianern, in die oft andere Rassen mit hineingezogen wurden. Aktuelle Berichte legen nahe, dass die Tholianische Versammlung plant, einen permanenten Botschafter nach Deep Space 9 zu entsenden. Wir gehen allerdings davon aus, dass ein solcher in erster Linie dazu dienen soll, den Verkehr aus dem Gamma-Quadranten zu beobachten und nicht die Beziehungen zwischen der Föderation und den Tholianern zu verbessern. Die tholianische Technik ist mit der unseren vergleichbar und ihre einzigartigen Traktorfeld-Energienetze haben schon den Untergang so manches gegnerischen Schiffs herbeigeführt.

DIE TZENKETHI-KOALITION

Die Tzenkethi gehören zu den vielen Spezies, mit denen die Föderation in der Vergangenheit aneinandergeraten sind. Unser gemeinsamer Krieg endete bereits vor einigen Jahren und seitdem verhielten sich die Tzenkethi überwiegend ruhig, blieben in ihrem Territorium und ließen uns in Frieden. Wir beobachten sie mit ein paar Horchposten, es sieht aber so aus, als wollen sie aktuell nichts mit uns zu tun haben. Derzeit planen wir einige wissenschaftliche und kartografische Missionen nahe der Grenze zur Tzenkethi-Koalition. Sollten Sie für eine solche ausgewählt werden, dann halten Sie die Augen offen und erstatten uns über alle auffälligen Vorkommnisse Bericht.

DER BETA-QUADRANT

Der Beta-Quadrant grenzt an die Alpha- und Delta-Quadranten an und ist Heimat sowohl des Klingonischen Reiches, als auch des Romulanischen Sternenimperiums sowie vieler Welten, Außenposten und Protektorate der Föderation. Selbst heute ist der Großteil des Beta-Quadranten unbekanntes Territorium für uns und der Auftrag der Sternenflotte, neue Welten zu erforschen, zielt in großen Teilen darauf ab, tiefer in die unerforschten Gebiete vorzudringen.

Sollten Sie und Ihr Schiff für eine Mission in den Beta-Quadranten ausgewählt werden, dann ist es sehr wahrscheinlich, dass Sie irgendwann Klingonen und Romulanern begegnen. Jetzt ist also eine gute Gelegenheit, um Sie in aller Kürze über beide Reiche, ihre Bevölkerung sowie ihre Technologie zu informieren und Ihnen eine Einschätzung über die mögliche Bedrohung durch diese beiden Spezies zu geben. Ich werde darüber hinaus auch kurz auf eine weitere Macht des Beta-Quadranten eingehen, die Gorn-Hegemonie.

DAS KLINGONISCHE IMPERIUM

Unsere Allianz mit den Klingonen war noch nie besonders stabil. Sicherlich gab es viele Höhepunkte und gute Zeiten, auf der anderen Seite aber auch viel Verzweiflung und Blutvergießen. Der von den Romulanern angefachte jüngste klingonische Bürgerkrieg resultierte aus einer geschwächten Position des klingonischen Hohen Rats und hätte beinahe die Machtverhältnisse im Beta-Quadranten nachhaltig verschoben. Hätten die Romulaner und das verräterische klingonische Haus Duras erfolgreich die Kontrolle über das Klingonische Reich und ihr Militär errungen, wäre

UNSERE NEUEN NACHBARN IN DER SHACKLETON-AUSDEHNUNG

An alle meine loyalen Sub-Administratoren und Partner: Wir konnten uns an einigen Jahren des ruhigen, profitablen Wachstums innerhalb der Shackleton-Ausdehnung erfreuen, ohne jede Einmischung durch irgendwelche nennenswerten politischen oder militärischen Mächte. Abgesehen von einigen isolierten Zwischenfällen entlang der Grenze und in den Nahbereichen der Ausdehnung, konnten wir ungestört eine Machtbasis in diesem kaum erforschten Bereich des Beta-Quadranten etablieren.

Ich wende mich heute an euch, um euch zu warnen, dass dieser ‚Freifahrtschein' bald ablaufen wird. Dies ist kein Anlass für Sorge oder Verzweiflung, sondern eine Gelegenheit, unsere neu gewonnenen Muskeln spielen zu lassen. Mir sind äußerst verlässliche Geheimdienstberichte zu Ohren gekommen, die darauf hindeuten, dass sich die Vereinte Föderation der Planeten und das Klingonische Reich zusammengeschlossen haben, um tiefer in die Ausdehnung vorzudringen. Angeblich nur, um ihre jeweiligen Grenzen auszuweiten, Planeten zu beanspruchen und Ressourcen zu erschließen. Ich fürchte jedoch, es gibt einen tieferen Grund für ihre Expansion in unser Territorium, und denke, es hängt mit dem plötzlichen Erscheinen des sogenannten Dominion auf der anderen Seite des bajoranischen Wurmlochs zusammen. Die Föderation und ihre klingonischen Schoßhunde beeilen sich offenbar, Planeten zu finden, die sie entweder ihrer Ressourcen berauben oder auf denen sie sich verstecken können.

Stoßen sie jedoch tiefer in die Shackleton-Ausdehnung vor, dann werden sie an uns und unsere Messer in der Nacht geraten. Seid euch versichert, wir werden niemals gestatten, dass uns die Föderation oder aber die Klingonen unser Territorium hier abringen. Wir verfügen bereits über Agenten in der gesamten Ausdehnung und auch auf Sternbasis 354, der sogenannten ‚Narendra-Station'. Unsere Handlanger werden weiterhin die Allianz der Föderation mit den Klingonen unterwandern und sich bemühen, die fragile Balance zwischen den beiden Seiten auf der Station zu stören.

Gebt aber gut Acht, denn die Föderation hat der Station bereits drei Schiffe zugewiesen, die einzeln oder gemeinsam eine signifikante Bedrohung für unsere Bemühungen darstellen: Die *U.S.S. Venture*, die *U.S.S. Bellerophon* und die *U.S.S. Thunderchild* werden unsere neuen Nachbarn in der Ausdehnung sein und es ist nicht unwahrscheinlich, dass sich ihnen in absehbarer Zeit eine ebenso große Zahl klingonischer Kreuzer hinzugesellt. Wir müssen unsere Anstrengungen erhöhen, um an mächtigere Kriegsschiffe und erfahrene Mannschaften zu gelangen.

Zum Abschluss möchte ich euch ermutigen, eure Unternehmungen im Namen des Syndikats fortzuführen und euch darauf vorbereiten, an allen Ecken und Enden eure Bemühungen zu verstärken. Haben wir bislang noch die Freiheit genossen, hier in der Ausdehnung tun und lassen zu können, wie wir belieben, befinden wir uns nun in einer Position der Stärke. Ich autorisiere euch hiermit alle, sowohl Sub-Administratoren als auch Partner, diese Stärke auszuspielen, wann immer ihr es für richtig haltet.

Für das Syndikat!

Administrator Chellix,
Erster Aufseher der Syndikatsoperationen,
Shackleton-Ausdehnung

der Föderation mit einem Mal ein wichtiger Verbündeter abhandengekommen und sie hätte sich stattdessen gleich zwei mächtigen Feinden gegenübergesehen. Glücklicherweise wurde der Coup abgewendet und unsere Allianz mit den Klingonen hat weiterhin Bestand.

Alte Wunden benötigen jedoch am längsten, um zu heilen, und manche faulen ewig vor sich hin. Zwar hat nun Kanzler Gowron das Sagen und der Klon von Kahless dem Unvergesslichen ist zeremonieller Kaiser, unsere Geheimdienstberichte legen jedoch nahe, dass es im Reich immer noch Duras-Unterstützer gibt – inklusive seiner zwei Schwestern Lursa und B'Etor, sowie seines Sohnes Toral. Und selbst im Hohen Rat der Klingonen gibt es Kräfte, die mit dem Haus Duras zusammenarbeiten sollen. Wir vermuten, dass ein einzelner ausreichend kräftiger Funke am richtigen Ort zur richtigen Zeit genügt, um einen weiteren Bürgerkrieg zu entfachen. Dieser könnte dann durchaus das Ende für die Allianz mit den Klingonen bedeuten.

Ein Ende des Bündnisses würde beinahe unweigerlich zu neuen Auseinandersetzungen führen und die Föderation ist derzeit für eine direkte Konfrontation mit den Klingonen schlecht aufgestellt. Nachdem wir in den letzten Jahrzehnten viele wissenschaftliche und technologische Errungenschaften miteinander ausgetauscht haben, sind unsere Flotten einander nahezu ebenbürtig, zumindest solange wir die Tarntechnologie außen vor lassen. Die Föderation verzichtet grundsätzlich auf diese Technologie, die Klingonen jedoch haben keine solchen Hemmungen. Unsere Projektionen zeigen, dass eine längere militärische Auseinandersetzung zwischen den Klingonen und der Föderation in signifikanten Verlusten auf beiden Seiten resultieren würde, sowohl was Leben als auch materielle Schäden angeht. Danach wären sowohl die Föderation als auch das Reich lohnende Ziele für andere Spezies. Das letzte, was wir derzeit gebrauchen können, ist einen Kampf mit den Klingonen zu beginnen, während das Dominion an unsere Tür klopft und die Romulaner Tag und Nacht im Hintergrund lauern.

Wenn wir Extremszenarien außer Acht lassen, sind die Klingonen derzeit aber unsere Verbündeten und sehr zuverlässige noch dazu. Klingonen sind mehr als einmal der Sternenflotte zur Hilfe geeilt, und wir zu der ihren. Das Offiziersaustauschprogramm zwischen der Sternenflotte und der Klingonischen Verteidigungsstreitmacht ist weiterhin aktiv, wenn auch nicht mehr ganz so rege wie in den 2360er Jahren. Möglicherweise wird ein klingonischer Offizier auch auf Ihrem

Schiff eine Zeitlang dienen. In diesem Fall sollten Sie ihn wie einen Verbündeten behandeln, dem wir voll vertrauen können. Wir arbeiten auch in der Shackleton-Ausdehnung eng mit den Klingonen zusammen, ein kaum erschlossener Bereich der Galaxis, der erst seit kurzem systematisch von der Sternenflotte erforscht wird. In den kommenden Monaten werden wir mit unseren klingonischen Alliierten gemeinsame Expeditionen in die Ausdehnung planen.

Überraschenderweise ist über den Klingonischen Geheimdienst nur sehr wenig bekannt. Seit jeher hält man ihn im Vergleich zu Eliteorganisationen wie dem Tal Shiar, dem Obsidianischen Orden und dem Sternenflottengeheimdienst für eine Fußnote. Der Klingonische Geheimdienst ist entweder der effizienteste Dienst seiner Art, da wir kaum etwas über ihn in Erfahrung bringen konnten, oder der schlechteste, da er keinen besonderen Ruf zu genießen scheint. Dies mag daher kommen, dass die Klingonen zu jeder Zeit den direkten Weg bevorzugen und es nicht für ehrenvoll halten, aus den Schatten heraus zu agieren. Es ist dennoch klug, hellhörig zu werden, wenn Sie Klingonen an Orten bemerken, an denen sie nicht aktiv sein sollten.

Befassen wir uns nun mit den Beziehungen der Klingonen zu anderen Spezies. Da sie von Natur aus eine Kriegerrasse sind, gab es in ihrer Vergangenheit etliche Zusammenstöße oder gar Kriege mit so gut wie jeder Spezies des Alpha- und Beta-Quadranten – vielleicht sogar mehr, als wir ahnen, da Klingonen nicht gerade offen mit bestimmten Abschnitten ihrer Geschichte umgehen. Die Klingonen sind mehrfach mit den Breen aneinandergeraten, können die Ferengi nicht sonderlich leiden und würden nur zu gerne einige der cardassianischen Außenposten und Welten in Reichweite zu ihrem Territorium ihr Eigen nennen. Ohne den Friedensvertrag zwischen der Föderation und dem Reich könnte ein militaristisch denkender klingonischer Kanzler durchaus auf stärkere Expansion drängen. Der Sternenflottengeheimdienst hält ein solches Szenario allerdings für unwahrscheinlich, zumindest solange Gowron Kanzler ist.

Nur kurz nach der Entdeckung des stabilen Wurmlochs in der Nähe von Bajor haben die Klingonen in aller Eile Forschungsteams und Transportschiffe hindurch geschickt, um selbst mit der Erkundung des Gamma-Quadranten zu beginnen. Eines dieser Schiffe, die *I.K.S. Toh'Kaht*, explodierte direkt nach der Rückkehr aus dem Gamma-Quadranten aufgrund von Sabotage. Der Vorfall schreckte die Klingonen aber nicht davon ab, weitere Schiffe durch das Wurmloch zu schicken. Öffentlich verkünden die Klingonen, dass sie den Gamma-Quadranten ebenso wie die Föderation erforschen, manche glauben aber, dass die Klingonen eigene Pläne haben und diese auch direkt unter unserer Nase verfolgen.

Aufgrund der wachsenden Bedeutung von Deep Space 9 für die Politik des Alpha-Quadranten haben sich unsere Diplomaten bemüht, die Anfragen des Reichs, eine klingonische Präsenz auf der Station einzurichten, im Keim zu ersticken. Bislang waren ihre Bemühungen erfolgreich, es mag aber sein, dass wir im Interesse unserer guten Beziehungen doch noch einen oder mehrere Klingonen dort stationieren müssen.

DAS ROMULANISCHE STERNENIMPERIUM

Das Romulanische Sternenimperium ist der heutzutage vielleicht bedeutendste Gegner der Föderation. Unsere beiden Völker schauen auf eine lange Geschichte der Auseinandersetzungen zurück, entweder in direkten Schlachten oder in einem anhaltenden ‚Kalten Krieg'. Es gab zwar eine Zeit, in der sich die Romulaner auf ihre Seite der Neutralen Zone zurückzogen, in den frühen sechziger Jahren dieses Jahrhunderts beschlossen sie jedoch, uns wieder an ihre Anwesenheit zu erinnern. Seitdem stellen sie eine konstante Bedrohung für die Föderation und das Gleichgewicht der Kräfte in Alpha- und Beta-Quadrant dar.

Die Romulaner haben gemeinsame Grenzen sowohl mit der Föderation als auch den Klingonen und befinden sich in Reichweite zu den Cardassianern und einer Reihe anderer einflussreicher Spezies und Nationen. Sehr wahrscheinlich ist ihr Geheimdienst, der Tal Shiar, gerade deswegen so effektiv und erfahren – sie haben mehr als genug Gegner, die sie infiltrieren und ausspionieren können. Der Tal Shiar ist der wohl berüchtigste Geheimdienst im Beta-Quadrant und stellt zudem auch noch eine separate militärische Macht dar. Das romulanische Militär ist bereits eine enorme Bedrohung, der Tal Shiar verfügt jedoch über seine eigenen Kriegsschiffe und verwendet diese auch für rasche, effiziente Schläge, wenn es notwendig sein sollte.

INTERNES KOMMUNIQUÉ DES TAL SHIAR

Mein sehr geschätzter Vizevorsitzender Vreenak,

ich schreibe Ihnen heute mit großen Befürchtungen im Herzen, und mit der größten Sorge für unser glorreiches Imperium. Meine Kontakte in den inneren Rängen des Senats berichteten mir, dass eine streng geheime Bitte der Föderation, ihnen eine unserer Tarnvorrichtungen auszuleihen, nicht nur in Betracht gezogen, sondern sogar abgesegnet wurde! Ich vermag in diesem Wissen nicht dabei zu stehen, ohne Protest einzulegen.

Nach meinem Verständnis ist unser aktueller Standpunkt, die Lage zwischen der Föderation und der neuen Bedrohung durch das Dominion zu beobachten. Ich glaube nicht, dass es richtig wäre, die Föderation in irgendeiner Form zu unterstützen – sollen sie doch diese Schlacht austragen. Wir müssen lediglich zusehen und abwarten, wie sich die beiden Spezies bekämpfen, um am Ende unseren Nutzen aus dem zurückbleibenden Trümmerhaufen zu ziehen. Einem langjährigen Feind eine unserer wertvollsten technologischen Errungenschaften auszuhändigen, ist ein Betrug an allem, für das unsere romulanischen Brüder und Schwester in den vergangenen hundert Jahren und länger gekämpft haben. Warum nur zieht der Senat eine solche Bitte überhaupt in Betracht?

Ich vertraue darauf, dass Sie, in Ihrer Funktion als Vize-Vorsitzender des Tal Shiar und mit Ihren Sitzen in mehreren einflussreichen Ausschüssen, diese Entscheidung nachdrücklich anfechten werden und den Senat ermutigen, seinen voreiligen und unüberlegten Entschluss wieder rückgängig zu machen. Meine treuen Agenten und ich stehen bereit, Sie zu jeder Zeit dabei zu unterstützen.

Jolan tru, Vorsitzender.
Commander Sela

Seit der ersten Begegnung der Föderation mit den Romulanern folgt ihre Außenpolitik demselben Muster: Sie bemühen sich intensiv, Allianzen zwischen ihren Gegnern von innen zu zerstören. Was sie nicht durch Unterwanderung zerbrechen können, zerschmettern sie durch entschlossene Militärschläge. Ihre Tarntechnologie ist sehr effektiv, wenn auch nicht unfehlbar, und wird von ihnen seit Jahrzehnten mit großem Erfolg gegen die Föderation und die Klingonen eingesetzt. Ihre Waffen, Verteidigungsschilde und Antriebe befinden sich auf einem vergleichbaren technischen Stand wie die unseren. Gehen Sie also immer davon aus, dass jeder Kampf mit einem romulanischen Kreuzer ein knapper Schlagabtausch sein wird.

Die Romulaner sind nicht bereit, die guten Beziehungen zwischen der Föderation und den Klingonen zu akzeptieren und haben mehr als einmal direkt oder indirekt versucht, die Allianz zu sabotieren. Ihr letzter Versuch – die Unterstützung des Hauses Duras und Auslösung des klingonischen Bürgerkriegs – führte beinahe zu dem gewünschten Erfolg. Auch wenn ihr Vorhaben abgewehrt wurde, zeigen die Geheimdienstberichte, dass die Romulaner unbeirrt weiter ihr Ziel verfolgen und bereits an ihrem nächsten Plan feilen, die Beziehungen zwischen der Föderation und dem Klingonischen Reich zu destabilisieren. Zum jetzigen Zeitpunkt können wir noch nicht sagen, wie die Romulaner das überraschende Auftreten des Dominion einstufen, seien Sie sich aber sicher, dass unsere Agenten sehr genau darauf achten, wie die Romulaner auf die Aktionen des Dominion reagieren werden.

Trotz der langjährigen Animositäten zwischen dem Sternenimperium und der Föderation gab es in den vergangenen Jahren mehrere Begebenheiten, die Anlass zu der Hoffnung gegeben haben, dass sich unser Verhältnis doch noch bessern könnte. Die *U.S.S. Enterprise-D* unter dem Kommando von Captain Jean-Luc Picard traf mehrfach entlang der Neutralen Zone mit den Romulanern zusammen. Auch wenn einige dieser Zusammenstöße entweder in einem Unentschieden oder einer taktischen Niederlage endeten, geben uns andere Anlass zur Hoffnung – insbesondere Picards Verwicklung mit Botschafter Spock und dessen Bemühungen, die Vulkanier und Romulaner wieder zu vereinen. Auch wenn der romulanische Senat die Wiedervereinigungsbewegung öffentlich verurteilt und alle ihre Mitglieder jagen lässt, vermutet der Sternenflottengeheimdienst, dass im Stillen dennoch einige Senatoren mit ihr sympathisieren. Auf lange Sicht ist eine Wiedervereinigung daher vielleicht doch noch möglich. In seiner Weisheit spielt Spock hier auf Zeit und es bleibt abzuwarten, welche Früchte seine Bemühungen tragen. Eine solche Wiedervereinigung von Vulkaniern und Romulanern würde das Gleichgewicht der Kräfte im Alpha- und Beta-Quadranten nachhaltig beeinflussen. Der Sternenflottengeheimdienst eruiert derzeit, welche anderen raumfahrenden Spezies negativ auf einen solchen Schritt reagieren könnten und sogar versuchen würden, die Bewegung zu sabotieren. Wie immer, wenn wir von den Romulanern sprechen, ist Abwarten, Geduld und Wachsamkeit vonnöten.

DIE GORN-HEGEMONIE

Nach einem ersten gewalttätigen Zusammenstoß zwischen den Gorn und Captain James T. Kirks *Enterprise* entwickelten sich die Hegemonie und die Föderation zu gelegentlichen Partnern. Ihre Technologie ähnelt der unseren, insbesondere nach einigen Technologieaustäuschen in den letzten hundert Jahren, allerdings wird die Hegemonie an schierer Größe von der Föderation bei weitem übertroffen. Der Geheimdienst hat aber erfahren, dass die Gorn auch Verbindungen zum Orion-Syndikat und der Ferengi-Allianz pflegen. Sollte es jemals zum Bruch mit ihnen kommen, dann könnte aus Freunden sehr schnell ein teuflischer Gegner werden.

ANDERE BEDROHUNGEN FÜR DIE FÖDERATION

Auch jenseits des Alpha- und Beta-Quadranten lauern Gefahren für das Wohl der Föderation. Wir werden hier nun einige der mächtigeren und unheilvolleren Bedrohungen besprechen.

DIE BORG

Die Borg, der mächtigste und gefährlichste Gegner, dem sich die Föderation und die Sternenflotte jemals gegenüber gesehen haben, verhalten sich seit fast einem Jahr ruhig. Ihr letzter Vorstoß in den Föderationsraum erfolgte vor etwas mehr als einem Jahr, als Borg unter Führung des Soong-Typ-Androiden Lore in die Föderation eindrangen, aber durch die heldenhaften Anstrengungen der Crew der *Enterprise-D* abgewehrt werden konnten.

Die Föderation hat eine Reihe neuer Sonden ausgesendet und Horchposten installiert, die dafür gedacht sind, uns vor einer möglichen weiteren Borg-Invasion zu warnen. Bislang sind uns die Borg immer einen Schritt voraus gewesen, deshalb hoffen wir, dass uns diese Maßnahmen als Frühwarnsystem genug Vorlaufzeit geben, wenn sie einen erneuten Versuch starten, in unser Territorium einzudringen.

Und damit wir uns nicht falsch verstehen, Captain: Die Borg werden zurückkehren. Die Geheimdienste der Föderation, der Romulaner, der Klingonen und der Cardassianer stimmen (überraschenderweise) darin überein, dass die Borg erneut versuchen werden, die Spezies des Alpha- und Beta-Quadranten zu assimilieren, nachdem sie nun genau wissen, wo wir zu finden sind und was wir ihnen zu bieten haben. Auch wenn die Föderation während der letzten Angriffe der Borg am härtesten getroffen wurde, haben sowohl die Klingonen als auch die Romulaner Verluste hinnehmen müssen, ebenso wie viele weitere Spezies.

Etwas Gutes ist aber dennoch aus den Borgangriffen der Vergangenheit entstanden, haben sie doch die Ingenieure und Wissenschaftler der Sternenflotte gezwungen, beim Raumschiffdesign neue Wege zu gehen. Mehrere neue Schiffsklassen befinden sich derzeit auf den Reißbrettern und in den Trockendocks, oder werden sogar bereits in Dienst genommen, wie die *Akira*-, *Intrepid*-, *Norway*-, *Saber*-, *Sovereign*- und *Steamrunner*-Klassen. Möglicherweise wird Ihnen ja schon bald eines dieser Schiffe zugewiesen. Sie alle wurden nach der ersten Borg-Invasion und der Schlacht von Wolf 359 entwickelt und nutzen Technologien, die aufgrund der Bedrohung durch die Borg erforscht wurden. Hoffentlich gelingt es der Sternenflotte, ausreichend viele dieser Schiffe zu bauen, mit Mannschaften zu versehen und in Dienst zu stellen, bevor die Borg zurückkehren.

DAS DOMINION

Die Entdeckung des stabilen Wurmlochs nahe Bajor war sicherlich ein wissenschaftlicher Meilenstein, es fungiert aber auch als ein Portal zu einem ganzen Quadranten voller Herausforderungen und Bedrohungen. Der Sternenflottengeheimdienst analysiert immer noch die Daten, die von den Sternenflottenoffizieren auf Deep Space 9 und anderen erlangt werden konnten. Es ist aber offensichtlich, dass das Dominion des Gamma-Quadranten, eine Organisation, deren Größe und Stärke uns immer noch unbekannt ist, eine deutliche und unmittelbare Gefahr für die Föderation und andere Zivilisationen des Alpha- und Beta-Quadranten darstellt.

Unsere Diplomaten arbeiten rund um die Uhr daran, die Bedenken einiger Föderationsmitglieder und unabhängiger Welten wie Bajor zu zerstreuen. Die Zerstörung der Kolonie New Bajor im Gamma-Quadranten lässt sich sicherlich als kriegerischer Akt auffassen, es scheint unseren Diplomaten aber zu gelingen, den Zwischenfalls als Protest des Dominion gegen das Eindringen des Alpha-Quadranten in ihr Territorium darzustellen. Niemand weiß, was am Ende dabei herauskommen wird, bereiten Sie sich aber darauf vor, kritische Fragen beantworten zu müssen, wenn Sie sich jemals in einer Diskussion über das Dominion und ihrer möglichen nächsten Schritte wiederfinden.

Die Sternenflotte verfügt bedauerlicherweise über nur wenige verlässliche Informationen in Bezug auf das Dominion und seinen Aufbau. Wir wissen, dass es sich offenbar um eine Organisation handelt, die hunderte von Welten umfasst und von einer Gruppe geführt wird, die sich die ‚Gründer' nennt. Wir wissen noch weniger über diese Gründer als über das Dominion selbst. Die Vorta sind eine der Spezies, die dem Dominion angehören, und sie scheinen die Funktion von Anführern und Diplomaten zu erfüllen. Viele von ihnen kommandieren Einheiten der Stoßtruppen des Dominion, die von den Jem'Hadar gebildet werden. Die Jem'Hadar sind erbitterte Krieger, kampfeslustig und furchteinflößend in der Schlacht. Die Klingonen betrachten sie als würdige Gegner, was uns nicht gerade ruhiger schlafen lässt.

Wir wissen, dass sich das Dominion Welten durch eine Mischung aus Diplomatie, Drohungen und in manchen Fällen sogar Invasion einverleibt. Gerüchten zufolge sind sie gewillt, ganze Bevölkerungen auszulöschen, um ein Exempel für andere zu statuieren. Es scheint so, dass sie, wann immer Diplomatie nicht mehr ausreicht, die Jem'Hadar aussenden, um die Bevölkerung gefügig zu machen oder die Bewohner eines Planeten oder einer Kolonie auszulöschen. Es heißt auch, das Dominion wäre wissenschaftlich weiter fortgeschritten als wir und solle sogar in der Lage sein, tödliche Viren herzustellen. Die Quellen dieser Gerüchte sind unzuverlässig, das Sternenflottenkommando nimmt sie aber genau so ernst wie alle anderen Gerüchte über das Dominion. Der Erste Medizinische Offizier von Deep Space 9, Lieutenant Julian Bashir, war vor kurzem in der Lage, einen Jem'Hadar-Soldaten zu studieren, während dieser von einem Kind zum Erwachsenen heranreift. Die von ihm gesammelten Daten wurden an diverse Abteilungen der Sternenflotte weitergeleitet und werden derzeit in der Hoffnung ausgewertet, neue Erkenntnisse daraus zu gewinnen.

Außerdem arbeiten Geheimdienst und Ingenieurkorps der Sternenflotte daran, alle taktischen und technischen Informationen auszuwerten, die sie über das jüngste

Eindringen des Dominion in den Alpha-Quadranten und die Schlacht sammeln konnten, in der wir das *Galaxy*-Klasse-Schiff *U.S.S. Odyssey* mitsamt des Großteils ihrer Mannschaft verloren. Dass es einer kleinen Gruppe von Angriffsschiffen des Dominion gelang, eines der mächtigsten Schiffe unserer Flotte zu zerstören, hat auf allen Ebenen der Sternenflotte und der Föderation Alarmsirenen schrillen lassen. Wenn ein paar kleine Schiffe eines unserer besten ausschalten können, dann ist gar nicht auszudenken, was eines ihrer Schlachtschiffe vermag, sofern solche existieren.

Der Sicherheitsrat der Föderation hat mehrere Sondersitzungen zusammengerufen, um das ‚Dominion-Problem' zu diskutieren. Bislang konnte man sich aber noch nicht auf eine formelle Entgegnung einigen. In den kommenden Monaten werden wir sicher mehr über die Bedrohung durch das Dominion erfahren und wie wir dagegen vorgehen. Sternenflotteningenieure untersuchen bereits die Phasenpolaronstrahlen der Jem'Hadar, um herauszufinden, wie wir die Schildtechnologie der Föderation anpassen müssen. Außerdem wurde einer unserer ‚Borg-Knacker'-Prototypen, die *U.S.S. Defiant*, aus dem Lager geholt, dienstbereit gemacht und Deep Space 9 zugewiesen. Ihre Präsenz auf der Schwelle zum Gamma-Quadranten soll die Nachricht aussenden, dass wir die Bedrohung durch das Dominion ernstnehmen.

Führt eine Ihrer Missionen Sie in der Zwischenzeit in die Nähe des bajoranischen Sektors oder gar in den Gamma-Quadranten, dann stellen Sie sicher, dass Sie und Ihre Crew auf die unkonventionellen Taktiken des Dominion vorbereitet sind. Ein detaillierter Sicherheitsbericht wird Ihnen und Ihren Führungsoffizieren noch zur Verfügung gestellt, ebenso wie umfangreiche medizinische Informationen über die Jem'Hadar, sobald Dr. Bashirs Bericht vollständig analysiert wurde. Außerdem erhalten Sie noch eine geheimdienstliche Instruktion über die Gefahren eines prognostizierten Vordringens des Dominions, sollte dieses jemals versuchen, im Alpha-Quadranten Fuß zu fassen. Ein solcher Schritt würde in einer Machtverschiebung resultieren, die die Existenz der Föderation selbst in Frage stellt und muss deshalb, sofern möglich, abgewehrt werden.

DAS TERRANISCHE IMPERIUM

Als gäbe es nicht bereits genug Herausforderungen in unserem Universum und unserer Realität, müssen wir uns nun auch noch mit einem Paralleluniversum befassen. Der Sternenflottengeheimdienst bezeichnet es immer noch als die ‚Terranisches Imperium-Parallele'. Dieses Universum wurde uns erstmals bekannt, als Captain Kirk und seine Offiziere es im Jahre 2267 entdeckten. Zwar dachten wir, es handelt sich um einen isolierten Zwischenfall, jüngste Ereignisse auf Deep Space 9 haben aber bestätigt, dass dieses Paralleluniversum immer noch Grund zur Sorge und eine Bedrohung für die Föderation darstellt.

Aktuell sind die Klingonen und Cardassianer des Paralleluniversums miteinander alliiert und eroberten gemeinsam mit ihren Verbündeten, den Bajoranern, das Terranische Imperium. Die Menschen wurden versklavt, es ist aber eine terranische Widerstandsbewegung aktiv, die über Technologien verfügt, mit deren Hilfe sie in unser Universum ‚übersetzen' können. Laut den vorliegenden Berichten sind ihre Fähigkeiten hierzu derzeit limitiert, doch wenn es ihnen einmal gelungen ist, dann werden sie es auch öfter tun. Wir müssen aufmerksam bleiben und auf Doppelgänger und andere, sich ungewöhnlich verhaltende Individuen achtgeben. Wir können es uns nicht erlauben, die Entwicklung dieses anderen Universums noch mehr zu beeinflussen als wir es bereits getan haben und müssen sichergehen, dass unsere Realität vor einer Kontamination durch die andere Seite des Spiegels geschützt ist.

Die vorliegenden Berichte zeigen, dass sich dieses Paralleluniversum in einem kontinuierlichen Zustand des Konflikts befindet, und das Letzte, was die Föderation derzeit gebrauchen kann, ist die Eröffnung einer weiteren Front. Treffen Sie oder Ihre Offiziere auf Agenten oder Technologie aus diesem Paralleluniversum, dann sorgen Sie um jeden Preis dafür, den Kontakt zu begrenzen und die Bedrohung einzudämmen.

DIE Q

Eine weitere Spezies, die vom Sicherheitsrat der Föderation als Bedrohung eingestuft wird, sind die Wesen, die uns als Q bekannt sind. Es handelt sich dabei um eine schier allmächtige Rasse, die in einer anderen Dimension lebt, die sie als das ‚Q-Kontinuum' bezeichnen. Die meisten unserer Interaktionen mit den Q drehten sich um ein bestimmtes Mitglied ihrer Spezies, das ein ungewöhnliches Interesse an Captain Jean-Luc Picard zeigt. Der Sternenflottengeheimdienst hofft, dass dieser Q der einzige neugierige Abgesandte seiner Art bleibt, hat er allein doch schon zahlreiche übermächtige Fähigkeiten demonstriert, denen die Föderation nichts entgegenzusetzen hätte.

WEITERE UNGEWÖHNLICHE ODER WUNDERSAME BEDROHUNGEN

Als wäre das bisher Gesagte nicht schon Herausforderung genug, muss ich betonen, dass der Weltraum, trotz seiner scheinbaren Leere, recht voll ist: Fremdartige Sonden, Weltraumanomalien, Zeitverzerrungsfelder, uralte und mächtige Zivilisationen, die von der Geschichte vergessen wurden, Energiematrizen, allmächtige und allwissende Wesen jeder Art, Portale zu fremden Dimensionen und Realitäten, stabile und instabile Wurmlöcher zu anderen Quadranten oder gar anderen Galaxien, und noch weitere unbekannte Phänomene, die sich kaum beschreiben oder erklären lassen, warten dort draußen auf Sie. Zahllose Schiffe von vielen Spezies sind auf derartige Bedrohungen gestoßen und gingen an diese Mysterien des Weltraums verloren. Erforschung ist eine Aufgabe für die Mutigen, die Furchtlosen und die Neugierigen, und genau deshalb wird die Sternenflotte hier immer vorweggehen.

AUF DEM WEG INS UNBEKANNTE

Wie ich anfänglich bereits erwähnte, wurde der Großteil unserer Galaxis noch gar nicht erforscht. Sogar in unserer Nachbarschaft, im Alpha- und Beta-Quadranten, existieren viele nicht kartographierte Regionen, sowie Weltraumanomalien und Phänomene, die erst noch katalogisiert und untersucht werden müssen. Jeder Sektor könnte unvorstellbare Ressourcen und Entdeckungen bereithalten, oder aber eine feindlich gesinnte Spezies, die nur zu gerne die Föderation und unsere Lebensart zerstören möchte. Dennoch wird die Föderation, trotz der Herausforderungen durch das Dominion, die Borg, die Cardassianer, die Romulaner und so viele andere, weiterhin den Weltraum erforschen. Wir werden unsere Suche niemals beenden und weiter mutig in das Unbekannte vordringen. Viel Glück, Captain! Ich wünsche Ihnen und Ihrer Mannschaft günstige Winde und eine ruhige See.

DIE VEREINTE FÖDERATION DER PLANETEN

FRÜHE GESCHICHTE

MEMORY ALPHA
KULTURELLES UND WISSENSCHAFTLICHES ARCHIV
VEREINTE FÖDERATION DER PLANETEN

ZUGRIFF GEWÄHRT

LOGIN: 4-7-ALPHA-TANGO

72180	72372	6974	69784	86850
27240	28220	69683	79785	47444
28378	28474	93659	89684	86
92765	38373	90274	79583	48463
7446	38374	85739	78463	9884
97821	20573	798	37454	584T3
55638	66942	6878	77453	37563

LASS MICH HELFEN

5. März 1930

Liebes Tagebuch,
in den vergangenen Wochen wurde mein Leben auf wundersame Weise mit sehr interessanten Menschen angefüllt. Der neueste, ich denke, ich habe dir bereits von ihm berichtet, ist ein Mann namens Leonard McCoy. Nicht die Art Mensch, die wir hier normalerweise zu Gesicht bekommen, dennoch stolperte er halbtot in die Mission hinein. Zunächst dachte ich, er hätte schlechten Schwarzgebrannten zu sich genommen, doch einige der Dinge, die er gesagt hat, haben mich eines Besseren belehrt.

Er redet wie der junge Mann, mit dem ich so viel Zeit verbracht habe, James – nein, Jim, er bat mich, ihn Jim zu nennen. Ich gebe zu, dass Jim mir immer noch ein Rätsel ist. Er ist ganz und gar nicht wie die anderen in der Mission. Wenn ich über Frieden spreche und eine Zukunft ohne Krieg oder Hass, verdreht er nicht die Augen. Er nickt, so als glaubt er ebenfalls an meine Vision. Er scheint die Zukunft sogar noch klarer zu sehen als ich. Das wird es auch sein, was mich von Beginn an angezogen hat.

Er und sein Freund, Mr. Spock, haben sich ganz sicher irgendwelchen Ärger eingefangen, auch wenn er nicht darüber sprechen will. Ich bat ihn, mich helfen zu lassen, und er schmunzelte. Er erzählte mir, dass in einhundert Jahren jemand empfehlen wird, „Lass mich helfen“ den Worten „Ich liebe dich“ den Vorzug zu geben, und ich verstehe, warum das wahr werden könnte. Ich denke, ich mag den zweiten Satz immer noch mehr als den ersten, auch wenn ich der Meinung bin, dass sie beide im Grunde nur zwei Wege sind, dasselbe auszudrücken.

Da war etwas in seinen Augen, als wir über all diese Dinge redeten, was mich glauben ließ, dass er ebenso fühlt wie ich. Heute Nacht will er mich ins Filmtheater einladen (wenn ich ehrlich bin, werden wir wohl getrennt zahlen, da keiner von uns besonders viel Geld hat). Doch ich habe seine drei Worte ausgesprochen und er lächelte darüber. Es mag vielleicht dreist sein, doch nach dem Film werde ich wohl meine drei Worte sagen. Einer von uns beiden muss schließlich den ersten Schritt machen.

Bis dahin, liebes Tagebuch!

ARCHIVIERTER TAGEBUCHEINTRAG

THEMA: ERDGESCHICHTE DES SPÄTEN 20. JAHRHUNDERTS, LEKTION 26

STERNENFLOTTENAKADEMIE, PROFESSOR WEBB

„Die Eugenischen Kriege sind ein dunkler Punkt in der Erdgeschichte. Auch die Großen Kriege genannt, wurden sie zwischen 1992 und 1996 ausgetragen. Kurz zuvor gab es Versuche, die Menschen durch genetische Manipulation und selektive Züchtung aufzuwerten. Das Resultat waren die Augments – Individuen mit großer Kraft und ebenso herausragendem Intellekt. Auch wenn die Aufzeichnungen über jene Epoche lückenhaft sind, wissen wir, dass es nur wenige von ihnen brauchte, um die Kontrolle über mehrere Länder und Nationen zu übernehmen. Sie behaupteten, der Welt Ordnung gebracht zu haben, doch wie die Geschichte zeigt, resultieren solche Behauptungen für gewöhnlich immer in Widerstand. Und auch dieses Mal kam es zur Revolution. Die meisten Augments wurden getötet. Manche fielen Auseinandersetzungen unterschiedlicher interner Fraktionen zum Opfer, andere starben in den Kriegen und Aufständen, mit denen sich die normalen Menschen ihrer Herrschaft widersetzten.

Khan Noonien Singh war eine Naturgewalt. Im Jahr 1992 regierte er bereits über ein Viertel des Planeten. Er vollbrachte etwas, was nur wenige Augments geschafft hatten: Andere seiner Art dazu zu bringen, ihm in geradezu religiösem Eifer zu folgen. Sie vertrauten ihm und folgten ihm ohne Zögern. Sein Stellvertreter, ein Mann namens Joachim, zeichnete den Werdegang Khans auf und erzählte davon, wie er zunächst versuchte, ein gütiger Herrscher zu sein. Laut Joachim sorgte sich Khan um das Wohl seiner Leute und achtete darauf, dass jeder unter seiner Herrschaft genug zu Essen und medizinische Versorgung erhielt. Am Ende revoltierten seine Untertanen jedoch, da sie doch nicht so viele Rechte abgeben wollten, und Khan war gezwungen, den Aufstand niederzuschlagen.

Wir wissen, dass Khan am Ende der Eugenischen Kriege ein Schläferschiff kaperte, die *S.S. Botany Bay*, und mit ihr die Erde verließ. 84 seiner Anhänger schlossen sich ihm in der Hoffnung an, einen Planeten zu finden, der ihnen eine neue Heimat bieten könne. Wir können nur mutmaßen, was geschehen wäre, wenn die *Enterprise* im Jahre 2267 die *Botany Bay* nicht nach zwei Jahrhunderten im All treibend aufgefunden hätte.

Es zeichnet Khan und die Augments, die ihm folgten, aus, dass sie dank ihrer genetischen Aufwertung und ihres Intellekts in ihrem späteren Exil auf Ceti Alpha V überleben konnten, nachdem sich seine Umlaufbahn aufgrund der Zerstörung von Ceti Alpha VI dramatisch veränderte. Die Mannschaft der *U.S.S. Reliant* entdeckte die Überreste der *Botany Bay* und traf Khan bei Sternzeit 8130. Khan und seine Anhänger übernahmen problemlos die *Reliant*, setzten die Mannschaft aus, stahlen wissenschaftliche Geheimnisse von Regula Eins und töteten die dort stationierten Wissenschaftler. Wieder einmal war es die *U.S.S. Enterprise*, die ihm Einhalt gebot. Welche Pläne Khan andernfalls noch verfolgt hätte, bleibt spekulativ.“

VORTRAG AN DER STERNENFLOTTENAKADEMIE

ARES IV-KOMMANDANT VERSCHOLLEN, WIRD NACH BIZARREM UNFALL FÜR TOT GEHALTEN

5. NOVEMBER 2032
ERIC CONE, KORRESPONDENT FÜR WELTRAUM UND LUFTFAHRT
CYGNUS MEDIA WORLDWIDE

Kennedy Space Center, Florida – Offizielle Stellen der NASA haben bestätigt, dass Lieutenant John Kelly, Leiter der *Ares IV*-Expedition, auf dem Weg zum Mars verschwand. Es wird davon ausgegangen, dass er einem Unfall zum Opfer fiel, als sich das Kommandomodul des Schiffs im Orbit des Roten Planeten befand. Der Zwischenfall ereignete sich ungefähr 17:52 Uhr Eastern Standard Time und es wird davon ausgegangen, dass irgendeine Form von Raumanomalie beteiligt war, die in Kontakt mit dem *Ares IV* Kommandomodul kam. Mitschnitte der Kommunikation zwischen Kelly und den zwei übrigen Astronauten auf der Oberfläche des Mars lassen vermuten, dass er nach Entdeckung der Anomalie erfolglos versuchte, das Modul in Sicherheit zu bringen. Satelliten im Orbit des Mars konnten nicht bestätigen, ob das Schiff zerstört oder aber irgendwie von dem mysteriösen und immer noch unidentifizierten Objekt mitgerissen wurde.

„Unsere Ermittlungen stehen erst am Anfang“, erklärte NASA-Direktorin Amy Session früher am Abend während einer Pressekonferenz einer Gruppe Journalisten. „Wir werden aber weiterhin alles tun, was wir können, bis wir wissen, was mit Lieutenant Kelly geschehen ist.“

Session erinnerte die Reporter daran, dass es ebenso wichtig ist, die Astronauten Rose Kumagawa und Andrei Novakovich zu retten. Beide sitzen immer noch am Landeplatz der *Ares IV* fest und erwarten die Ankunft des Raumfahrzeugs *Theseus*, das in fünf Tagen im Orbit des Mars erwartet wird. Ihre Rettung wird sicherlich viele der offenen Fragen beantworten.

Bis dahin betrauert die Welt wieder einmal den tragischen Tod eines weiteren Astronauten und Helden, Lieutenant John Kelly.

ARCHIVIERTER NACHRICHTENBERICHT

SOLKAR, CAPTAIN DER T'PLANA-HATH

„Die Entdeckung einer Warpsignatur im Sol-System kam unerwartet. Wir befanden uns zu diesem Zeitpunkt am äußeren Rand des Systems, um wie befohlen ein Subraumüberwachungsrelais zu installieren, das andorianische Flottenbewegungen beobachten kann. Die Enthüllung, dass die Erde nun zu Warpreisen imstande war, ließ nur eine logische Schlussfolgerung zu: Ein erster Kontakt musste hergestellt werden, um sicherzustellen, dass die Menschen und ihr Sonnensystem im Einflussbereich der Vulkanier verbleiben, anstatt eine potenzielle zukünftige Allianz zwischen der Erde und den Andorianern und damit ein strategisches Ungleichgewicht zu riskieren.

Die Entdeckung, dass die Erde keine zentrale planetare Autorität besitzt, erschwerte das Vorhaben. Der Startplatz des Warpschiffs, den wir als Landeplatz auswählten, war nicht viel mehr als ein Außenposten. Der Mensch, der sich für die Entwicklung ihres Warpantriebs verantwortlich zeichnete, Cochrane, erwies sich als ein unzweifelhaft sehr talentierter Ingenieur, im Rückblick aber auch als ein typisches Exemplar seiner Spezies: Undiszipliniert, unbeherrscht und höchst unlogisch."

PERSÖNLICHES LOGBUCH

HUR'Q SCHIFF

Colonel,
Agent Feuervogel hier. Sieben Monate verdeckter Operationen nach der Totenwache der *Klothos* liegen nun hinter mir, und gäbe es nicht mein Pflichtbewusstsein, ich wäre wohl wahnsinnig geworden. Ich schwöre, dass ich immer noch diese barbarischen *Veruuls* höre, wie sie ihre ‚Oper' durch die Leere des Weltraums bellen.

Ich kann nun endlich positive Resultate vorweisen. Gestern stießen die Klingonen auf ein großes, im All treibendes Wrack. Zunächst dachte ich, es handelt sich um eine ältere Ausführung der Kreuzer der *K't'inga*-Klasse, doch dank der Überwachung von Captain Koloth' privatem Kanal mit Q'onoS erfuhr ich, dass es sich um etwas sehr viel Wertvolleres handelt.

Er glaubt, dass es sich um ein Hur'q-Schiff handelt, Relikt einer Spezies, welche die Klingonen vor vielen Jahrhunderten unterwarf. Anscheinend war es die damals den Hur'q abgenommene Technologie, die es diesen Minderbemittelten überhaupt erst ermöglichte, erstmals den Weltraum zu bereisen.

Ich bin mir sicher, dass dieses Schiff sehr viel fortschrittlicher ist als alles, was die Klingonen jemals ihren einstigen Dienstherrn abgerungen haben. Bislang konnten sie die Computersperre noch nicht überwinden, und ich habe sie tödliche Sicherheitsmaßnahmen erwähnen hören. Es könnte Jahrzehnte dauern, bis es gelingen wird, den Computerkern zu hacken, doch die darin enthaltenen Daten sind sehr viel höher entwickelt als alles, was wir derzeit besitzen. Diesen Preis müssen wir unbedingt für die Schwingen des Raubvogels erobern. Ich warte auf weitere Befehle.

Jolan tru, Agent Feuervogel

ABGEFANGENE NACHRICHT

RATSMITGLIED JELOR – HOHER RAT DER KLINGONEN

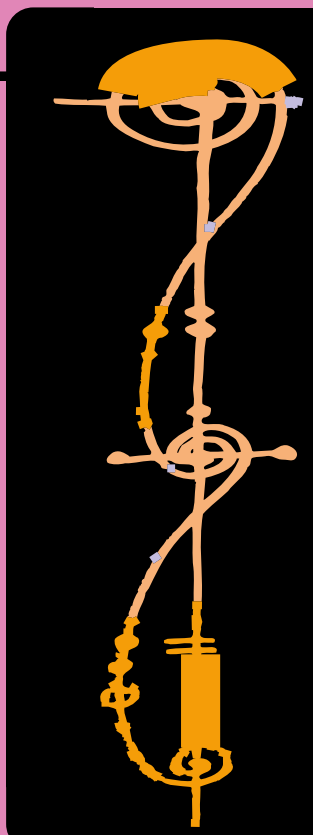
Die Begebenheiten rund um die Bruchlandung von Kurier Klaang auf dem Planeten Erde hat mehr zu Tage gebracht als nur die Bemühungen der Suliban-Cabal, den Klingonischen Hohen Rat zu demontieren – die Menschen. Uns ist klar geworden, dass diese Menschen eine möglicherweise einzigartige Gefahr für das Klingonische Reich darstellen. Zwar müssen wir anerkennen, dass die Sternenflotte der Vereinten Erde ihren Teil dazu beigetragen hat, die Bedrohung durch die Suliban zu stoppen, das Reich sollte sich aber bewusst sein, dass sich die menschliche Hartnäckigkeit und Entschlossenheit zu einer Gefahr für uns entwickeln könnte.

tugh qoH nachDaj je chevlu'ta'.

Das Vulkanische Oberkommando hat sich womöglich mehr eingebrockt als erwartet, als sie sich dazu entschlossen, die Vereinte Erde und seine Sternenflotte unter ihren Schutz zu nehmen.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

DER STAPELLAUF DER ENTERPRISE NX-01



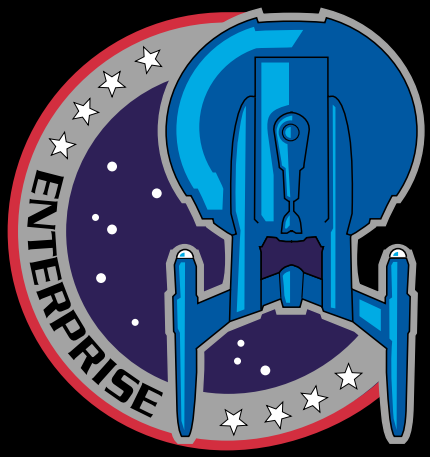
NACHRICHT AN DAS VULKANISCHE OBERKOMMANDO VON BOTSCHAFTER SOVAL IRDISCHE ZEIT: 11. APRIL 2151

Nach einer Reihe kurzfristig anberaumter Diskussionen haben sich die Menschen dazu entschlossen, unsere Empfehlung zu ignorieren und ihr experimentelles Schiff, die *Enterprise* NX-01 vom Stapel laufen zu lassen. Das Raumschiff wird den verletzten, auf der Erde gestrandeten Klingonen unter der Aufsicht des Denobulaners Dr. Phlox zurück nach Qo'noS transportieren. Unsere Versuche, den Menschen zu erklären, dass die Klingonen ihre gefallenen Krieger verehren und ihre Verletzten verstoßen, blieben unberücksichtigt. Zumindest haben sie die Sternenkarten und die klingonische Sprachdatenbank akzeptiert, die das Oberkommando zur Verfügung gestellt hat, und gestatten Subcommander T'Pol, auf ihrem Schiff zu dienen, damit sie die Menschen beobachtet und anleitet. Subcommander T'Pols makelloser Lebenslauf von ihrer Zeit auf der *Seleya* unter Captain Voris und als mein persönlicher Attaché hier in San Francisco lassen mich glauben, dass sie bestens für diese Mission geeignet ist. Derartige Maßnahmen könnten verhindern, dass die Mission katastrophale Folgen für den galaktischen Frieden mit sich bringt.

Wie sie sicherlich wissen, ignoriert Admiral Forrest nicht zum ersten Mal unseren Rat – er hat bereits mehrfach Captain Archers unberechenbare Handlungen unterstützt, anstatt die logischere Option zu verfolgen – doch diese Entscheidung könnte sich sehr wohl als die bislang destruktivste herausstellen. In meinen dreißig Jahren als Botschafter auf der Erde ist mir mehr als einmal bewusst geworden, dass die Menschen einen natürlichen Drang besitzen, in das Unbekannte zu laufen, ohne über eventuelle Konsequenzen nachzudenken.

Leben Sie lang und in Frieden.

ARCHIVIERTE NACHRICHT



MISSIONSABZEICHEN DER NX-01 ENTERPRISE

ABZEICHEN DES STERNENFLOTTENKOMMANDOS

MILITARY ASSAULT COMMAND OPS ABZEICHEN

T'LETH, VULKANISCHE ÄRZTIN, ERDE, 15. APRIL 2153

Die Nachrichten aus den von der Xindi-Waffe betroffenen Regionen sind ernst und meine Kollegen hier beim Medizinischen Dienst der Sternenflotte vermögen ihre Aufmerksamkeit nicht von den Monitoren abzulenken, die über die vermuteten Opferzahlen berichten. So sprunghaft wie ihre Spezies nun mal ist, haben einige Menschen uns als Ziel für ihre Wut ausgemacht, die Aliens und Fremden auf ihrem Planeten. Selbst diejenigen von uns, die bereits seit langer Zeit auf der Erde leben, wurden zum Ziel von Schimpfworten und Beleidigungen. Bislang gibt es noch keine Berichte über physische Auseinandersetzungen, doch je länger die Liste der Opfer wird, desto wahrscheinlicher wird es, dass ein Mensch in seiner Rage und Trauer das Mitglied einer anderen Spezies attackiert […]

Die Teilnehmer des Interstellaren Medizinischen Austauschprogramms wurden gebeten, bei den Rettungsbemühungen zu helfen. Ich hatte nicht erwartet, mich um die Verwundeten, Sterbenden und Toten des Angriffs kümmern zu müssen. Dennoch gibt es keinen anderen Ort, an dem ich zu dieser Zeit mein Wissen und meine Fähigkeiten zur Anwendung bringen möchte. Mein ursprüngliches Ziel bestand darin, ein besseres Verständnis für die menschliche Physiologie, ihre Krankheiten und Behandlungsmethoden zu entwickeln. Nun wird mir bewusst, wie kurzsichtig dieses Vorhaben war. Zwar tun viele unserer Leute die Menschen als unbeherrscht und gewalttätig ab, doch im Angesicht einer derartigen Katastrophe demonstriert ihre Spezies eine unerwartete Tiefe an Widerstandskraft und Entschlossenheit, ein Überbleibsel der Überlebensinstinkte ihrer evolutionären Vergangenheit. Möglicherweise ist es sogar ein flüchtiger Blick auf unsere eigene, vorzeitliche Vergangenheit, vielleicht auch auf unsere Zukunft […]

Ich unterstützte die Such- und Rettungsteams im Feld in einer weitläufigen Unterhaltungseinrichtung, die für Familienzusammenkünfte eingerichtet wurde. Auch wenn sich diese nicht im direkten Weg der Waffe befand, hat die Einrichtung dennoch als Resultat der Feuer und Nachbeben strukturelle Schäden nach dem Angriff erlitten. Das Team barg sechzehn Leichen, elf davon unidentifizierbar, und drei Überlebende. Eine der Überlebenden ist ein Menschenkind, nicht viel älter als acht Jahre, die unergründlicherweise meine Hand festhielt, während die Retter behutsam die Trümmer entfernten, unter denen sie eingeklemmt war. Sie nannte mich eine „nette Elfendame“, doch fand ich mich nicht imstande, ihre Fehleinschätzung zu korrigieren. Sie bat mich um eine Geschichte aus dem „Elfenland“. Stattdessen erzählte ich ihr von Suraks Reise durch die Ebene des Blutes, die immer noch heiß und grün von der Schlacht war, und dass er sie mit Hilfe seiner Logik zu Stein abkühlte.

Dr. Vartras, eine ebenfalls dem Rettungsteam zugewiesener Kollegin, lobte mich für meine Bemühungen, das Kind zu beruhigen und es von der trotz Schmerzmitteln schmerzhaften Amputation im Feld abzulenken. Es verwirrte mich, als ich realisierte, dass Dr. Vartras, die immer noch darauf besteht, dass ich sie als ‚Shanti' anrede, eine Notoperation durchgeführt hatte, während ich mit der Geschichte von Surak und dem Griff des Kinds beschäftigt war […]

Es ist schwer für mich, inmitten der rohen, ungezügelten menschlichen Emotionen um mich herum meinen Gleichmut zu wahren. Ich bin inzwischen auf Katheera-Meditationen angewiesen, da meine üblichen täglichen Meditationen nicht ausreichen, um angesichts der Trauer und des Leids mein inneres Gleichgewicht zu wahren. Shanti zeigte Interesse daran, die Techniken zu erlernen, um ihre eigenen emotionalen Reaktionen besser zu kontrollieren. Ich habe beschlossen, sie zu unterweisen. Sie wird die Technik nicht meistern, da sie lediglich ein Mensch ist, dennoch könnten die Grundlagen ihr gute Dienste leisten, so wie sie auch mir geholfen haben.

TREFFEN DES FÖDERATIONSAUSSCHUSSES FÜR MITGLIEDSANTRÄGE

FRÜHLINGSSITZUNG 2311

Thema: Antrag des Xindi-Rats auf Anerkennung durch und volle Mitgliedschaft in der Vereinten Föderation der Planeten

Anwesende: Vizepräsidentin Anaya Chanda, Ausschussvorsitzende & Diskussionsleiterin; Afia Dakr, Vereinte Erde; Sabra Malir, Denobula; T'Prae, Vulkan; Nargl, Tellar; Shrax, Andorianisches Imperium; M'Rissa, Cait; Liarea, Risanische Hegemonie

[CHANDA] Uns steht ein geschäftiger Tag bevor, Senatoren. Sechs Welten haben in den vergangen Monaten Anträge gestellt, der Föderation beizutreten. Ich gehe davon aus, dass Sie alle die Gelegenheit hatten, die bereitgestellten Akten zu studieren?
[SHRAX] Das habe ich, und ehrlich gesagt bin ich erstaunt, dass wir den Antrag der Xindi überhaupt in Erwägung ziehen, wenn man ihre Geschichte mit …
[NARGL] (schnaubt) Oh, lassen Sie es endlich gut sein, Blauhaut. Die Xindi-Krise fand vor einhundertfünfzig Jahren statt. Wenn Sie mich fragen, dann segnen wir den Antrag doch einfach ab. Befassen wir uns mit wichtigeren Dingen, bevor ich hier vor Hunger umkomme.
[SHRAX] (zornig) Ich wünschte, es käme so und Ihre Leiche würde stinkend in der Ratskammer verwesen. Wenn Sie etwas zu sagen habe, Tellarit …
[CHANDA] Meine Herren …
[unverständliche Streitgespräche, keine verständlichen Dialoge]
[T'PRAE] (räuspert sich) Der Antrag der Xindi auf vollen Mitgliedstatus sollte niemanden in diesem Ausschuss überraschen. Als sie sich für einen provisorischen Status bewarben, wurden sie von gleich mehreren Geheimdiensten gründlich durchleuchtet und es fanden sich keinerlei Anzeichen auf Verfehlungen seit dem bedauernswerten Zwischenfall von 2153.
[DAKR] Dieser „bedauernswerte Zwischenfall" kostete uns sieben Millionen Bürger und löste beinahe einen interstellaren Krieg aus! Menschen mögen eine kurze Lebensdauer haben, es ist aber dennoch schwer, zu vergessen, wenn eine Spezies deinen Planeten geradezu aufschneidet, und wenn die Narben anderthalb Jahrhunderte später immer noch zu sehen sind! Was sollen wir tun, T'Prae? Den Schaden, den sie angerichtet haben, vergessen?
[T'PRAE] Mit keinem Wort habe ich einen solchen Vorschlag gemacht, lediglich, dass es vielleicht an der Zeit ist, dem Xindi-Rat einen Neustart zu gestatten. Dieser Ausschuss hier existiert allein deswegen, weil einstmals verfeindete Wesen gelernt haben, zum Wohle aller zusammenzuarbeiten. Die Galaxis hat sich seit dem Xindi-Krieg sehr verändert, Afia. Alle Anzeichen sprechen dafür, dass die Xindi dies ebenfalls getan haben.
[M'RISSA] Handelt es sich nicht um fünf Rrrrrassen, die sich nebeneinanderrr auf ihrrrrer Heimatwelt entwickelt haben? Womöglich könnten sie einzeln voneinanderrrr betrachtet werrrden?
[LIAREA] Das ist doch eine gar nicht so schlechte Idee. Sind die Reptilianer und die Insektoiden nicht die Aggressivsten in ihrem Bunde? Und war es davon abgesehen nicht ohnehin so, dass sie von Gruppen aus der Zukunft manipuliert wurden? Ist es richtig, sie weiterhin zur Verantwortung zu ziehen, wenn wir berücksichtigen, dass es irgendwelche Fraktionen aus der Zukunft waren, die beschlossen hatten, die Xindi zu beeinflussen?
[MALIR] Ich möchte zu Protokoll geben, dass die Xindi ihren provisorischen Status bereits für ein Vierteljahrhundert innehaben, länger als jede andere Welt vor ihnen. Auch wenn wir angesichts ihrer Geschichte Vorsicht walten lassen sollten, liegt Senatorin T'Prae richtig. Bei all unseren Nachforschungen kam nichts zutage außer Reue und die feste Entschlossenheit, besser als ihre Vorfahren zu sein. Jetzt müssen wir uns derselben Frage stellen: Sind wir besser als unsere Vorfahren?
[Schweigen, Murmeln, Papierrascheln]
[CHANDA] Möchte noch irgendjemand etwas zu Protokoll geben? (Pause, Schweigen) Senatoren, ich danke Ihnen allen für Ihre Geduld und Nachsicht. Nehmen Sie sich ein paar Minuten, um den Antrag des Xindi-Rats erneut zu lesen, und dann stimmen wir darüber ab.

MITSCHRIFT

DIE KLINGONISCHEN AUGMENTS

Mein glorreicher Prätor,

Die Seuche, die Mitte des 22. Jahrhunderts eine Spur der Verwüstung durch das Klingonische Reich zog, entstellte und tötete die meisten ihrer Bürger. Heute wächst die Bevölkerung wieder beständig, doch um die Lücken in ihrem Militär zu schließen, rekrutieren die hohen Häuser Fußsoldaten aus der Arbeiterkaste. Ganze Flotten entlang ihrer Grenzen bestehen aus Wehrpflichtigen, die zu arm waren, um sich die eigentlich notwendige plastische Chirurgie zu leisten. Angeführt werden sie von noblen Kriegern, die dieselbe Erscheinung beibehalten, um Fragen und Verdächtigungen benachbarter Mächte aus dem Weg zu gehen.

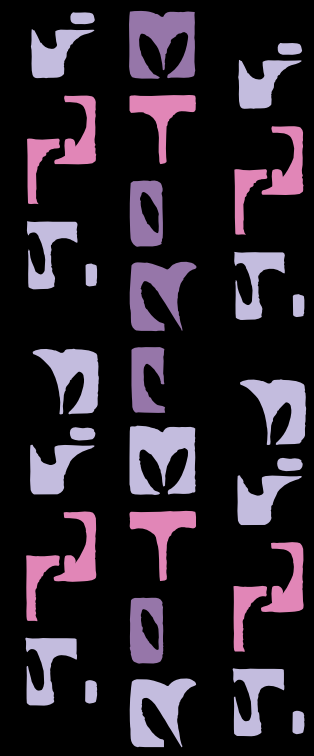
Der schnellste Weg für einen Klingonen aus einer niederen Kaste, in die Kriegerkaste aufzusteigen, besteht darin, sich freiwillig als Infiltrator zu melden, um den Feind zu unterwandern. Hat er damit Erfolg, dann erhalten der Agent und dessen Familie die nötige korrektive Versorgung und ihr eigenes niederes Haus.

Ich erwähne all das nur deshalb, weil einer unsere Loyalitätsoffiziere gerade einen der Unteroffiziere und Techniker in der Ara'athal Forschungseinrichtung als klingonische Infiltratorin enttarnt hat. Sie sollte natürlich den furchtbaren Tod einer Verräterin sterben, doch mir kam dabei eine Idee. Dieses Individuum bemüht sich derzeit, alle unsere Aufzeichnungen über die nächste Generation der Tarnvorrichtungen zu stehlen. Sofern es das Wohlgefallen des Prätors findet, erbitte ich, anstelle sie hinzurichten, einfach neue Aufzeichnungen anfertigen zu lassen, die einen verborgenen kritischen Schwachpunkt enthalten. Streben die Klingonen also jemals danach, einen erneuten Krieg mit uns zu beginnen, dann können wir ihre Tarnung schlichtweg negieren. Stellen Sie sich nur den Gesichtsausdruck des Kanzlers vor, wenn er erfährt, dass seine ganze Flotte vaporisiert wurde, weil wir die ionisierten Warpspuren ihrer Schiffe aufspüren können!

In völliger Ergebenheit, General Timnok
Tal Shiar

ABGEFANGENE NACHRICHT

DIE SCHLACHT VON CHERON



ZUSAMMENFASSUNG FÜR DEN IMPERIALEN SENAT

Vorgetragen von Admiral Kylor Jarok,
Analyst des Geheimdienstes
Romulanische Imperiale Flotte

„Entscheidend“ ist ein Wort, das Historiker für gewöhnlich zu vermeiden suchen. Keine Schlacht ist entscheidend. Eine Schlacht ist lediglich das Vorgeplänkel für die nächste. War die Schlacht von Cheron die entscheidende Auseinandersetzung, die die romulanischen Expansionspläne beendete? Natürlich nicht! Nichts hatte sich verändert, lediglich unser Zeitplan.

Die Details der Schlacht von Cheron, auch wenn sie von vielen studiert wurden, bleiben ein Rätsel für uns, da die Kommandanten der Warbirds, die zugelassen haben, dass das Reich derart beschämt wird, hingerichtet wurden. Als Resultat daraus existieren viele widersprüchliche und lückenhafte Berichte zur Schlacht, die dennoch ihren Weg in die Geschichtsschreibung gefunden haben. Die grundlegenden Fakten sind mehr als simpel: Die imperiale Flotte stellte eine kleinere Kampfgruppe der Erde im Orbit von Cheron. Verwirrung darüber, welche Strategien die Sternenflotte einsetzt und ob unsere Heimatwelt möglicherweise in Gefahr war, säten Zweifel, drehten die Schlacht und führten zu der katastrophalen Niederlage und Zerstörung unserer Schiffswerften.

Nachdem unsere Flotte derart dezimiert worden war, erwarteten wir, dass sich die Terraner als Nächstes auf den Weg nach Romulus machen würden. Stattdessen boten sie uns Friedensverhandlungen an. Verhandlungen fanden ausschließlich über Audiokanäle statt und führten zur Etablierung der Neutralen Zone, welche danach die Galaxis zwischen uns und der aufblühenden Föderation teilte.

ABGEFANGENER BERICHT

Prokonsul,
entgegen Major Taloks Fehlern vor etlichen Jahrzehnten, sind diejenigen Agenten, die in anderen vulkanischen Organisationen eingebettet sind, weiterhin sicher. In Einklang mit den Befehlen unterbreche ich die Kommunikationsstille, um über ein möglicherweise für uns interessantes Ziel Bericht zu erstatten. Als Mitglied des Vulkanischen Wissenschaftsdirektorats wurde ich eingeladen, der Demonstration eines neuen Typs Prozessortechnologie des terranischen Wissenschaftlers Richard Daystrom beizuwohnen. Eine Erfindung, die er ‚duotronische Schaltkreise’ nennt.

Ich muss zugeben, dass seine Arbeit beeindruckend ist. Die Errungenschaft dieses Menschen repräsentiert einen Durchbruch in sensorischer Präzision und Prozessorgeschwindigkeit, der selbst unseren brillantesten Wissenschaftlern nicht gelungen ist. Die kreative Innovationsfähigkeit der Vulkanier steckt dagegen seit langem fest, ihre Wissenschaftler sind von einer solchen Technologiestufe weit entfernt.

Außerdem war eine Reihe hochrangiger Offizieller der Sternenflotte anwesend, die auf die Demonstration mit der für Menschen typischen Überschwänglichkeit reagierten und Daystrom umgehend in Diskussionen verwickelten. Ich bin der Auffassung, dass sie diese Technologie für ihre neuen Kriegsschiffe der *Constitution*-Klasse verwenden wollen, um deren taktische und offensive Fähigkeiten auf dieselbe Stufe wie die des Imperiums zu heben.

Diese duotronische Technologie in unsere Hände zu bekommen, genießt höchste Priorität. Sie würde dem Reich nicht nur eine stabile und verlässliche Technologie geben, mit der wir unsere eigenen veralteten Systeme ersetzen können. Wir würden auch einen immensen taktischen Vorteil dadurch erhalten, dass wir die Kriegsschiffe der Föderation besser verstehen und sie davon abhalten, dem Imperium gegenüber einen Vorteil zu erlangen.

Ein Geheimdienstbericht über Daystrom und detaillierte technische Aufzeichnungen folgen in Kürze.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

KIRK, JAMES T., CAPTAIN
SC 937-0176 CEC
U.S.S. ENTERPRISE, NCC-1701
STERNZEIT 1711,1

Jemanden zu offenbaren, dass ein geliebter Mensch gestorben ist, ist die wohl unangenehmste der Pflichten, die ich ausüben muss. Ich habe soeben eine Nachricht an die Eltern von Lieutenant Robert Tomlinson aufgesetzt und nun, nachdem ich sein Dossier geschlossen habe, sitze ich hier und kann einfach nicht anders, als über die Folgen seines Tods nachzudenken. Gemeinsam mit den Männern und Frauen, die auf den Beobachtungsposten entlang der Neutralen Zone gedient haben, war Lieutenant Tomlinson das erste Opfer in der Auseinandersetzung mit dem Romulanischen Sternenimperium in mehr als einhundert Jahren.

Der Krieg zwischen der Erde und den Romulanern war eine der schwärzesten Abschnitte in unserer Geschichte und das, obwohl wir ihn gewonnen haben. Ich vermag mir kaum vorzustellen, wie die Romulaner ihn unter diesen Umständen betrachten. Sie hatten ein Jahrhundert lang Zeit, über den Krieg nachzudenken, und wir wissen aus den Erfahrungen der Vergangenheit, dass sie ein stolzes Volk sind und eine solche Niederlage nicht gewohnt waren. Der Föderationsrat hat bereits Nachrichten an die romulanische Regierung geschickt und offiziell Protest gegen die unprovozierten Angriffe auf unsere Außenposten eingelegt. Ob die Romulaner die Vorfälle wohl als Aktionen eines einzigen abtrünnigen Schiffskommandanten abtun, oder doch in einem anderen, vielleicht sogar provozierenden Ton antworten werden? In der Zwischenzeit müssen wir diesen Zwischenfall als einen Test ansehen, um unsere Technologie und unsere Entschlossenheit auf den Prüfstand zu stellen. Wie weit sind die Romulaner gewillt, zu gehen? Sind sie darauf aus, einen neuen Krieg anzufangen?

Warum nur glaube ich, dass mir die Antworten auf all diese Fragen nicht gefallen werden?

PERSÖNLICHES LOGBUCH

ROMULANER UNTERZEICHNEN FRIEDENSVERTRAG, BRECHEN UMGEHEND ALLE DIPLOMATISCHEN BEZIEHUNGEN AB

23. APRIL 2311

In einer Zeremonie von weniger als fünf Minuten trafen sich der Prätor des Romulanischen Sternenimperiums und der Föderationspräsident über Subraumfunk und setzten ihre Signaturen unter das elektronische Dokument, das den Vertrag von Algeron repräsentierte. Die Vereinbarung besiegelt ein Ende der Feindseligkeiten zwischen den beiden Mächten, und bestätigt und konkretisiert zudem die Neutrale Zone, die die Föderation vom Romulanischen Territorium trennt.

„Wie immer bleiben wir dem Friedensprozess verpflichtet“, verkündete Föderationspräsident Gan Laikan einer kleinen Anzahl Zuschauer, die seine Unterzeichnung verfolgten. „Ich hoffe ehrlich, dass die heute vorgenommen Schritte auch in Zukunft für unsere Sicherheit und unser Wohlergehen sorgen werden, Hand in Hand mit dem Romulanischen Imperium.“

Kritiker des Friedensvertrags weisen auf die Zugeständnisse hin, die den Romulanern gemacht wurden, darunter die Ausweitung der Neutralen Zone und die Vereinbarung, dass die Sternenflotte davon absehen wird, die Tarntechnologie für die Verwendung auf ihren eigenen Schiffen zu adaptieren.

„Es fühlt sich so an, als wollte man uns an der kurzen Leine halten“, behauptete ein hochrangiger Sternenflottenoffizier, der mit uns unter der Vorgabe sprach, anonym zu bleiben. „In der Zwischenzeit werden die Romulaner diesen taktischen Vorteil bei jeder Gelegenheit für ihre Zwecke ausnutzen.“

Gleich nach der Unterzeichnung sagte Prätor Dralath in einer kurzen Stellungnahme: „So lange die Föderation alle Bedingungen des Vertrags einhält, werden wir das auch tun.“ Er gab keinen weiteren Kommentar über die Vereinbarung oder irgendeines der Zugeständnisse der Föderation ab, bevor er die Subraumfunkverbindung unterbrach.

Der Vertrag hat bereits Wirkung gezeigt: Raumschiffkommandanten entlang der Neutralen Zone berichten davon, dass sich die romulanischen Schiffe aus der Region zurückziehen. Zudem wurden alle romulanischen Botschafter und andere Diplomaten, die im Föderationsraum tätig sind oder sich dort aufhalten, angewiesen, umgehend nach Romulus zurückzukehren.

Was all das für die weiteren diplomatischen Beziehungen zwischen der Föderation und den Romulanern bedeutet, bleibt abzuwarten.

BEKANNTMACHUNG DES NACHRICHTENDIENSTS DER FÖDERATION

DIE NEUTRALE ZONE

ZUSAMMENFASSUNG FÜR DEN IMPERIALEN SENAT
Vorgetragen von Admiral Kylor Jarok,
Analyst des Geheimdienstes
Romulanische Imperiale Flotte

Nach der Schande in der Schlacht von Cheron einigten wir uns auf einen Friedensvertrag mit der Föderation, der die Neutrale Zone schuf, unseren Schild gegen die Föderation. Geschützt von der Neutralen Zone, begannen wir eine nie dagewesene Rüstungsspirale. Fern von den neugierigen Augen der Föderation entwickelten unsere Wissenschaftler neue Raumschiffe, bessere Waffen und die Tarnvorrichtung. Unsere Admiräle ersonnen neue Taktiken. Wir konsolidierten auch unseren Griff um den Beta-Quadranten und weiteten den Einflussbereich des Imperiums aus.

Auch wenn sich die Föderation bemühte, uns mit einer Reihe von Außenposten entlang ihrer Seite der Neutralen Zone auszuspionieren, vermochten wir es dank unserer Tarnvorrichtungen spielend leicht, an ihnen vorbei zu schlüpfen. Für die Föderation blieben wir ein Rätsel, bis wir mehrere ihrer Außenposten zerstörten und das Flaggschiff der Föderation, die *Enterprise* NCC-1701 stellten. Diese kleineren Gefechte erlaubten es uns, unsere neuen Schiffe und Taktiken zu erproben. Nicht jeder dieser Tests war ein Erfolg, doch wir lernten stets mehr aus ihnen als die Föderation. Und wir konnten uns immer wieder ihrem Zugriff entziehen – dank der Neutralen Zone.

ABGEFANGENER BERICHT

TAL SHIAR-TAKTIKEN

Viele reden ja nur zu gerne über die glorreichen Siege des Romulanischen Sternenimperiums. Die Geschichte ist voll mit Lobpreisungen der zahllosen Erfolge des Senats und der imperialen Regierung. Nur wenige wagen es, von den größten Misserfolgen des Imperiums zu sprechen. Es mag damit zusammenhängen, dass dafür das Todesurteil verhängt wird, doch Sie sind Offizierskandidaten des Tal Shiar. Wenn die Wahrheit darüber, dass das Imperium nicht vollkommen unfehlbar ist, Sie umgehend zusammenbrechen lässt, dann wäre es sicher das Beste für die genetische Linie Ihrer Familien, wenn wir Sie direkt für eine umgehende Exekution nach draußen schleiften.

Beginnen wir mit dem schwerwiegendsten Fehler des Imperiums: Seine Schlüsselrolle in der Entstehung der Koalition der Planeten.

Vor 120 Jahren bekriegten sich die Tellariten und Andorianer über Handelsstreiterigkeiten und vorgebliche Kränkungen. Der Senat sorgte sich darüber, dass es erste Anzeichen für eine Allianz zwischen verschiedenen feindlich gesinnten Rassen gab, darunter die Terraner, Vulkanier, Andorianer, Rigellianer und Tellariten. Senator Vrax nutzte die Gelegenheit und autorisierte Admiral Valdore, eine Reihe von Prototypen von Drohnenschiffen zu bauen und im Verborgenen die Beziehungen zwischen den genannten Rassen zu destabilisieren. Diese Drohnenschiffe, die das Erscheinungsbild einer Vielzahl von Schiffen unterschiedlichster Spezies annehmen konnten, nutzten die neue Technologie der Telepräsenz. Die Telepräsenz-Technologie hatten wir den Andorianern abgenommen, nachdem diese sie bereits aufgegeben hatten.

Hier sehen wir bereits den ersten Fehler von Vrax: Er stützte sich auf einen in Ungnade gefallenen Admiral, den selbst seine Zeitgenossen als Narr ansahen, und das nur aufgrund einer nutzlosen Freundschaft. Sein zweiter Fehler bestand darin, sich leichtfertig auf die Technologie einer anderen Spezies zu verlassen. Und da manifestierte sich dann auch sein dritter Fehler: Auch wenn wir die genetischen Kapazitäten für Telepathie besitzen, war das benötigte Level an telepathischen Fähigkeiten weit jenseits der Romulaner jener Epoche.

Um dies auszugleichen, entführte Valdore einen mutierten Andorianer mit starkem telepathischen Potenzial. Warum er nicht auf die Ränge der loyalen, doch ebenfalls telepathischen, Remaner zurückgriff, bleibt bis heute ein Rätsel. Vielleicht blendeten ihn seine eigene Arroganz und Engstirnigkeit, so dass er die ihm zu Verfügung stehenden Ressourcen nicht wahrnahm – auch wenn sich diese sehr viel leichter konditionieren ließen als ein pazifistischer andorianischer Mutant.

Valdore hatte anfänglich durchaus Erfolge vorzuweisen. Er nutzte den Mutanten, um die Drohnenschiffe von seinem Kommandozentrum auf Romulus zu steuern. Er streute Misstrauen und Anschuldigungen zwischen Tellariten und Andorianern, zwischen Vulkaniern und Rigellianern, bis diese Rassen kurz vor einem Krieg standen. Und vielleicht wäre es auch dazu gekommen, hätte Valdores Überheblichkeit nicht sein Urteilsvermögen getrübt und ihn dazu ermutigt, das terranische Schiff *Enterprise* unter dem Deckmantel eines andorianischen Kriegsschiffs zu attackieren.

Der Captain der *Enterprise*, die sowohl Überlebende eines Angriffs auf die Andorianer als auch eine Delegation tellaritischer Diplomaten an Bord hatte, erlangte Zugriff auf die Telepräsenz-Technologie und gestattete es so einem anderen andorianischen Mutanten, Valdores Gefangene zu kontaktieren. Das Vorhaben des Admirals löste sich damit genau so rasch wieder auf, wie er es zusammengeschustert hatte. Am Ende war es Valdore, der die im Entstehen begriffene Allianz unserer Feinde sogar noch stärkte und sie engere Bande knüpfen ließ. Das Resultat war schließlich die Koalition der Planeten und ihr Nachfolger, die Vereinte Föderation der Planeten.

Valdore hätte für seine Patzer exekutiert werden müssen, ebenso wie Vrax. Die beiden überlebten jedoch die sanfte Gnade einer Gefängnishaft. Ein ebenso gewaltiger Patzer unseres geschätzten damaligen Prätors setzte sie beide wieder auf freien Fuß, so dass sie die Koalition der Planeten bekämpfen konnten, die sie einst schufen. Dies resultierte schließlich in Vrax' größtem Erfolg: Seiner Ernennung zum Prätor im Jahre 2265.

Können Sie nun sehen, welche Auswirkungen dieser Fehlschlag auf das Imperium hatte?

ABGEFANGENER VORTRAG

ANDORIANISCHER BOTSCHAFTER AHRYNN, ZEREMONIE ZUR GRÜNDUNG DER FÖDERATION, 2161

„… und da das Ziel dieser Vereinten Föderation der Planeten die Prävention von Konflikten durch Kooperation ist, schlage ich hiermit der Versammlung vor, dass wir umgehend den Klingonen und Romulanern die Mitgliedschaft anbieten. Ich befürchte nämlich, dass wir, sofern wir keine Schritte einleiten, alle großen Mächte zusammenzubringen, lediglich zukünftige Auseinandersetzungen vorbereiten. Nicht nur wechselseitige Kampfhandlungen unter uns, sondern Kriege, die den Alpha- und Beta-Quadranten, am Ende gar die ganze Galaxis erfassen könnten.“

[Die Audioaufzeichnung belegt laute Proteste in der Kammer. Wortlaut unklar. Ein Hammer ist zu hören und eine Stimme – vermutlich die von Erdbotschafter Vanderbilt – die um „Ruhe“ bittet.]

Anmerkung: Ahrynns Vorschlag wurde abgelehnt. Ahrynn wurde an der Spitze der andorianischen Delegation durch Botschafterin Sarahd ersetzt. Sarahd unterzeichnete die Verfassung und wurde schließlich zur ersten Vizepräsidentin der Föderation gewählt.

MITSCHRIFT

ENSIGN RICHARD TRAVERS, STERNZEIT 5632,6

„Hallo Mom und Dad. Man hat uns nun Schiffen zugewiesen. Ob ihr es glaubt oder nicht, ich reise endlich zu den Sternen! Ich werde auf der brandneuen, in Kürze in den Dienst zu stellenden *U.S.S. Defiant* dienen. Sie ist das neueste Schiff der *Constitution*-Klasse. Ich kann es jetzt schon kaum erwarten, ihren Maschinenraum zu Gesicht zu bekommen.

Sie hat wunderschöne Kurven. Ihre Gondeln und Pylone haben so schnurgerade Linien. Ihre Diskussektion ist vollkommen rund. Sie ist geradezu anmutig. Ich kann es kaum erwarten, ihren Warpkern zu sehen.

Mein Zimmernachbar zieht mich bereits auf, weil ich über das Schiff schwärme wie über eine Freundin. Ich habe ihn darauf hingewiesen, dass sich jeder Chefingenieur in sein Schiff verliebt. Er erinnerte mich daran, dass ich kein Chefingenieur bin. Ich habe nur gelacht und ihm gesagt, noch nicht.

Mom, ich weiß, du sorgst dich, weil ich bald abreise, doch es wird alles gut werden. Ich werde sicher nicht für Außenteams eingeteilt, da ich im Maschinenraum Dienst tue. Die Tatsache, dass ich eine rote Uniform trage, ist also kein Grund zur Beunruhigung. Gut, dass ich niemals ein Interesse am Dienst in der Sicherheitsabteilung gezeigt habe, oder?

Nun, ich muss Schluss machen. Wir sollen uns in aller Frühe bei unserem Vorgesetzten zum Dienst melden. Ich liebe euch beide.“

PERSÖNLICHES LOGBUCH

CAPTAIN GARTH

Eine triumphale Prozession, ganz so wie die im Alten Rom. Das gewährten sie mir, ein Marsch die Allee der Helden hinab, um fortan auf ewig als Garth von Izar bekannt zu sein. Ich sorgte beinahe dafür, dass es den Aufwand wert war, während der Applaus der Menge die Rufe meiner Brückenoffiziere übertönte und die Blitzlichter der Aufzeichnungsgeräte heller schienen als das kurze heftige Aufflackern der Schiffe bei Axanar, ehe sie ins Nichts desintegriert wurden.

„Vergiss nicht, dass auch du nur ein Mensch bist“. Ich wurde mir meiner Sterblichkeit bewusst, als der Wagen, der meine Senioroffiziere transportierte, explodierte und die Hälfte meines Leibes wegriss. Einundvierzig Jahre alt, ein Held der Föderation, und alles, was mir bleibt, ist eine Reise zu einer medizinischen Forschungskolonie, auf der ich den Rest meines Lebens als Laborratte für experimentelle plastische Chirurgie verbringen werde, die mich, so hat man mir gesagt, bestenfalls halbherzig wiederherstellen wird.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

COMMANDER ARJUN PRAKASH

KOMMANDIERENDER OFFIZIER U.S.S. SOLKAR AN DR. DONALD CORY

Es erschien mir wie ein großer Glücksfall, als ich die antosianische Expedition gegenüber Doc Le erwähnte. Ihre nano-medizinischen Erfolge haben bemerkenswertes Potential, auch wenn sie Außenseitern in der Vergangenheit niemals Zugriff auf ihre Techniken der Zellenmetamorphose gewährt haben. Es erforderte einiges an Überredungskunst, doch ich schaffte es, ihren Obersten Wissenschaftler davon zu überzeugen, dass sie lediglich Captain Garth behandeln würden und dass wir es nicht darauf abgesehen hatten, ihre Forschungsergebnisse mit der Sternenflotte zu teilen. Der Captain stimmte widerwillig zu und ich erhielt Erlaubnis vom Sternenflottenkommando, den Kurs des Schiffs zu ändern.

Wussten Sie, dass eine Raupe in ihrem Kokon tatsächlich zu einer Art von Suppe wird, um ihre Einzelteile danach zu etwas vollkommen Neuem wieder zusammenzusetzen? Das ist der einzige Vergleich, der mir einfällt, wenn ich eine Erklärung für das suche, was mit meinem alten Kommandanten geschehen ist.

Wir trafen ihn ungefähr ein Jahr, nachdem wir ihn dorthin gebracht hatten, wieder. Oberflächlich gesehen, sah er überragend aus: Keine Narben, seine Glieder waren nachgewachsen und er trug dasselbe Lächeln im Gesicht, das früher die Arbeit unter ihm so angenehm machte. Doch hinter all dem fehlte etwas. Die Antosianer berichteten mir, dass er während der ganzen Prozedur „wach“ gewesen war. Ich kann mir nicht vorstellen, was das mit ihm angestellt hat, doch ich konnte sofort sehen, dass es ihn verändert hatte.

Während des Empfangs in der Offiziersmesse sprach er in ausschweifenden Worten von einer „entscheidenden neuen Ära für die Menschheit“ und wie ihm die antosianische Technologie helfen würde, die Galaxis zu verändern. Die Delegierten des Planeten waren abgestoßen, vermutlich genau so wütend, wie ich mich beschämt fühlte. Und dann versuchte Garth, das Kommando über das Schiff zu übernehmen und Sternenflottenbestimmung 24 auszuführen, die Auslöschung jedweden Lebens auf der Planetenoberfläche. Ich kann meine Reue nicht in Worte fassen. Ich verdammte meinen Mentor, zerstörte seinen Verstand bei dem Versuch, seinen Körper wiederherzustellen. Dr. Cory, ich flehe Sie an, diesen Mann zu retten! Wenn auch nur ein Bruchteil des brillanten Taktikers vorhanden ist, bitte, helfen Sie ihm dabei, aus seiner ganz eigenen Hölle wieder zu entkommen!

ÜBERTRAGUNG

DAHAR-MEISTER KOR
DER FRIEDENSVERTRAG VON ORGANIA

„Wollen Sie wissen, welchen Captain der Föderation ich am meisten respektierte? Es war Captain James T. Kirk von der *U.S.S. Enterprise*. Ein Mann, der als Klingone hätte geboren werden müssen. Er hat das Herz eines wahren *Suvwl'*, eines Kriegers. Wir trafen erstmals auf Organia aufeinander. Ich führte eine Streitmacht von fünfhundert Klingonen an, um diesen rückständigen Planeten zu besetzen. Die Bevölkerung verhielt sich wie Schafe, die sich vor dem Wolf zusammenkauerten. Sie versprachen, uns keine Schwierigkeiten zu bereiten. Kirk und sein Erster Offizier Spock waren ebenfalls unter falscher Identität anwesend, geschützt von den Dorfältesten. Kirk nannte sich Baroner. Ich sah den Hass in seinen Augen, wann immer wir miteinander sprachen. Es war so erfrischend. Ich setzte mich selbst als Gouverneur ein und verlangte, dass er uns als Verbindungsmann zur Bevölkerung diente.

Kurz nachdem es dann zu Sabotagen und Widerstand kam, wurde klar, wer dahintersteckte. Sie können sich dennoch meine Überraschung denken, als die Ältesten enthüllten, wer Baroner und Spock tatsächlich waren. ‚Euphorie' beschreibt nicht einmal im Ansatz meine Gefühlslage. Der Captain des Flaggschiffs der Föderation befand sich in meinem Gewahrsam! Sie müssen verstehen, dass wir zwei Tiger sind, beide dafür gemacht, zu kämpfen. Ich ertappte mich bei dem hoffnungsvollen Gedanken, wir befänden uns auf den Brücken unserer Schiffe, mitten in der Schlacht! Wir führten Krieg gegen die Föderation und hätten die Organier dem keinen Riegel vorgeschoben, dann wäre es ein glorreicher Krieg geworden."

PERSÖNLICHES LOGBUCH

RATSMITGLIED DEHUS

KLINGONISCHER HOHER RAT

Der Tag ist endlich gekommen. Das Klingonische Reich und die Vereinte Föderation der Planeten haben – nicht ohne erheblichen Widerstand – eine Allianz beschlossen, ein vielversprechendes Fundament für *roj* im Alpha- und im Beta-Quadranten. Nicht einer der klingonischen Krieger, angefangen bei denen, die in der Invasionsstreitmacht auf Organia dienten, bis hin zu denen, die entlang der Neutralen Zone patrouillieren, hätte diese Annäherung der einst entgegengesetzten Pole vorhersehen können.

Die Allianz mit der Föderation könnte dem Klingonischen Reich einen großen Dienst erweisen, und für eine bedeutende Verschiebung der Kräfteverhältnisse sowohl im Alpha- als auch im Beta-Quadranten sorgen. Wir müssen abwarten, ob die Föderation oder doch das Reich mehr Nutzen aus dem Friedensvertrag ziehen wird. Als langjähriger Gegner hat die Föderation umfassenderes Wissen über das Reich als irgendeine andere Macht des Quadranten. Gleichzeitig stellt sich die Frage, ob das Reich gewillt ist, der Föderation noch mehr Wissen über unsere Position und Rolle innerhalb des Quadranten zugänglich zu machen?

Zweischneidig? Vielleicht. Nicht unähnlich den beiden Klingen eines *mevak*.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

DER HOHE RAT
DER KLINGONEN

„Kor, Kommandant der *I.K.S. Klothos*. Ruhm und Ehre dem Reich!

Die Situation, die uns von den Organiern aufgezwungen wurde, ist äußerst ärgerlich, ja, dennoch würde ich aber behaupten, dass sie nicht nur Nachteile für uns bereithält. Die Bedingungen dieses sogenannten ‚Friedensvertrags' verhindern lediglich offenen Krieg zwischen dem Reich und den Erdlingen. Die rückgratlose Natur der Föderation ist uns bereits wohlvertraut. Sie weichen Auseinandersetzungen aus, und das schon, bevor der ‚Friedensvertrag' existierte.

Ich empfehle, dass wir weiterhin mutig sind, so wie Krieger es sein sollten! Wir drängen nach vorne, fordern die Föderation hinaus, uns anzugreifen! Es ist nicht Teil ihrer Natur. Sie sind schwach und ehrlos … und solange sie sich hinter den Schürzen dieser übermächtigen Aliens verstecken, ist es sogar noch unwahrscheinlicher, dass sie nennenswerten Widerstand leisten. Sie werden zurückweichen und offenen Krieg vermeiden. Wir dagegen halten uns auf diese Weise auch weiterhin an die Paragraphen des Vertrags, werden aber dennoch die Grenzen unseres Reichs ausweiten.

Ich empfehle darüber hinaus, unsere Expansionsbemühungen entlang der romulanischen Grenze zu verstärken, ebenso wie am galaktischen Rand, weit entfernt vom Föderationsraum. Dies eröffnet uns viele Möglichkeiten, Ruhm zu ernten, mit weniger Einmischungen durch gottähnliche Wesen."

ABGEFANGENER BERICHT

CESTUS III

Zur Sternzeit 3945,6 eliminierte das Gorn-Schiff *Exeron* unter Befehl von Captain Arijog die Föderationskolonie auf Cestus III. Nur einer von den Hunderten Männern und Frauen in der Siedlung überlebte.

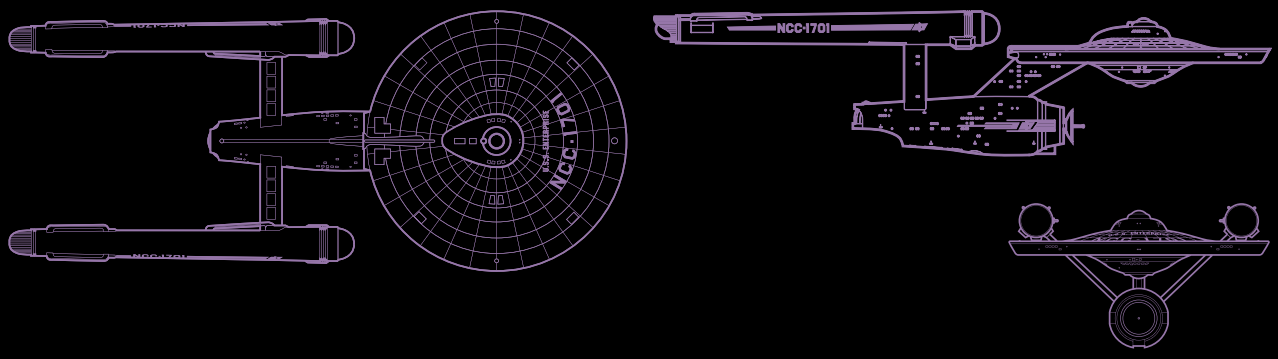
Die Geschichte berichtet von dem monumentalen Duell, das die beiden Schiffskommandanten Kirk und Arijog miteinander austrugen, doch ihr Aufeinandertreffen war für die Entwicklung der Föderation sehr viel mehr als nur ein unbedeutender Schlagabtausch. Kirk schaffte es, die Admiräle davon zu überzeugen, eine diplomatische Delegation zur Heimatwelt der Gorn zu entsenden, anstatt Schiffe entlang der Grenze zur Hegemonie zu stationieren.

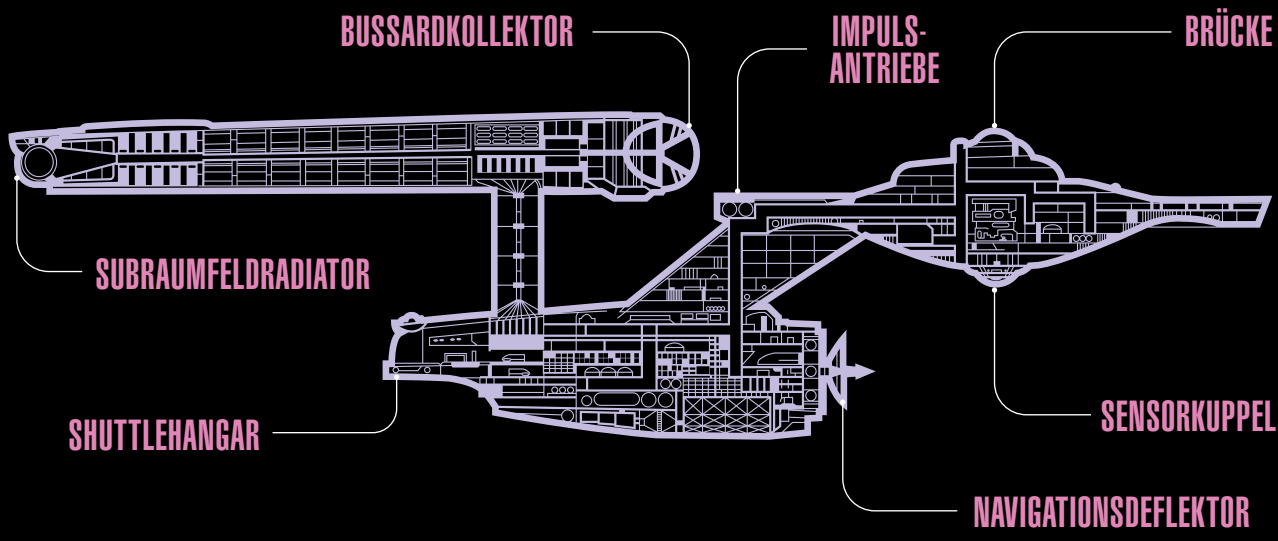
Für die Gorn war Cestus III bereits seit vielen Generation ein wichtiger Teil ihres Brutkreislaufs. Sein Klima war ideal, um das optimale Verhältnis zwischen Männern und Frauen innerhalb ihrer Spezies mittels temperaturabhängiger Geschlechterkontrolle zu gewährleisten. Eine große Rundreise durch die Föderation überzeugte die Gorn schließlich davon, dass die Motive der Föderation ehrlich waren.

In dem einen Jahrhundert seit Unterzeichnung der Vereinbarung entwickelten sich die beiden Spezies zu einem Vorzeigemodell für Interspezieskooperation. Beide unterhalten voneinander unabhängige Kolonien auf Cestus III und die fortschrittliche Sensortechnologie der Gorn half der Sternenflotte dabei, neue Entdeckungen zu machen und die Föderation zu verteidigen, während es die Warptechnologie der Sternenflotte den Gorn ermöglichte, schneller andere Welten zu erreichen.

AKADEMIEVORTRAG

NCC-1701





CONSTITUTION-KLASSE

CAPTAIN JAMES T. KIRK

STERNZEIT 4217.3

Will,

ich gehe davon aus, dass dich das Sternenflottenkommando bereits über den Untergang der *Constellation* und den Tod deines Vaters informiert hat. Er starb in Ausübung seiner Pflicht, wie ich schon in meinem Logbuch vermerkt hatte, und doch verraten dir Logbucheinträge und Berichte nicht alles, was vorgefallen ist. Es wird Gerüchte im Sternenflottenkommando darüber geben, wie dies alles zustande kam. Es ist mir wichtig, dass du die Wahrheit von mir erfährst.

Dein Vater verlor die Kontrolle, Will. Er verlor seine Mannschaft unter undenkbaren Umständen, und bei dem Versuch, sich wieder reinzuwaschen, verlor es sich selbst. Zwar nur für einen Moment, doch das wird der Moment sein, auf den sich viele Leute konzentrieren werden. Sie werden nicht den Mann sehen, der den Teufel für seine Mannschaft bekämpft hätte. Sie werden auch nicht den Mann sehen, der sich selbst opferte, um uns zu zeigen, wie man dieses Ding töten kann. Sie werden nur den Mann sehen, der zu Ahab wurde und den weißen Wal durch das L-374-System verfolgte, komme was wolle.

In den kommenden Jahren werden sie seine Handlungen womöglich auch auf dich übertragen. „Wie der Vater, so der Sohn“, werden sie dir sagen, „du wirst genauso werden wie er.“ Auch wenn es nicht leicht wird, lass dich davon nicht beirren. Es gibt schlimmere Dinge im Leben als nach Matt Decker zu schlagen. Er war ein hochdekorierter Offizier, ein Raumschiffkommandant und ein Commodore der Sternenflotte.

Er war ein guter Mann, Will, und er starb als Held.

Mit besten Wünschen,
Jim

ÜBERTRAGUNG

STERNZEIT 4795,1

An: **Commodore Robert Wesley, SC906-0131-CEC**
***U.S.S. Lexington*, NCC-1709**
Von: **Admiral James Komack**
Sternenflottenkommando, Sektor 9

Du hast ja bereits die offiziellen Befehle erhalten, Bob, lass mich also der erste sein, der dir zu deiner Beförderung und deiner neuen Aufgabe gratuliert. Der großartige Job, den du auf der *Lexington* ausgeübt hast, kann nicht oft genug betont werden. Ich bin mir bewusst, dass du den Wunsch geäußert hast, auf deinem Schiff zu bleiben, nachdem es nun nach den Geschehnissen rund um die M-5 Kriegsspiele wieder Instand gesetzt wurde. Dennoch hat sich das Sternenflottenkommando dazu entschlossen, dass ein Austausch der kompletten Mannschaft wohl der beste Weg ist, um alle Beteiligten bei der Verarbeitung des schrecklichen Zwischenfalls zu unterstützen. Dasselbe wird mit der *Hood*, *Potemkin* und *Excalibur* geschehen, sobald ihre Überholung abgeschlossen ist.

Wahrscheinlich beschäftigt dich bereits der Gedanke daran, wie sehr du diesen Sessel im Zentrum der Brücke vermissen wirst. Mir jedenfalls ergeht es so, doch wir gehen doch immer dahin, wohin unser Dienst uns führt, richtig? Außerdem kann die Sternenflotte einen neuen Flaggoffizier gut gebrauchen. Insbesondere einen, der Erfahrung hat und in allen denkbaren Situationen getestet wurde. Ich kann mir niemanden vorstellen, der besser für das Kommando über Sternenbasis 23 geeignet wäre.

Ich kann es kaum erwarten, deinen ersten Bericht zu hören, nachdem du erstmal eine Gelegenheit hattest, dich mit deiner neuen Umgebung vertraut zu machen und die Raumschiffkommandanten unter deinem Kommando zu konsultieren. Betrachtet man unsere unsichere Beziehung mit den Klingonen, selbst nach Etablierung des Organianischen Friedensvertrags, dann benötigen wir jemanden vor Ort, der einen kühlen Kopf bewahrt, die ganze Situation überwacht und für unsere Interessen in der Region eintritt. Du bist die perfekte Wahl und ich weiß, dass du uns alle stolz machen wirst.

Komack Ende.

SUBRAUMNACHRICHT

COMMANDER CHARVANEK, C.H.R. MEMENDA

STERNZEIT 5027,4

„Ich kann immer noch nicht fassen, dass ich auf den Verrat der Föderation hereingefallen bin. Der Erste Offizier der *Enterprise*, Spock, ließ mich glauben, dass er zum Imperium überlaufen und uns die Sternenflotte ausliefern werde. Sein Captain hatte befohlen, die *Enterprise* in die Neutrale Zone zu steuern. Spock behauptete, dass sein Kommandant unter Stress stand und sein Geisteszustand angegriffen war. Er tötete vermeintlich seinen Captain in Selbstverteidigung, doch dann kam heraus, dass Spock am Diebstahl unserer Tarnvorrichtung beteiligt war, was er auch ohne Zögern zugab. Die Strafe für eine solche Aktion ist der Tod. Was für eine Schande, hatte ich doch gehofft, unsere Beziehung auf einer sehr viel persönlicheren Ebene weiter zu erforschen. Jetzt hat er mich nicht nur vor der versammelten Mannschaft zum Narren gehalten, auch der Prätor wird über den Diebstahl der Tarnvorrichtung nicht erfreut sein. Wir müssen sie um jeden Preis zurückerobern, selbst wenn das mit der Zerstörung der *Enterprise* endet.“

ABGEFANGENER PERSÖNLICHER LOGBUCHEINTRAG

MITSCHRIFT

DR. RICHARD DAYSTROM, AUS SEINER REDE BEI DER ERÖFFNUNG DES DAYSTROM-INSTITUTS

„Ich möchte ehrlich sein und offen zugeben, dass ich viele Jahre lang nicht gerade ein besonders guter Mensch war.

Ich sage dies nicht leichtfertig. Einige Jahrzehnte kam ich mit meinen frühen Durchbrüchen noch durch, entwickelte in dieser Zeit jedoch Ablehnung und Groll gegenüber anderen Wissenschaftlern. Mein Ego, das selbst zu meinen besten Zeiten nicht gerade gering ausfiel, wurde geradezu unerträglich. Und dazu blieb es unbefriedigt. In dem Versuch, mein Ego zu besänftigen, versuchte ich, Gott zu werden und Leben zu erschaffen, in Form des M-5 Computers. Ich musste einen hohen Preis dafür zahlen.

Ich trage die Verantwortung für einen Mord an Bord der *U.S.S. Enterprise*, auch wenn er nicht von mir direkt verübt wurde. Für dreiundfünfzig Tote an Bord der *Lexington*. Für vierhundertdreißig an Bord der *Excalibur*. Das Gewicht von beinahe fünfhundert Sternenflottenoffizieren lastet auf meinem Gewissen. Auch das sage ich nicht leichtfertig.

Ich erlitt einen vollständigen Nervenzusammenbruch an diesem Tag und verbrachte die folgenden zehn Jahre in einer ganzen Reihe psychiatrischer Einrichtungen. Ich wurde rundweg bestraft, auch wenn die Mordanklagen gegen mich abgewiesen wurden. Ich hatte erwartet, und es auch verdient, dass man mich als Wissenschaftler nach meiner Entlassung vergessen wird, und man sich an mich nur noch aufgrund der Tragödie erinnert, die ich meinem fiebrigen Verstand zu verdanken habe.

Stattdessen wurde ich von denselben Kollegen willkommen zurück geheißen, von denen ich dachte, sie hätten mich all diese Jahre verhöhnt. Dieser schreckliche Tag machte mich erstmals zu einem Menschen. Ich konnte meine Arbeit wieder aufnehmen. Und nun stehen wir hier. Heute erweisen Sie alle mir diese große Ehre und benennen diese Hallen des Lernens nach mir. Ich verdiene diese Ehre nicht, und doch akzeptiere ich sie mit einem dankbaren und demütigen Herzen.

Ich danke Ihnen, Ihnen allen, dass Sie an mich geglaubt haben. Ich danke Ihnen vielmals.“

STERNZEIT 48103,9

VON: **JUNEMAN, ADMIRAL L.A., UTOPIA PLANITIA-SCHIFFSWERFTEN**
AN: **SPAIN, CAPTAIN A.J., EINSATZKOMMANDO DER STERNENFLOTTE**

Andy, glaube mir, niemand regt sich mehr darüber auf, die Romulaner in das *Defiant*-Projekt zu involvieren wie ich. Doch wenn dieser Schrotthaufen im Gamma-Quadranten irgendeinen Nutzen bringen soll, dann benötigt er eine Tarnvorrichtung und das heißt, entweder die Romulaner oder die Klingonen einzubeziehen. In diesem Fall waren die Romulaner eher bereit, uns zu unterstützen, auch wenn das nur schwer zu glauben ist.

Wir mussten uns an sie wenden, da jeder Versuch, selbst an Tarntechnologie zu gelangen, mit einem Fehlschlag, wenn nicht gar einem Desaster endete. Du weißt doch, dass Captain James T. Kirk höchstpersönlich eine Tarnvorrichtung gestohlen hat, oder? Das hätte der Wendepunkt sein müssen, doch das verdammte Ding ließ sich nur einmal für die *Enterprise* verwenden, und funktionierte danach nie wieder.

Die folgenden Jahrzehnte verbrachten wir mit dem Versuch, die Technologie auf Basis erbeuteter Teile nach zu entwickeln. Wir fanden niemals heraus, wie man ein getarntes Schiff aufspürt und verloren fünf Raumschiffe bei verschiedenen Tests mit diesen Vorrichtungen, ehe der Tomed-Zwischenfall unserem kleinen Projekt einen Riegel vorschob.

Und fangen wir gar nicht erst mit diesem Idioten Pressman an und dem Vorfall mit der *Pegasus*.

Das Sternenflottenkommando wollte die Klingonen um Unterstützung bitten, und es wäre sicher einfacher gewesen. Doch die Klingonen *verwenden* ihre Tarnvorrichtungen einfach nur. Die Romulaner *verstehen* sie, und mit all dem Widerstand, den Siskos kleines Schiff zu erwarten hat, wird jemand an Bord gebraucht, der das Ding auch durchschaut. Deshalb traf ich diese Entscheidung. Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass es dir nicht gefällt, aber, so leid es mir tut, die Mission der *Defiant* ist zu wichtig für die Interessen der Föderation.

Wenn du das nächste Mal auf dem Mars bist, melde dich bei mir. Die erste Runde bei Amelia geht auf mich. So viel schulde ich dir zumindest.

Gruß,
Laura

KAPITEL 02.30

DIE VEREINTE FÖDERATION DER PLANETEN

DAS DREIUNDZWANZIGSTE JAHRHUNDERT

„IHR WISST ALSO, DASS DIE FURCHT VOR DEM UNBEKANNTEN FÜR UNS DIE GRÖSSTE GEFAHR BEDEUTET. ES GIBT ABER NICHTS UNBEKANNTES, HÖCHSTENS DINGE, DIE FÜR UNS NOCH ODER VORÜBERGEHEND UNVERSTÄNDLICH SIND."

— CAPTAIN JAMES T. KIRK

Vergessen Sie niemals, Captain, dass wir Entdecker sind. Wir tragen zwar eine Uniform und befolgen militärisches Protokoll, wir sind aber keine Armee, deren einziger Sinn und Zweck Eroberungen sind. Seit den ersten Tagen der Sternenflotte, sogar noch bevor Captain Jonathan Archer vor zweihundert Jahren mit der *Enterprise* NX-01 auf ihre Jungfernfahrt aufbrach, war unsere Mission die einer friedlichen Erforschung des Weltalls. Auch wenn wir seit den Tagen von Captain Archer sehr viel tiefer in die Galaxis vorgedrungen sind, insbesondere in den letzten fünfzig Jahren, betrachten viele in der Sternenflotte das 23. Jahrhundert als den Höhepunkt unsere Entdeckungsreisen.

In der Mitte des 23. Jahrhunderts bemühte sich die Sternenflotte immer noch, ihren Platz in der Galaxie zu finden. Die zwölf Raumschiffe der *Constitution*-Klasse – Schiffe mit Namen wie *Enterprise*, *Lexington*, *Excalibur* und *Defiant* – wurden auf fünfjährige Forschungsmissionen ausgesandt. Nicht, um die Grenzen des erforschten Weltraums auszuweiten, auch wenn sie das taten, sondern um Regionen zu erkunden, die die Föderation beanspruchte, und herauszufinden, was eigentlich in diesen Gebieten zu finden war. Dieses Vorhaben begeisterte die Sternenflotte und die zahllosen Völker in der gesamten Föderation so sehr, dass es über viele Generationen hinweg den Maßstab für Forschungsmissionen setzte.

AM RANDE DER LETZTEN GRENZE

Ich werde vor allem deshalb sehr viel über Captain James T. Kirk und die *Enterprise* sprechen, da ihre Heldentaten so gut dokumentiert sind. Dennoch möchte ich betonen, dass dieses Schiff dort draußen nicht allein war. Es gab noch elf weitere Raumschiffe der *Constitution*-Klasse, die ebenfalls ausgesandt wurden, um dahin vorzudringen, wo noch nie jemand gewesen ist, und sie alle haben Erstaunliches vollbracht. Die *Enterprise* hob sich aufgrund ihrer ungewöhnlich vielen Leistungen etwas von den anderen ab. Das galt umso mehr, weil sie von ihrer Mission zurückkehrte, was nicht jedes ihrer Schwesterschiffe von sich behaupten konnte. All das geschah nur wegen Captain Kirk und seiner Mannschaft, und deshalb werden Sie mir hoffentlich verzeihen, wenn sich meine gelisteten Beispiele in erster Linie um die *Enterprise* drehen.

Wir sollten es uns aber nicht einfach machen und die Dinge romantisieren. Halten wir uns stattdessen besser streng an die Fakten. So wird auch deutlicher, wie außergewöhnlich die Leistungen dieser Schiffe und ihrer Mannschaften wirklich waren. Vergessen wir zunächst einmal nicht, dass nach damaligen Standards unsere heutigen, modernen Raumschiffe puren Luxus darstellen. Um die Schiffe des 23. Jahrhunderts am Laufen zu halten, waren sehr viel umfangreichere Mannschaften erforderlich und für diese gab es nur wenig Raum. Die neuen Schiffe der *Intrepid*-Klasse sind zum Beispiel ungefähr genau so groß wie die der *Constitution*-Klasse, deren Mannschaft war aber drei Mal so groß.

Damals erreichten sie zudem all diese Dinge ohne all die technologischen Errungenschaften, die für uns heute selbstverständlich sind. Auch wenn sie natürlich nicht rückständig war, war der Großteil der Technik im 23. Jahrhundert sehr viel weniger entwickelt oder existierte noch gar nicht. Zum Beispiel waren ihre Transporter spürbar weniger effektiv als unsere modernen Ausführungen. Heute verschwenden wir keinen Gedanken an Transporte innerhalb eines Schiffs, oder aber daran, ob es klug ist, einen verwundeten Offizier direkt auf die Krankenstation beamen zu lassen. Es ist schlichtweg normal für uns. Doch diese Möglichkeiten existierten zu Captain Kirks Zeiten praktisch nicht. Sensoren waren gerade gut genug, um Transporter einsetzen zu können, und die damals gängigen duotronischen Computersysteme gerade fortschrittlich genug für diese Aufgabe, auch wenn sie für damalige Zeiten das höchste der Technik darstellten. Derartige Dinge konnten also wirklich nur in Notfällen vorgenommen werden.

SICH SELBST ÜBERLASSEN

Ihre Missionen hielten die Entdecker von damals oft für lange Zeit fern von Erholungseinrichtungen Auch Landurlaub war selten, während Holodecks zur Erholung an Bord nicht existierten. Auch wenn die Technologie zu jener Zeit bereits seit über einem Jahrhundert durch die Begegnung der *Enterprise* NX-01 mit den Xyrillianern bekannt war, erwies es sich als schwieriger, die Technik mit unseren Energie- und Computersystemen kompatibel zu machen, als unsere Ingenieure anfänglich erwartet hatten. Ein Prototyp eines Holodecks wurde im späteren Verlauf ihrer Fünfjahresmission auf Captain Kirks Enterprise installiert, aufgrund von Problemen mit der Software und Sicherheitsbedenken aber wieder entfernt. Es dauerte danach Jahrzehnte, bis ein weiterer Versuch unternommen wurde.

Für uns ist es ebenfalls selbstverständlich, das Sternenflottenkommando zu kontaktieren, wann immer wir dies wünschen. Damals existierte diese Möglichkeit nicht. Subraumkommunikation war langsamer und das Subraumantennen-Netzwerk nur ein Bruchteil so groß wie heute. Bisweilen dauerte es Wochen, bis eine Nachricht eine Sternenbasis erreichte und die Antwort schließlich wieder das Schiff erreichte. Bereits aus der Notwendigkeit heraus hatten Kirk und andere Raumschiffkommandeure sehr viel mehr Autonomie bei ihren Entscheidungen als heute üblich ist. Das bedeutete auch, dass man von ihnen erwartete, die richtigen Entscheidungen zu treffen, während Fehlurteile in scharfen Verweisen resultieren konnten.

GEPRÜFT IM FEUER

Mit den Jahren hat die Sternenflotte eine ganze Reihe psychologischer Tests entwickelt, die dazu gedacht sind, die Eignung eines Offiziers für verschiedenste Posten festzustellen. Diese fallen umso härter aus, wenn es sich um Kandidaten für Kommandopositionen handelt. Die Erfahrung zeigt, dass sich Personen mit bestimmten Eigenschaften besonders für die Herausforderung eines Kommandos eignen, und wir haben Methoden entwickelt, diese Eigenheiten zu testen. Die erste bedeutende Prüfung für Kandidaten hat ihren Ursprung im 23. Jahrhundert: Die *Kobayashi Maru*-Simulation. Mehr als ein Kadett wurde aufgrund seiner Reaktion auf diesen Test auf einen anderen Karriereweg umgeleitet. Einige wurden sogar von der Akademie ausgeschlossen. Jeder Captain eines dieser zwölf Schiffe der *Constitution*-Klasse hat die *Kobayashi Maru* durchgemacht, manche auch mehrfach. Wie allgemein bekannt ist, durchlief Captain Kirk den Test drei Mal und mogelte beim dritten Durchgang. Beinahe wäre er dafür von der Akademie ausgeschlossen worden, doch das Sternenflottenkommando sah etwas in ihm, was den Admirälen zusagte: Einen unnachgiebigen Willen, der ihm und der Flotte für nahezu vier Jahrzehnte sehr gute Dienste leistete.

Wen haben Sie geopfert, Captain? Wen haben Sie bei Ihrer Brückenoffiziersprüfung in den Tod geschickt, damit der Rest der Mannschaft überlebt? Sehr wahrscheinlich war es Ihr Chefingenieur – die etwa ein Dutzend Szenarien, auf die der Computer für den Test zurückgreift, befassen sich meiner Erfahrung nach überwiegend mit Maschinenproblemen. Bei mir war es ein wütendes nausicaanisches Enterkommando und es traf meinen Sicherheitsoffizier. Wir alle haben uns dieser Herausforderung gestellt oder wir hätten nun kein Kommando inne. Vor einhundert Jahren gab es jedoch die uns bekannte Brückenoffiziersprüfung in dieser Form noch nicht. Viele Offiziere haben nie herausgefunden, ob sie jemanden unter ihrem Kommando in den sicheren Tod schicken können. Selbst die *Kobayashi Maru* konnte sie nicht darauf vorbereiten.

Ich erwähne all das, weil sich Captain Kirk einer solchen Entscheidung stellen musste, als sich sein Schiff im Orbit über der Erzverarbeitungsstation von Delta Vega befand, zu Beginn seiner Fünfjahresmission. Um sein Schiff zu retten, musste er seinen besten Freund töten, Lieutenant

Commander Gary Mitchell, der zu einer Bedrohung für die *Enterprise* geworden war, vielleicht sogar für die gesamte Menschheit. Kirk tat im wirklichen Leben, was viele von uns außerhalb eines Holodecks niemals tun müssen. Andere Raumschiffkommandanten dieser Ära brachten ähnliche Opfer. Es hat die Sternenflotte stärker gemacht. Wir lernen durch Taten, Captain, wir haben eine bessere Vorstellung davon, welche Herausforderungen uns erwarten, weil jene Offiziere diese Lektionen gelernt haben.

OFFIZIERE FÜR ALLE GELEGENHEITEN

Bevor wir auch nur so richtig damit begonnen hatten, unsere Ecke der Galaxis zu erforschen, hatten wir bereits damit angefangen, sie zu kolonisieren. Viele dieser Kolonien waren winzig, mit einer Bevölkerung von einigen Hundert. Manche waren lediglich Wissenschaftsstationen oder archäologische Stätten mit wenigen Dutzend Personen. Es gehörte zur Mission der *Enterprise* und ihrer Schwesterschiffe, viele dieser Kolonien zu besuchen. Sie hatten auch gar keine andere Wahl, die Flotte bestand nur aus einem Bruchteil der heutigen Schiffe. Die meisten Kolonien und Außenposten verfügten weder über ein Konsulat der Föderation noch eine vergleichbare Einrichtung. Eine Aufgabe der Raumschiffbesatzungen jener Zeit bestand darin, auf diesen Welten nach dem Rechten zu sehen und den Bewohnern zu versichern, dass sie in Sicherheit waren. Sie repräsentierten nicht nur die Föderation, an der Grenze *waren* sie die Föderation.

In jenen Tagen mussten sie von allem etwas tun, weder die Schiffe noch die Missionen waren so spezialisiert wie heute. An einem Tag verabreichten sie einem Wissenschaftsteam auf einem abgelegenen Außenposten eine routinemäßige medizinische Untersuchung, und am nächsten fertigten sie detaillierte Karten einer zuvor unerforschten Region des Weltraums an. Die Mannschaft konnte niemals sicher sein, welche Mission sie als Nächstes erwartete. Typischerweise hatten sie drei Rollen zu erfüllen: Manchmal waren sie Diplomaten, manchmal Bewahrer des Friedens. Am häufigsten jedoch, und am wichtigsten, war ihre Funktion als Entdecker.

DIPLOMATEN

Während ihrer Fünfjahresmissionen waren Schiffe der *Constitution*-Klasse oft damit beschäftigt, diplomatische Beziehungen zu fremden Kulturen herzustellen. Um nichts anderes drehen sich schließlich Erstkontakte und während dieser fünf Jahre stellten die zwölf Schiffe Dutzende erste Kontakte her. Auch wenn ihre Captains ein gewisses diplomatisches Training erhielten, und dieses auch oft anwandten, waren sie in diplomatischen Situationen meist weniger Botschafter, sondern weit eher Kuriere für dezidierte Botschafter, Ratsmitglieder und andere Diplomaten.

Dies erforderte oftmals eine ganz eigene Form der Diplomatie, denn Abgesandte von gegensätzlichen Seiten sind recht oft sehr empfindlich. So hatte zum Beispiel bei den Verhandlungen um die Aufnahme von Coridan in die Föderation die *Enterprise* die Aufgabe, verschiedene diplomatische Gesandtschaften zu der Konferenz zu transportieren. Captain Kirk musste den Frieden zwischen vulkanischen, andorianischen und tellaritischen Delegationen wahren, drei Völker, die traditionell nicht gut miteinander auskamen, selbst ein Jahrhundert, nachdem sie gemeinsam die Föderation gegründet hatten.

Diese Situation lief beinahe aus dem Ruder, doch nicht alle Missionen hatten das Potential für einen solchen Ausgang. Die *Farragut*, zum Beispiel, diente als Gastgeber für die erste Konferenz von Procyon, während der das schlimmste Vorkommnis darin bestand, dass die rigellianischen Würdenträger bemerkten, dass sie allergisch auf Walnüsse reagierten. Die meisten solchen Treffen liefen gänzlich ohne Zwischenfall ab und dies ist angesichts der hohen Ansprüche von Diplomaten durchaus bemerkenswert. Ebenfalls erwähnenswert ist, dass selbst von den vielen Fehlschlägen unter diesen diplomatischen Missionen nicht einer in einer regelrechten Katastrophe endete.

WORTE STATT WAFFEN

Die Mannschaft der *Enterprise* war nicht nur für ihre Taten bekannt, sondern auch für ihr großes Verhandlungsgeschick. So retteten sie zum Beispiel die Mantilles-Kolonie, indem Commander Spock eine Gedankenverschmelzung mit einer gigantischen fremden Lebensform durchführte, die ganze Planeten als Nahrung konsumierte. Sie flogen nicht aus allen Rohren feuernd ins Geschehen, sondern demonstrierten einem intelligenten Wesen, dass es unwissentlich andere intelligente Lebensformen vernichtete, um zu überleben.

Sie bezwangen die Kelvaner auf dieselbe Weise – nicht mit Phasern und Fäusten, sondern mit Ideen. Sie bewiesen ihnen, dass die Annahme einer humanoiden Form sie

unwiederbringlich von ihrer eigenen Art entfremdet hatte. Kirk überzeugte die Kelvaner, ihren Anführern mitzuteilen, dass die Föderation einer Kolonisierung durch freundliche Besucher gegenüber offen war, auch wenn man alle Eroberungsversuche entschlossen abwehren würde.

WÄCHTER DES FRIEDENS

Die Sternenflotte ist zwar keine militärische Organisation, doch sind wir bisweilen gezwungen, als eine solche aufzutreten. Dies traf im 23. Jahrhundert noch mehr zu als heute. Die *Constitution*-Klasse war nicht nur eines der bis dato großartigsten Forschungsschiffe überhaupt, sondern auch in der Lage, sich und die Föderation samt ihrer Bürger bestens zu verteidigen. Mehr als einmal sahen sich die Schiffe dazu gezwungen, diese Rolle auszufüllen.

Tatsache ist, dass nicht jeder einem freundlich gesonnen ist. Und auch wenn es bedauerlich ist, reicht es oft nicht aus, einfach nur Präsenz zu zeigen. Manchmal ist es notwendig, zu kämpfen, und dies bedeutet nicht unbedingt immer eine Katastrophe. Unsere erste Begegnung mit der Gorn-Hegemonie bei Cestus III zum Beispiel hätte in einem absoluten Desaster enden können. Sobald aber einige bedeutende Missverständnisse aus dem Weg geschafft waren, entwickelte sich eine Allianz, die seit Jahrzehnten anhält, ganz egal, wie fragil sie auch ist.

Doch nicht alle Auseinandersetzungen gingen so glimpflich aus.

DIE ROMULANER

Mir fällt kein Zeitpunkt ein, zu dem wir mit dem Romulanischen Sternenimperium gut ausgekommen wären, zumindest nicht bis heute mit der Bedrohung durch das Dominion am Horizont. Im 23. Jahrhundert traf dies ebenfalls zu und zudem hatten wir auch seit mehr als einhundert Jahren keinen Kontakt mehr zu den Romulanern.

All das endete in dem Moment, als sie sich durch die Neutrale Zone schlichen und anfingen, unsere Außenposten an der Grenze zu zerstören. Damit beabsichtigte das Imperium offenbar, unsere Entschlossenheit zu testen. Der Zwischenfall resultierte beinahe in einem weiteren Krieg und wurde für viele weitere Jahrzehnte die Grundlage für die frostigen Beziehungen zwischen unseren beiden Reichen.

Wir wissen nicht viel über die heutigen Ziele der Romulaner, und damals wussten wir noch viel weniger. Die Beziehungen zum Imperium blieben das ganze 23. Jahrhundert lang angespannt. Es gab nur gelegentliche Zusammenstöße, die alle dazu dienten, unseren Willen zu testen. Diese Begegnungen involvierten fast alle die *Enterprise*, gelegentlich aber auch die *Potemkin* und die *Constitution*. Die Situation wäre vielleicht niemals ausgeartet, wenn der Sternenflottengeheimdienst es nicht für eine gute Idee gehalten hätte, Captain Kirk und die *Enterprise* eine Tarnvorrichtung stehlen zu lassen. Das verärgerte die Romulaner nachhaltig und bereitete den Boden für den Tomed-Zwischenfall und den Vertrag von Algeron.

ZWISCHENFALL BEI DER AUFNAHME VON CORIDAN

VON: **SHRAS, BOTSCHAFTER, VEREINTE FÖDERATION DER PLANETEN**
AN: **GHARIS, COMMANDER, ANDORIANISCHER GEHEIMDIENST**

Commander, sicherlich haben Sie inzwischen von dem Zwischenfall rund um den Angriff der Orioner auf die *U.S.S. Enterprise* erfahren, als das Schiff die Aufgabe hatte, mich und meinen Stab zur Babel-Konferenz zu transportieren, um die Aufnahme von Coridan in die Föderation zu erörtern.

Man gab mir zu verstehen, dass es Ihre Abteilung war, die für die Durchleuchtung der Hintergründe meiner neuen Stabmitglieder verantwortlich war, inklusive der eines sogenannten ‚Thelev'. Dieser Mann, so stellte sich heraus, war nicht einmal ein Andorianer, sondern ein orionischer Spion, der unser Aussehen angenommen hatte! Hunderte wurden beinahe getötet und die Stabilität der Föderation selbst wurde in Gefahr gebracht, da einer ihrer Untergebenen nicht in der Lage war, seinen Job ordentlich zu machen.

Während seiner Zeit in meinem Stab hat ‚Thelev' seine Pflichten zumindest angemessen erfüllt. Dasselbe kann nicht über Sie und Ihren Stab behauptet werden. Ich möchte deshalb meine Unzufriedenheit zum Ausdruck bringen, und Sie darüber informieren, dass ich eine gründliche Untersuchung der Inkompetenz Ihrer Abteilung verlangt habe!

DIE KLINGONEN

Wenn die Romulaner während des 23. Jahrhunderts noch ein Rätsel für uns waren, dann galt für das Klingonische Reich das Gegenteil. Ihre Eroberungsfeldzüge waren wohlbekannt, ihre Krieger gefürchtet und die Sternenflotte das Einzige, was zwischen ihnen und der Unterwerfung des bekannten Alpha-Quadranten stand.

Ja, heute sind wir Alliierte, es dient sogar ein Klingone in der Sternenflotte. Doch es brauchte eine lange Zeit und viele Fehlversuche, um an diesem Punkt anzukommen. In Kirks Tagen waren sie der Feind, ohne Wenn und Aber, und das schon seit der Zeit vor Gründung der Föderation. Das Erscheinen eines klingonischen Schlachtschiffs bedeutete immer nur Ärger und viele Captains der Sternenflotte waren nur zu gerne bereit, es ihnen mit gleicher Münze zurückzuzahlen.

Beide Seiten erlebten jedoch bei Organia eine böse Überraschung. Nach mehr als einem Jahrhundert feindlicher Auseinandersetzungen, wurde den Kontrahenten der Wind aus den Segeln genommen, als die Organier ihnen ihr Friedensabkommen aufzwangen.

Natürlich war es trotz des Abkommens noch ein weiter Weg bis zu den Khitomer-Verträgen und beide Seiten mussten lernen, sich aufeinander einzustellen. Ohne die Möglichkeit für offene Auseinandersetzungen, verlegten sich die Klingonen auf Arglist und Heimtücke. Auch wenn dies nicht ihre starke Seite war, erwiesen sie sich schon bald als gute Schüler. So manipulierten

sie zum Beispiel die Einwohner des Planeten Neural und strebten danach, die ressourcenreichen Planeten Capella und Tellun unter ihre Kontrolle zu bringen. Diese Pläne wurden für gewöhnlich durchkreuzt, ehe zu großer Schaden entstand, doch die Spannungen und das Misstrauen zwischen dem Reich und der Föderation sollten noch für Jahrzehnte anhalten.

ENTDECKER

Im 23. Jahrhundert war die Galaxis sehr viel größer als heute. Natürlich war dies nicht wirklich so, aber es fühlte sich so an. Es dauerte länger, von einem Stern zum anderen zu reisen, und der Einflussbereich der Föderation war kleiner. Die Warpgeschwindigkeitsskala war damals ebenfalls anders definiert. Während die heute verwendete Skala ein geschlossenes Spektrum darstellt, in dem Warp 10 das absolute Maximum bedeutet, besaß die ursprüngliche Cochrane-Skala ein offenes Ende. Die *Constitution*-Klasse war zwar für eine Maximalgeschwindigkeit von Warp 8 ausgestattet, es war aber nicht ungewöhnlich, dass andere Schiffe oder Phänomene mit Geschwindigkeiten jenseits von Warp 11 reisten. Die *Enterprise* beobachtete einmal sogar eine Sonde, die sich ihnen mit einer Geschwindigkeit von Warp 15 auf der Cochrane-Skala näherte!

Auch wenn es länger dauerte, von Punkt A nach Punkt B zu reisen, gab es mehr als genug potenzielle Entdeckungen. Während ihrer Fünfjahresmissionen erkundeten die Schiffe der *Constitution*-Klasse hunderte neuer Welten. Manche erschienen verstörenderweise sogar sehr vertraut – mehr als ein Planet der Klasse M besaß eine überraschende Ähnlichkeit mit der Erde, und eine solche von der *Enterprise* entdeckte Welt erwies sich sogar als praktisch identisch. Auf den meisten dieser Welten wurden intelligente Lebensformen entdeckt, auf anderen dagegen fand man Hinterlassenschaften bemerkenswerter uralter Zivilisationen. Während gerade die *Enterprise* berühmt für derartige Entdeckungen war, machten auch die *Lexington* und die *Intrepid* aufgrund der vielen alten Zivilisationen, die sie aufspürten, auf sich aufmerksam.

Wegen der schieren Masse an Klasse M-Planeten, die zu dieser Zeit entdeckt wurden, verwundert es nicht, dass es auch zahlreiche Erstkontakte gab, mit einer Vielfalt von Lebensformen jeder Form und Größe. Die meisten waren humanoid, viele andere dagegen, wie die Hortas oder die Excalbianer, waren dies definitiv nicht. Einige wenige besaßen geradezu gottähnliche Fähigkeiten, und manche wurden tatsächlich als Götter verehrt, wie zum Beispiel die Wesen, die sich selbst Apollo und Kukulkan nannten.

Manche dieser Spezies erwiesen sich als freundlich gesinnt. Die Phylosier und die Fabrini überließen uns medizinische Fortschritte, während uns die Erste Föderation mit dem Likör *Tranya* und anderen Luxusgütern versorgte. Die Hortas von Janus VI tauschten die Dienste ihres im Bergbau einsetzbaren gestein-konsumierenden Metabolismus im Tausch gegen die Chance, andere Welten zu ‚probieren' und die Galaxis zu erforschen.

Andere waren überaus feindselig, insbesondere die Tholianer. Genau genommen war dies auch kein Erstkontakt – diese zweifelhafte Ehre hatten Captain Archer und die NX-01 – Captain Kirk und seine *Enterprise* trafen jedoch unglücklicherweise nach vielen Jahrzehnten ohne jeden Kontakt wieder auf die Tholianer. Sie waren im 23. Jahrhundert ebenso fremdenfeindlich, wie sie es heute sind, waren aber sehr viel eher bereit, dies auch zu demonstrieren.

RISIKO IST UNSER GESCHÄFT

Spielen Sie bisweilen ‚Was wäre wenn?'-Spiele, Captain? Haben Sie sich jemals vorgestellt, wie es im ‚Goldenen Zeitalter' der Entdeckung gewesen wäre, während Sie unter Personen wie Matt Decker oder Stephen Garrovick dienten? Die Gefahren waren durchaus real: Neurale Parasiten, Nebel aus Dunkler Materie, willkürliche Risse im Raum-Zeit-Gefüge – und die Liste ließe sich noch endlos fortsetzen, Raumfahrt war damals ein riskantes Unterfangen.

Aber natürlich beinhaltete die Erforschung des Weltraums schon immer ein Risiko. Eine unfassbare Leere, in der man überraschend auf potenziell feindlich gesinnte Lebensformen oder tödliche Phänomene stößt, ist ungemein gefährlich für den vergleichbar fragilen humanoiden Körper. Und das galt umso mehr im 23. Jahrhundert mit seiner weniger fortschrittlichen Technik und begrenzten Kommunikationsmöglichkeiten. Entdecker wurden in jenen Tagen mit großen Herausforderungen konfrontiert, und es erforderte einen ganz bestimmten Schlag, der einfach dort hinauszog und tat, was erforderlich war.

DIE EINMISCHUNG DER ORGANIER

Es ist zum Verrücktwerden, Koloth. Zum Verrücktwerden!

Ich weiß nicht, wie es auf der *Gr'oth* gelaufen ist, ich jedenfalls habe versucht, mit der *Klothos* eine Reihe von Raumschiffen der Föderation zu attackieren, immer mit demselben Ergebnis: Die Waffenkontrollen fühlen sich kühl an, bis wir sie tatsächlich verwenden wollen, und dann sind sie mit einem Mal so heiß, dass sie Blei schmelzen könnten. Mein Waffenoffizier Kavin hat es sogar mit Handschuhen probiert, versuchte einmal sogar die Disruptoren mit einem Stock abzufeuern. Immer dasselbe. Sturer Junge, dieser Kavin. Er kann seine Hand noch verwenden, auch wenn er nun eine interessante Narbe vorzeigen kann.

Ich habe dem Hohen Rat meine Empfehlung geschickt. Fürs Erste müssen wir die Föderation auf anderem Wege bekämpfen. Keine glorreichen Schlachten, zumindest nicht, bis sich die Organier zu langweilen beginnen und uns vergessen. Wir müssen ihnen einen Planeten nach dem anderen abnehmen, und das im Geheimen, wie Romulaner. Das sollte dir leichtfallen, du redest viel, aber ich kann mir nicht vorstellen, dass Kang besonders glücklich darüber sein wird …

Die Pflicht ruft, alter Freund, wie dir sicher bewusst ist. *Qapla'*!

Kor

Doch diese Männer und Frauen taten es und das auf bewundernswerte Art und Weise. Die Initiative der Fünfjahresmissionen hatte ihre Kosten. Drei der zwölf Schiffe der *Constitution*-Klasse – die *Constellation*, die *Intrepid* und die *Defiant* – gingen mit ihrer kompletten Mannschaft unter. Zwei andere – die *Exeter* und die *Excalibur* – verloren ihre komplette Crew. Keines der übrigen Raumschiffe wurde vollkommen verschont, dennoch kehrten sie niemals um. Ihre Kommandanten und Mannschaften entschieden sich bewusst für das Risiko, genauso wie wir, ihre Nachfolger.

Wir können außerordentlich stolz auf dieses Erbe sein. Ganz egal, was Sie auch über Captain Kirk und die Errungenschaften seiner Mannschaft denken, so gut wie jeder muss akzeptieren, dass sie eines mit uns gemein haben: Sie waren Entdecker. Und sie waren überragend auf diesem Gebiet.

WAS NOCH KEIN MENSCH GESEHEN HAT – ROLLENSPIEL IM 23. JAHRHUNDERT

Die erste *Star Trek*-Serie (das *Raumschiff Enterprise*) umgab noch den Reiz des Neuen und Unbekannten. Alles war neu und anders, die Galaxis fühlte sich etwas weniger vertraut an. Man erlebte aufregende Abenteuer in exotischen Kulissen. Das Rollenspiel im 23. Jahrhundert sollte diese Abenteuerlust widerspiegeln. Ihre Spieler sollten zu jeder Zeit merken, dass sie etwas durchmachen, das sich – wie Commander Spock oftmals sagte – mit nichts vergleichen lässt, was sie jemals erlebt haben. Anstatt die wundersame Technologie in den Vordergrund zu rücken, sollten die Errungenschaften der Mannschaft betont werden. Offiziere des 23. Jahrhunderts waren es gewohnt, sich mehr auf ihren Einfallsreichtum und weniger auf die zur Verfügung stehende Technik zu verlassen, um Probleme zu lösen. Ganze Folgen der Originalserie, wie zum Beispiel *Computer M5*, drehten sich darum, die Begrenzungen und Fehler der Technologie zu überkommen. Die Spielleitung sollten diese simple Prämisse besonders betonen: Wir befinden uns zwar in der Zukunft, doch die Geschichten drehten sich immer um die Personen, nicht die Maschinen.

Das 23. Jahrhundert befasste sich auch weniger mit galaktischer Politik und mehr mit den Beziehungen zwischen den Mannschaftsmitgliedern. Auch wenn Politik eine Rolle spielte und die Mission unterstützen oder erschweren konnte – zum Beispiel dreht sich die ganze Folge *Reise nach Babel* um Politik – werden die meisten Aufträge einer Mannschaft des 23. Jahrhunderts sehr wahrscheinlich nur wenige politische Intrigenspiele beinhalten. Das Miteinander unterschiedlicher Kulturen war meist weniger wichtig als die reibungslose Zusammenarbeit der Schiffsbesatzung.

Im 23. Jahrhundert waren Territorium und Einflussbereich der Föderation deutlich kleiner als im späteren 24. Jahrhundert. Reisen mit Warp dauerten länger und verwendeten eine gänzlich andere Warpskala. Subraumkommunikation war langsamer und hatte ihre Grenzen. Die geringe Warpgeschwindigkeit sorgte dafür, dass man nicht darauf hoffen konnte, dass rechtzeitig Unterstützung eintrifft, und die begrenzte Subraumkommunikation bedeutete, dass Kontakt mit dem Sternenflottenkommando seltener stattfand. Spielercharaktere bleiben damit in kritischen Situationen oft sich selbst überlassen.

UNIFORMABZEICHEN DES 23. JAHRHUNDERTS

U.S.S. CONSTELLATION, NCC-1017

U.S.S. EXETER, NCC-1672

U.S.S. ENTERPRISE, NCC-1701

U.S.S. DEFIANT, NCC-1764

KAPITEL 02.40

DIE VEREINTE FÖDERATION DER PLANETEN

JÜNGERE GESCHICHTE

ADMIRAL WESLEY UND EIN UNBEKANNTES INDIVIDUUM STERNZEIT 8161,8

„Wo befinden sich die Dateien über das Genesis-Projekt jetzt?“

„Sie wurden sichergestellt, Sir.“

„Also tragen Sie die Sorge dafür?“

„Ja, Sir.“

„Und Carol Marcus ist ebenfalls sicher?“

„Ja, wir haben sie an einem Ort untergebracht, der nur Sternenflottenoffizieren bekannt ist, die auch wirklich davon Kenntnis haben müssen. Wir dachten, es wäre das Beste so.“

„Gut. Wir können nicht gestatten, dass diese Daten erneut in die falschen Hände fallen. Wir hatten Glück, dass dieser Wahnsinnige Khan das Genesis-Projektil im Mutara-Nebel entzündet hat und nicht auf einem bewohnten Planeten. Gut, dass er so besessen von Kirk war und nicht direkt zu einer wichtigen Welt geflogen ist, um diese für seine Bedürfnisse und die seiner Augments zu terraformen.“

„Ja, Sir. Das wird niemals wieder geschehen. Das Genesis-Projekt ist nicht mehr länger ein Grund zur Sorge für Sie oder andere Sternenflottenadmiräle. Dafür haben wir gesorgt.“

„Sorgen Sie nur dafür, dass es so bleibt, und dass Carol Marcus sicher ist. Sie hat bereits ihren Sohn und ihr Forschungsteam verloren. Sie ist ein Aktivposten, den wir nicht verlieren dürfen. Sie muss ihre Forschungen fortsetzen.“

„Ich kann Ihnen versichern, dass wir dafür sorgen werden.“

10 • 354464

10 • 35932

AUFGEZEICHNETE NACHRICHT

ORIONISCHER FRACHTER

„Ich kann immer noch nicht glauben, dass Praxis weg ist. Die Hauptquelle der klingonischen Energieversorgung und ihre wichtigsten Bergbauproduktionsstätten befanden sich dort. Das war ein sehr lukrativer Auftrag. Jetzt mischt sich natürlich die Föderation ein und unterstützt die Klingonen. Nach der Unterzeichnung des neuen Friedensvertrags von Khitomer muss ich nun alle möglichen Regeln beachten, wenn ich einfach nur in klingonisches Territorium fliegen will, ganz zu schweigen von einer Landung auf Qo’noS. Es war so viel leichter, als die Föderation noch nicht ihre Nase in Dinge gesteckt hat, die sie nichts anging. Was soll ein ehrlicher Orioner nun machen? Die Klingonen hätten nach der Zerstörung von Praxis für wichtige Handelsgüter ordentlich was hingeblättert. Hätte ich gewollt, ich hätte mich nach einigen Monaten zur Ruhe setzen können. Aber nein, die Föderation musste sich ja in meine Geschäfte einmischen. Anstatt einem Captain oder Beamten einfach was zuzustecken, um eine Genehmigung zum Weiterflug zu erhalten, muss ich nun offizielle Dokumente für meine Fracht vorzeigen, und ebenso für meine geplante Flugroute und die Dauer meines Aufenthalts. Es ist fast so, als hätte diese neue Allianz zwischen Föderation und Klingonen Angst vor Händlern, die sich einfach nur einen Lebensunterhalt verdienen wollen. Es befinden sich sogar Föderationsschiffe im Orbit. Ich kann sie einfach nicht ausstehen. Vorschriften hier, Vorschriften da. Lieber handele ich mit einem hungrigen Targ.“

ABGEFANGENE NACHRICHT

HOHER RAT DER KLINGONEN COLONEL WORF NACH DEM KHITOMER-ZWISCHENFALL

„Das Haus von Chang hat unserer Rasse eine große Schande gebracht. Der General hat sich mit klingonischen Anführern, Föderationsoffizieren und sogar Romulanern verschworen, um Kanzler Gorkon töten zu lassen. Wir sind Klingonen! Wir greifen nicht auf andere zurück, um unsere Schmutzarbeit zu erledigen, wie General Chang es tat. Er und seine Mitverschwörer sind nicht viel besser als *Denlbya' Qaths*. Chang hatte es nicht verdient, wie ein Krieger im Kampf zu sterben. Man hätte ihn hetzten müssen wie den *Ha'DibaH*, der er war, und an einer Leine zurückbringen, um für seine Verbrechen gerade zu stehen. Seine Handlungen haben nun ein Machtvakuum erzeugt, in dem andere Familien und Häuser bereits darum wetteifern, in der Gunst von Gorkons Tochter Azetbur aufzusteigen, der neu ernannten Kanzlerin. Meiner Meinung nach sollte das Haus von Chang seine noble Position genommen und jede Erwähnung Changs aus den Annalen der klingonischen Geschichte gestrichen werden!“

ABGEFANGENER BERICHT

DIE KHITOMER-VEREINBARUNG

VON: GOUVERNEUR JAVEN
AN: COMMANDER T'LOR, *I.K.S. S'CHA*

Bruder, ich hoffe, es geht dir gut, wenn dich diese Nachricht erreicht, und dein Kommando über die *S'Cha* hat dir viel Ehre und Erfolg eingebracht. Mir wurde von deinen würdigen Errungenschaften an der Grenze berichtet. Mit der Unterzeichnung der Khitomer-Verträge wird nun deutlich, dass sich das Leben, wie wir es kennen, verändern wird. Dein derzeitiger Posten als Kommandant der *S'Cha* wird dir weiterhin ausreichend Gelegenheit geben, deinen Wert für das Reich unter Beweis zu stellen. Die Entscheidung des Hohen Rats, den Anspruch des Reichs auf den Archanis-Sektor aufzugeben und der Föderation zu überlassen, zeigt dagegen klar und deutlich, dass meine Amtszeit als Gouverneur von Archanis als unwürdig und ehrlos angesehen wird.

Ich erbitte deine Rückkehr nach Archanis IV, um am altehrwürdigen Ritual des *Mauk-to'Vor* teilzunehmen. Um deine Pflichten als Sohn des Jeh'L zu erfüllen und als klingonischer Krieger wirst du meine Ehre im Nachleben wiederherstellen und meinen Einzug in *Sto-Vo-Kor* ermöglichen. Ich erwarte deine Ankunft.

Qapla'!

ABGEFANGENE NACHRICHT

WISSENSCHAFTS-BERICHT

DR. GILLIAN TAYLOR,
BIOLOGIN FÜR MEERESSÄUGER,
U.S.S. JOHANNESBURG,
STERNZEIT 8439,6

„Die Beobachtung von George und Gracie wird ohne Zwischenfälle fortgesetzt, seitdem Gracie ihr Kalb auf die Welt gebracht hat. Ich erhalte weiterhin regelmäßige Berichte über ihre Gesundheit und ihr Wohlbefinden. Ich habe eine Anstellung am Neuen Institut für Meeressäuger angenommen, das in einigen Monaten eröffnet wird. Dies wird mich wieder auf die Erde zurückführen, in die Nähe von George und Gracie. Ich freue mich sehr darauf, sie wiederzusehen. Die Zeit, die ich hier auf der *Johannesburg* verbracht habe, hat es mir erlaubt, dreihundert Jahre Erdgeschichte aufzuarbeiten, doch nun bin ich bereit für eine Rückkehr zur Erde. Ich danke Gott für mein fotografisches Gedächtnis. Ohne wäre es nicht so einfach gewesen.

George und Gracie haben sich bestens an das Leben in der Zukunft angepasst. Das Ökosystem des 23. Jahrhunderts ist anders als das des 20. Jahrhunderts. Glücklicherweise wurde Krill nicht ausgerottet, so dass es immer noch eine Nahrungsquelle für sie gibt. George und Gracie haben sich gemeinsam mit ihrem Kalb sogar schon ein regelmäßiges Wanderungsverhalten angewöhnt. So glücklich wie sie auch sind, erwarte ich, dass ein weiteres Kalb geboren wird, sobald Gracie soweit ist. Es wird ein sehr langsamer Prozess werden, doch ich bin der festen Überzeugung, dass die Wiederbevölkerung mit Buckelwalen Erfolg haben wird. Das wird umso wichtiger sein, wenn diese Sonde jemals zur Erde zurückkehrt, um mit den Walen zu sprechen.“

WISSENSCHAFTSBERICHT

ZUSAMMENFASSUNG FÜR FÜHRUNGSKRÄFTE

**VORGETRAGEN VON ADMIRAL KYLOR JAROK,
ANALYST DES GEHEIMDIENSTES
ROMULANISCHE IMPERIALE FLOTTE**

Narendra III war der größte Fehlschlag in der romulanischen Militärhistorie. Auch wenn unsere Eingreiftruppe aus vier Warbirds erfolgreich den klingonischen Außenposten und die *Enterprise-C* zerstörte, bestand unser Ziel doch darin, den Klingonen, die ihre Kontrolle über jenen Sektor zu festigen versuchten, eine deutliche Botschaft zukommen zu lassen. Darin scheiterten wir auf spektakuläre Weise. Unser Sieg festigte die Allianz zwischen der Föderation und den Klingonen, die nun gemeinsam seit mehr als zwanzig Jahren den Alpha- und Beta-Quadranten dominieren und uns seitdem vom Rest der Galaxis isoliert haben.

Berichte der Kommandanten bei Narendra III erwähnten die Widerstandskraft der *Enterprise-C*, selbst nachdem diese schon Dauerfeuer durch unsere Disruptoren hingenommen hatte. Weitere Untersuchungen brachten zum Vorschein, dass die Schlacht von Narendra III signifikante Mängel im taktischen Training unserer Offiziere zutage förderte. Wir können uns glücklich schätzen, dass die Kommandanten bei Narendra III die Weitsicht bewiesen haben, die Rettungskapseln der Föderation einzufangen und die Sternenflottenoffiziere in Gewahrsam zu nehmen. Das Verhör des diensthabenden taktischen Offiziers Tasha Yar bewies, dass die Ausbildung der Föderation der unseren um Jahrzehnte voraus war. Das erklärt, wieso es einem einzelnen Föderationsschiff gelang, derart lange gegen vier unserer Warbirds zu bestehen.

ABGEFANGENE ZUSAMMENFASSUNG FÜR FÜHRUNGSKRÄFTE

BERICHT

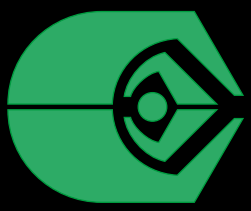
„Ich wünsche Ihnen endlosen Profit, oh großer Nagus!

Ich, DaiMon Tarr, bringe Ihnen Nachricht von unserem jüngsten Triumph. Meine Bemühungen im Delphi Ardu-System haben bestätigt, dass die sogenannte ‚Vereinte Föderation der Planeten' überhaupt keinen Sinn für Handel besitzt – sogar noch weniger als die Klingonen, und Sie wissen genau, was für ohrläppchenlose Narren die sind!

Die Menschen ließen sich von mir leicht davon überzeugen, ein gemeinschaftliches Unterfangen bei Delphi Ardu zu beginnen und ein gefährliches planetares Verteidigungssystem zu deaktivieren, das eine Bedrohung für den Handel in jener Region des Weltraums darstellte. Dieses Unternehmen war natürlich eine geschickte Täuschung, die es mir erlaubte, die Menschen aus der Nähe zu studieren – inklusive ihrer abstoßenden Angewohnheit, gemeinsam mit ihren Frauen zu arbeiten, die sie zudem zwingen, Kleidung zu tragen. Es endete damit, dass wir in den Besitz einer Ansammlung von genialen Hand-Fesseln gelangten (die Menschen nennen sie „chinesische Fingerfallen"), und das, ohne dafür zu bezahlen! (Leider erwies sich eine Bergung des uralten planetaren Verteidigungssystems als unmöglich, es wird aber dank meines Eingreifens in Zukunft keine Gefahr mehr für unsere Ferengi-Händler darstellen.)

Das Territorium, das diese Menschen beanspruchen, ist groß und reif für Ausbeutung. Ich bin mir sicher, dass Sie mit Ihrem feinen Sinn fürs Geschäft viele profitable Unternehmungen ersinnen werden, wenn wir in diesen unerschlossenen Markt vorstoßen. Ich bitte nur ergebenst um einen bescheidenen Finderlohn – dessen Höhe Sie bestimmen, Oh Sie mit den großen Ohrläppchen – mit dem Sie Ihren ergebenen Diener Tarr für diese erste Erschließung belohnen.

Möge die Himmlische Schatzkammer auf unsere neue Gelegenheit herablächeln … Natürlich, vor allem auf Sie, aber auch ein wenig auf mich."



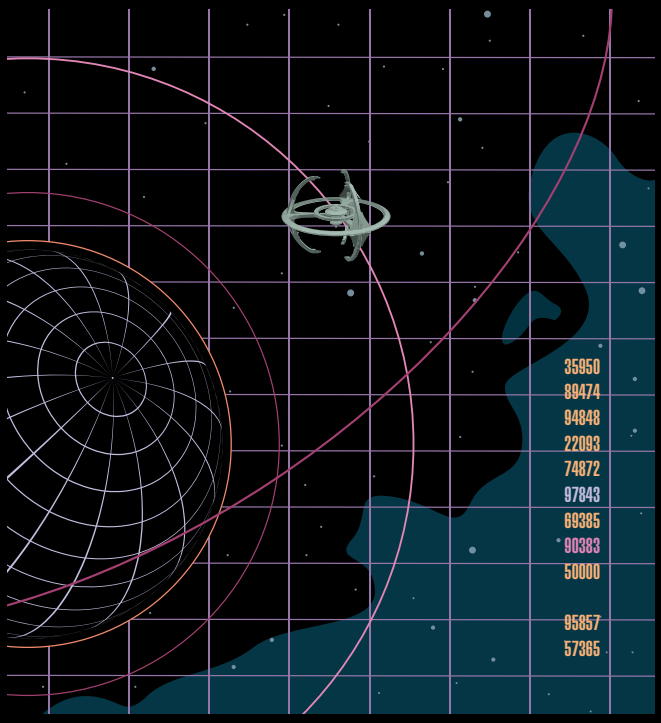
ABGEFANGENER BERICHT

VERTEIDIGUNGSINSTITUT VON ZAKDORN

Auch wenn dieses Institut stets eine neutrale Haltung eingenommen hat, wenn es um die formale Einmischung der Föderation in die cardassianische Besetzung von Bajor ging, haben wir seitdem unsere Empfehlung überdacht. Mit diesem Bericht informieren wir den Sicherheitsrat der Föderation und den Stabschef der Sternenflotte, dass jedwede militärische Einmischung gegen die Cardassianer in Bezug auf Bajor nicht in Betracht gezogen werden sollte.

Auch wenn unser früherer Standpunkt über eine Nichteinmischung in den letzten 30 Jahren konsistent war, passen wir ihn aufgrund der kürzlichen Ernennung von Gul Dukat zum cardassianischen Präfekten der bajoranischen Besetzung an. Daten, die wir von Händlern und aus anderen Quellen erhalten haben, weisen darauf hin, dass Dukat ein rücksichtsloser Tyrann und ein brutaler, effektiver Administrator ist. Er befehligt nennenswerte Kräfte auf und rund um Bajor und hat zudem die Möglichkeit, zusätzliche Streitkräfte und Versorgungsgüter von Cardassia herzubeordern. Abgesehen von einer Kriegserklärung, die für die Föderation zur Unzeit käme, sehen wir keinen Weg, wie die Sternenflotte zum jetzigen Zeitpunkt gegen die auf Bajor stationierten cardassianischen Kräfte bestehen kann.

Dennoch haben wir, wie immer, die Variablen sorgfältig betrachtet und glauben, dass eine Wahrscheinlichkeit von 94,7 Prozent besteht, dass die Methoden von Gul Dukat dafür sorgen werden, die Bajoraner in ihrem Widerstand zu bestärken und sich eine Lösung innerhalb der kommenden 8 bis 12 Jahre von selbst ergeben wird. Deshalb empfehlen wir dem Sicherheitsrat, dass sich die Föderation darauf vorbereitet, Schritte einzuleiten, um ein gebrochenes, aber freies Bajor mit Nahrungsmitteln und medizinischen Versorgungsgütern zu versorgen, sobald dies nötig wird.



ABGEFANGENER BERICHT

STERNZEIT 44002,2

Adya,

der Feind ist da. Die *Melbourne* wurde zur Sternenbasis 324 zurückbeordert, wo wir uns drei Dutzend weiteren Schiffen unter dem Kommando von Admiral Hansen anschließen werden. In wenigen Stunden fliegen wir Richtung Wolf 359 ab und ich gehe davon aus, dort zu sterben. Die Borg sind mächtig und wir sind lachhaft unvorbereitet, ganz egal, was der Admiral mit seinen vollmundigen Worten auch behauptet.

Erinnerst du dich an Crewman Yondar und seine endlosen Beschwerden über meine „rücksichtslose Offenheit“ und „extreme Ehrlichkeit“? Amüsanterweise kam er vor einer Stunde zu mir und bedankte sich bei mir dafür, dass ich mich mit der Wahrheit über unsere Mission während des Stabstreffens nicht zurückgehalten habe. „Es ist viel leichter“, hat er gemeint, „sich nicht in das hineinzusteigern, was sein könnte, nachdem Sie uns nun offenbart haben, was am wahrscheinlichsten geschehen wird.“ Es ist genau so, wie ich immer gesagt habe: Menschen lieben es, wenn man ihnen schmeichelt und ihnen sagt, was für einzigartige Sternschnuppen sie doch sind. Doch wenn es um Leben und Tod geht, zählt nur noch Ehrlichkeit.

Es gibt Dinge, die ich bereue, Adya. Ich bereue, dass ich es bei meinem letzten Landurlaub nicht nach Hause geschafft habe. Ich bereue, dass ich zu guter Letzt zugeben muss, dass du immer schon Recht hattest: Der Sternenflotte beizutreten war ein Fehler und ich hätte auf Ricktor Prime bleiben sollen. Doch die Gewissheit, dass du immer Recht hattest und das Wissen, dass ich einen anderen Lebensweg für unsere Familie hätte wählen sollen, ändert gar nichts. Ich bin ein Sternenflottenoffizier und nur ehrlose Feiglinge bringen sich in Sicherheit, wenn die Pflicht, der sie sich verschworen haben, in einem unangenehmen Tod endet. Erfreue dich deines Siegs, meine Liebste, und verfluche meinen Namen, doch werde ich meine Pflicht tun, auch wenn ein Überleben unmöglich ist.

Tialo, Zeri, auch wenn ihr mit Hass auf mich aufwachsen möget, ich liebe euch dennoch! Ihr werdet falsche Entscheidungen treffen, und ich bereue, dass ich nicht da sein kann, um mit euch darüber zu streiten. Tialo, ich lehne deine Pläne, der Sternenflotte beizutreten, vollkommen ab. Doch du bist so stur, wie ich es bin, und wenn du dich weigerst, klüger als ich zu sein, dann wähle lieber einen Bereich mit besseren Karriereaussichten als die Sicherheitsabteilung. Zeri, hör nicht mehr auf deinen Großvater. Er ist ein verbitterter alter Mann, der nichts als Gift im Herzen trägt. Besuch die Akademie der darstellenden Künste. Tanz deinen besten Tanz und wenn sie danach deine Bewerbung ablehnen, dann schlag ihnen die Zähne ein.

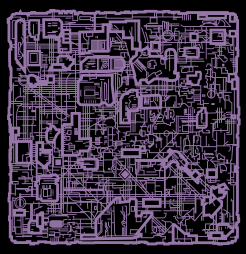
Adya … Die Sternenflotte wird auf dich zukommen. Sie werden sagen, dass ich einen guten Tod gestorben bin. Das bin ich nicht. Sehr wahrscheinlich wird man mich assimiliert haben und ich bin ein Sklave des Feindes. Die Sternenflotte wird behaupten, ich hätte ehrenvoll und mit Auszeichnung gedient. Das habe ich, doch sie werden diese Fakten meiner Dienstakte entnehmen, nicht meinen Schiffskameraden, denn diese sind dann ebenfalls tot oder assimiliert.

Nachdem ich diese Nachricht beendet habe, werde ich mein Testament aktualisieren und darauf bestehen, dass sie einen Vulkanier beauftragen, dir die Meldung von meinem Tod zu überbringen. Zumindest erhältst du dann die Fakten anstelle von beschönigenden Lügen. Du warst der Fluch meines gesamten Lebens und dafür liebe ich dich.

Livvia

PERSÖNLICHES LOGBUCH

TAKTISCHE ANALYSE



58383	HOCHENERGETISCHE SCHNEIDESTRAHLEN
83833	MAGNETOMETRISCH GELEITETE SPRENGLADUNGEN
29585	UNBEKANNT
60383	RAKETENSYSTEME
49803	TRAKTORSTRAHLEMITTER
86044	UNBEKANNT
49000	UNBEKANNT
84844	SUBRAUMFELDGENERATOREN
40739	ELEKTROMAGNETISCHE FELDGENERATOREN
84744	REGENERATIVE FÄHIGKEITEN
98394	KRAFTFELDGENERATOREN
58383	ADAPTIVE SCHILDE

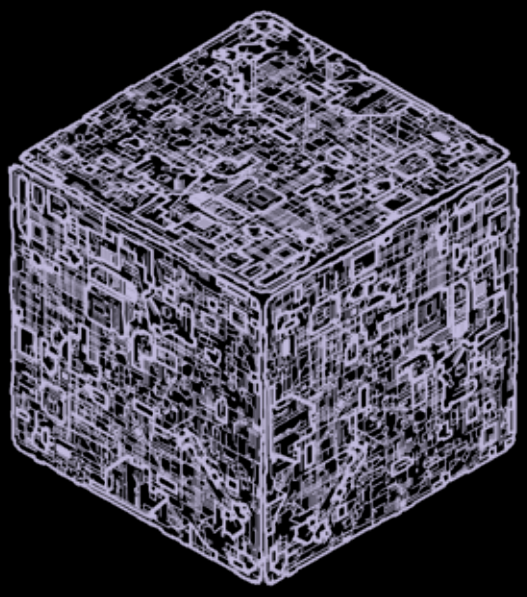
S02E23

S03E26

S04E01

S05E23

S06E26



739824
830233 848484
085830
958575
948484 385844
948495 209585
947464 808474
847434 949407
447363
948585
374744 848494
847474 959585
848333 059595
858303 959595
857473
867323
552533
857574
249685
857444

BORG-KUBUS

WOLF 359

BERICHT++++UPLOAD BEGINNT++++
SOURCE UNIT ONE OF TEN/PRIMÄRES ATTRIBUT/UNIMATRIX 03++++
TACTICAL SUMMARY GEFECHT IN SEKTOR 0 0 1 / KENNZEICHNUNG WOLF 359++++

WIR SIND AUF WIDERSTAND GESTOSSEN / 40 SCHIFFE UNTERSCHIEDLICHER GRÖSSE UND KONFIGURATION / [ANHANG: SENSORAUFZEICHNUNG 45872AA1] / TECHNISCHE DATEN DER KÜRZLICH ASSIMILIERTEN EINHEIT LOCUTUS WIESEN AUF ZU ERWARTENDE TAKTIKEN UND FÄHIGKEITEN DES GEGNERS HIN++++

39 SCHIFFE ZERSTÖRT / 11230 WESEN ELIMINIERT UND NICHT VERFÜGBAR FÜR ASSIMILATION / SCHADEN AM KUBUS MINIMAL / 1 SCHIFF NEUTRALISIERT UND FÜR EVENTUELLE ASSIMILATION NACH ERFÜLLUNG DES PRIMÄRZIELS ZURÜCKGELASSEN++++

ERREICHEN DERZEIT SOL-SYSTEM ZUR ERFÜLLUNG DES PRIMÄRZIELS / EINHEIT LOCUTUS WURDE AUS DEM KUBUS ENTFERNT / ENTFERNUNG IST ZWECKLOS UND WIRD NICHT DAS RESULTAT BEEINFLUSSEN++++

BERICHT ENDE++++
[ERGÄNZUNG: KUBUS 632 ZERSTÖRT DURCH KOMMANDOCODEFEHLER / ZEITSTEMPEL AJ7-5W / PRIMÄRZIELMISSERFOLG IN SEKTOR 0 0 1 / ALARM]

ABGEFANGENE TAKTISCHE ZUSAMMENFASSUNG

GUL KALANE

„Diese rückgratlosen weichherzigen Idioten im Detapa-Rat haben letzten Endes doch noch das Messer im Rücken der Union umgedreht. Rückzug von Bajor! Ich kann es kaum glauben.

Mit einem Federstrich haben sie einen strategisch wichtigen Posten an der Schwelle zur Föderation aufgegeben. Wahnsinn! Bajor produziert vielleicht nicht mehr die schiere Masse an Ressourcen von einst, aber das ist kein Grund, den Vorteil aufzugeben, den uns unsere Präsenz dort gegeben hat, sollte unser Vertrag mit der Föderation irgendwann enden …

Aber nein: Der drastische Abfall im Abbau von Ressourcen, gepaart mit den Kosten für die Bekämpfung der terroristischen Aufstände, ist zu viel, so behaupten sie. Das alles ist die Begründung, warum der Detapa-Rat so bedenkenlos wegschenkt, was Blut und Schweiß cardassianischer Soldaten erkämpft haben.

Und das alles, als könnten sie nicht sehen, dass Bajor direkt in die offenen Arme der Föderation laufen wird und der Sternenflotte eine Operationsbasis quasi innerhalb unserer Grenzen zur Verfügung stellt. Ein solcher Betrug darf nicht ungesühnt bleiben. Ich hoffe und bete, dass einige cardassianische Patrioten uns vor der Torheit dieser willensschwachen Einfaltspinsel retten werden.“

ABGEFANGENES PERSÖNLICHES LOGBUCH

PERSÖNLICHES LOGBUCH

In meinen sechs Monaten mit den Katastrophenhelfern und Traumateams auf der Oberfläche von Bajor habe ich sowohl zahlreiche Überlebende der Internierungslager beraten als auch diejenigen, die sie hier ‚Kollaborateure’ nennen. Bislang hat jeder Bajoraner, dem ich begegnet bin, eines mit allen anderen gemein: Eine tiefgehende unterschwellige gewalttätige Wut. Es hängt an ihnen, schwingt in jedem ihrer Worte mit, verzieht ihr Lächeln und verzerrt ihre Stimmen, bis ich nur noch ihre Forderungen höre, cardassianisches Blut in den Straßen zu vergießen.

Das mag dramatisch klingen, doch es ist auch eine sehr dramatische Empfindung, und ich versuche sie so akkurat wie nur möglich zu beschreiben, damit auch Nicht-Telepathen sie verstehen. Die lange Besetzung durch die Cardassianer hat Narben auf dem Planeten und seinen Bewohnern hinterlassen, ein psychischer Rückstand, der auf den Seelen liegt, so wie Matsch auf dem Körper zurückbleibt. Seiner Ressourcen beraubt, gleicht Bajor selbst dem Schmerz seiner Bewohner, ein Schmerz, den jeder Bajoraner in jeder Faser seines Körpers verspürt. Selbst diejenigen, die beschuldigt werden, mit den Cardassianern kollaboriert zu haben, können dem nicht entkommen.

Ihr Trauma ist noch viel zu frisch, ihre Wunden kaum verheilt. Die Bajoraner benötigen nun tapfere Herzen und freundliche Hände, die ihnen dabei helfen, ihre verwüstete, ausgebeutete Welt und ihre dezimierte Bevölkerung wieder aufzubauen. Sie benötigen Mitgefühl und Katastrophenhilfe, keine Machtstellung und kein Ansehen. Ich kann und werde keine Empfehlung für die Aufnahme Bajors abgeben. Bis ihr Heilungsprozess einsetzt und sie von ihrer Rage und ihren Rachegefühlen ablassen, ist es verfrüht, sie in der Föderation willkommen zu heißen.

– Jessimi Zikal, betazoidische Traumaberaterin, in einer schriftlichen Stellungnahme an den Beratungsausschuss für Mitgliedsanträge

PERSÖNLICHES LOGBUCH

ABGEFANGENE NACHRICHTEN

RE: BITTE DES ARCHÄOLOGISCHEN RATS DES DAYSTROM-INSTITUTS, DIE HEBITIANISCHEN GRABBAUTEN STUDIEREN ZU DÜRFEN

Ratsmitglied Pelek:

Diese Angelegenheit erfordert viel Fingerspitzengefühl. Das Daystrom-Institut ist weithin respektiert, und das reicht auch bis zu unserer Universität, doch fürchte ich, dass es Fragen aufwerfen wird, wenn wir ihre Bitte ablehnen. Da wir selbst uns erst kürzlich an die Föderation gewandt haben, könnte es Misstrauen wecken, ihren Wissenschaftlern und Archäologen das Studium der Grabmäler zu verbieten.

Sura Mekar,
Inquisitorin von Culat

RE: BITTE DES ARCHÄOLOGISCHEN RATS DES DAYSTROM-INSTITUTS, DIE HEBITIANISCHEN GRABBAUTEN STUDIEREN ZU DÜRFEN

Inquisitorin Mekar,

Sie werden schon einen Weg finden, das Daystrom-Institut davon abzuhalten, nach Cardassia zu kommen, und zwar ohne das Misstrauen der Sternenflotte zu wecken. Cardassia kann es sich nicht leisten, sogenannte Wissenschaftler und Archäologen durch Culat oder die Schwemmebene stolpern zu lassen, auf der Suche nach Artefakten und Begräbnisstätten, die nicht länger vorhanden sind.

Vielleicht sollten Sie Ihnen vorschlagen, seltene hebitianische Artefakte für ihre Studien von den Ferengi zu erwerben. Wie ich erfahren habe, erwarben die Ferengi erst kürzlich eine nennenswerte Anzahl von ihnen.

Pelek Evim,
Detapa-Rat

ABGEFANGENE NACHRICHTEN

WOLFKARPEL PRIME

„Komm schon, Gaila. Diese Gelegenheit sollte doch deine Ohrläppchen erfreut kribbeln lassen.“

„Oh, meine Ohrläppchen sind am Kribbeln. Aber nicht so wirklich vor Freude.“

„Aber was ist mit dieser Regel, die du ständig zitierst, die über Krieg, der gut fürs Geschäft ist?“

„Die Vierunddreißigte. Und belehr mich nicht mit den Erwerbsregeln der Ferengi. Ich kenne sie alle auswendig.“

„Aber du erkennst doch sicher das Potential für Profit. Es passiert nicht jeden Tag, dass das Klingonische Reich von Bürgerkrieg erschüttert wird.“

„Es ist bereits mehr als einmal passiert, nur dass diesem der unverwechselbare Gestank von darüber vergossenem romulanischen Ale anhaftet.“

„Ha! Romulaner. Die sind viel zu beschäftigt damit, von hinter ihrer kostbaren Neutralen Zone die Föderation auszuspionieren. Warum sollten die Romulaner die Klingonen in einen Bürgerkrieg stoßen?“

„Sei kein Idiot. Die Klingonen und die Föderation sind zwei der drei mächtigsten Mächte im Quadranten, und wenn auch nur eine der beiden kollabiert, wird die andere den Romulanern allein gegenüberstehen. Auch wenn das grundsätzlich eine gute Sache für mein Geschäft ist, macht es den Waffenhandel noch riskanter, als er ohnehin schon ist. Beide Seiten gegeneinander auszuspielen verdoppelt auch die Gefahr, erwischt zu werden.“

„Worin besteht denn das Problem? Das klingt doch genau nach deinem Geschäft.“

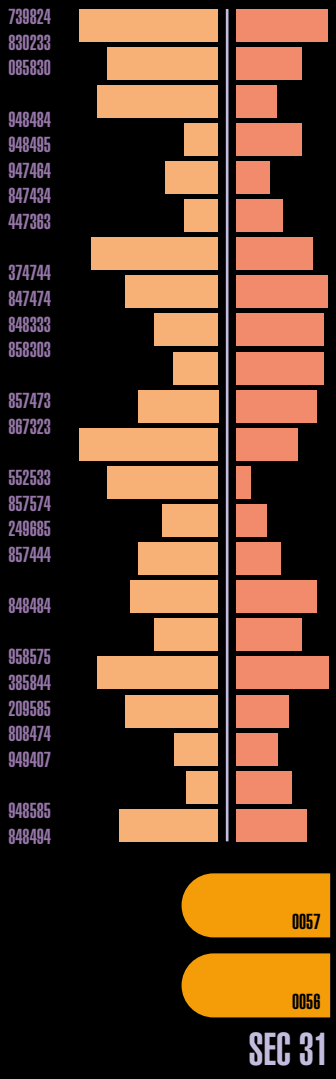
„Du siehst nicht das ganze Spielbrett, mein törichter Freund. Denk an die Klingonen. Sie sind viel zu unberechenbar, als dass sich ausrechnen ließe, wie all das ausgehen wird. Ich schrecke davor zurück, an sie zu verkaufen, wenn sie aufgebracht sind. Sicherlich könnte ich hier und da einen schnellen Barren Latinum machen, doch ich spiele ein weitsichtigeres und profitableres Spiel. Die klingonischen Flotten sind mit Waffen bestückt, die ich ihnen bereits vor Monaten verkauft habe.“

„Du wusstest, dass dieser Bürgerkrieg losbrechen wird? Das ist schwer zu glauben.“

„Ein Ferengi riecht Profit in den Winden des Krieges.“

„Ist das noch eine deiner verdammten Erwerbsregeln?“

„Nein, mein Freund. Das ist eine meiner Regeln. Trink aus und sei guten Mutes! Sobald sich die Klingonen nicht mehr länger gegenseitig bekämpfen, kann wieder Latinum verdient werden.“



GEHEIMDIENST-MITSCHRIFT

CAPTAIN ZELNABOG, PAKLED-SÖLDNER

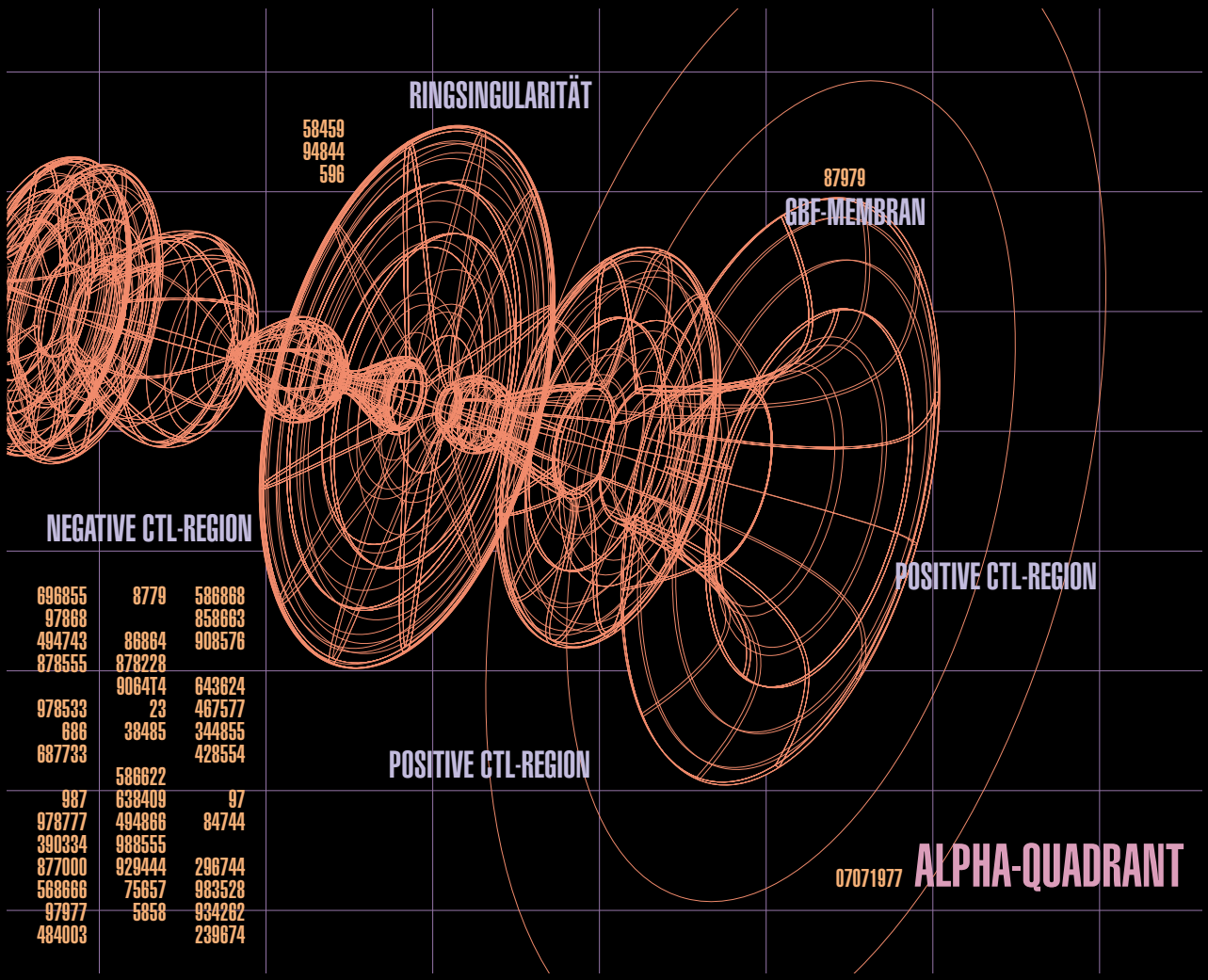
Heute war ein guter Tag. Das Kommunikationssystem, das meine Mannschaft von einem betrunkenen Klingonenkrieger stahl, ist stark. Ingenieur Yaberitog hat es mit nur wenig Problemen in das Energienetz unseres Schiffs eingesteckt. Nach dem Stromstoß brauche ich nun aber einen neuen Ingenieur. Einer, der uns besser machen kann.

Wir schlichen an einem romulanischen Außenposten vorbei, als das neue Kommunikationssystem anfing, komische Geräusche zu machen. Es sprach Klingonisch, aber Offizier Turbendadog, der klug ist, sagte, das war in Wirklichkeit die klingonische Übersetzung einer romulanischen Nachricht. Darin wird von einem stabilen Wurmloch erzählt, das im bajoranischen Sektor erschienen ist, ein Wurmloch, das in den Gamma-Quadranten führen soll. Ich wusste nicht, was das heißt, also habe ich meinen Wissenschaftschef gefragt, Otisatasog, der auch klug ist. Er sagte, dass ein stabiles Wurmloch in den Gamma-Quadranten heißt, dass nun sehr viel mehr Weltraum untersucht werden kann. Da könnten so viel mehr Spezies in diesem Gamma-Quadranten sein, die Sachen zum Stehlen haben.

Ich habe Otisatasog zusätzliche Rationen *bu'laq* gegeben, was nicht schlimm ist, da Yaberitog sie ja nicht mehr braucht. Ich habe Kurs auf das Bajor-System gesetzt, so dass wir durch dieses Wurmloch und in den Gamma-Quadranten gehen können. Wir werden das erste Pakledschiff sein, das in den Gamma-Quadranten geht. Man wird uns mit Ruhm überhäufen, wenn wir zurückkehren.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

DAS BAJORANISCHE WURMLOCH



696855 8779 586868
97868 858863
494743 86864 908576
878555 878228
9064T4 643624
978533 23 467577
686 38485 344855
687733 428554
586622
987 638409 97
978777 494866 84744
390334 988555
877000 929444 296744
568666 75657 983528
97977 5858 934282
484003 239674

STELLARKARTOGRAFIE

ZUSAMMENFASSUNG FÜR FÜHRUNGSTRÄGER

Vorgetragen von Admiral Kylor Jarok,
Analyst des Geheimdienstes
Romulanische Imperiale Flotte

Seitdem die Föderation das bajoranische Wurmloch entdeckte, hat der romulanische Geheimdienst eine Reihe von Gerüchten über ein mächtiges, auf Expansion ausgelegtes Staatengebilde im Gamma-Quadranten abgefangen, das als das Dominion bekannt ist. Bislang sind Informationen über dieses Dominion nur aus Quellen aus zweiter Hand und lückenhaften Berichten verfügbar. Manche Quellen berichten uns, dass das Dominion mehrere Föderationsaußenposten im Gamma-Quadranten zerstört hat.

Die Existenz eines neuen Rivalen für die Föderation offenbart uns zwei Möglichkeiten:

Erstens: Falls sich das Dominion als schwächer erweist als die Föderation, sollten wir uns mit ihnen alliieren. Da der einzige Weg, wie das Dominion in den Alpha-Quadranten gelangen kann, das bajoranische Wurmloch ist, leiden sie danach unter einem strategischen Nachteil. Eine Allianz der Romulaner mit dem Dominion würde es uns erlauben, die Ressourcen des Gamma-Quadranten auszubeuten und neue Verbündete gegen die Allianz zwischen Föderation und Klingonen zu gewinnen.

Zweitens. Falls sich das Dominion als mächtiger als die Föderation herausstellt, dann sollten wir Feindseligkeiten zwischen ihnen entfachen. Beide Seiten werden sich bekämpfen, bis ihre Kräfte und Ressourcen erschöpft sind. Der eventuelle Gewinner wird danach nicht mehr in der Lage sein, das Romulanische Imperium davon abzuhalten, zur dominanten Kraft in Alpha-, Beta- und Gamma-Quadrant aufzusteigen.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

KAPITEL 03.00

IHRE MISSION BEGINNT

03.10	ZIELE DER STERNENFLOTTE	054
03.20	DIE HAUPTDIREKTIVE	056
03.30	DIE STERNENFLOTTENAKADEMIE	059
03.40	AUFGABEN	063
03.50	MISSIONEN	065
03.60	AUSSENMISSIONEN	067

19012308090405

KAPITEL 03.10

IHRE MISSION BEGINNT

ZIELE DER STERNENFLOTTE

„MAN FRAGT SICH, OB MENSCHEN DAZU BESTIMMT SIND, ÜBERHAUPT HIER DRAUSSEN ZWISCHEN DEN STERNEN ZU SEIN. MAN ZWEIFELT UND MACHT DENNOCH WEITER."

— CAPTAIN JAMES T. KIRK

Innerhalb der Vereinigten Föderation der Planeten erfüllt die Sternenflotte eine Doppelrolle: Zum einen besteht ihre Hauptmission immer aus friedlicher Erkundung und wissenschaftlicher Forschung. Doch weil Reisen in die unbekannten Weiten immer auch Gefahren mit sich bringen, verfügen alle Raumschiffe der Sternenflotte über ein mächtiges Arsenal an Verteidigungswaffen, mittels derer sie dem zweiten Teil ihrer Aufgabe nachkommen: Dem Erhalt des Friedens. Ihre Rolle ist also weder eine rein wissenschaftliche noch eine rein militärische, sondern abhängig von den Umständen eine Kombination daraus.

Die Sternenflotte ist eine Organisation, die sich im Auftrag der Förderationsregierung vornehmlich der Erkundung und wissenschaftlichen Untersuchung der Galaxis widmet. Im späten 20. und zu Beginn des 21. Jahrhunderts standen Forschung und Erkundung unter der Aufsicht verschiedener privater Träger, sowie von Regierungs- und Nichtregierungsorganisationen. Man erinnere sich an die Leistungen des Meeresforscher Jacques Cousteau, an die Versuche des CERN-Instituts die Geheimnisse der Quantenphaysik zu entschlüsseln und die NASA-Forschungsmissionen im Sonnensystem (und darüber hinaus). Mit der Gründung der Sternenflotte wurden die verschiedenen, unabhängigen Anstrengungen gebündelt und unter zentraler Leitung koordiniert. Nach den Schrecken der Eugenischen Kriege und des Dritten Weltkriegs war die Menschheit der anhaltenden Konflikte müde und der Erstkontakt mit den Vulkaniern zeigte uns, dass wir nicht als Eroberer, sondern als Forscher zu den Sternen reisen konnten. Dieses Ideal spiegelt sich in unserem Motto wider: „Die Suche nach fremden Welten, neuen Lebensformen und unbekannten Zivilisationen".

DIE NAIVITÄT DER STERNENFLOTTE

Diese Erdlinge behaupten in friedlicher Absicht zu kommen. Doch wer rüstet seine Schiffe mit Waffen aus, die einen ganzen Planeten in Schutt und Asche legen könnten, um sie dann nicht zu nutzen?

Sternenflottenoffiziere sind naiv und das müssen wir ausnutzen. Während sie von Selbstbestimmung und interstellarem Recht faseln, handeln wir. Wenn man sie vor vollendete Tatsachen stellen kann, werden sich zurückweichen und verhandeln wollen.

Tatsächlich werden sie Gewalt nur zur Selbstverteidigung anwenden. Wir befanden uns einst mit ihnen im Krieg und es war glorreich. Sie waren würdige Gegner, doch sie scheinen kriegsmüde geworden zu sein.

Sie verfügen über beeindruckende Waffen, scheuen aber davor zurück, sie zu gebrauchen – und das ist ihre Schwachstelle. Greift sie niemals direkt an, sondern verwickelt sie in vorgeschobene Verhandlungen. Lasst sie reden (denn das tun ihre Captains am liebsten) und bringt eure Kräfte in Stellung, vorsichtig in aller Heimlichkeit und schafft Fakten. Nutzt ihre Friedfertigkeit gegen sie.

Major Rolis, Tal Shiar

Aber auch der Schutz der Mitgliedswelten der Föderation und ihrer Bürger ist Aufgabe der Sternenflotte. Auch wenn alle Mitgliedswelten der Vereinigten Föderation der Planeten über die ein oder andere Art von lokalen Verteidigungskräften zum Schutz der eigenen Sternensysteme verfügen, patrouillieren Sternenflottenschiffe neunzig Prozent des freien Raumes zwischen diesen Systemen und garantieren Sicherheit in diesen Gebieten. Unsere Forschungsmissionen führen uns aber auch weit über die Grenzen der Föderation hinaus, in möglicherweise feindliches Gebiet, weshalb unsere Raumschiffe nicht nur mit hochentwickelten Sensoren, Sonden und Drohnen ausgestattet sind, sondern auch mit mächtigen Verteidigungssystemen. Raumschiffe patrouillieren entlang der Klingonischen und Romulanischen Neutralen Zonen, werden zur Hilfe gerufen, um Probleme auf Föderationskolonien zu untersuchen, schützen Sternenflottenaußenposten, wehren außerirdische Sonden ab und fungieren als Vermittler zwischen Regierungen sich bekriegender Völker.

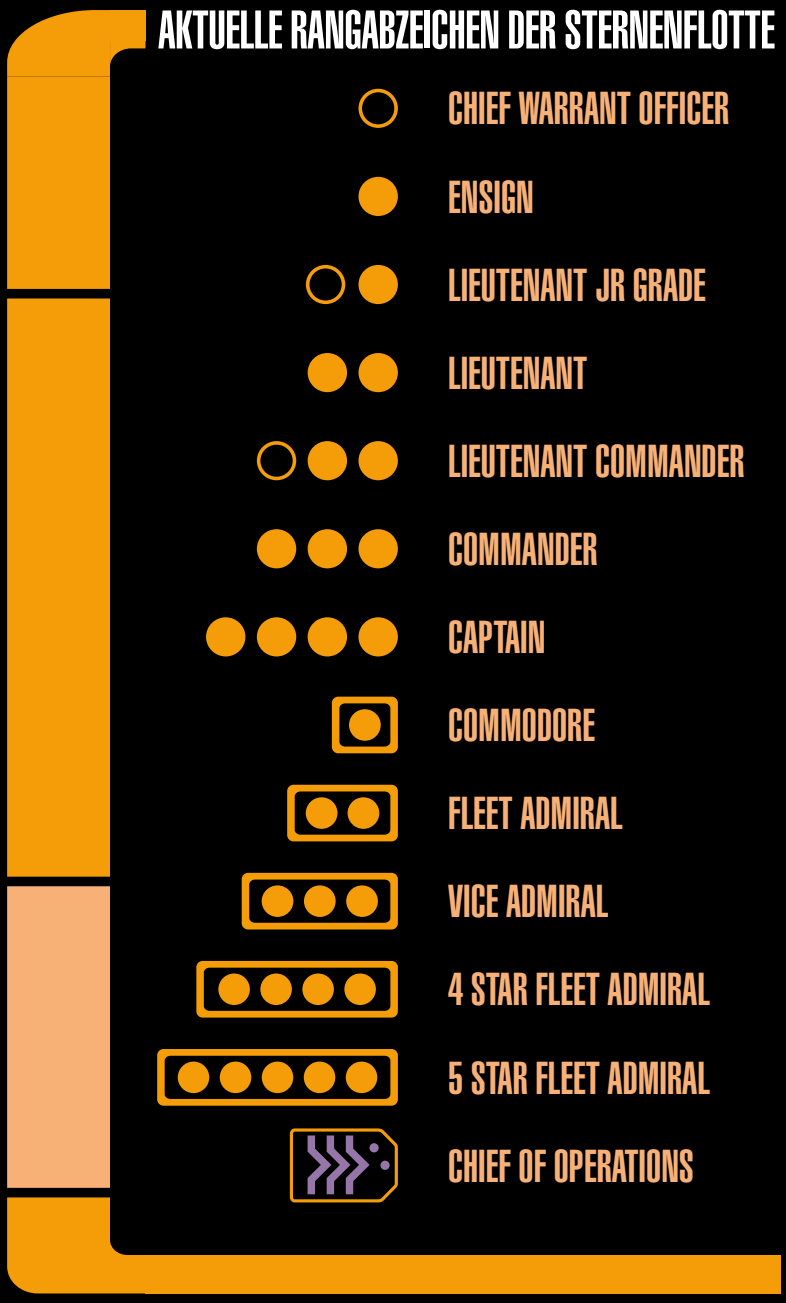
Doch trotz der gewaltigen Zerstörungskraft, über die die Sternenflottenschiffe verfügen, strebt die Föderation immer nach einer friedlichen Lösung. Captains der Sternenflotte geben nie den ersten Schuss ab.

ORGANISATION DER STERNENFLOTTE

Als Offizier der Sternenflotte sind Sie ein Teil der Befehlskette. Einfache Offiziere erhalten ihre Befehle von den Leitern der verschiedenen Schiffs-Abteilungen, die ihre Anweisungen wiederum vom befehlshabenden Offizier erhalten – und so geht die Kette weiter über die Admirale, das Sternenflottenkommando und letztlich den Föderationsrat. Es ist unser fester Glaube an diese Kommandostruktur, der uns von der Richtigkeit unserer Befehle überzeugt. Es ist wichtig diese Strukturen und den eigenen Platz darin zu kennen.

Unsere oberste Autorität sind der Föderationsrat und der Präsident der Vereinigten Föderation der Planeten. Beide verfügen über die Macht, der Sternenflotte direkt Missionen zu erteilen, wie beispielsweise die Evakuierung eines Planeten – auch wenn davon nur selten Gebrauch gemacht wird.

Die zweite Stufe der Hierarchie bildet der Oberbefehlshaber bzw. die Oberbefehlshaberin der Sternenflotte. Er oder sie gibt strategische Weisungen und stößt Initiativen für die Sternenflotte insgesamt an, wobei deren Bedürfnisse und priorisierten Ziele mit den Regularien und den Erfordernissen laufender Missionen abgewägt werden. Es werden täglich Einsatzbesprechungen abgehalten, in denen die gesamte Lage der Sternenflotte als auch Angelegenheiten besprochen werden, die Entscheidungen des Oberbefehlshabers erfordern. Dabei kann es sich um Auseinandersetzungen entlang der romulanischen Grenze als auch um das Auftauchen einer potenziell feindseligen Sonde handeln. Es besteht ständiger Kontakt zu diversen Admiralen, die je nach Thema zu Beratungen hinzugezogen werden. Über die Flotteneinsatzzentrale auf der Erde überwacht die Sternenflotte Position und Zustand all ihrer Raumschiffe und Stationen.



Die Flottenadmirale bilden die nächste Stufe der Befehlskette. Wie ihr Name verrät, sind Flottenadmirale für ganze Flotten von Raumschiffen oder Sternenbasen verantwortlich, deren Einsatzgebiete sich üblicherweise über mehrere Sektoren wie beispielsweise den Grenzverlauf zum Klingonischen Reich erstrecken. Sie überwachen und befehligen alle Raumschiffe ihrer zugewiesenen Flotten und dienen als Brücke zwischen dem Sternenflottenoberkommando und den einzelnen Admiralen.

Admirale sind meistens (wenn auch nicht immer) auf Sternenbasen stationiert, von wo aus sie mehrere Schiffe befehligen, die sich in ihrem Einsatzgebiet – in der Regel ein bestimmter Sektor – befinden. Sie stehen am häufigsten in direktem Kontakt mit Raumschiffcaptains, denen sie direkt Befehle erteilen und Missionen zuweisen.

KAPITEL 03.20

IHRE MISSION BEGINNT

DIE HAUPTDIREKTIVE

DIE OBERSTE DIREKTIVE DER STERNENFLOTTE

HAUPTDIREKTIVE, ZUSAMMENFASSUNG:

„Niemals sich selbst oder die Mission offenbaren. Keine Einmischung in die Entwicklung eines Planeten. Kein Hinweis auf Raumfahrt oder andere Welten und weiter entwickelte Kulturen...“

Diese Richtlinie unterbindet die Einmischung von Sternenflottenpersonal in die natürliche Entwicklung anderer Zivilisationen. Sie hindert sie daran, auf einen Planeten hinunter zu beamen, zu verkünden „Erzittert, denn ich bin der Erzengel Gabriel!“ und die weniger entwickelte Welt durch überlegenes Wissen und Technologien zu beherrschen. Sternenflottenoffiziere schwören, die Oberste Direktive um jeden Preis einzuhalten und zu verteidigen, koste es auch das eigene Leben, das ihrer Besatzung und die Zerstörung ihres Schiffes.

Die ihr zugrundeliegenden Prinzipien existierten schon lange vor der eigentlichen Formulierung der Obersten Direktive. Sie begründet sich im vulkanischen Grundsatz, den Kontakt zu primitiven Präwarp-Zivilisationen zu meiden. Wäre Zefram Cochrane sein historischer, erster überlichtschneller Flug mit der *Phönix* misslungen, hätte das vulkanische Forschungsschiff die Erde in ihrem Vorbeiflug als zu primitiv eingestuft und der Erstkontakt wäre nie zustande gekommen. In späteren Jahren stellten die Raumschiffbesatzungen der frühen Sternenflotte fest, dass es einer Doktrin bedurfte, die klar regelte, was während der Erforschung des Weltraums getan und vermieden werden solle. Die Anwendung der Hauptdirektive hängt entgegen verbreiteter Meinungen nicht allein von der Nutzung des Warpantriebes durch eine Zivilisation ab. Sollte das Flottenkommando etwa nach einer ausführlichen Erforschung eines Planeten feststellen, dass die dort lebende Kultur technologisch ausreichend entwickelt ist, kann es einen Erstkontakt genehmigen. Ebenso wird die Hauptdirektive weniger streng als bei frisch entdeckten Völkern angewandt, wenn eine Zivilisation die Föderation aus eigener Kraft zuerst kontaktiert.

Die Oberste Direktive verbietet ein weites Feld an Handlungen, die als Einmischung verstanden werden können. So ist es etwa streng untersagt, das Wissen über bewohnte Planeten und andere Zivilisationen, Technologien und Wissenschaft zu teilen. Es darf nichts unternommen werden, das die ungestörte Entwicklung einer Zivilisation verändern würde. Eingriffe in die inneren Angelegenheiten einer anderen Gesellschaft, wie die Unterstützung einer Fraktion gegenüber einer anderen, sind ebenfalls nicht gestattet.

Diese Verbote stellen sowohl den Captain als auch die Besatzung mitunter vor große moralische Herausforderungen, da sie ebenfalls Handlungen beinhalten, die Gesellschaften vor den Konsequenzen ihrer eigenen Taten oder Naturkatastrophen schützen könnten. Selbst wenn das Unterlassen von Hilfe den Untergang einer ganzen Welt bedeuten würde, steht die Hauptdirektive hier mitunter im Weg. Ebenso wenig ist es gestattet, die Anwendung lokaler Regeln und Gesetze zu untergraben. Doch wie würden Sie handeln, wenn ihrem eigenen Captain wegen eines scheinbar unbedeutenden Vergehens die Todesstrafe droht? Sähen Sie untätig zu, wie eine primitive Kultur von einem Asteroideneinschlag vernichtet wird? Seit den frühesten Tagen der Sternenflotte zwangen solche Dilemmata die Besatzungen zur Beantwortung der Frage, wie sich ihre konkurrierenden Prinzipien vereinen oder gegeneinander abwägen ließen.

Die Sternenflotte gibt ihren befehlshabenden Offizieren großen Spielraum in der Interpretation und Anwendung der Obersten Direktive, so dass auf Ihren Schultern große Verantwortung lastet. In den frühen Jahren der Sternenflotten griffen Captains oft fälschlich ein, da sie die Direktive nur dann als anwendbar ansahen, wenn sie sich mit lebendigen, sich entwickelnden Gesellschaften konfrontiert sahen. Sie mischten sich in Gesellschaften ein, die sich in einem Zustand des Stillstandes befanden, versklavt wurden oder von einer tödlichen Gefahr bedroht wurden. Das berühmteste Beispiel für diese Interpretation der Obersten Direktive ist Captain James T. Kirk, dem in manchem Geschichtsbuch ihre zu lasche Anwendung vorgeworfen wird. In späteren Jahren wurde die Direktive von Offizieren als so absolut verstanden, dass sie bereit waren, dem Untergang ganzer Gesellschaften tatenlos zuzusehen. In Wahrheit kann die Oberste Direktive aber stets nur im Einzelfall unter Berücksichtigung einer großen Anzahl von Umständen interpretiert werden. Handelt es sich bei dem Planeten um eine Sternenflottenkolonie? Gab es bereits eine vorherige Einmischung durch Förderationsbürger oder Agenten anderer sternenfahrender Völker? Befindet sich der Planet in Verhandlungen mit der Föderation? Ist ein Eingreifen möglich, ohne die Existenz raumfahrender Zivilisationen preiszugeben? Sofern ein Sternenflottenoffizier die Oberste Direktive verletzt, gleich ob versehentlich oder absichtlich in vollem Wissen um die Konsequenzen, muss ein detaillierter Bericht und eine förmliche Rechtfertigung im persönlichen Logbuch vermerkt werden. Sollte das Sternenflottenkommando die genannten Gründe nicht anerkennen, drohen Strafen, die von einem Tadel in der Personalakte über die unehrenhafte Entlassung aus dem Dienst bis hin zu einer Haftstrafe reichen.

AUSSENANSICHT

Ich war da, als die Föderation das erste Mal mit meinem Volk Kontakt aufnahm. Ihr Raumschiff kontaktierte eines unserer Verteidigungsschiffe am Rande unseres Sonnensystems. Wir hatten gerade erst den Warpantrieb entwickelt und nutzten ihn fast nur innerhalb unseres Systems. Ich diente als Wachoffizier an Bord unseres Schiffes. Niemals sah ich etwas so Großes. Es war die *U.S.S. Resolute*, ein Schiff der Ambassador-Klasse. Es brauchte einiges an Überzeugungsarbeit, um unseren Captain von euren friedlichen Absichten zu überzeugen.

Wir eskortierten die *Resolute* zu unserer Heimatwelt. Scheinbar waren auch unsere Anführer davon überzeugt, dass ihr nicht in Frieden kämet, denn der Großteil unserer Flotte erwartete uns bereits im Orbit. Das war eure erste Herausforderung, aber nicht eure letzte. Uns gefiel es gar nicht, dass ihr uns ausspioniert hattet, mit euren Langstreckensonden, geheimen Überwachungsstationen und verdeckten Agenten. Wir setzten eurer Gesandtschaft deshalb hart zu.

Und dann war da natürlich noch die Verunsicherung darüber, nicht allein im Universum zu sein. Einige sagten, ihr beabsichtigtet unsere Kultur zu assimilieren. Es gab soziale und politische Unruhen. Wir nutzten immer noch Geld und als wir von euren Replikatoren erfuhren, gerieten unsere Händler und Unternehmer in Furcht und anschließend Zorn. Es dauerte lange, aber ihr wart geduldig. Eure Gesandtschaft verhandelte in guter Absicht und nahm sich unsere Bedenken zu Herzen; wir behielten unsere Regierung, ihr respektiertet unsere Kultur und Replikatoren wurden behutsam eingeführt.

Weil ich bereits Raumfahrer war und an Bord des Schiffes gedient habe, mit dem ihr Erstkontakt hattet, wurde ich als einer der ersten ausgewählt, die Sternenflottenakademie zu besuchen. Dort verstand ich langsam eure Hauptdirektive. Ihr nehmt keinen Kontakt mit Zivilisationen auf, die nicht bereit sind, die Ideale der Föderation zu akzeptieren. Ihr kommt nicht, um zu unterwerfen oder anderen eure Ideale und Lebensweise aufzuzwingen. Ihr wusstet, dass wir bereit waren uns dem Rest der Galaxie zu öffnen, bevor wir es wussten.

Und nun, als Sternenflottenoffizier, erkenne ich die Weisheit der Hauptdirektive. Sie schreibt uns nicht nur vor, was wir unterlassen müssen, sondern auch, was wir wann tun dürfen. Ich weiß nicht, was aus meinem Volk ohne die Föderation geworden wäre. Ich erlebte die Hauptdirektive von der anderen Seite und erkannte ihren Wert. Und deshalb schwor ich, die in ihr formulierten Ideale zu verteidigen, selbst mit meinem eigenen Leben.
Auszug: Lieutenant Iekush Fo, Auszug aus der Rede des Jahrgangsbesten,

Sternenflottenakademie Jahrgang 2369

EIN DAMOKLESSCHWERT

Die Hauptdirektive. Übermächtig und allgegenwärtig bestimmt sie unseren Umgang mit sich entwickelnden Zivilisationen und all jenen, denen wir bei unseren Reisen zu den Sternen begegnen. Doch jeder Kadett muss verstehen, dass diese Direktive, die aus dem Wunsch geboren wurde, jene zu schützen, denen wir begegnen und sie nicht unseren Idealen zu unterwerfen, ein zweischneidiges Schwert ist. Sie ist das über allem stehende Paradigma, dem wir uns sowohl um der Freiheit anderer Willen fügen und die uns auch die Bürde aufzwingt, tatenlos zuzusehen, wie fürchterliche Ereignisse ihren Preis fordern.

An der Akademie wird uns beigebracht, dass sich einzumischen, unsere Technologie und unser Verständnis von Zivilisation zu verbreiten, fast immer zu chaotischer Zerrüttung führt. Doch ist es gewiss nicht einfach, den anderen Weg zu gehen. Der Hauptdirektive zu folgen bedeutet, mitansehen zu müssen, wie Katastrophen, die wir leicht abwenden könnten, Zerstörung, Leid und Tod bringen. Ich sage das nicht, um unsere Grundsätze infrage zu stellen, sondern um Sie darauf vorzubereiten, was uns unser Weg abverlangt. Unsere Hauptdirektive ist nicht immer leicht zu ertragen, und obwohl es richtig ist, ihr zu folgen und sich nicht in die Angelegenheiten der Völker, denen wir begegnen, einzumischen, hat sie ihren Preis. Es wird Zeiten geben, in denen wir emotional werden, unsere Leidenschaft und unsere Hoffnungen projizieren; es ist nur zu menschlich, so etwas zu tun. Doch diese Belastung können wir ertragen, wissend um die desaströsen Folgen, wie wir sie aus unserer Vergangenheit kennen, die durch Einmischung und Bevormundung entstanden. Zwischen der rücksichtlosen Durchsetzung und der Gefahr, entdeckt und erkannt zu werden, lehrt uns die Geschichte, dass es keine wahrhaft mitfühlende Alternative gibt, der Hauptdirektive zu folgen.

–Captain Katherine Unmeyer, aus der Vorlesungsreihe *Die Grundsätze der Sternenflotte*, Sternenflottenakademie

Die Sternenflotte gestattet zahlreiche Ausnahmen von der Hauptdirektive, die sie aber nie in ihrer Gesamtheit aufheben. In solchen Ausnahmesituationen wird von der Besatzung erwartet, möglichst behutsam einzugreifen. Wenn etwa eine bereits erfolgte kulturelle Beeinflussung durch weitergehende Bemühungen der Besatzung rückgängig gemacht oder begrenzt werden soll, sollte das geschehen, ohne noch größere Schäden anzurichten. Diese Ausnahmen umfassen folgende Beispiele, beschränken sich jedoch nicht auf sie: Die Gesellschaft weiß von der Existenz der Föderation; es wird direkte Kommunikation mit einem Sternenflottenraumschiff aufgenommen, oder es wird angegriffen; es wird ein planetarer Hilferuf an jegliche und alle raumfahrenden Völker gesandt; es bestehen diplomatische Beziehungen; es kam zu einer kulturellen Beeinflussung durch Föderationbürger oder andere Mächte (wie zum Beispiel die Klingonen oder Romulaner); es handelt sich um die Befolgung von validen, direkten Befehlen des Sternenflottenkommandos. Seien Sie sich stets klar: Sie werden in ihrer Karriere bei der Sternenflotte vielen solchen Ausnahmen begegnen (und zweifellos auch einige selbst schaffen).

Letzten Endes müssen Sie sich, trotz der großen Achtung, die die Föderation der Hauptdirektive entgegen bringt, und der Vehemenz, mit der sie auf ihre Einhaltung pocht, selbst fragen, wie Sie Ihre eigenen Entscheidungen beeinflussen lassen. Erlaubten Sie einem Volk ein politisches System, das seine Bürger unterdrückt? Ließen Sie die Vernichtung eines ganzen Volkes durch eine Supernova zu, wenn Sie die Macht hätten, es zu retten? Würden Sie tatenlos zusehen, wie romulanische Agenten eine Fraktion einer primitiven Kultur mit Waffen ausstatten? Es besteht kein Zweifel darüber, dass uns die Hauptdirektive davon abhält, immer dann einzugreifen, wenn wir es könnten. Wir müssen stets die unvorhersehbaren Folgen bedenken, die wir ungewollt hervorrufen, wenn wir uns in die Angelegenheiten anderer Zivilisationen einmischen, die noch nicht bereit sind, von der Existenz anderen Lebens im Universum zu erfahren. Sind Sie bereit, die Konsequenzen ihrer Entscheidungen zu tragen? Nicht jeder Sternenflottenoffizier glaubt, dass blinder Glauben an die Hauptdirektive fremden Völkern stets zum Vorteil gereicht, auch wenn sie zu deren Schutz ersonnen wurde. Sie müssen selbst herausfinden, wie hoch Ihre persönliche Toleranz gegenüber einer flexibleren Auslegung der Hauptdirektive ist. Es liegt in Ihrer Macht, die natürliche Evolution ganzer Planeten zu beeinflussen. Sie müssen lernen, wann Sie diese Macht nutzen und wann nicht. Sie tragen große Verantwortung.

ÜBERLEGUNGEN ZUR HAUPTDIREKTIVE

Nach unserer erfolgreichen Mission auf Eudora IV, treiben mich Überlegungen zur Obersten Direktive um. Im Besonderen beschäftigen mich all die anderen Völker und Entitäten zwischen den Sternen, die sich nach keiner Hauptdirektive richten. Von allen mir bekannten raumfahrenden Zivilisationen, verfügt nur die Sternenflotte über eine Bestimmung zur Nichteinmischung.

Weder die Romulaner, Klingonen, Cardassianer oder Ferengi haben solche Regeln. Die Borg existieren nur, um andere Welten in ihr Kollektiv zu assimilieren. Aber wie verhält es sich mit Wesen, die uns klar überlegen sind, wie den Organiern, den Metronen, dem Q-Kontinuum? Die Organier griffen in den Konflikt mit den Klingonen ein. Die Metronen waren bereit, entweder uns oder die Gorn zu vernichten. Und Q? Es scheint ihm Vergnügen zu bereiten, sich in unsere Angelegenheiten einzumischen.

Wenn also die Hauptdirektive gut und richtig ist, warum haben dann diese weiterentwickelten Wesen keine eigene Version davon? Was sagt das über uns aus? Vielleicht ist es unsere Pflicht, neue Lebensformen und neue Zivilisationen zu entdecken und sie zu fördern. Vielleicht sollten wir unsere Möglichkeiten nutzen, unsere Wissenschaft und Technologien, um Gutes zu tun im Universum. Globale Epidemien beenden. Weltkriege stoppen. Unser politisches System verbreiten. Vielleicht wäre das richtig. Aber immer, wenn ich solche Gedanken habe, fällt mir wieder ein, dass wir keine Götter sind. Wir können nicht vorhersagen, wie sich unsere Handlungen auswirken werden. Tage wie diese machen es einem dennoch verdammt schwer, der Obersten Direktive zu folgen.

–Captain Geoff MacIntosch

KAPITEL 03.30

IHRE MISSION BEGINNT

DIE STERNENFLOTTENAKADEMIE

DER RUF DES ABENTEUERS

Willkommen.

Von diesem Zeitpunkt an werden Ihre Entscheidungen die Leben der Bürger der Föderation beeinflussen. Vielleicht nur von einzelnen, wie Ihrer Besatzungsmitglieder oder den Mitgliedern eines von Ihnen angeführten Außenteams – aber vielleicht werden es auch, wie uns die Erfahrung lehrt, all unsere Leben sein, die Sie beeinflussen. Unsere Erwartung an Sie ist, dass Sie und Ihre Mannschaft unter allen Umständen mit bestem Beispiel voran gehen.

Aufgrund der vielen Wege, die Sie zu ihrem Kommandoposten haben bringen können, stellt Ihnen das Beschaffungsamt der Sternenflotte die folgende Übersicht zur Verfügung, was Sie von Ihren Akademie-erprobten Schützlingen sowie von späteren Rekruten und zu Ihnen transferierten Besatzungsmitgliedern erwarten können.

WARUM WIR ZU DEN STERNEN REISEN

Seitdem duotronische Prozessoren durch multitronische und später durch isolineare Technologien ersetzt wurden, gibt es eine beständige und hartnäckige Gruppe innerhalb der Föderation, die die ganze bemannte Raumfahrt infrage stellt. Warum nicht Drohnen zur Erkundung des Weltalls einsetzen, statt Menschenleben in Gefahr zu bringen? Abgesehen vom M-5-Zwischenfall, der viele Tote an Bord der *U.S.S. Excalibur* und der *U.S.S. Lexington* forderte, waren die notwendigen Computerprogramme schon seit dem späten 23. Jahrhundert technisch umsetzbar. Die Frage war nie, ob wir in der Lage dazu wären, unbemannte Forschungsmissionen ins All zu schicken, sondern ob wir es tun sollten. Ist es ethisch gesehen wünschenswert, Effizienz über menschliche Erfahrung (oder die anderer Völker) zu stellen?

Diese Auseinandersetzung kulminierte in den legendären Soong-Graves-Debatten an der Sternenflottenakademie im frühen 24. Jahrhundert über die mögliche Entwicklung von positronischem Bewusstsein (später durch die berühmten Schöpfungen Dr. Noonien Soongs realisiert, aber auch durch andere, wie etwa das holographische Wesen „Moriarty“) und dessen Bedeutung für die Erforschung des Weltalls. Es wurde der Konsens erreicht, dass die Antwort in der ursprünglichen Prämisse der Sternenflotte liegt: „Dorthin zu gehen, wo noch nie ein Mensch zuvor gewesen ist“

Bemerkenswerterweise erkannten sowohl Soong als auch Graves die statistische Gewissheit an, dass es immer Leute geben würde, die über eine größere Neugier und höhere Risikobereitschaft verfügten. Wie wird deren Potential in der ressourcenreichen Föderation verwirklicht? Die Antwort lautet natürlich: In der Sternenflotte, denn sie greift nach dem Unbekannten. Sie mag nicht die einzige Antwort auf diese Frage sein, aber solche Leute sind die Definition dessen, was eine Raumschiffcrew mitbringen muss.

EMOTIONALE BELASTUNGEN IM DIENST DER STERNENFLOTTE

Ein Mitglied der Sternenflotte zu sein, macht Sie zu jemand besonderem, angetrieben von Wissensdurst und der nötigen Intelligenz, von Disziplin und Mut. Doch den wenigsten von uns wird, bis wir wirklich im Dienst waren, klar, was uns abverlangt wird. Sie haben sich entschieden, den schwereren Weg zu gehen. Sie werden fern von Ihrer Familie und Ihren Freunden, abgeschnitten von Ihrem vor Ihrer Zeit auf der Akademie geführten Leben durchs All reisen. Wir folgen damit der besten Tradition menschlichen Strebens: Der Erforschung des Unbekannten. Doch all dies hat seinen Preis. Denn auf unseren Reisen werden wir durch Erfahrungen verändert, die unsere Familien und Freunde nicht nachvollziehen können und diese Kluft wird mit jeder Mission größer und größer. Und die, die wir zurücklassen, werden sich ebenfalls verändert haben, sodass es oft befremdlich sein kann, zu unseren Lieben heimzukehren, die sich in der Zwischenzeit selbst verändert haben mögen. All dies ist nicht einfach.

Auch wenn es wie eine abgedroschene Phrase klingt, so wird doch die Besatzung, mit der Sie dienen, zu Ihrer neuen Familie. Zusammengeschweißt durch ihren gemeinsamen Dienst, der beizeiten belastend und gefährlich ist, werden Sie mit Ihren Kameraden ein Band knüpfen, von dem fast nie gesprochen wird, das aber doch jeder, der an Bord eines Sternenflottenschiffes dient, kennt. In die Ferne zu schweifen, fort zu sein und wiederzukommen ist schwierig, aber sie werden einander haben und die Besatzungen, mit denen Sie dienen, werden, verbunden durch gemeinsame Erfahrungen und durch grenzenloses Vertrauen, zu Freundschaften, die Sie ein Leben lang begleiten werden.

–Captain Katherine Unmeyer, aus der Vorlesungsreihe *Die Grundsätze der Sternenflotte*, Sternenflottenakademie

Die Sternenflottenakademie hat ein rigoroses Auswahlverfahren, vom ersten öffentlichen Kontakt zu den Familien, über die Bewerbungsverfahren der Kandidaten, die Auswahlkomitees, die Vorbereitungskurse und den Lehrplan, bis hin zu Trainingsausflügen und der letztendlichen Annahme zum Studium – stets mit dem Ziel, nur die Neugierigsten und Mutigsten auszuwählen. Auch wenn sich diese Eigenschaften in den verschiedenen Völkern unterschiedlich niederschlagen, werden Sie sie mit großer Sicherheit in Ihrer Crew wiederfinden.

Diese Sternenflottenoffiziere sind bis zum heutigen Tage der Grund für den unvergleichlichen Erfolg der Föderation bei der Entdeckung und Kontaktaufnahme mit neuen Welten und neuen Zivilisationen.

LEBENSLANGES LERNEN

Das Studium an der Sternenflottenakademie besteht aus einer Reihe von anspruchsvollen und sehr fordernden Kursen, deren erfolgreiche Bewältigung zwischen vier und acht Jahre in Anspruch nimmt. Während dieser Zeit haben die Kadetten die Möglichkeit, mehrere Abschlüsse in einer Vielzahl von Bereichen zu erwerben. Auch wenn es eine unglaubliche Bandbreite an Angeboten gibt – etwa Theoretische Physik, Astrophysik, Ingenieurwesen, Exo-Archäologie, Exo-Biologie, Wahrscheinlichkeitsmechanik, Soziolinguistik und Zoologie, um nur einige zu nennen – müssen alle Kadetten ein gewisses Grundwissen erwerben.

Von ihnen wird ein umfassendes Wissen über die Vorschriften und Regulierungen der Sternenflotte sowie Kenntnisse der Charta der Föderation erwartet. Sie müssen sich, unabhängig von ihrer eigenen Spezialisierung, in fortlaufenden interdisziplinären Kursen in den Grundlagen von Führung, Astrowissenschaften, Navigation, Ingenieurwesen, Verteidigung, verschiedenen Wissenschaften als auch Medizin beweisen. Der Lehrplan ist bewusst anspruchsvoll und breitgefächert gehalten, um jedes Besatzungsmitglied im Notfall in jedem Teil des Schiffes einsetzen zu können.

Am wichtigsten ist jedoch ein selbstständiges Interesse daran, sich weiterzubilden. Die Datenbank Memory Alpha enthält einen reichen Schatz an Wissen, zusammengetragen aus allen Ecken der Föderation. Studenten lernen, wie sie jederzeit die relevanten Informationen zu einem Thema abrufen können, selbst unter größtem Stress und unter widrigen Umständen.

Um der praktischen Erfahrung Vorrang vor rein theoretische Wissensvermittlung einzuräumen, werden die Studenten ständig neuen Situationen ausgesetzt. Dies erfolgt etwa durch Brückensimulationen, Holodeckszenarien und interaktive Missionen. Gerade tatsächlichen Außenmissionen wird wegen ihrer unvorhersehbaren Umstände besondere Bedeutung zugemessen. Sternenflottenübungsplätze befinden sich an zahlreichen Orten des Sonnensystems, sowie in den Systemen Beta Aquilae II, Beta Ursae Minor II, Relva VII, Psi Upsilon III – und an vielen weiteren Orten im Föderationsraum.

LEBEN AN DER AKADEMIE: KONTAKTE KNÜPFEN

Es wird an der Akademie großes Augenmerk auf die Kernannahme gelegt, dass vor allem die Mutigen und Neugierigen die Ausbildung erfolgreich abschließen werden. Diesen Studenten aus über einhundertfünfzig Föderationswelten, als auch im Rahmen spezieller Programme aufgenommene Kadetten weiterer eintausend Welten, stehen im Anschluss die am weitesten entwickelten Technologien der gesamten Föderation zur Verfügung.

In den frühsten Tagen der Multitronik wurde eine Simulation über die Gefahren dieses Zusammentreffens von großer Individualität und fortschrittlicher Technologie durchgeführt. Diese Simulation sagte überzeugend den Untergang der Sternenflotte durch Machtmissbrauch hervor. Eine Kopie dieser Untersuchung wurde – zusammen mit Beispielen wie dem Ekos-Vorfall, dem Schicksal der *U.S.S. Exeter* und dem Fall Captain Garths – dem Föderationsrat vorgestellt und führte zum Vorschlag der vulkanischen Delegation, die Sternenflotte zu Gunsten einer stabileren und bedächtigeren Organisation aufzulösen.

Die Grundsätze der Föderation drehten sich jedoch stets um die friedliche Kontaktaufnahme und das Verstehen fremder, ja sogar feindlicher Kulturen, dem Aufbau gemeinsamen Vertrauens und gegenseitigen Respekts. Effektives Teambuilding und das vulkanische Credo „Unendliche Mannigfaltigkeit in unendlicher Kombination“ wurden zum Kern der Umstrukturierung des Lehrplans. Die harten Lektionen der frühen Tage der Erforschung des Weltraums bis in die Gegenwart wurden mit großem Erfolg umgesetzt, um den „Fall“ weiterer Sternenflottenoffiziere zu verhindern.

Kurz gesagt, die Lehrzeit an der Akademie fokussierte sich auf die Vermittlung der Bedeutung von Kooperation zwischen den Besatzungsmitgliedern – und so ist es bis heute geblieben. Je größer die Verschiedenheiten, umso mehr Einsatz wird von den Kadetten erwartet, Gemeinsamkeiten zu finden und Unterschiede zu überwinden. Das sorgt für eine offene Einstellung gegenüber zukünftigen Besatzungsmitgliedern und darüber hinaus.

Die Herangehensweise mag sich dabei von Person zu Person unterscheiden. Jemand, der sozialen Umgang meidet und nur wenige Freundschaften pflegt, mag

sich dennoch mit vollem Eifer seiner oder ihrer Arbeit widmen. Es zeichnet einen guten Captain aus, die Neigungen der eigenen Besatzung stets im Blick zu behalten. Die Akademie motiviert die Studierenden, jederzeit ihr Bestes zu leisten und sich durch gemeinsame Erfahrungen weiterzuentwickeln. Ein Kommandant bzw. eine Kommandantin, der oder die sich mit seiner Besatzung austauscht, kann über ähnliche Akademie-Erfahrungen Verbindungen zu seinen Untergebenen aufbauen. Wie ist zum Beispiel ein Crewmitglied an den berüchtigten Kobayashi-Maru-Test herangegangen?

SPITZENFORSCHUNG AUS ERSTER HAND

Oft wird übersehen, dass die Sternenflottenakademie als Forschungseinrichtung konzipiert ist. Führende Experten in ihren Feldern forschen nicht nur an den neuesten Technologien, sondern unterrichten zugleich die kommenden Offiziere der Sternenflotte. Diese Experten haben Zugang zu sowohl öffentlichen als auch klassifizierten Forschungsprojekten, was den von ihnen lernenden Kadetten die Möglichkeit eröffnet, an vielerlei Projekten mitzuarbeiten und dabei gleichzeitig eine frische und unverbrauchte Perspektive beizutragen. Es ist für Studenten der Akademie nicht ungewöhnlich, noch vor ihrem eigentlich Abschluss als Co-Autor an einer Forschungsarbeit mitgewirkt zu haben.

Frischgebackene Absolventen nehmen außerdem Erfahrungen mit neuen Technologien und wissenschaftlichen Erkenntnissen mit in ihren aktiven Dienst. Während die reinen Ergebnisse ihrer Arbeit auch über Memory Alpha einsehbar wären, ist es vor allem ihr persönlicher Einsatz, durch den die von ihnen mitentwickelten Erkenntnisse Verbreitung finden. Diese Erfahrung hat sich als unschätzbar in den verschiedensten Situationen erwiesen, in denen sich eine Raumschiffbesatzung wiederfinden kann, sei es die Enttarnung eines angeblichen altertümlichen Gottes oder das Auffinden einer neuen Art von Subraumpartikel.

ABSCHLUSS

Nicht jeder, der Aufnahme an der Sternenflottenakademie findet, schafft es auch, mit dem fordernden Lehrplan Schritt zu halten. Viele der Bewerber, die die ersten Prüfungen erfolgreich absolvieren, scheiden bereits im ersten Jahr wieder aus. Hierin liegt jedoch keine Schande. Diejenigen, die immer noch gewillt sind, Dienst zu tun und eine entsprechende Veranlagung zeigen, werden nicht selten zur Technischen Hochschule der Sternenflotte auf dem Mars weitergeleitet, einer Ausbildungseinrichtung für Crewmitglieder der Mannschaftsdienstgrade. Viele dieser Sternenflottenangehörigen haben gezeigt, dass sie in einem praktischen Umfeld besser aufgehoben sind als in einem akademischen – und so mancher hat es über Beförderungen im Dienst weiter nach oben geschafft – im Fall von besonders entschlossenen Personen sogar bis hin zu einem nachträglich erworbenen Offizierspatent.

Wer hingegen die Ausbildung an der Sternenflottenakademie erfolgreich abschließt, der erhält stets mit dem Abschluss ein Offizierspatent und einen Posten auf einem Raumschiff, einer Forschungseinrichtung oder einer Raumstation. Sowohl Studenten als auch Lehrpersonal haben große Mühen in die Ausbildung investiert, was den Abschluss zu einer sehr aufregenden Zeit macht. Um sicherzustellen, die Absolventen bestmöglich auf die möglichen Einsatzorte zu verteilen, gibt es drei Wege.

Zunächst wird im Vorfeld der Abschlussfeier durch die einzelnen Kadetten eine Liste bevorzugter Posten erstellt. Zusammen mit dieser Liste wird eine Begründung für den jeweiligen Wunsch erstellt, der der Personalakte beigelegt wird und den bewertenden kommandierenden Offizieren zur Verfügung steht. Für Kadetten eignen sich natürlich vor allem Posten, die nicht bereits für höherrangige Offiziere vorgesehen sind, aber als Gefälligkeit gegenüber der Akademie wird gewöhnlich auf jedem Schiff mindestens eine Stelle freigehalten.

KAMERADSCHAFT ALS ÜBERZEUGUNG

In *Kapitel 5: Dienstantritt* wird das Festlegen der *Überzeugungen* als integraler Bestandteil der Charaktererschaffung vorgestellt. Überzeugungen bilden den Kern der Wertevorstellungen Ihres Charakters – und manche davon mögen sich auf die Beziehungen mit anderen Charakteren beziehen.

Die Sternenflotte ermutigt die persönliche Bindung der Kadetten untereinander und die Festigung ihrer Kameradschaft durch gemeinsame Einsätze. Sie und ein Mitspieler könnten festlegen, dass sich Ihre Charaktere bereits zu Akademiezeiten oder auf früheren Posten kennengelernt haben – etwas, was in den Star Trek-Serien nicht unüblich ist. Um diese Bekanntschaft als regeltechnische Überzeugung zu führen, legen Sie fest, wie sich die Charaktere trafen, wie ihre Beziehung war und wie sie sich entwickelte. Dies alles sollten Sie anschließend in einem Satz zusammenfassen.

„... hält mir immer den Rücken frei“ mag von einer langjährigen Freundschaft mit einem Kommilitonen herrühren.

„Mit... büffelt es sich noch am besten“ lässt die gemeinsame Arbeit an theoretischen Problemen leichter von der Hand gehen oder bessere Ergebnisse bei der Forschung erzielen.

„Um die Wette eifern mit ...“ beschreibt ein freundliches oder auch energisches Wetteifern, das bis in die Studienzeit zurückreicht.

Der Kadett bzw. die Kadettin wird schließlich aufgefordert anzugeben, ob er oder sie ein größeres Gewicht auf die Vertiefung der eigenen Forschungsgebiete oder die Erkundung des Weltraums legen möchte. Vorherige Erfahrungen der Kadetten werden mit den eigenen Wünschen abgeglichen, um letztendlich die Vergabe der Posten zu entscheiden.

Zusammenfassend gilt, dass jedem Absolventen der Akademie die Möglichkeit gegeben wird, aus sich das Beste zu machen. Sei es Dienst an Bord eines Raumschiffes zu leisten, Forschung in einem bevorzugten Feld zu betreiben, oder die Möglichkeit der eigenen Abenteuerlust nachzugehen – die Sternenflottenakademie gibt sich große Mühe, ihre talentierten jungen Kadetten nach ihrem Abschluss dort einzusetzen, wo sie sich nach ihren Neigungen am besten weiterentwickeln können.

Es gibt nur zwei Wege, mittels derer dieses traditionelle System umgangen werden kann. Zum einen, wenn ein Captain einen bestimmten Kadetten bzw. eine bestimmte Kadettin anfordert. Dies mag etwa an besonderer und dringend benötigter Fachkenntnis liegen, oder an einer wissenschaftlichen Veröffentlichung, die den kommandierenden Offizier beeindruckt hat. Zum anderen können bestimmte Institutionen einen Antrag an den Föderationsrat stellen, um einen Absolventen abgestellt zu bekommen. Die Vulkanische Akademie der Wissenschaften ist etwa dafür bekannt, immer wieder solche Anträge zu stellen. Natürlich hat jeder Studierende ein Mitspracherecht, doch deutet eine solche Anforderung meistens eine steile Karriere an. Sollte Ihnen eine Zuteilung eines Absolventen in Ihrer Crew seltsam erscheinen, können Sie sich jederzeit in der Personalakte über die Umstände informieren. Es mag sich um eine solche Ausnahme handeln.

Nach dem Abschluss hält die Sternenflotte für ihre Offiziere jederzeit die Möglichkeit bereit, sich für einen anderen Karriereweg zu entscheiden. Eine aktive Alumni-Datenbank ermöglicht es Offizieren, deren Bedürfnisse sich mit dem Alter geändert haben, sich auf einen besser geeigneten Posten zu bewerben. Der Kontakt zu ehemaligen Ausbildern aus der Zeit an der Akademie erlaubt außerdem schnellen Zugriff auf Forschungsdaten, die anderweitig nicht so einfach verfügbar wären. Im Gegenzug erhält die Akademie Protokolle und von den Raumschiffen gesammelte Daten, um ihre eigenen Projekte voranzutreiben und den Lehrplan zu optimieren.

Diese zuverlässigen Kommunikationswege erlauben es der Akademie, ein gutes Verhältnis zur eigentlichen Sternenflotte zu wahren sowie konstruktive Verbesserungsvorschläge ihrer im Feld eingesetzten Absolventen zu erhalten.

FAZIT

Wir bedanken uns für Ihre aufmerksame Durchsicht dieser vom Beschaffungsamt der Sternenflotte vorgelegten Dokumente. Wir bearbeiten gerne ihre Vorschläge und Anmerkungen nötiger Ergänzungen so schnell wie möglich, gewöhnlich innerhalb eines Standarderdenjahres. Für eine entsprechende Bearbeitung richten Sie bitte ihre Fragen direkt an Memory Alpha oder die nachgestellten Behörden und nicht direkt an unser Büro.

KAPITEL 03.40

IHRE MISSION BEGINNT

AUFGABEN

Ihr Einsatzgebiet in der Sternenflotte hängt von einer Vielzahl Faktoren ab, wie etwa den von Ihnen an der Akademie besuchten Kursen, Ihren Testergebnissen (von denen der Kobayashi-Maru-Test nur der bekannteste ist), der Anzahl freier Posten und den Anforderungen der Flotte selbst.

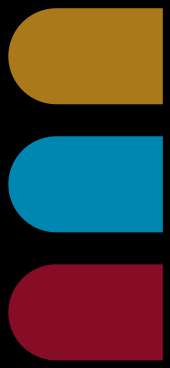
Nach Ihrem Abschluss an der Sternenflottenakademie werden Sie vom Sternenflottenkommando basierend auf Ihren absolvierten Kursen einer passenden Abteilung zugeordnet: Der Kommandoabteilung, der Wissenschaftsabteilung oder der Operativen Abteilung. Wenn Sie einen Abschluss in Xenobiologie gemacht haben, werden Sie etwa in die Wissenschaftsabteilung eingeordnet, während Piloten als Navigatoren oder Steuerleute Teil der Kommandoabteilung sind. Um ein hohes Maß an Selbstverwirklichung und Zufriedenheit zu gewährleisten, gibt sich das Sternenflottenkommando größte Mühe, alle Kadetten in die von ihnen favorisierte Abteilung zu versetzen, sofern ihre Qualifikationen dies erlauben. Sie können also sicher davon ausgehen, mit einer ebenso hochmotivierten wie hochqualifizierten Besatzung zu dienen.

Die Sternenflotte wird Sie bei Ihrer Einsatzzuweisung zunächst nach Ihren Wünschen befragen. Das Sternenflottenkommando nimmt diese Wünsche ernst und wird Sie, sofern eine freie Stelle vorhanden ist, Ihrem bevorzugten Posten und Raumschiff zuweisen. Es kann jedoch nicht jeder Chefingenieur eines Galaxy-Schiffes werden. Sollte das Sternenflottenkommando Ihre Wünsche nicht berücksichtigen können, werden Sie dort eingesetzt, wo Sie benötigt werden. Auch wenn kein Posten in der Technikabteilung der *Enterprise* frei sein sollte, ergibt sich dafür vielleicht die Möglichkeit, auf einem Schiff der Akira-Klasse zu dienen. Die Bedürfnisse der Sternenflotte haben am Ende des Tages stets Vorrang – und wir gehen dorthin, wo die Flotte uns benötigt.

Es gibt eine große Anzahl an möglichen Posten in der Sternenflotte und auch wenn der Einsatz auf einem Raumschiff zu den meistbegehrten Stellen gehört, besteht die Sternenflotte doch aus mehr als nur Raumschiffen. Sternenbasen, Werften, Versorgungsschiffe, Raumstationen am Rande des Föderationsraumes, Wissenschaftsstationen und Bodeneinrichtungen müssen ebenfalls bemannt werden. Frisch ernannte Fähnriche werden meist in Juniorpositionen eingesetzt, in denen sie kaum Schaden anrichten können. Hierzu gehören etwa kleinere Schiffe, wie jene der Nova-, Oberth-, oder Intrepid-Klasse. Aber auch in untergeordneten Positionen auf größeren Schiffen können frischgebackene Absolventen eingesetzt werden – beispielsweise als dritter Ingenieur an Bord eines Schiffes der Galaxy-Klasse. Genauso wahrscheinlich ist es aber, auch als Transporteroffizier auf einer Sternenbasis oder Chefingenieur einer ökologischen Versuchsbasis auf einem einsamen Eisplaneten eingesetzt zu werden. Wie sehr sich gewünschter und tatsächlicher Einsatzort überschneiden, hängt von Ihren Leistungen an der Akademie und Ihrem Führungszeugnis ab. Für einen prestigeträchtigen Posten an Bord eines der größeren oder bekannteren Raumschiffe ist ein hervorragender Abschluss notwendig.

Letztlich können Ihnen auch temporär wechselnde Posten zugewiesen werden. An Bord eines Raumschiffes mag es Bedarf für einen Spezialisten geben, um eine einzelne Mission zu absolvieren – beispielsweise einen Wissenschaftsoffizier, der Erfahrung mit der Flora und Fauna eines speziellen Planeten gesammelt hat; oder einen Experten auf dem Feld der multidimensionalen Physik, um einen Quasar zu untersuchen. Eine Offizierin, die bereits eine Zivilisation in einer vorhergehenden Mission studierte, könnte vom Sternenflottenkommando zurückbeordert werden, um den Erstkontakt zu leiten. Mit Missionsabschluss wird die temporär eingesetzte Offizierin an die ursprüngliche Stelle zurückversetzt. Es kann jedoch auch auf Wunsch des kommandierenden Offiziers zu einer Verlängerung des Einsatzes kommen oder gar ein permanenter Posten geschaffen werden.

ABTEILUNGS-FARBEN



Die Sternenflotte nutzt zur Unterscheidung ihrer drei Hauptabteilungen drei Farben; Gold, Blau und Rot. (Nur während des 23.Jhd. wurden kurzzeitig weitere Farben zur Kennzeichnung der Aufgabengebiete genutzt, darunter Orange, Weiß und Grün.)

In der Mitte der 2260er bis in die frühen 2270er trugen die Mitglieder der Kommandoabteilung goldene Uniformen, Wissenschaftler trugen Blau, Mitglieder der Operativen Abteilung dagegen Rot. Die hohe Sterblichkeitsrate der „red shirts“ brachte der Operativen Abteilung ein gewisses Stigma ein und führte zu einer organisatorischen Umstrukturierung der Kommandoabteilung in der Mitte des 24.Jhd. Die beiden Abteilungen tauschten die Uniformfarben und die Positionen des Navigators und des Steuermannes wechselten zur Operativen Abteilung.

IHRE STETIGE AUFGABE

Während des 23.Jhd. waren Entdeckungsreisen auf fünf Jahre beschränkt, allein schon deswegen, weil die Ressourcen der Sternenflotte begrenzt waren. Dies führte zu den ikonischen „Fünf-Jahres-Missionen“, während denen Schiff und Besatzung weit entfernt von jeglicher Unterstützung waren. Abgesehen von sporadischen Aufenthalten an Sternenbasen, um nötige Reparaturen durchzuführen und Vorräte aufzufüllen, konnten Monate vergehen, in denen die Besatzung keinen anderen Föderationsbürger zu Gesicht bekam. Selbst Subraumnachrichten benötigten teils Wochen oder Monate, um die Sternenflotte zu erreichen. Diese Umstände stellten eine große Belastung für Schiff und Crew dar und führten später zu kürzeren Einsatzdauern, um die Schiffe öfter reparieren und überholen und der Besatzung längeren Landurlaub ermöglichen zu können.

Das 24.Jhd. brachte neue Technologien und Raumschiffe hervor und die Sternenflotte startete neue Langzeitmissionen ohne festes Einsatzende. Verbesserungen der Replikatoren und die Erfindung des Holodecks minderten die Belastungen der Besatzung erheblich. Fortschritte in der Kommunikationstechnik sorgten für eine bessere Anbindung an die Sternenflotte. Die Besatzungsmitglieder konnten auf größeren Raumschiffen ihre Familien an Bord holen und so Heimweh und Isolation verringern. Die Reichweite der Raumschiffe und Dauer ihrer Missionen erhöhte sich derart, dass manche Besatzung für Jahrzehnte nicht in ihre Heimat zurückkehren.

Wenn wir über die Mission eines Sternenflottenraumschiffes sprechen, umfasst das immer mehre Aspekte. Zugrunde liegt unser stets geltendes Credo, die „Suche nach neuem Leben und Zivilisationen“. Dem folgt die spezifische Beschreibung der Mission, die typischerweise recht weit gefasst ist, etwa die „Katalogisierung aller Gasanomalien in einem bestimmten Sektor“, „Patrouillendienst entlang der Romulanischen Neutralen Zone“ oder „Erkundung der Sternensysteme in einem neu entdeckten Gebiet des Weltraums“. Zusätzlich erhält jeder Captain bei Aufbruch auf eine neue Mission eine Reihe von eng umrissenen Aufgaben, die zu gegebener Zeit zu erfüllen sind. Wie es die Tradition verlangt, werden diese Anweisungen auf Papier gedruckt und zusammengefasst als Dossier übergeben (auch wenn sie parallel natürlich auf einem isolinearen Chip verfügbar sind). Diese einzelnen Missionen basieren auf dem geplanten Kurs und den allgemeinen Aufgaben der Sternenflotte. Beispiele wären: Medizinische Hilfe für die archäologische Mannschaft auf Talos IV, Repräsentation der Föderation bei der Krönung von König Pyrim von Antis IV, Transport von Botschafter Varik nach Argelius, und so weiter. Während Ihrer Mission könnten Sie außerdem vom Sternenflottenkommando kontaktiert werden (meist durch Ihren vorgesetzten Admiral), um auf unvorhergesehene Ereignisse zu reagieren, wie etwa einen Asteroiden, der auf einen bewohnten Planten treffen wird oder einen Einfall der Borg in den Föderationsraum. Und vielleicht werden Sie und Ihre Besatzung auch auf etwas stoßen, das Ihre Aufmerksamkeit und Ihr Handeln verlangt: Als Captain haben Sie das Recht Ihre laufende Mission auszusetzen (was natürlich zu einem späteren Zeitpunkt Gegenstand einer Untersuchung sein kann).

Alles in allem könnte Ihre Mission also daraus bestehen, Kometenrückstände im Goodman-Cluster zu sammeln – und das wird den Großteil Ihrer Zeit in Anspruch nehmen. In Ihrem Dossier werden Sie einzelne weitergehende Aufgaben finden, darunter ein Versorgungshalt auf Sternenbasis 312, die jährliche medizinische Untersuchung der Harren-Kolonie, sowie die Erforschung der ungewöhnlichen Radiosignale von einem unbewohnten Planeten. Währenddessen könnte Sie das Sternenflottenkommando anweisen einen drohenden Ionensturm und das Verschwinden einer Forschungsstation zu untersuchen und dafür von Ihrem geplanten Kurs abzuweichen. Wie Sie sehen, handelt es sich bei Ihrer „Mission“ vielmehr um eine Reihe von Einzelmissionen, die von Ihrem Hauptauftrag zusammengehalten werden.

DIREKTIVEN

In diesem Abschnitt finden Sie einige gute Beispiele von *Direktiven*, die sich in Ihrer Kampagne einsetzen lassen und die sich über mehrere Missionen in ***Star Trek Adventures*** erstrecken können. Dabei kann es sich um grundsätzliche Aufgaben der Sternenflotte handeln, wie „unbekannte Lebensformen und Zivilisationen zu entdecken“, aber auch um enger gefasste Missionen, wie „Katalogisierung der Himmelskörper in der Shackelton-Ausdehnung“ oder die „Suche nach dem Ursprung der ungewöhnlichen Signale von Trappist-06“.

Eine gute Orientierung zu Beginn ist das *Missionsprofil* (siehe S. 252) des Raumschiffes, auf dem Ihre Spielercharaktere Dienst tun. Von dort ausgehend können die Direktiven weiter ausgestaltet werden.

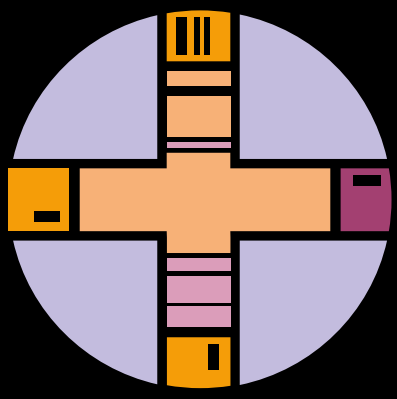
DILITHIUM-REGULATOR-KONTROLLEN 853

20

860

90

3451



KAPITEL 03.50

IHRE MISSION BEGINNT

MISSIONEN

MISSIONSARTEN

Das Sternenflottenkommando ordnet die meisten Missionen einigen spezifischen Missionsarten zu. Insgesamt unterscheiden sich die meisten Missionen wenig von denen der ersten Entdecker, da die Sternenflotte im Kern eine wissenschaftliche Organisation ist. Wir alle wollen das Universum und all die Lebewesen, die es mit uns bewohnen, besser kennenlernen und verstehen. Wir suchen nicht nur nach neuem Leben und neuen Zivilisationen, wir suchen nach Wissen und Erkenntnis. Im Folgenden finden Sie einige der vielen möglichen Aufgaben, die Sie während Ihrer Mission, das Weltall zu erkunden, ausführen werden.

FORSCHUNGSMISSIONEN

Unsere vornehmliche Aufgabe ist es, das Weltall zu erforschen und dabei die Grenzen unseres Wissens zu erweitern. Ungeachtet dessen, was beispielsweise die Romulaner glauben mögen, hat sich die Sternenflotte der Forschung verschrieben. Jedes unserer Raumschiffe ist mit hochentwickelten Sensoranlagen und Sonden ausgestattet, die einen ganzen Schatz an Daten sammeln können. Jedes Schiff ist quasi ein Teleskop, mit dem wir immer tiefere Blicke in die Galaxie werfen. Viele Ihrer Missionen werden also einfach sein, dort hinzugehen, wo noch niemand zuvor war.

FORSCHUNG IN DER TIEFE DES RAUMS: So stellen sich die meisten Bürger der Föderation die Sternenflotte und ihre Arbeit vor: Unerschrockene Entdecker stoßen in unbekannte Gebiete vor. Diese Missionen werden Sie über die Grenzen des erkundeten Teils unserer Galaxie führen und unser Wissen erweitern. Solche Entdeckungsfahrten gehören zu den üblichsten Forschungsmissionen und beinhalten vor allem das Sammeln aller möglichen Daten, die Ihre Langstreckensensoren auffangen können. Und es gibt dort draußen viel zu erkunden: Hier ein Pulsar, dort ein Nebel und der vierte Planet von LV-849 gehört der Klasse M an. Auch wenn das auf den ersten Blick langweilig erscheinen mag, legen Sie den Grundstein für folgende Forschungsreisen.

PLANETARE ERKUNDUNG UND VERMESSUNG: Das Hauptziel der Sternenflotte ist die Suche nach neuen Welten und sobald wir einen interessanten Planeten gefunden haben, ist es unsere Aufgabe, ihn zu erforschen. Es werden ausgiebige Untersuchungen der Oberfläche, der planetologischen Zusammensetzung und Atmosphäre angestellt sowie Wissenschaftsteams ausgesandt, um Proben der Flora, Fauna und Mineralogie des Planeten zu sammeln. Eine Besatzung könnte schon ihr ganzes Leben mit der Erforschung all der Pflanzen, Mineralien und Tieren einer einzigen Welt verbringen, ohne überhaupt einmal auf intelligentes Leben gestoßen zu sein. Die Gegenwart von höheren Lebewesen verkompliziert den Prozess. Oft wird die neu entdeckte Zivilisation zunächst heimlich überwacht und untersucht, um in der Folge einen Erstkontakt in Betracht ziehen zu können.

FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG: Fast jedes Schiff der Sternenflotte verfügt über das Personal und die Einrichtungen, um ein großes Spektrum an wissenschaftlicher Forschung durchzuführen. Neben der routinemäßigen Analyse der gesammelten Daten gehen die Wissenschaftsoffiziere ihren eigenen Forschungen nach. Oft unterstützen sie Forscher der Föderation, die an Bord unabhängig an Projekten arbeiten. Raumschiffe stellen für viele neue Technologien eine ideale Testumgebung dar: Holographische Kotrollsysteme, verbesserte Transporter, neue Computersysteme, ein effizienterer Warpantrieb – jede neue Technologie muss sich im Feldeinsatz beweisen.

UNTERSUCHUNG STELLARER PHÄNOMENE: Katalogisierung von Gasanomalien im Beta-Quadranten, Überwachung des planetaren Kollaps von Beta Hydra II, Datensammlung an einem schwarzen Loch oder einer Supernova – jedes stellare Phänomen ist einzigartig und Sie wissen nie, welche neuen Informationen, welche noch genaueren Daten Sie finden werden. Und auch wenn wir schon Hunderte von schwarzen Löchern beobachtet haben, ist es vielleicht doch dieses eine, das sich irgendwie anders verhält und von wissenschaftlicher Bedeutung ist.

DIPLOMATISCHE MISSIONEN

Neben wissenschaftlichen Aufgaben beteiligt sich die Sternenflotte an einer Vielzahl von diplomatischen Missionen. Unsere Raumschiffe dienen nicht nur als mobile Forschungsstationen, sondern auch als diplomatische Außenposten. Sie unternehmen Erstkontakte, dienen als neutraler Verhandlungsort und transportieren Botschafter zu wichtigen diplomatischen Konferenzen.

KONFLIKTLÖSUNG: Hauptziel der Sternenflotte war schon immer der Friede. Wir versuchen stets, feindliche Auseinandersetzungen friedlich zu lösen. Auf Ihren Reisen werden Sie zweifellos Konflikten begegnen, die keinen direkten Einfluss auf die Sternenflotte oder die Föderation haben – und mitunter mögen Sie sogar darin verwickelt werden. Doch Sie und Ihre Besatzung befinden sich als meist Außenstehende in einer hervorragenden Situation, bei der Beendigung der Feindseligkeiten zu helfen, die Streitenden

zu trennen und Unterstützung anzubieten. Sie könnten sich in der Rolle eines Föderationsbotschafters wiederfinden und in dieser Rolle auf Ihrem Raumschiff als neutralem Verhandlungsort einen friedlichen Kompromiss zu finden versuchen.

DIPLOMATIE: Der Transport einer Föderationsdelegation zu Verhandlungen auf Parliament, den Dohlman von Elas nach Troyius bringen, die Botschafter einer fremder Spezies auf deren Reise zu einer Konferenz auf der Erde beherbergen, das Stellen der Ehreneskorte für den klingonischen Kanzler im Rahmen der Friedensgesprächen auf Khitomer – Sie müssen immer wieder den Erfolg diplomatischer Missionen sicherstellen, für die Sicherheit der Würdenträger sorgen und die Verhandlungen vor Beeinflussung schützen. Diplomatische Einsätze können auf ihre eigene Art schwieriger sein als der Kampf gegen einen Borg-Kubus. Sie müssen verhindern, dass unterschiedliche Positionen zu einer Eskalation führen, sich dabei nicht von Ihren eigenen Vorurteilen leiten (oder diese gar die Verhandlungen beeinflussen) lassen und im Angesicht von Misstrauen oder sogar Feindseligkeiten die Werte der Föderation hochhalten. Unser Ziel ist es, Frieden und freundschaftliche Koexistenz in der ganzen Galaxie zu fördern, was die diplomatischen Missionen vielleicht sogar bedeutender macht als unsere wissenschaftlichen Bemühungen.

ERSTKONTAKT: Eine weitere ikonische Art von Missionen, die ein Sternenflottenoffizier ausführen kann, ist die Suche nach neuen Zivilisationen. Sobald eine neue Spezies entdeckt wird, muss sie studiert werden. Ist sie bereit von der Existenz anderer raumfahrender Völker zu erfahren? Verfügt sie über die notwendigen technologischen Voraussetzungen? Wenn nach Monaten oder sogar Jahren der Erkundung durch Langstreckensensoren und verdeckte Beobachtungsmissionen die Zeit gekommen ist, muss jemand den Erstkontakt durchführen. Jeder Erstkontakt birgt die Gefahr, politische oder religiöse Unruhen hervorzurufen oder zu Missverständnissen zu führen. In der Regel schickt der Föderationsrat erfahrene Botschafter auf solche Missionen. Doch es kann auch vorkommen, dass es Ihnen und Ihrer Besatzung zufällt, einem Volk die Existenz anderer bewohnter Planeten und Zivilisationen in der Galaxie zu offenbaren. Bedenken Sie dabei stets: Erstkontakte benötigen allergrößte Geduld und diplomatisches Feingefühl.

SCHUTZ UND SICHERHEIT

Neben Langstreckensensoren, Scannern und Sonden verfügen wir über ein beachtliches Potential an Feuerkraft, das in früheren Jahrhunderten unvorstellbar gewesen wäre. Schon im 23. Jahrhundert konnte ein einzelnes Schiff der *Constitution*-Klasse die Oberfläche eines ganzen Planeten in Schutt und Asche legen. Bis zum 24. Jahrhundert wurden Phaser und Photonentorpedos weiterentwickelt und unser Zerstörungspotential noch einmal erhöht. Ein Raumschiff-Captain verfügt über mehr Macht als alle Armeen der Erdgeschichte zusammen – nutzen Sie dieses Potenzial weise.

HILFSMISSIONEN: In dieser Art Mission werden Sie einem Planeten, einer Kolonie, einer Sternenbasis oder einem Außenposten der Föderation oder eines Alliierten Unterstützung leisten. Sie können auch vom Föderationsrat zu einer nicht mit der Föderation assoziierten Welt entsandt werden, etwa aus humanitären Gründen oder in der Hoffnung, die Beziehungen mit einem anderen Volk zu verbessern. Mögliche Aufgaben könnten sein, auf einen planetaren Notruf zu reagieren, medizinische Unterstützung bei einer Seuche zu leisten, Nahrungsmittel zur Abkehr einer Hungersnot zu transportieren oder eine planetenweite Evakuierung in extremen Notfällen zu unterstützen. In den meisten dieser Fälle werden Sie unter großem Zeitdruck stehen und müssen schnell und flexibel reagieren und oft improvisieren.

PATROUILLE: Die Föderation sieht sich einer großen Anzahl möglicher Gefahren gegenüber: Feindseligkeiten an der cardassianischen oder romulanischen Grenze, Angriffe der Borg, nausikaanische Piraterie oder terroristische Anschläge des Maquis. Während jede Föderationswelt ihre eigene planetare Verteidigung unterhält, patrouilliert die Sternenflotte den Raum zwischen den Sternensystemen, um den zivilen Raumverkehr zu sichern. Patrouillenmissionen sind einfach gehalten: Durchfliegen Sie den Ihnen zugewiesenen Raum und suchen Sie nach unidentifizierten oder potenziell feindlichen Schiffen und fangen Sie diese ab. Gewalt ist hierbei immer die letzte Möglichkeit und oft reicht es aus „Flagge zu zeigen“.

AUSSENPOSTENMISSIONEN: Viele Sternenbasen, Wissenschaftsstationen, Minenanlagen und Kolonien benötigen regelmäßige Unterstützung. Vorräte müssen geliefert oder jährliche medizinische Untersuchungen und Reparaturen durchgeführt werden. Aber auch Ihre Besatzung benötigt vielleicht wieder einmal Landurlaub. Es gibt viele Gründe, warum ein Raumschiff einen weit oder weniger weit entfernten Föderationsaußenposten aufsuchen kann, aber in den meisten Fällen werden Sie die örtlichen Behörden mit allen Mitteln unterstützen. Durch diese Missionen bleibt die Sternenflotte in direktem Kontakt mit den Außenposten, die sich über die Galaxie verteilen.

TAKTISCHE MISSIONEN: Eine feindliche Sonde tritt in den Föderationsraum, die Romulaner greifen eine Sternenbasis an der Grenze der Neutralen Zone an, die Borg assimilieren einen Außenposten der Sternenflotte oder ein neu entdecktes Volk reagiert mit Feindseligkeiten – in solchen Situationen, in denen der Föderation oder einem ihrer Alliierten Gefahr droht, wird die Sternenflotte Raumschiffe auf taktische Missionen entsenden. Auf diesen Einsätzen werden Sie fast immer in kriegerische Handlungen verwickelt, auch wenn wir uns stets darum bemühen, Situationen zu deeskalieren. Meist wird Ihnen das Sternenflottenkommando dabei bestimmte Einsatzregeln an die Hand geben, um Kollateralschäden zu vermeiden und möglichst viele Leben zu retten.

KAPITEL 03.60

IHRE MISSION BEGINNT

AUSSENMISSIONEN

Die Aufgabe eines Captains und seines Schiffes – fremde Welten, unbekannte Lebensformen und neue Zivilisationen zu entdecken – kann auf viele verschiedene Weisen erfüllt werden. Und auch wenn ein Raumschiff ein wahres technologisches Wunderwerk ist, gibt es nichts Effektiveres, als praktische Forschungsarbeit vor Ort. Um die von der Föderation gesteckten Ziele zu erreichen, muss jeder Captain die Fähigkeiten seiner Besatzung bestmöglich nutzen.

Der Schlüssel zum Erfolg ist ein gut aufgestelltes Außenteam, bestehend aus Besatzungsmitgliedern mit unterschiedlichen Stärken. Ihre Besatzung wird viele verschiedene Aufgaben bewältigen müssen, von diplomatischen und wissenschaftlichen bis hin zu militärischen Missionen. Und während die Galaxie voll von Wundern und Geheimnissen ist, ist sie auch ein gefährlicher Ort. Wenn Sie also ein Außenteam zusammenstellen, achten Sie darauf, nur die besten Mannschaftsmitglieder auszuwählen und die Vorschläge Ihrer Abteilungsleiter zu beachten. Wahrscheinlich wird Ihr Erster Offizier die wichtigsten Außenmissionen mit Unterstützung des Zweiten Offiziers leiten. Der Captain hingegen begleitet im Normalfall keine Außenmissionen.

Sie werden Ihre Besatzung unweigerlich durch Außenmissionen in Gefahr bringen. Es gehört zur Bürde Ihres Kommandos, dass vielleicht nicht alle von ihrer Mission zurückkehren. Ihre Besatzung besteht aus hochqualifizierten Sternenflottenoffizieren, in deren Fähigkeiten Sie Vertrauen setzen müssen.

DIPLOMATISCHE MISSIONEN

Wichtigstes Ziel der Sternenflotte ist es, Frieden und Einvernehmen zwischen den Völkern der Galaxie zu fördern. Die Raumschiffe der Sternenflotte dienen als Basis, um Frieden zu verbreiten und mitunter auch als neutraler Verhandlungsort. Diplomaten der Föderation können bei angespannten Verhandlungen zwischen verfeindeten Fraktionen als Vermittler auftreten.

Diplomatische Missionen scheinen auf den ersten Blick einfach und geradlinig, doch müssen Sie genau auf Sitten und Traditionen fremder Kulturen achten. Ein Mangel an Verständnis für fremde Kulturen kann Verhandlungen stören und eine angespannte Situation eskalieren lassen. Dies gilt insbesondere für Friedensverhandlungen, bei denen Sie die komplexen Verhältnisse zwischen erbitterten Feinden beachten müssen. Die Traditionen eines Volkes zu missachten kann Monate harter Arbeit zunichtemachen. Deshalb ist es von elementarer Bedeutung, dass die Mitglieder Ihrer Außenmission sich mit den lokalen Traditionen und Gebräuchen vertraut machen.

HILFSMISSIONEN

Außenteams werden sich an einer großen Bandbreite von Hilfsmissionen beteiligen: Medizinische Unterstützung für von Seuchen heimgesuchte Planeten, Notfalllieferungen von Nahrungsmitteln, Transport von Flüchtlingen und Bau von Notunterkünften, um nur einige zu nennen.

Die erfolgreiche Durchführung solcher Missionen erfordert ständiges Training und gute Vorbereitung. Bei Katastrophen kann nur ein schnelles und organisiertes Eingreifen Leben retten und Leid mindern. Deshalb muss Ihre Besatzung regelmäßige Übungen durchführen, um auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein, denn niemand weiß welchen Gefahren Sie in der Galaxie begegnen werden.

Medizinisches Personal muss jederzeit einsatzbereit sein. Sicherheitsteams sollten sich auf Spannungen vorbereiten und darauf, dass unterdrückerische Regime, Terroristen und andere feindselige Gruppen oder Individuen das Sternenflottenpersonal bei ihrer Hilfsarbeit zu behindern versuchen. Technische Hilfstrupps müssen bereit sein, lebenswichtige Systeme auf beschädigten Raumschiffen und planetaren Anlagen schnell instand zu setzen. Training und Vorbereitung wird Ihnen und Ihrer Crew helfen, sich allen möglichen Problemen zu stellen.

FORSCHUNGS- UND ERKUNDUNGSMISSIONEN

Die Erkundung von fremden Sternen und Phänomenen ist der Schlüssel dazu, unser wissenschaftliches Verständnis zu erweitern. Forschungsteams unternehmen auf fremden Welten planetologische Vermessungen, untersuchen die einzigartige lokale Pflanzenwelt und nehmen Kontakt mit neuen Zivilisationen auf. Beobachtungsteams haben die Gelegenheit, die Sitten, Gewohnheiten und soziologische Entwicklung von Prä-Warp-Völkern zu studieren. Die Möglichkeiten, die Grenzen unseres Wissens zu erweitern, sind nahezu unbegrenzt.

Planetare Untersuchungsteams studieren einzigartige Pflanzen und tierisches Leben, mineralische Ressourcen und überprüfen neue Welten auf ihre mögliche Kolonisierung.

Dazu besteht im Falle anwesender zivilisierter Lebensformen die Gelegenheit, die lokalen Gesellschaften, Religionen und Unterhaltungsformen zu beobachten. Die drohende Gefahr eines ungeplanten Erstkontaktes sollte immer in Betracht gezogen werden und Ihr Außenteam sollte es vermeiden, die Regeln und Gebote der hiesigen Völker zu verletzen.

Beobachtungsteams erforschen gezielt Prä-Warp-Völker und deren Kultur, ohne sich zu erkennen zu geben oder einzumischen. Frühe Prä-Warp-Völker werden aus per Holoemittern verborgenen Stationen beobachtet. Anthropologen können sogar dank chirurgischer Anpassungen die Möglichkeit erhalten, die fremde Zivilisation direkt zu untersuchen und mit ihr zu interagieren – müssen dabei aber umso mehr darauf achten, deren Kultur nicht versehentlich zu beeinflussen.

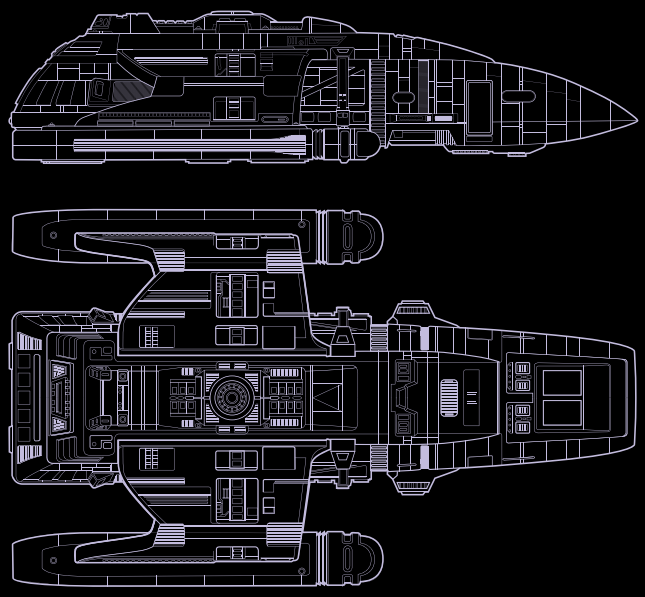
In diesen Beobachtungsmissionen eingesetztes Personal sollte lokale Gebräuche studieren, um Entdeckung vorzubeugen. Teammitglieder, die sich außerhalb dieser Normen bewegen oder etwa wegen kleiner Vergehen verhaftet werden und somit potenziell die Anwesenheit eines nichtheimischen Volkes offenbaren, gefährden unmittelbar die ganze Mission. Viele solcher Vorfälle können aber mit einer guten Hintergrundgeschichte erklärt werden, wie etwa der Herkunft aus einer weit entfernten Stadt. Bei allen Vorsichtsmaßnahmen kann es jedoch auch vorkommen, dass verletzte Mitglieder Ihrer Außenmission in örtlichen Krankenhäusern behandelt werden, was die Gefahr birgt, als fremde Lebensform erkannt zu werden. Es ist von höchster Priorität, solche kulturellen Eingriffe zu begrenzen und jegliche Beweise zu vernichten, um einen Bruch der Obersten Direktive zu vermeiden. Andere raumfahrenden Völker, ungebunden durch unsere Regeln, könnten jedoch versuchen, die Entwicklung einer Kultur zu beeinflussen – es ist die Pflicht der Sternenflotte, das Recht eines jeden Volkes auf natürliche Entwicklung zu schützen und entsprechenden Einmischungsversuchen entgegenzutreten.

Nach Beendigung der Erkundungen werden die gesammelten Daten zu einem planetaren Untersuchungsbericht zusammengefasst und an das Sternenflottenkommando übersandt. Der Erkundungsdienst und der Diplomatische Dienst der Föderation nutzen diese Informationen, um zukünftige Verträge zu planen, potenzielle Plätze zur Kolonisierung zu bestimmen und neue Völker für den Eintritt in die Föderation zu identifizieren.

Für eine erfolgreiche Mission sollten die Mitglieder des Außenteams über soziale Kompetenzen und das nötige Fachwissen in verschiedenen Forschungsgebieten verfügen. Sie werden die Mitglieder Ihrer Außenmission basierend auf den nötigen Fähigkeiten aussuchen, wobei ein möglichst breit aufgestelltes Team dem Erfolg zuträglich ist. Einen unbekannten Planeten zu erkunden, wird Sie und Ihre Crew vor diverse Probleme stellen. Mannschaftsmitglieder, die auf Biologie, Botanik, Planetologie und andere Naturwissenschaften spezialisiert sind, werden es Ihrem Außenteam erlauben, diese neue Welt, ihre Geheimnisse und Ressourcen effektiv zu erforschen. Mitunter mögen Sie alte Ruinen und untergegangene Kulturen auf neu entdeckten Planeten finden. Sie werden Archäologen, Soziologen, Anthropologen und Historiker brauchen, um diese Funde aufzuarbeiten. Letztlich kann jede Mission auf einem unbekannten Planeten viele Gefahren von aggressiven tierischen Leben bis hin zu feindlich gesonnenen einheimischen Völkern mit sich bringen. Sicherheitsoffiziere werden Ihren Außenteams dabei Schutz bieten.

RUNABOUT DER DANUBE-KLASSE

696855
97868
494743
878555
978533
686
687733
987
978777
390334
877000
568666
97977
484003
8779
86864
878228
9064T4
38485
586622
638409
494866
98855
67655



STARFLEET MATERIEL SUPPLY COMMAND
17 SPECIAL DUTY MODULE SENSOR STATION - 47365

STARFLEET MATERIEL SUPPLY COMMAND
47 SPECIAL DUTY MODULE RESEARCH LAB - 47365

STARFLEET MATERIEL SUPPLY COMMAND
53 SPECIAL DUTY MODULE MEDICAL PALETTE - 85647

STARFLEET MATERIEL SUPPLY COMMAND
64 SPECIAL DUTY MODULE POWER GENERATOR - 47365

RUNABOUT-MODULBEZEICHNUNGEN

696855	686	877000	86864	638409
97868	687733	568666	878228	494866
494743	987	97977	9064T4	98855
878555	978777	484003	38485	67655
978533	390334	8779	586622	929444

MILITÄR- UND FRIEDENSMISSIONEN

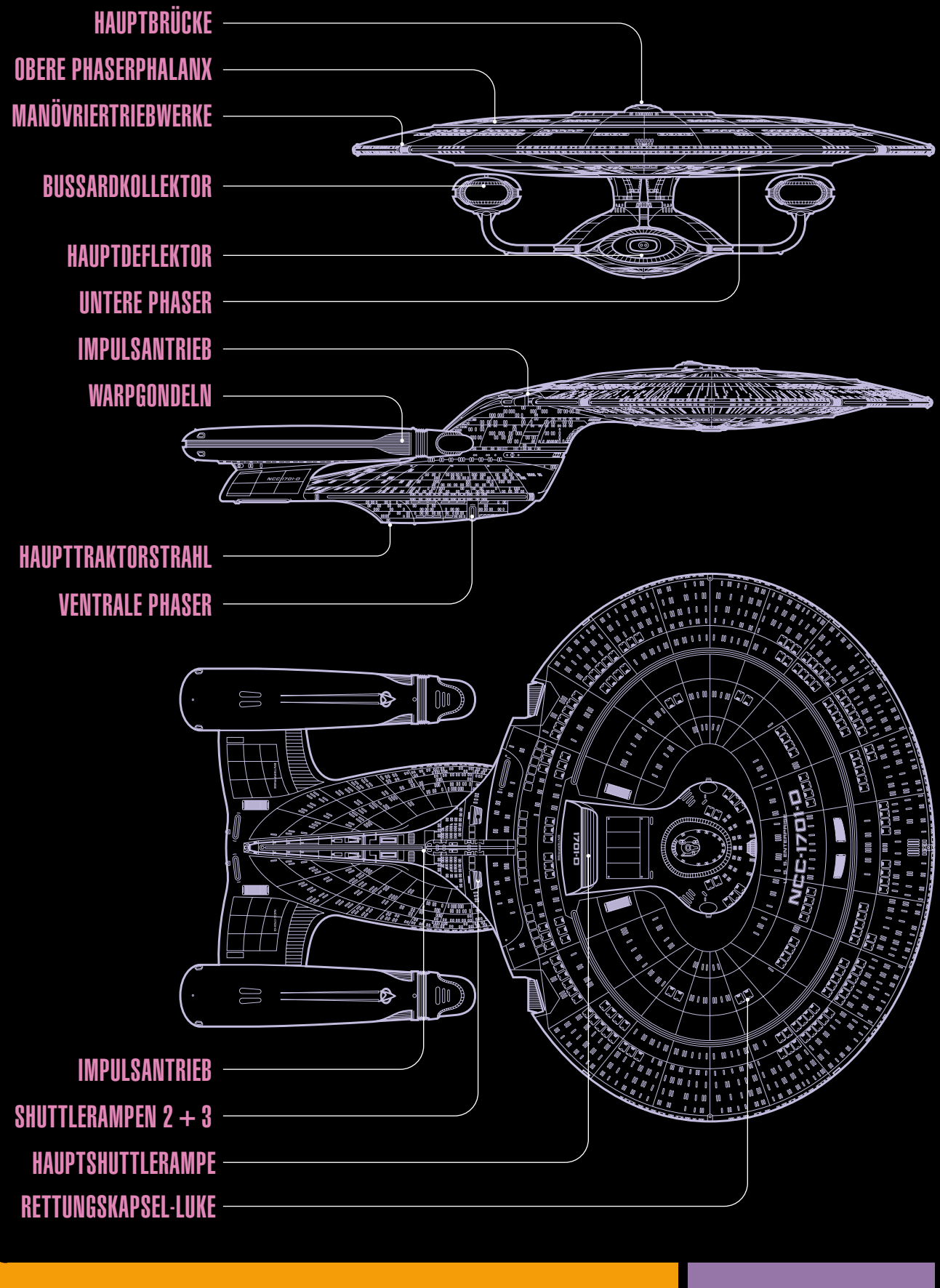
Captains der Sternenflotte sind verpflichtet, die Föderation vor inneren und äußeren Feinden zu beschützen. Während wir uns derzeit in keinem offenen Konflikt mit einer anderen Großmacht befinden, gibt es ständig Bedrohungen, von Orionischen Piraten bis hin zu den Borg. Und sollte die Föderation doch wieder einmal offiziell in einen Krieg eintreten, werden Sie und Ihre Besatzung sich an der Frontlinie wiederfinden.

In der Charta der Föderation ist festgelegt, dass die Sternenflotte für den Erhalt des Friedens in der Föderation verantwortlich ist und ihre Verbündeten bei der Friedenssicherung und der Durchsetzung interstellaren Rechts unterstützt. Und auch wenn die Föderation sich der friedlichen Koexistenz verschrieben hat, bedrohen Verbrechersyndikate und Piraten unsere Kolonien und Handelsrouten. Ihre Besatzung wird in vielen Missionen zur Friedenssicherung eingesetzt werden. Ihre Sicherheitsoffiziere werden dabei als Strafverfolger eingesetzt, müssen Würdenträger der Föderation schützen und Anlagen der Föderation sichern.

Teammitglieder benötigen fundierte investigative Kenntnisse sowie eine Taktik- und Sicherheitsausbildung. Der Einsatz von Forensik und Kriminalpsychologie wird Ihnen bei der Suche nach Straftätern helfen, Kenntnisse der lokalen Kultur und Politik Einblicke in Konflikte geben. Sollte es zu Kampfhandlungen kommen, muss Ihr Sicherheitsteam die örtlichen Begebenheiten, wie etwa sichere Fluchtwege und generelle Schutzmaßnahmen, kennen. Bei militärischen Missionen in Kriegszeiten ist hingegen ein genaues taktisches und strategisches Verständnis nötig, um Ihre Leute wieder sicher zurückzubringen.

VERDECKTE OPERATIONEN

Auch wenn die Sternenflotte diplomatische Lösungen vorzieht, um ihre Probleme mit rivalisierenden Mächten zu lösen, muss Ihre Besatzung bereit sein, auch verdeckte Operationen zum Wohle der Föderation durchzuführen. Ihr Außenteam könnte sensible Daten sammeln, unauffällig auswärtige Würdenträger schützen oder Geiseln befreien. Sie und Ihre Besatzung könnten auf eine verdeckte Mission geschickt werden, die entscheidend zur Sicherheit der Föderation beiträgt, doch um die geheime Operation zu schützen, müssen Sie Ihren Einsatz abstreiten, sollten Sie gefangen genommen werden. Andere Staaten wie die Cardassianische Union und das Romulanische Imperium zeigen nicht denselben Respekt für die Rechte Einzelner und aus Berichten wissen wir, dass Sie auch bereit sind, Gefangene zu foltern.


HAUPTBRÜCKE
OBERE PHASERPHALANX
MANÖVRIERTRIEBWERKE
BUSSARDKOLLEKTOR
HAUPTDEFLEKTOR
UNTERE PHASER
IMPULSANTRIEB
WARPGONDELN
HAUPTTRAKTORSTRAHL
VENTRALE PHASER
IMPULSANTRIEB
SHUTTLERAMPEN 2 + 3
HAUPTSHUTTLERAMPE
RETTUNGSKAPSEL-LUKE
NCC-1701-D

KAPITEL
04.00

SPIELREGELN

04.10	EINLEITUNG	074
04.20	GRUNDLAGEN	076
04.30	ERWEITERTE REGELN	090

18051415
140522010401

KAPITEL 04.10

SPIELREGELN

EINLEITUNG

„NIEMAND AUF DIESER STATION IST VÖLLIG UNABHÄNGIG. HIER IM WELTRAUM HÄNGEN WIR IN GEWISSEM MASSE ALLE VONEINANDER AB."

— DOKTOR JULIAN BASHIR

In jeder Runde ***Star Trek Adventures*** gibt es verschiedene Spieler und ihre zugehörigen Charaktere. In *Star Trek* geht es immer zuvorderst um die handelnden Personen, seien es verschlagene Tal Shiar-Agenten, stolze klingonische Krieger – oder die Spielercharaktere.

Die **Spielercharaktere** sind die Protagonisten in ***Star Trek Adventures***, sie bilden als Sternenflottenoffiziere die Crew eines Raumschiffs oder einer Raumstation der Vereinten Föderation der Planeten. Jeder Spieler steuert eine **Hauptfigur**, trifft für sie Entscheidungen, absolviert Aufgaben für sie und interagiert mit ihr mit den Ereignissen der Geschichte und anderen Figuren. Jede Hauptfigur hat einen Charakterbogen, auf dem ihre Spielwerte und andere wichtige Informationen festgehalten werden. Neben den Hauptfiguren können Spieler auch **Nebencharaktere** steuern, bei denen es sich um weitere Mitglieder der Crew handelt und die übernommen werden können, wenn es in einer Situation angebracht erscheint. Beide Arten von Spielercharakteren werden in *Kapitel 5: Dienstantritt* genauer beschrieben.

Alle übrigen Figuren in einer Runde ***Star Trek Adventures*** gelten als **Nichtspielercharaktere** (NSCs) und werden durch die Spielleitung gesteuert. Hierzu gehören alle nicht direkt von den Spielern gesteuerte Charaktere, von Verbündeten über unbeteiligte Zuschauer bis hin zu Feinden der Spielercharaktere.

DIE SPIELLEITUNG

Unter den Spielern, die für eine Runde zusammengekommen sind, nimmt stets einer die Spielleitung ein. Diese Spielerin oder dieser Spieler hat andere Aufgaben als die übrigen: Sie oder er steuert die Nichtspielercharaktere, bringt die Spielercharaktere in spannende und herausfordernde Situationen, konfrontiert sie mit Gegnern und achtet auf die Einhaltung der Regeln.

Die Spielleitung erschafft und beschreibt Szenen und nutzt dabei die Handlungen und Entscheidungen der Spieler als Fundament. Sie versucht Herausforderungen zu bieten und den Spielercharakteren Möglichkeiten zum Glänzen zu geben. Außerdem ist sie dafür verantwortlich, die Regeln auf konkrete Situationen anzuwenden und anzupassen.

So legt sie etwa Schwierigkeiten für Herausforderungen fest oder fungiert als Schiedsrichter, wenn in ausgefallenen Situationen die korrekte Lösung nicht sofort ersichtlich ist und zu Unstimmigkeiten führt. Bei all diesen Aufgaben ist die Spielleitung kein Kontrahent der übrigen Spieler. Vielmehr funktioniert das Spiel am besten, wenn sie sich als Fan der Spielercharaktere und ihrer Abenteuer versteht – wenngleich einer, der sich eine möglichst dramatische, spannende und herausfordernde Geschichte für sie wünscht.

WÜRFEL

In ***Star Trek Adventures*** bilden Würfel wie in den meisten Rollenspielen das Zufallselement einer Handlung ab. Dabei werden drei verschiedene Arten von Würfeln genutzt, je nach Handlung der Charaktere oder Situation, in der sie stecken. Meist werden dabei mehrere Würfel einer Art genutzt und diese werden als „**Würfelpool**" bezeichnet.

Die erste und häufigste Würfelart sind zwanzigseitige Würfel, in diesem Buch meist als W20 abgekürzt. W20 werden genutzt, um Aufgaben zu absolvieren, sowie um auf einige Tabellen zu würfeln. Meist werden dabei zwei oder mehr W20 benötigt, was als XW20 notiert wird – das X steht dabei für die Anzahl der Würfel. 2W20 bedeutet entsprechend, dass 2W20 genutzt werden sollten.

Die zweite Würfelart sind sechsseitige Würfel (W6). Diese werden relativ selten benötigt, vor allem, um auf einige Tabellen zu würfeln. Auch hier werden mehrere Würfel durch ein X vor dem W6 gekennzeichnet, so dass 2W6 bedeutet, dass zwei sechsseitige Würfel genutzt werden sollen.

EFFEKTWÜRFEL

Die dritte Würfelart sind die sogenannten **Effektwürfel**, die in ***Star Trek Adventures*** mit dem Symbol ⮝ gekennzeichnet werden. Bei ihnen handelt es sich auch um sechsseitige Würfel, die vor allem zum Auswürfeln von Schaden sowie zum Feststellen des Schutzes durch Deckung genutzt werden. Jeder ⮝ hat vier Seiten mit den drei möglichen Resultaten – ein Wert von 1, ein Wert von 2 und zwei Seiten mit dem Sternenflotten-Symbol, was einen **Effekt** darstellt – sowie zwei leere Seiten.

Effekte gelten immer als ein Ergebnis von 1 und lösen zusätzlich spezielle Auswirkungen aus, abhängig von der genauen Situation. Ein Würfelpool aus Effektwürfeln wird normalerweise gemeinsam gewürfelt und die Ergebnisse werden addiert. Auch hier werden mehrere Effektwürfel als X ⮝ dargestellt, wobei X für die Anzahl der Würfel steht. 4 ⮝ bedeutet also, dass vier Effektwürfel genutzt werden sollten.

Falls Sie keine speziellen Effektwürfel zur Verfügung haben, können Sie stattdessen auch normale W6 nutzen. Behandeln Sie dabei jeden Wurf einer 3 oder 4 als leere Seite und jeden Wurf einer 5 oder 6 als Effekt.

Beispiel: *Lt. Commander Data trifft eine Borgdrohne mit einem Phaserschuss und rollt 6⮝ für den Schaden. Er rollt eine 1, eine 2 und einen Effekt, sowie drei leere Seiten für ein Gesamtergebnis von 4 sowie einen Effekt.*

EFFEKTWÜRFEL-RESULTATE

W6-ERGEBNIS	EFFEKTWÜRFEL-ERGEBNIS
1	1
2	2
3	0
4	0
5	1, plus Effekt
6	1, plus Effekt

NEUWÜRFE

In vielen Fällen ist es einem Charakter möglich, einen oder mehrere Würfel erneut zu würfeln. Wenn ein Neuwurf ausgeführt werden darf, sucht der Spieler bzw. die Spielerin entsprechend viele Würfel aus, die erneut gewürfelt werden. Die neuen Ergebnisse dieser Würfel ersetzen die ursprünglichen – selbst wenn sie schlechter sind.

Je nach Umständen darf eine bestimmte Zahl Würfel erneut gewürfelt werden oder der komplette Würfelpool. Dabei darf der entsprechende Spieler bzw. die entsprechende Spielerin stets aussuchen, wie viele Würfel er oder sie tatsächlich erneut würfeln möchte, bis zum erlaubten Maximum – im Umkehrschluss darf auch entschieden werden, bestimmte Würfel nicht erneut zu würfeln und lieber das Ergebnis zu behalten.

KAPITEL 04.20

SPIELREGELN

GRUNDLAGEN

Die folgenden Abschnitte behandeln die Kernmechaniken von ***Star Trek Adventures***, auf denen das Spiel basiert. Jeder Spieler sollte grundlegende Kenntnisse über diese Regeln besitzen. Konkret werden hier die folgenden Regeln vorgestellt:

- **Szenen**, die als Bausteine der fortlaufenden Geschichte dienen und die ein Gerüst bieten, in dem die Charaktere agieren und auf Situationen reagieren. Manche Szenen, die sogenannten **Begegnungen**, werden genauer strukturiert und nutzen die hier vorgestellten Regeln noch stärker, vor allem, wenn es um einen Konflikt zwischen zwei oder mehr Seiten geht.
- **Merkmale**, **Vorteile** und **Komplikationen** werden genutzt, um Szenen, Örtlichkeiten, Situationen und Charaktere zu beschreiben.
- **Aufgaben** gilt es zu absolvieren, wenn das Resultat der Handlungen eines Charakters unsicher ist.
- **Bedrohung** steht der Spielleitung zur Verfügung, um Szenen zu modifizieren, Komplikationen zu erschaffen und die Spieler mit den Konsequenzen ihrer Handlungen zu konfrontieren.
- **Überzeugungen** stellen ebenso wie Direktiven die Wertvorstellungen, Beziehungen und Befehle eines Charakters dar.
- **Entschlossenheit** kann genutzt werden, um positive Effekte hervorzurufen und erlangt werden, wenn negative Effekte überstanden werden.

SZENEN

Ähnlich wie in TV-Serien oder Filmen ist auch das Spiel in Star Trek Adventures in Szenen eingeteilt. Eine Szene kann dabei einige Minuten oder auch mehrere Stunden umfassen und handelt davon, wie die Charaktere versuchen, ein Ziel zu erreichen, ein Problem zu überwinden oder anderweitigen Aktivitäten nachzugehen. Zusammengenommen bilden mehrere Szenen eine Mission sowie die Grundlage des ganzen Spiels.

Jeder, der mit *Star Trek* vertraut ist, wird sich vorstellen können, wie eine solche Szene aussieht: Die Charaktere reden miteinander und agieren in einer einzelnen Örtlichkeit und versuchen dabei den dramatischen Konflikt, um den es geht, aufzulösen. Anschließend wird zu einer anderen Örtlichkeit oder zu anderen Charakteren gewechselt. Dabei zeigen Szenen nur die interessanten Teile der Geschichte, alles, was nicht von Interesse ist, wird übersprungen. Verschiedene Gruppen können dabei unterschiedliche Vorstellungen davon haben, was interessant ist, daher lassen sich hier keine festen Regeln dafür angeben.

BEGEGNUNGEN

Begegnungen sind stärker strukturierte und in **Runden** und **Züge** eingeteilte Szenen, in denen es um einen Konflikt zwischen zwei oder mehr Seiten geht – etwa in einem Kampf. In jeder Runde hat jeder beteiligte Charakter genau einen Zug, wobei normalerweise zwischen den Seiten abwechselnd gehandelt wird. Während eines Zuges kann ein Charakter eine **Aufgabe** absolvieren und mehrere **Einfache Aktionen** unternehmen.

Begegnungen werden genauer im *Kapitel 7: Konflikt* beschrieben.

SZENEN ERSCHAFFEN

Es ist Aufgabe der Spielleitung, Szenen zu erschaffen und zu beschreiben sowie über ihr Ende zu bestimmen. Die Spieler haben alle Freiheiten, was sie im Rahmen ihrer Möglichkeiten innerhalb einer Szene tun wollen, und die Spielleitung kann auf diese Aktionen mittels ihrer Nichtspielercharaktere reagieren. Außerdem kann sie Bedrohung einsetzen, um logische Veränderungen in der Umgebung oder an der

Situation herbeizuführen. Sobald innerhalb einer Szene nichts mehr getan werden kann, sollte die Spielleitung sie beenden und die nächste Szene einleiten.

MERKMALE

Es gibt viele verschiedene Ausprägungen von Orten, Charakteren und Situationen – und diese Unterschiede werden im Spiel über *Merkmale* abgebildet. Jedes Merkmal besteht aus einem einzelnen Wort oder einer kurzen Phrase und beschreibt die Besonderheit dessen, wozu das Merkmal gehört.

Da ein Merkmal immer einen bedeutsamen Fakt beschreibt, definiert es den Kontext, mithilfe dessen jeder und alles mit der Sache interagiert, zu der das Merkmal gehört. Daher sind Merkmale für die Spielleitung sehr hilfreich, um festzulegen, was im Spiel möglich oder nicht möglich ist – oder wie schwierig es ist, etwas zu versuchen. Den Spielern wiederum helfen Merkmale dabei, sich Szenen und Figuren besser vorzustellen.

Die folgenden groben Kategorien geben an, was für Sachen von einem Merkmal betroffen sein können und wie ein Charakter davon beeinflusst wird. Diese Hilfestellungen richten sich primär an die Spielleitung, sind aber generell nützlich zu wissen:

- Ein **Situationsmerkmal** ist normalerweise temporär und hält nicht länger an als die spezifische Szene. Jeder in der Szene befindliche Charakter ist von dem Merkmal betroffen, soweit dies logisch passt. Dunkelheit wäre etwa ein Beispiel für ein solches Situations-merkmal.

- **Ortsmerkmale** beziehen sich immer auf eine bestimmte Lokalität und sind für diese permanent (oder zumindest so permanent wie der Ort selbst). Jeder an diesem Ort befindliche Charakter ist soweit passend von dem Merkmal betroffen, wenn er oder sie irgendwie mit dem Ort interagiert. Die Bauweise eines Ortes oder die Art von vorherrschender Technologie sind Beispiele für ortsgebundene Merkmale.

- Ein **Persönliches Merkmal** beschreibt einen Charakter oder eine Kreatur. Dies könnte etwa eine permanente oder angeborene Fähigkeit sein, aber auch etwas Temporäres wie eine Emotion oder Stimmung. Eine Figur ist natürlich von ihren eigenen Merkmalen beeinflusst, aber auch jene, die mit der Figur interagieren, könnten von dem Merkmal betroffen sein. Ein Beispiel für ein Persönliches Merkmal ist die Spezies eines Charakters.

- **Ausrüstungsmerkmale** beziehen sich auf einen einzelnen Ausrüstungsgegenstand und sind normalerweise dauerhaft: Solange der Gegenstand funktioniert, trifft auch das Merkmal zu. Ein Ausrüstungsmerkmal kann jeden Charakter beeinflussen, der den entsprechenden Gegenstand benutzt.

Merkmale haben keine festgelegte Wirkungsdauer. Stattdessen existieren sie so lange, wie ihre Kernaussage wahr ist. Sobald dies nicht mehr der Fall ist, verschwindet auch das Merkmal. Ebenso kann man ein Merkmal bewusst entfernen, indem die Charaktere den Umstand, den das Merkmal beschreibt, beheben.

Wenn die Spielleitung eine Szene beschreibt, legt sie gleichzeitig alle Merkmale fest, die zur Umgebung und den aktuellen Umständen passen. Dabei sollte die Spielleitung diesen Prozess durchaus offen gestalten und die Spieler zum Start einer Szene passende Merkmale vorschlagen lassen – ebenso, wie die Änderung von Merkmalen während der Szene ermöglicht werden sollte.

***Beispiel:** Chief O'Brien und einige andere Techniker gehen an Bord der verlassenen Raumstation Empok Nor. Die Spielleitung entscheidet, dass die Station den Merkmalen **Verlassene Cardassianische Station** und **Ausgefallene Energieversorgung** unterliegt. Dies sind beides Ortsmerkmale und entsprechende Fakten über die Lokalität selbst – und sie bleiben solange erhalten, wie sie wahr sind. Falls die Techniker die Energieversorgung wiederherstellen, wird das Merkmal **Ausgefallene Energieversorgung** verschwinden.*

Merkmale haben eine wichtige Funktion im Spiel: Sie geben der Spielleitung eine Richtung vor, was möglich und nicht möglich ist. Regeltechnisch gilt, dass wann auch immer ein Charakter eine Handlung unternimmt, die Spielleitung die aktuell zutreffenden Merkmale betrachten sollte. Jedes Merkmal kann auf eine von drei Weisen die Aktion beeinflussen oder nicht beeinflussen:

- Das Merkmal beeinflusst die geplante Handlung nicht und hat daher keine Auswirkungen auf die Aktion.

- Das Merkmal ist förderlich – es kann die Aktion ermöglichen, wenn sie eigentlich nicht möglich wäre, oder anderenfalls die Schwierigkeit senken (siehe auch unten: Vorteil).

- Das Merkmal ist abträglich – es kann die Aktion komplett verhindern oder die Schwierigkeit erhöhen (siehe auch unten: *Komplikation*).

Falls ein Merkmal eine besonders starke oder intensive Wirkung haben soll, kann die Spielleitung auch mehrere identische Merkmale erschaffen und diese mittels einer Nummer hinter der Merkmalsbeschreibung anzeigen.

***Beispiel:** Ein unbekanntes Phänomen sorgt für **Subrauminterferenzen**, die Kommunikation und Sensoren stören. Die Spielleitung entscheidet, dass der Effekt stark genug ist, um es als zwei Merkmale zählen zu lassen: Subrauminterferenzen 2. Wann auch immer das Merkmal auf eine Aktion zutrifft, zählt es doppelt – und kann entsprechend die Schwierigkeit zweimal erhöhen.*

VORTEILE

Ein *Vorteil* ist ein Merkmal, das inhärent positiv ist und niemals einen negativen Effekt für den Besitzer oder Nutzer hat. Vorteile können etwa Aktionen ermöglichen, die vorher nicht möglich waren, die Schwierigkeit einer Aufgabe verringern

oder eine Komplikation negieren (wodurch weder Vorteil noch Komplikation einen Einfluss auf die entsprechende Szene haben).

KOMPLIKATION

Eine *Komplikation* ist ein Merkmal, das stets negativ oder problematisch ist. Komplikationen können verhindern, dass eine bestimmte Aktion durchgeführt wird, die Schwierigkeit einer Aufgabe erhöhen oder einen Vorteil negieren (wodurch weder Komplikation noch Vorteil einen Einfluss auf die entsprechende Szene haben).

Es gibt verschiedene Wege, auf denen die Charaktere Vorteile und Komplikationen erschaffen können. Diese sind im weiteren Verlauf dieses Buches beschrieben.

AUFGABEN

Charaktere in Star Trek Adventures sind Experten und Spezialisten in ihren Fachgebieten, die genug Training und praktische Erfahrung besitzen, um eine große Bandbreite an Problemen zu lösen und Hindernisse zu überwinden. Dennoch kann es zu Situationen kommen, in denen ein Erfolg nicht sicher ist oder in denen Misserfolge oder Komplikationen zu einem interessanten Spielerlebnis führen können.

Eine *Aufgabe* kann verschiedene Zwecke erfüllen und die Spielleitung sollte sich stets bewusst machen, wofür sie eine Aufgabe in einem konkreten Fall einsetzt – sowie was die Auswirkungen sind, wenn eine Aufgabe nicht erfolgreich absolviert wird. Normalerweise wird eine Aufgabe einen der folgenden Zwecke erfüllen:

TREKNOBABEL

In Star Trek-Folgen wird oft Technobabel genutzt: Kompliziert klingende Dialoge, in denen fiktive Technologien oder wissenschaftliche Zusammenhänge beschrieben werden, sei es um Plotentwicklungen zu erklären, eine Lösung für ein Problem zu beschreiben oder einfach, um Situationen plastischer zu gestalten. Die Vielfältigkeit des Technobabels macht es schwierig, dieses hier ausführlich zu behandeln. Praktischerweise sind jedoch Merkmale hervorragend geeignet, um Technobabel ins Spiel einzubinden.

Um der Konsistenz willen sollte die Spielleitung sich jedoch Notizen zu entsprechend eingeführten Merkmalen machen, sodass diese später in ähnlichen Umständen erneut genutzt werden können.

- Mittels der Aufgabe soll versucht werden, etwas zu erreichen. Dabei mag es sich um eine einfache Aktivität mit einem einzelnen Ergebnis handeln, aber auch um ein Teilergebnis auf dem Weg zu einem größeren Gesamtziel, für das mehrere Aufgaben erfolgreich absolviert werden müssen. Ein Erfolg bedeutet, dass der Charakter das erreicht hat, was er oder sie erreichen wollte, während ein Misserfolg ein Scheitern beim Versuch des Erreichens des Ziels darstellt. In letzterem Fall mag später ein weiterer Versuch unternommen werden, oder es könnte zu einem *Kostspieligen Erfolg* kommen (S. 84).
    - Eine solche Aufgabe kann auch dazu führen, ein derzeit im Spiel befindliches Merkmal zu verändern, etwa indem ein Vorteil oder eine Komplikation erschaffen wird. Ein Erfolg bedeutet, dass ein Vorteil oder eine Komplikation erschaffen (oder abgebaut) wird, während ein Misserfolg für verschwendete Zeit sorgen oder zu einem Kostspieligen Erfolg führen kann.
- Die Aufgabe dient dazu, einer Gefahr oder Bedrohung zu entgehen oder ihr zu widerstehen. In diesem Fall bedeutet ein Erfolg, dass der Charakter von der Gefahr oder Bedrohung nicht betroffen ist, während ein Misserfolg dazu führt, dass er oder sie die vollen Auswirkungen zu tragen hat.
- Die Aufgabe soll dazu beitragen, etwas zu erreichen, während ein Misserfolg gleichzeitig eigene Gefahren mit sich bringt. Bei einem Misserfolg wird nicht nur das Ziel nicht erreicht, sondern der Charakter erleidet außerdem weitere Konsequenzen und muss vielleicht mit einer neuen Aufgabe einer Gefahr oder Bedrohung entgehen.

Die Spieler sollten vor dem Absolvieren einer Aufgabe über die Konsequenzen von Erfolg und Misserfolg informiert werden – Sternenflottenoffiziere sind normalerweise erfahren und intelligent genug, um die wahrscheinlichsten Auswirkungen ihres Handelns zu überblicken.

Im Spiel wird davon ausgegangen, dass ein Charakter bei genügend Zeit, mit den richtigen Werkzeugen und mit ausreichender Konzentration fast alles erreichen kann, was er oder sie sich vornimmt. Misserfolge resultieren daher meist nicht aus Unfähigkeit, sondern vielmehr aus fehlender Zeit, unpassendem Werkzeug oder irgendeiner Art von Hindernis oder Störung. Eine Handlung mag nicht unmöglich sein, da ein Charakter unfähig ist, sie zu vollbringen, sondern weil sie im jeweiligen Moment nicht die Mittel dazu besitzen – und diese Mittel zu finden und das Unmögliche möglich zu machen gehört zu den Aufgaben eines Sternenflottenoffiziers.

ATTRIBUTE, DISZIPLINEN UND FOKUSSE

Während die folgenden Themen in *Kapitel 5: Dienstantritt* ausführlich behandelt werden, ist es an dieser Stelle hilfreich, eine kurze Übersicht über diese wichtigen Spielelemente zu erhalten.

Ein Charakter besitzt sechs **Attribute**: Konzentration, Wagemut, Fitness, Gespür, Ausstrahlung und Verstand. Diese stellen seine oder ihre ureigenen Fähigkeiten dar und haben Werte von 7 bis 12.

Ein Charakter besitzt sechs Disziplinen: Kommando, Flugkontrolle, Technik, Sicherheit, Wissenschaft und Medizin. Diese umfassen seine oder ihre Ausbildung und erlernten Fachkenntnisse. Die Werte liegen zwischen 1 und 5.

Ein Charakter hat außerdem Fokusse, die Spezialgebiete und praktische Erfahrung in bestimmten Gebieten darstellen. Fokusse besitzen keinen eigenen Wert.

Bei jeder Aufgabe wird ein Charakter ein einzelnes Attribut und eine einzelne Disziplin kombinieren (sowie gegebenenfalls einen einzelnen Fokus benutzen), um den Zielwert (siehe unten) festzulegen.

ETWAS BEMERKEN

Einer der häufigsten Gründe für eine Aufgabe ist, wenn die Charaktere versuchen, etwas zu bemerken oder zu entdecken, das nicht sofort offensichtlich ist. In diesen Fällen werden oft Gespür oder Verstand genutzt, da diese Attribute am stärksten mit Aufmerksamkeit und Verstehen verbunden sind. Die verwendete Disziplin hingegen mag sich je nach Situation unterscheiden – um eine Gefahr einzuschätzen wäre etwa Sicherheit hilfreich, während beispielsweise Technologie mittels Technik untersucht wird.

In jedem Fall sollte die Schwierigkeit der Aufgabe niedrig sein und bei einem Erfolg nur die absoluten Basisinformationen mitgeteilt werden; Momentum wiederum kann ausgegeben werden, um weitere Informationen zu erhalten (siehe *Informationen erlangen*, S. 86). Wenn es um Informationen geht, die für das Vorankommen der Geschichte essenziell sind, bietet es sich an, die Regeln für einen Kostspieligen Erfolg zu nutzen (S. 84).

EINE AUFGABE ABSOLVIEREN

Für eine Aufgabe werden die Attribute, Disziplinen und Fokusse eines Charakters benötigt und es müssen zwei oder mehr W20 gewürfelt werden. Der Ablauf ist dabei immer gleich:

1. Die Spielleitung entscheidet, welches Attribut und welche Disziplin für die Aufgabe benötigt werden, sowie ob ein Fokus des Charakters auf die Aufgabe angewendet werden kann. Dabei kann die Spielleitung Vorschlägen in diesem Regelwerk folgen, aber auch die Spieler können passende Kombinationen vorschlagen – das letzte Wort hat aber immer die Spielleitung. Attribut und Disziplin werden addiert und stellten den Zielwert für die Aufgabe dar.
2. Die Spielleitung legt eine Schwierigkeit für die Aufgabe fest. Diese liegt normalerweise zwischen 0 und 5, aber in manchen Extremfällen kann sie auch höher sein. Für

manche Aufgaben gibt es eine Standard-Schwierigkeit, die im Regelwerk an den entsprechenden Stellen erwähnt wird, auch diese kann jedoch durch die Umstände modifiziert werden. Die Schwierigkeit stellt die Anzahl an Erfolgen dar, die ein Spieler oder eine Spielerin mit seinen bzw. ihren W20 würfeln muss, um die Aufgaben erfolgreich zu absolvieren.

3. Der Spieler bzw. die Spielerin nimmt zwei W20 und kann bis zu drei weitere W20 mittels Momentum, durch das Hinzufügen von Bedrohung oder mittels Entschlossenheit erwerben (siehe *Die Chancen verbessern*, S. 81). Anschließend wird der so entstandene Würfelpool gewürfelt.

4. Jedes Würfelergebnis, das gleich oder niedriger als der Zielwert ist, ergibt einen Erfolg.

   A. Falls ein Fokus auf die Aufgabe angewendet werden kann, ergibt jedes Würfelergebnis, das gleich oder niedriger als die verwendete Disziplin ist, einen weiteren Erfolg (also insgesamt zwei Erfolge). Falls mehr als ein Fokus zutreffen würde, resultieren daraus keine weiteren Vorteile.

   B. Falls kein Fokus zutrifft, ergibt jede gewürfelte 1 ebenfalls einen weiteren Erfolg (also insgesamt zwei Erfolge).

   C. Jede gewürfelte 20 führt zu einer Komplikation (siehe *Komplikationen*, S. 83).

5. Falls die Zahl der erzielten Erfolge größer oder gleich der Schwierigkeit der Aufgabe ist, wurde die Aufgabe erfolgreich absolviert. Falls die Zahl der Erfolge kleiner als die Schwierigkeit ist, ist die Aufgabe fehlgeschlagen.

   A. Jeder Erfolg, der über die Schwierigkeit der Aufgabe hinausgeht, baut Momentum auf (siehe *Momentum*, S. 84).

6. Die Spielleitung beschreibt das Ergebnis der Aufgabe. Falls diese erfolgreich absolviert wurde, können die Spieler Momentum ausgeben, um das Ergebnis weiter zu verbessern. Anschließend werden alle Komplikationen angewendet.

In diesem Regelwerk finden Sie teilweise empfohlene Kombinationen von Attributen und Disziplinen, die Spielleitung kann aber je nach Situation eigene Kombinationen festlegen, etwa wenn dies den Umständen angemessen erscheint oder ein Spieler bzw. eine Spielerin eine kreative Idee hat.

Beispiel: *Scotty versucht, zusätzliche Energie aus den Triebwerken der Enterprise herauszukriegen. Sein Zielwert ist die Summe seines Konzentration-Attributs (11) und seiner Technik-Disziplin (4), also insgesamt 15. Er hat den Fokus Impulsantriebe und die Aufgabe hat eine Schwierigkeit von 2. Er würfelt 2W20 für eine 4 und eine 19; die 4 erzielt zwei Erfolge (dank seines Fokus) und die 19 keine – Scotty hat Erfolg.*

SCHWIERIGKEIT

Wenn die Spielleitung eine Aufgabe ansetzt, legt sie eine Schwierigkeit fest. In vielen Stellen in diesem Buch werden feste Schwierigkeiten vorgegeben, sodass die Spielleitung sich hier keine weiteren Gedanken machen muss. Aber selbst in solchen Fällen sollten die jeweiligen Umstände einer Szene betrachtet werden und ob diese eine Anpassung der Schwierigkeit nötig machen. Darüber hinaus sollte die Spielleitung entscheiden, ob eine Aufgabe überhaupt absolviert werden kann, abhängig von den Mitteln, die den Charakteren zur Verfügung stehen.

Sofern nichts anderes angegeben ist, hat eine Aufgabe üblicherweise eine Grundschwierigkeit von 1, aber einige besonders einfache oder Routine-Aufgaben können auch eine Grundschwierigkeit von 0 haben, während problematische Aufgaben eine höhere Grundschwierigkeit aufweisen können. Nachdem die Grundschwierigkeit bestimmt wurde, entscheidet die Spielleitung auf Basis der aktuellen Szene und der Umweltbedingungen (oder auf Basis von die Charaktere beeinflussenden Effekten), ob die Grundschwierigkeit weiter angepasst werden sollte.

Dies drückt sich meist in Merkmalen, Vorteilen und Komplikationen aus (wie bereits auf S. 77 beschrieben), die wie folgt Auswirkungen haben können:

- Das Merkmal hat keinen Einfluss auf die Aufgabe und keinerlei Effekt.
- Das Merkmal ist vorteilhaft und ermöglicht eine Aufgabe zu absolvieren, die eigentlich nicht möglich wäre.
- Das Merkmal ist vorteilhaft und verringert die Schwierigkeit der Aufgabe um 1.
- Das Merkmal ist abträglich und erhöht die Schwierigkeit der Aufgabe um 1.
- Das Merkmal ist abträglich und verhindert entweder das absolvieren einer eigentlich möglichen Aufgabe oder macht eine Aufgabe nötig, wo eigentlich keine nötig gewesen wäre.

Die Spieler sollten die Schwierigkeit einer Aufgabe wissen, bevor sie diese versuchen: Ihre Charaktere sind erfahren in dem was sie tun und können einschätzen, wie schwierig Herausforderungen sind. Dies gibt den Spielern die Möglichkeit, festzustellen, was sie tun müssen, um den größtmöglichen Erfolg zu haben.

Beispiel: *Dr. McCoy nimmt eine komplexe Herzoperation an Botschafter Sarek vor. Die Grundschwierigkeit hierfür beträgt 2, aber es gibt weitere zu beachtende Faktoren. Zum einen ist Sarek ein Vulkanier und McCoys Wissen über vulkanische Physiologie ist begrenzt, was die Schwierigkeit um 1 erhöht. Des Weiteren kann die Operation ohne einen vulkanischen Blutspender nicht durchgeführt werden; diese Komplikation kann umgangen werden, indem Spock Blut für die schwierige Prozedur spendet. Zu guter Letzt wird die Enterprise gerade angegriffen, was natürlich nicht hilfreich ist und die Schwierigkeit ebenfalls um 1 erhöht. Insgesamt beträgt die Schwierigkeit daher 4. Zum Glück hat McCoy die Krankenstation der Enterprise zur Verfügung und außerdem die Unterstützung von Krankenschwester Chapel.*

DIE CHANCEN VERBESSERN

Selbst die engagiertesten Sternenflottenoffiziere können nicht jederzeit einhundert Prozent Leistung bringen; in angespannten Situationen müssen sie mit ihren Kräften haushalten, Chancen nutzen und bereit sein, Risiken einzugehen, um zu triumphieren. Um dies darzustellen, gibt es in ***Star Trek Adventures*** verschiedene Möglichkeiten, die Chancen der Charaktere auf Erfolg zu erhöhen, indem zusätzliche W20 für eine Aufgabe erworben werden. Zusätzliche Würfel ermöglichen mehr Erfolge und damit das Erreichen höherer Schwierigkeiten – oder das Erlangen von mehr Momentum. Dabei sind diese zusätzlichen Würfel jedoch immer mit der einen oder anderen Art von zusätzlichen Kosten verbunden und die den Charakteren zur Verfügung stehenden Mittel richten sich stets nach dem, was sie in Kauf zu nehmen bereit sind.

AUFGABEN MIT SCHWIERIGKEIT NULL

Bestimmte Umstände können die Schwierigkeit einer Aufgabe reduzieren und sogar auf 0 senken. Ebenso kann eine Aufgabe so simpel sein, dass sie gar keinen Würfelwurf erfordert – dies wird auch als Leichte Aufgabe bezeichnet. Für eine solche Aufgabe muss nicht gewürfelt werden, stattdessen gilt sie automatisch als erfolgreich mit 0 Erfolgen und keinem Risiko von Komplikationen. Dafür kann allerdings auch kein Momentum angesammelt werden – selbst Bonus-Momentum aus Talenten, aus vorteilhaften Situationen und ähnlichem – und es kann kein Momentum durch die Charaktere eingesetzt werden.

Wenn die Spielleitung keine Einwände hat, kann dennoch ein Würfelwurf gegen die Schwierigkeit von 0 versucht werden, um wie üblich Momentum zu generieren (da 0 Erfolge benötigt werden, generiert jeder Erfolg Momentum), aber dies bringt auch das übliche Risiko von Komplikationen mit sich. Diese Art von Aufgabe kann besonders sinnvoll sein, wenn es zu überprüfen gilt, wie erfolgreich ein Charakter bei etwas ist, das keine wirkliche Gefahr des Fehlschlags mit sich bringt.

Beispiel: *Lt. Paris steuert die U.S.S. Voyager während einer Schlacht mit einem Borg-Kubus. Hierbei gibt es keine wirkliche Chance auf einen kompletten Fehlschlag, sodass die Spielleitung eine Schwierigkeit von 0 festlegt. Dennoch ist es interessant, wie gut das Manövrieren gelingt, weshalb Paris dennoch würfelt und Momentum generiert, das ihm und der Crew helfen kann.*

SO VERRÜCKT, DASS ES KLAPPEN KÖNNTE

Ein verbindendes Element der Heldentaten und Erfolge der Spielercharaktere ist es, dass diese oft kreative Problemlösungen oder geradezu bizarr anmutende Strategien nutzen, um unmöglich scheinende Situationen zu meistern. Diese Qualitäten sind es, die von der Sternenflotte in ihren Offizieren gesucht und gefördert werden.

Entsprechend gilt auch beim Leiten von ***Star Trek Adventures***, dass die Spielleitung „verrückte“ Pläne nicht nur erwarten, sondern sogar fördern sollte – auch wenn das nicht heißt, dass die Durchführung eines solchen Plans einfach sein muss. Vorgegebene Kombinationen von Attributen und Disziplinen passen nicht immer zu solch ungewöhnlichem Vorgehen, sodass die Spielleitung nach eigenem Ermessen zur Situation passende Kombinationen festlegen sollte. Ebenso sollte sie aber auch auf Vorschläge der Spieler für Momentum-Einsatz, Vorteile oder Komplikationen eingehen.

- **MOMENTUM:** Der Momentum-Einsatz *Gelegenheit erschaffen* (S. 86) ermöglicht es Charakteren, zusätzliche Würfel zu erwerben, was besondere Koordination, Teamwork und das Aufbauen auf vorherigen Erkenntnissen symbolisiert. Für einen Punkt Momentum kann ein zusätzlicher W20 erworben werden; für zwei weitere Momentum gibt es einen weiteren Würfel; und für drei weitere Momentum sogar einen dritten Würfel (also sechs Momentum insgesamt für drei zusätzliche Würfel).

- **BEDROHUNG:** *Gelegenheit erschaffen* kann auch mittels Bedrohung (S. 87) genutzt werden, was eingegangene Risiken oder waghalsiges Vorgehen symbolisiert. Dies kommt mit denselben Kosten einher wie mittels Momentum erworbene Würfel, jedoch statt Momentum auszugeben erhält die Spielleitung die entsprechenden Punkte Bedrohung.

- **ENTSCHLOSSENHEIT:** Wenn Entschlossenheit eingesetzt wird, wird ein einzelner zusätzlicher W20 für die Aufgabe hinzugefügt, der stets als gewürfelte 1 zählt (und dadurch zwei Erfolge mit sich bringt). Entschlossenheit kann nur in bestimmten Situationen eingesetzt werden, wie auf S. 88 beschrieben ist.

- **TALENTE:** Einige Talente (S. 136) geben einem über sie verfügenden Charakter unter bestimmten Umständen ebenfalls zusätzliche W20. Dies kostet nichts, aber diese zusätzlichen Würfel gelten gegen das Limit der maximal „zukaufbaren“ zusätzlichen Würfel.

Zusätzliche W20, die mittels Entschlossenheit oder Talenten erworben werden, werden zuerst bedacht, bevor das nötige Momentum bzw. die nötige Bedrohung zum Erwerb weiterer zusätzlicher W20 festgelegt wird.

Beispiel: *Commander Riker, der die U.S.S. Hathaway während einer Übung kommandiert, wendet einen holographischen Trick gegen die Enterprise an. Um seine Chancen auf Erfolg zu erhöhen, kauft er zwei zusätzliche W20 indem er drei Punkte Bedrohung hinzufügt – Riker geht gerne Risiken ein. Er würfelt für diese Aufgabe 4W20 anstelle der normalen 2W20.*

Die Spielleitung hat weniger Optionen, um zusätzliche W20 zu erwerben. Sie darf Punkte aus dem Bedrohungsvorrat ausgeben, um einem NSC zusätzliche W20 zu verleihen. Über Entschlossenheit verfügen NSC im Normalfall nicht.

TEAMWORK UND UNTERSTÜTZUNG

In vielen Situationen kann von Teamwork profitiert werden und wenn die Umstände es zulassen, können mehrere Charaktere beim Absolvieren einer Aufgabe zusammenarbeiten. In einem solchen Fall ist einer der Charaktere der Hauptverantwortliche und die anderen sind Unterstützende. Die letzte Entscheidung, ob eine solche *Unterstützung* möglich ist, liegt bei der Spielleitung (etwa, wenn nicht genug Platz ist, um effektiv zusammen an einem Problem zu arbeiten), ebenso wie die Festlegung, ob die Unterstützung negative Konsequenzen mit sich bringt (etwa die Erhöhung der Komplikationsspanne um 1 für jeden Unterstützenden nach dem ersten). Generell sollte jeder Unterstützende nach dem ersten mit Vorsicht betrachtet werden.

Um bei einer Aufgabe zu unterstützen, muss der Spieler bzw. die Spielerin zunächst beschreiben, wie genau der Charakter dem Hauptverantwortlichen hilft. Falls die Spielleitung zustimmt, würfelt jeder Unterstützende 1W20 und nutzt den eigenen Zielwert (und gegebenenfalls Fokus) um festzustellen, ob Erfolge erzielt werden. Sofern der Hauptverantwortliche auch mindestens einen Erfolg erzielt, werde alle Erfolge der Unterstützenden dazu addiert und gelten gegen die Schwierigkeit der Aufgabe. Die Unterstützenden können wie üblich Komplikationen verursachen.

GRÜSSE AUS DEM DOMINION

An Shiana, Erste Vorsitzende für Wissenschaft und Entwicklung der Mannai

Grüße aus dem Dominion! Ich bin Gildar, ein bescheidener Vertreter der Gründer. In ihrem Namen beglückwünsche ich Sie zu Ihrer jüngsten Errungenschaft der überlichtschnellen Raumfahrt.

Unsere Aufzeichnungen zeigen, dass Sie bereits auf die Dosi und die Karemma gestoßen sind, zwei der leuchtendsten Beispiele für den Erfolg, den die Zusammenarbeit und der Frieden mit dem Dominion bringt. Wir reichen Ihnen die Hand des Friedens, der Unterstützung und der Einheit, damit auch Sie eines Tages die Ordnung aufrechterhalten können, die die Gründer in den Kosmos bringen.

Werte Vorsitzende, das Dominion ist die am weitesten entwickelte Zivilisation der Galaxis. Unsere Bürger genießen Schutz vor Raubüberfällen durch Piraten und ähnliche Schurken, Hilfe bei Katastrophen und einen hohen Lebensstandard – vorausgesetzt, dass sie ihr Bestes geben, den Idealen des Dominion treu bleiben und sich dem Wohle des Ganzen als nützlich erweisen.

Jeder einzelne Planet im Einflussbereich des Dominion ist frei von Furcht vor Angriffen, und seine wichtigen Bürger haben alles, was sie zum Leben benötigen. Eine kürzlich durchgeführte Untersuchung von Planeten, die den Beitritt zum Dominion ablehnten, zeigte, dass sie alle Krankheiten, Angriffen und den anderen Folgen des Chaos erlegen sind. Helfen Sie uns, Ihnen beim Übergang von einer rückständigen Welt zu einem lebenswichtigen Rädchen in der Maschinerie des Dominion zu helfen, zu überleben und zu gedeihen.

Ich kann Sie zu einer sehr mächtigen Frau machen, werte Vorsitzende. Während Ihr Volk robust, gesund und stark ist, zeigt Ihre Zivilisation eine alarmierende Neigung zum Chaos. Die Hinwendung der Unterschicht zu demokratischen Ketzereien hemmt ihre Entwicklung, indem sie dem Leben und der Sicherheit entbehrlicher Individuen eine zu hohe Bedeutung beimisst und nicht den Wohlstand der gesamten Nation im Fokus hat. Ich habe die Zeitungen Ihres Volkes gelesen, und sie zeigen eine aufgeklärte Haltung gegenüber der Autokratie.

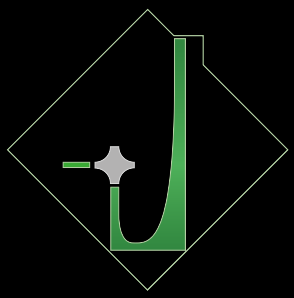
Wir sind bereit, Sie als Oberherrscher Ihrer Welt einzusetzen – und wir haben die Mittel, um dies zu tun. Als Gegenleistung für loyale Dienste werden wir eine Garnison unserer mächtigen Jem'Hadar-Soldaten entsenden, um sicherzustellen, dass Sie Ihre Welt sicher im Griff haben.

Die unbedeutenden Nationen, die sich einer vereinigten Weltregierung widersetzen, sind unserer Macht nicht gewachsen. Wir sind uns der terroristischen Zellen bewusst, die Ihrer Regierung Probleme bereiten. Sie sind eine Seuche, eine Seuche, die wir auf allen Planeten in unserem Einflussbereich ausrotten konnten. Und auch dem Volk der Mannai werden wir umgehend dabei helfen, diese Plage zu beenden.

Sie werden mich in drei Tagen persönlich kennenlernen, begleitet von einem kleinen Einsatzkommando, um den Übergang so reibungslos wie möglich zu gestalten. Sie haben die Wahl, Ihr Volk verletzlich und schwach oder dienstbar und geschützt zu lassen. Treffen Sie die richtige Entscheidung.

Ihre mit größter Freundschaft und Bewunderung verbundener,

Gildar, Vorta-Administrator des Sektors



Beispiel: *Chief O'Brien versucht mit Hilfe von Rom ein defektes Energierelais auf Deep Space 9 zu reparieren. O'Brien absolviert die Aufgabe wie üblich und erreicht 2 Erfolge. Rom würfelt 1W20 gegen seine Konzentration + Technik, wobei er einen Erfolg erzielt. Dieser wird zu O'Briens Erfolgen addiert, sodass sie insgesamt 3 Erfolge haben.*

Unterstützende müssen nicht dieselben Attribute, Disziplinen und Fokusse nutzen wie der Hauptverantwortliche; oft hilft es sogar besonders, wenn andere Fähigkeiten oder Blickwinkel eingebracht werden. Unterstützende können jedoch immer nur 1W20 würfeln. Während Kämpfen oder ähnlichen Begegnungen gilt, dass Unterstützen den Zug des jeweiligen Charakters verbraucht.

Beispiel: *Während eines Gefechts mit den Borg weist Picard auf eine bestimmte Stelle am Kubus hin und befiehlt, darauf zu feuern. Dies wird als Unterstützung für Lt. Daniels Angriff behandelt; Picard würfelt 1W20 auf Verstand + Kommando, da seine Unterstützung hier aus seinen Führungsqualitäten stammt, weniger von direkter taktischer Hilfe. Jeder Erfolg von Picard wird zu denen von Lt. Daniels addiert.*

VERGLEICHENDE AUFGABEN

Mitunter versucht ein Charakter nicht nur, die Herausforderungen und Schwierigkeiten der Umwelt zu überwinden, sondern sieht sich einem direkten Kontrahenten gegenüber. In diesen Situationen gilt es, eine Vergleichende Aufgabe zu absolvieren.

Bei jeder Vergleichenden Aufgabe versucht ein Charakter etwas zu erreichen, während der andere versucht, den Bemühungen des ersten zu widerstehen oder sie zu vereiteln. Dies sind jeweils der Aktive Charakter bzw. der Reagierende Charakter.

Beide Charaktere absolvieren ihre Aufgaben wie üblich mit einer Grundschwierigkeit von 1, die jeweils durch Umstände verändert sein kann. Dies kann auch je nach Situation dazu führen, dass die Charaktere unterschiedliche Schwierigkeiten für ihre Aufgaben haben. Das Ergebnis der Vergleichenden Aufgabe hängt von den Ergebnissen der beiden Einzelaufgaben ab.

- **AKTIVER CHARAKTER SCHAFFT DIE AUFGABE, REAGIERENDER CHARAKTER NICHT:** Der Aktive Charakter erreicht sein Ziel, er oder sie gewinnt die Vergleichende Aufgabe.

- **AKTIVER CHARAKTER VERSAGT, REAGIERENDER CHARAKTER SCHAFFT DIE AUFGABE:** Der Aktive Charakter erreicht sein Ziel nicht. In manchen Fällen kann es in solchen Situationen spezifische Vorteile für die erfolgreich absolvierte Aufgabe des Reagierenden Charakters geben.

- **BEIDE CHARAKTERE VERSAGEN:** Der Aktive Charakter erreicht sein Ziel nicht, aber der Reagierende Charakter erlangt auch keine weiteren Vorteile.

TECHNOLOGIE UND AUSRÜSTUNG

Sternenflottenoffiziere nutzen eine Vielzahl von Ausrüstung und Hilfsmitteln bei der Erfüllung ihrer Pflicht und haben normalerweise Zugriff auf alle Gegenstände, die sie benötigen. Die normalen Schwierigkeiten gehen entsprechend davon aus, dass ein Charakter über das nötige Handwerkszeug verfügt. Sollte dies einmal nicht der Fall sein, kann die Schwierigkeit steigen oder eine Aufgabe gar nicht zu absolvieren sein.

Mehr hierzu erfahren Sie im *Kapitel 8: Technologie und Ausrüstung* ab Seite 183.

- **BEIDE CHARAKTERE SCHAFFEN DIE AUFGABE:** Vergleichen Sie das Gesamt-Momentum jedes Charakters. Der Charakter mit dem höheren erreichten Momentum gewinnt die Vergleichende Aufgabe und erreicht sein Ziel, verliert aber ein Momentum für jeden Punkt Momentum, den sein Kontrahent erreicht hat. Der Verlierer verliert sein komplettes Momentum. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Aktive Charakter die Vergleichende Aufgabe, verliert aber sämtliches in der Aufgabe generiertes Momentum.

Beispiel: *Worf kämpft Mann gegen Mann gegen einen Jem'Hadar und versucht, diesen mit seinem mek'leth zu treffen. Dies ist eine Vergleichende Aufgabe mit einer Schwierigkeit von 1 für beide Kontrahenten. Worf hat Wagemut 12 und Sicherheit 5 für einen Zielwert von 17, außerdem kann er seinen Fokus Mok'bara nutzen. Der Jem'Hadar hat Wagemut 11 und Sicherheit 3. Worf würfelt eine 8 und eine 12 für zwei Erfolge, womit er ein Momentum generiert. Der Jem'Hadar würfelt eine 6 und eine 15, erreicht also nur einen Erfolg und kein Momentum. Nach kurzem Kampf findet Worf eine Lücke in der Verteidigung seines Feindes und besiegt ihn.*

KOMPLIKATIONEN

Nicht jeder Plan gelingt. Für jede bei einer Aufgabe gewürfelte 20 wird eine Komplikation erschaffen, die unmittelbar nach Ende der Aufgabe festgelegt wird.

Wie auf S. 83 beschrieben, handelt es sich bei Komplikationen um *Merkmale* (auf eine Situation oder Szene zutreffende Fakten), die inhärent negativ sind. Eine Komplikation hindert einen Charakter nicht daran, sein Ziel zu erreichen, aber sie mag spätere Aktivitäten behindern, lediglich lästig oder schmerzhaft sein, oder gar peinlich. Normalerweise erhöht eine Komplikation die Schwierigkeit von Aufgaben, die sie betrifft, um 1 – oder macht eine entsprechende Aufgabe temporär unmöglich zu absolvieren.

Alternativ kann eine Komplikation auch abgewendet werden, indem dem *Bedrohungsvorrat* zwei Punkte hinzugefügt werden, etwa wenn der Spieler oder die Spielerin keine unmittelbare Komplikation für seinen bzw. ihren Charakter

wünscht oder wenn die Spielleitung aktuell keinen guten Einsatz einer Komplikation sieht. Die Spielleitung kann diese Bedrohung sofort ausgeben, um einen anderen unmittelbaren Effekt zu erschaffen. Mehr hierzu erfahren Sie auf S. 294.

In anderen Bereichen dieses Regelwerks finden Sie Anregungen für bestimmte Komplikationen. Diese sind ebenfalls statt der normalen Erschaffung eines Merkmals gedacht – jede gewürfelte 20 kann stets nur eine Konsequenz haben, sei es ein Merkmal, Bedrohung oder ein anderes Ergebnis.

Beispiel: *Ezri Dax versucht, Garaks Panikattacke zu mildern, die daraus resultiert, dass er Informationen über sein Volk an den Sternenflottengeheimdienst weitergegeben hat. Allerdings misslingt ihre Aufgabe und sie würfelt sogar eine 20, was zu einer Komplikation führt:* ***Garaks sich verschlimmernde Angstzustände****. In der nächsten Szene handelt Garak entsprechend seiner sich verschlimmernden Probleme, die durch die Komplikation repräsentiert werden, und versucht Selbstmord zu begehen.*

KOMPLIKATIONSSPANNE

Manche Situationen können das Ergebnis einer Aufgabe unsicherer machen, auch wenn es sie nicht unbedingt schwieriger macht. In solchen Fällen erhöht sich die Komplikationsspanne der Aufgabe, wodurch es eher zu Komplikationen kommt. Normalerweise beträgt die Komplikationsspanne 1. Wird die Komplikationsspanne um 1 erhöht, kommt es bei Ergebnissen von 19 oder 20 zu einer Komplikation. Wird die Komplikationsspanne um 2 erhöht, kommt es bei Ergebnissen von 18, 19 und 20 zu einer Komplikation, und so weiter (siehe auch die nebenstehende Tabelle).

KOMPLIKATIONSSPANNE

KOMPLIKATIONSSPANNE	KOMPLIKATION BEI ERGEBNIS VON . . .
1	20
2	19-20
3	18-20
4	17-20
5	16-20

Die Komplikationsspanne kann nie um mehr als 5 erhöht werden.

KOSTSPIELIGER ERFOLG

Bei manchen Aufgaben kann es nicht im eigentlichen Sinne zu einem Versagen kommen; stattdessen ist die Frage, ob das Ziel ohne größere Probleme erreicht wird. In solchen Situationen kann die Spielleitung den Charakteren ermöglichen, einen Kostspieligen Erfolg zu erlangen, entweder bereits vor der Aufgabe oder nachdem die Würfel gewürfelt wurden. In diesem Fall gilt die Aufgabe auch bei einem misslungenen Wurf als erfolgreich, aber die Charaktere erhalten eine automatische Komplikation, zusätzlich zu allen durch die Komplikationsspanne eventuell verursachten. Mit dieser zusätzlichen Komplikation kann genauso umgegangen werden wie mit normalen Komplikationen, sie kann also etwa auch mit zwei Punkten Bedrohung neutralisiert oder genutzt werden, um andere Effekte zu erzielen.

Auch wenn die Aufgabe technisch gesehen erfolgreich war, kann kein Momentum zur Verbesserung des Kostspieligen Erfolgs ausgegeben werden; dies ist nur möglich, wenn es sich um einen echten Erfolg handelt. In manchen Fällen kann nach Maßgabe der Spielleitung der Erfolg auch noch kostspieliger werden, wodurch ein Charakter beispielsweise mehr als eine automatische Komplikation bei Fehlschlag erhält. Ob dies so ist, sollte den Spielern klar sein, wenn sie ihre Optionen abwägen.

MOMENTUM

Wenn ein Charakter eine Aufgabe absolviert und mehr Erfolge erreicht, als die Schwierigkeit beträgt, werden diese zusätzlichen Erfolge in Momentum umgewandelt. Hierbei handelt es sich um eine wertvolle Ressource, mittels derer Charaktere Aufgaben schneller oder besser als gewöhnlich absolvieren sowie weitere Vorteile erlangen können. Jeder Erfolg über der Schwierigkeit ergibt einen Punkt Momentum. Diese Punkte können entweder sofort ausgegeben oder für später angespart werden (oder eine Mischung aus beidem).

Manche Situationen oder Talente gewähren **Bonus-Momentum** für bestimmte Aufgaben. Dies wird zum gewöhnlich generierten Momentum addiert, sofern die Aufgabe erfolgreich absolviert wurde. Dabei ist es möglich, dass Bonus-Momentum nur für bestimmte Momentum-Einsätze genutzt werden darf. Bonus-Momentum kann nicht angespart werden – wird es nicht eingesetzt, verfällt es.

Charaktere beginnen eine Mission niemals mit Momentum, es wird ausschließlich durch ihre Aktivitäten generiert.

Beispiel: *Lt. Cmd. Data führt einen Scan einer seltsamen Raumanomalie durch und erreicht vier Erfolge. Da die Schwierigkeit der Aufgabe 1 betrug, hat er drei Momentum generiert.*

MOMENTUM EINSETZEN

Momentum wird normalerweise eingesetzt, um das Ergebnis einer erfolgreichen Aufgabe zu verbessern, etwa indem mehr Informationen erlangt, mehr Schaden verursacht oder mehr Fortschritt bei der Lösung eines größeren Problems erzielt wurde.

Unmittelbar nachdem überprüft wurde, ob eine Aufgabe erfolgreich absolviert wurde, beschreibt die Spielleitung das grundsätzliche Resultat der Aufgabe. Momentum kann anschließend eingesetzt werden, um dieses Ergebnis zu verbessern und weitere Vorteile zu erlangen. Dies muss nicht im Vorfeld festgelegt werden und jeder Punkt kann einzeln und nacheinander ausgegeben werden. Ein Charakter kann also beispielsweise sehen, wie viel Schaden ein Angriff verursacht hat, bevor er oder sie Momentum für zusätzlichen Schaden einsetzt. Auf diese Weise kann Momentum nie für etwas verschwendet werden, wofür es nicht nötig gewesen wäre.

Die meisten Momentum-Einsätze können pro Aufgabe nur einmal genutzt werden (oder einmal pro Zug in einem Kampf). Manche Momentum-Einsätze sind jedoch auch **wiederholbar**. Dies bedeutet, dass sie so oft benutzt werden können, wie die Charaktere dies wünschen und Momentum zur Verfügung steht.

Nachdem die Aufgabe vollständig abgehandelt wurde, geht nicht eingesetztes Momentum in den Momentumvorrat der Gruppe über; Momentum, das nicht in den Momentumvorrat eingehen kann, verfällt.

Beispiel: *Lt. Cmd. Datas Scan der Raumanomalie hat drei Momentum generiert. Er gibt ein Momentum aus, um zusätzliche Informationen aus seinem Scan zu erhalten. Da er hiernach immer noch nicht genug Informationen besitzt, gibt er anschließend ein zweites Momentum aus, um noch mehr Informationen zu erlangen.*

MOMENTUM ANSPAREN

Wie oben angegeben, können Charaktere Momentum ansparen anstatt es verfallen zu lassen. Dieses Momentum geht in den Momentumvorrat der Gruppe ein, auf den von jedem Gruppenmitglied zugegriffen werden kann. Dieser Vorrat kann nie mehr als sechs Momentum enthalten.

Während einer jeden erfolgreich absolvierten Aufgabe, kann ein Gruppenmitglied Punkte aus dem Momentumvorrat zusätzlich zur während der Aufgabe generiertem Momentum ausgeben. Weder muss das gesamte Momentum aus dem Momentumvorrat ausgegeben werden, noch muss im Vorfeld entschieden werden, ob und wie viel Momentum eingesetzt werden soll.

Am Ende jeder Szene geht ein Momentum aus dem Momentumvorrat verloren; Momentum kann nicht auf ewig angespart werden.

Beispiel: *Lt. Cmd. Data hat noch ein Momentum von seinem Scan übrig. Er entscheidet, dieses für später anzusparen, anstatt es jetzt auszugeben. Es wird dem Momentumvorrat der Gruppe hinzugefügt und kann anschließend von jemand anderem genutzt werden.*

SOFORTIGE MOMENTUM-EINSÄTZE

Einige Momentum-Einsätze sind nicht an eine erfolgreich absolvierte Aufgabe gebunden; stattdessen können sie wann immer nötig eingesetzt werden, indem Momentum aus dem Momentumvorrat ausgegeben wird. Diese Momentum-Einsätze werden als **sofortig** bezeichnet. Sofortige Momentum-Einsätze unterliegen oft spezifischen Restriktionen in Bezug darauf, wie oder wann sie genutzt werden können.

Sofortige Momentum-Einsätze können auch genutzt werden, indem die Bedrohung erhöht wird. Einen Punkt Bedrohung dem Bedrohungsvorrat hinzuzufügen hat dieselben Auswirkungen wie das Ausgeben eines Punktes Momentum. Die Kosten für einen Sofortigen Momentum-Einsatz können auch auf Bedrohung und Momentum aufgeteilt werden.

Beispiel: *Bei dem Versuch, der Raumanomalie auszuweichen, setzt die Steuerfrau der Enterprise das angesparte Momentum ein, um einen zusätzlichen W20 für die Aufgabe zu erwerben. Sie beschreibt, dass sie die Scan-Ergebnisse von Data nutzt, um einen besseren Kurs zu berechnen.*

NSCS UND MOMENTUM ANSPAREN

Im Gegensatz zu den Spielercharakteren besitzen NSCs keinen Momentumvorrat. Stattdessen kann jeder NSC übrig gebliebenes Momentum aus einer Aufgabe eins zu eins in Bedrohung für den Bedrohungsvorrat umwandeln.

NSCs können den Bedrohungsvorrat ebenso nutzen, wie Spielercharaktere dies mit ihrem Momentumvorrat können. Bedrohung und der Bedrohungsvorrat werden später in diesem Kapitel genauer erläutert.

Beispiel: *Ein Borg-Kubus hat beim Angriff auf die U.S.S. Saratoga zwei Momentum generiert. Da die Spielleitung derzeit keine Verwendung für das Momentum hat, wandelt sie dieses Momentum in zwei Punkte Bedrohung um, die in den Bedrohungsvorrat eingehen.*

ÜBLICHE MOMENTUM-EINSÄTZE

Die Spieler sollten ermutigt werden, bei der Nutzung von Momentum kreativ zu sein. Wenn Sie einen außerordentlichen Erfolg erzielen, dann fragen Sie sich, wie diese Leistung sich in der konkreten Aufgabe widerspiegeln oder die weitere Handlung beeinflussen kann.

Unabhängig davon, wie es eingesetzt wird, sollte Momentum im Rahmen der Geschichte Sinn ergeben: Ist der mittels Momentum-Einsatz erlangte Vorteil aus Sicht der Charaktere glaubhaft? Die Spielleitung kann Momentum-Einsatz verhindern, wenn dieser nicht zur Handlung oder den narrativen Grundsätzen des Spieluniversums passt.

Die üblichsten Momentum-Einsätze werden im Folgenden aufgelistet:

- **VORTEIL ERSCHAFFEN:** Momentum kann es einem Charakter ermöglichen, vorteilhafte Umstände herbeizuführen. Indem zwei Momentum eingesetzt werden, kann ein Vorteil erschaffen werden, zusätzlich zu den normalen Auswirkungen der Aufgabe. Dieser Vorteil muss zur Aufgabe passen und es muss sich logisch aus den Handlungen des Charakters ergeben. Alternativ kann mittels dieses Einsatzes auch eine Komplikation entfernt oder eine Komplikation für einen NSC eingeführt werden.

- **GELEGENHEIT ERSCHAFFEN (sofortig, wiederholbar):** Mittels dieses Einsatzes lassen sich zusätzliche W20 für eine Aufgabe erwerben. Dies muss vor dem Würfeln entschieden werden. Die Kosten erhöhen sich pro Würfel (unabhängig davon, wie die Würfel erworben wurden, siehe auch S. 81): der erste zusätzliche Würfel kostet 1 Momentum, der zweite kostet 2 weitere Momentum und der dritte kostet 3 weitere Momentum. Es können pro Aufgabe nicht mehr als drei zusätzliche W20 erworben werden.

- **PROBLEM ERSCHAFFEN (sofortig, wiederholbar):** Ein Charakter kann entscheiden, einem Kontrahenten zusätzliche Probleme zu bereiten und die Schwierigkeit einer einzelnen Aufgabe pro zwei eingesetzten Momentum um 1 zu erhöhen. Dies muss entschieden werden, bevor für die Aufgabe gewürfelt wurde.

- **INFORMATIONEN ERLANGEN (wiederholbar):** Momentum aus einer erfolgreich absolvierten Aufgabe kann eingesetzt werden, um mehr über den Untersuchungsgegenstand oder die Situation zu erfahren. Pro eingesetztem Momentum muss die Spielleitung eine einzelne Frage über die aktuelle Situation, einen Gegenstand, eine Struktur, eine Kreatur oder einen Charakter beantworten, die in der aktuellen Szene präsent ist oder untersucht wird. Die Spielleitung muss wahrheitsgemäß antworten, aber nicht alle Informationen preisgeben – eine teilweise Antwort, die Platz für weitere Nachfragen lässt, ist durchaus üblich. Die Information muss für die Aufgabe relevant sein und sie muss glaubhaft im Rahmen der Handlung erlangt werden können. Ein Charakter könnte etwa Medizin einsetzen, um eine Krankheit zu diagnostizieren, oder Sicherheit, um auf Basis der Analyse eines Schadensmusters die verwendete Waffe zu identifizieren.

DER VERTRAG VON ARMENS

Es gibt viele Fälle und viele Geschichten, denen Möchtegern-Kapitäne nacheifern, die zeigen, dass Kreativität und Denken über den Tellerrand hinaus das ist, was gute Kapitäne von großartigen Kapitänen unterscheidet. Diese Geschichten werden nicht deshalb zur Legende, weil sie besonders brillant sind, obwohl viele von ihnen das sind – und ich möchte hinzufügen, dass viele von ihnen damals auch mit einem erheblichen Risiko verbunden waren. Vielmehr werden sie zur Legende, weil sie ungewöhnlich sind und über das hinausgehen, was erwartet wird. Große Kapitäne werden in der Hitze des Gefechts, wenn alle um sie herum voller Zweifel, Sorge und Angst sind, Entscheidungen treffen, die nur wenige treffen würden; das ist natürlich ein Ding, das sie von anderen unterscheidet. Aber seltener erinnert man sich an die Tatsache, dass große Kapitäne auch diejenigen sind, die ihre Kreativität einsetzen, um innerhalb des Rahmens zu denken. Die das Ungewöhnliche oder Unerwartete an den unvorhersehbarsten Orten finden: Verborgen im Offensichtlichen. Nehmen wir als Beispiel den Vertrag von Armens, in dem es Captain Jean-Luc Picard gelang, einen langwierigen Konflikt zu beenden, und zwar nicht, indem er einen phantasievollen Plan in die Tat umsetzte, den niemand zuvor jemals erdacht hatte. Sondern indem er etablierte Prozesse nutzte, um eine kreative Lösung zu finden. Als die Sheliak sich weigerten, Captain Picard die für die Evakuierung einer Kolonie erforderliche Zeit zu gewähren, fand er seine Lösung in verfahrenstechnischen Fragen. Er wusste, dass er durch die Auswahl der Grizzelas als Schiedsrichter in dieser Frage mehr als ausreichend Zeit erlangen würde (sie befanden sich zu diesem Zeitpunkt in ihrem Winterschlafzyklus) und dass die Sheliak in der Folge bereit sein würden, Kompromisse einzugehen, wo sie vorher nicht dazu bereit waren, statt den Prozess buchstabengetreu zu befolgen. Nur weil die großartigsten Geschichten unserer größten Kapitäne voll von Situationen sind, in denen Lösungen im Unerwarteten gefunden wurden, bedeutet das nicht, dass unsere besten Anführer das Erwartete übersehen, sondern dass sie stattdessen auch dort ihre Lösungen suchen werden...

–Captain Katherine Unmeyer,
aus der Vorlesungsreihe *Führung*,
Sternenflottenakademie

BEDROHUNG

Auch wenn die Spieler Bedrohung nicht selbst aktiv nutzen, ist es doch ein integraler Bestandteil von ***Star Trek Adventures***. Die Spielleitung nutzt Bedrohung, um Szenen zu verändern, NSCs mehr Möglichkeiten zu geben und generell für gefährlichere Umstände zu sorgen. Bedrohung wird genutzt, um Spannung aufzubauen – je größer der Bedrohungsvorrat ist, desto höher die Chance, dass etwas die Bemühungen der Spielercharaktere gefährdet. Auch wenn die Charaktere natürlich nichts über den aktuellen Grad der Bedrohung wissen, ist ihnen doch je nach Situation bewusst, wie gefährlich ihre Lage ist und wie hoch das Potenzial ist, dass etwas schiefgeht – dies wird durch Bedrohung dargestellt. Mehr zu Bedrohung finden Sie in *Kapitel 10: Spielleitung* auf S. 271.

Die Spielleitung sammelt während einer Spielsitzung Bedrohung an und gibt diese wiederum aus, um den Spielercharakteren Probleme zu bereiten. Auf diese Weise bildet Bedrohung das Auf und Ab von Spannung innerhalb einer Geschichte ab, die sich letztendlich in einem dramatischen Finale entlädt, in dem auch der Bedrohungsvorrat schließlich geleert wird.

Bedrohung ist genauso wie Momentum ein Resultat von Aktionen. Spieler haben die Option, statt Momentum zu benutzen, Bedrohung aufzubauen, ebenso wie andere Handlungen Bedrohung generieren können, was die steigende Spannung und Gefährlichkeit in einer Szene darstellt. NSCs können ebenso Bedrohung generieren, ganz ähnlich wie Spielercharaktere Momentum generieren. Auf diese Weise ist Bedrohung eine sichtbare Verkettung von Ursache und Wirkung und zeigt, dass Aktionen und Konsequenzen miteinander verbunden sind.

Die Spielleitung hat zu Spielbeginn normalerweise zwei Punkte Bedrohung pro Spieler bzw. Spielerin in ihrem Bedrohungsvorrat. Dies kann jedoch auch an die Gefährlichkeit der Mission angepasst werden.

Die Spielleitung kann weitere Bedrohung auf den folgenden Wegen erhalten:

- **SOFORTIGES MOMENTUM:** Wenn die Charaktere einen Sofortigen Momentum-Einsatz nutzen möchten (etwa um zusätzliche W20 zu erwerben) zahlen sie dafür normalerweise Momentum. Die Charaktere können jedoch auch wählen, Teile der Kosten oder die ganzen Kosten zu begleichen, indem Bedrohung eins zu eins für Momentum substituiert wird.
- **KOMPLIKATIONEN:** Wenn ein Charakter im Rahmen einer Aufgabe eine Komplikation erleiden würde, kann er bzw. sie (oder die Spielleitung) entscheiden, stattdessen dem Bedrohungsvorrat zwei Punkte Bedrohung hinzuzufügen.
- **BEDROHLICHE UMSTÄNDE:** Die Umstände einer neuen Szene können bedrohlich genug sein, um automatisch ein oder zwei Punkte Bedrohung zu generieren. Auch bestimmte NSCs können bei ihrem ersten Auftreten oder bei bestimmten Handlungen Bedrohung generieren (dies wird jeweils beim NSC angegeben). Hierzu gehört auch generierte Bedrohung durch eskalierende Aktionen der Spielercharaktere, etwa wenn diese tödliche Gewalt einsetzen.
- **NSC-MOMENTUM:** NSCs können Momentum nicht ansparen, da sie keinen Momentumvorrat besitzen. Stattdessen können sie Momentum eins zu eins in Bedrohung für den Bedrohungsvorrat umwandeln (wiederholbar).

Die Spielleitung kann Momentum auf folgende Weisen nutzen:

- **NSC-MOMENTUM:** Der Bedrohungsvorrat fungiert als NSC-Version des Momentumvorrats der Spieler. NSCs können Bedrohung auf alle Weisen nutzen, auf die Spielercharaktere Momentum aus ihrem Momentumvorrat nutzen können.
- **NSC-BEDROHUNGSEINSÄTZE:** Wenn ein NSC eine Handlung ausführt, bei der ein Spielercharakter Bedrohung generieren würde, muss der NSC die äquivalente Menge Bedrohung aus dem Bedrohungsvorrat ausgeben.
- **NSC-KOMPLIKATIONEN:** Wenn ein NSC eine Komplikation erleiden würde, kann die Spielleitung dies verhindern, indem sie zwei Punkte Bedrohung ausgibt.
- **KOMPLIKATIONEN:** Die Spielleitung kann eine Komplikation erschaffen, indem sie zwei Punkte Bedrohung ausgibt.
- **VERSTÄRKUNG:** Die Spielleitung kann weitere NSC in eine Szene einführen. Einfache NSCs kosten jeweils einen Punkt Bedrohung, während Bedeutende NSCs jeweils zwei Punkte Bedrohung kosten. Raumschiff-Verstärkungen kosten Bedrohung in Höhe ihrer Schiffsgröße.
- **UMWELTEFFEKTE:** Die Spielleitung kann Umweltprobleme auslösen, indem sie Bedrohung ausgibt.

ENTSCHLOSSENHEIT

Spielercharaktere beginnen jede Spielsitzung mit einem einzelnen Punkt *Entschlossenheit* und kein Charakter kann jemals mehr als drei Punkte Entschlossenheit gleichzeitig besitzen. Der Einsatz und der Erhalt von Entschlossenheit sind mit den *Überzeugungen* eines Charakters sowie mit den aktuell gültigen *Direktiven* verbunden.

ÜBERZEUGUNGEN UND DIREKTIVEN

Überzeugungen sind kurze Sätze oder Feststellungen, die Einstellungen, Glaube und Weltanschauungen eines Charakters beschreiben. Direktiven sind missionsspezifische Überzeugungen, die allen Charakteren zur Verfügung stehen. Sie werden ausführlich in *Kapitel 5: Dienstantritt* ab S. 93 behandelt.

ENTSCHLOSSENHEIT EINSETZEN

Die eigenen Überzeugungen können einem Charakter in schwierigen Situationen helfen. Sie können einen weiteren Ansporn zum Erfolg liefern und ihn bzw. sie dazu bringen, sich stärker anzustrengen, als es normalerweise der Fall wäre. Wenn ein Charakter eine Aufgabe absolviert, für die eine der eigenen Überzeugungen hilfreich wäre, kann er oder sie einen Punkt Entschlossenheit ausgeben.

Dies gibt einen der folgenden Vorteile:

- **PERFEKTE GELEGENHEIT:** Der Charakter erhält einen einzelnen zusätzlichen W20, der behandelt wird, als hätte er eine 1 gewürfelt (und damit zwei Erfolge erzielt). Die normale Obergrenze von maximal drei zusätzlichen W20 pro Probe gilt weiterhin.

- **MOMENT DER INSPIRATION:** Der Charakter kann alle Würfel in seinem bzw. ihrem Würfelpool erneut würfeln.

- **AKTIVITÄTSSCHUB:** Der Charakter kann sofort eine weitere Aufgabe absolvieren sobald die aktuelle Aufgabe aufgelöst wurde. Dies kann etwa im Kampf hilfreich sein oder in anderen Situationen, in denen die Charaktere unter Druck stehen und normalerweise keine zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben ausführen könnten.

- **MACHEN SIE ES SO:** Der Charakter kann sofort einen Vorteil erschaffen, der für die aktuelle Szene gilt.

Beispiel: *Spock versucht eine Verschwörung aufzudecken. Er vermutet, dass die Computer der Enterprise manipuliert wurden und versucht seine Hypothese zu überprüfen. Dies ist eine Aufgabe auf Verstand + Technik (mit Fokus Computer) mit einer Schwierigkeit von 3. In Anbetracht der Schwierigkeit und Eile, möchte Spock einen zusätzlichen W20 für die Aufgabe erwerben. Da seine Überzeugung „Logik ist der Anfang der Weisheit, nicht ihr Ende" zu der Aufgabe passt, kann er einen Punkt Entschlossenheit ausgeben, um einen zusätzlichen W20 zu erwerben, der als gewürfelte 1 zählt.*

Überzeugungen können jedoch auch das Urteilsvermögen eines Charakters beeinflussen, ihn oder sie voreingenommen machen oder gar Optionen übersehen lassen. Niemand ist immun davor, sich von den eigenen Vorurteilen übermannen zu lassen, egal wie sehr man das glauben mag. Falls ein Spielercharakter in einer Situation ist, in der eine seiner oder ihrer Überzeugungen die eigene Situation verkomplizieren oder erschweren würde, kann die Spielleitung dem jeweiligen Charakter einen Punkt *Entschlossenheit* anbieten, wenn er oder sie im Gegenzug eine Komplikation akzeptiert. Diese drückt sich meist darin aus, eine bestimmte Aktion zu unternehmen oder zu unterlassen, aber auch andere Komplikationen können passen. Der Spieler oder die Spielerin kann entscheiden dieses Angebot nicht anzunehmen (oder auch Vorschläge für solche Situationen machen), aber falls das Angebot angenommen wird, kann die Komplikation nicht abgewiesen werden. Die letztendliche Entscheidung zu solchen Fällen liegt bei der Spielleitung, aber eine Komplikation auf Basis einer Überzeugung sollte nur eintreten, wenn Spielleitung und Spieler beide zustimmen.

Beispiel: *Die Enterprise hat einen verwundeten Romunaler gerettet, nachdem sie auf einen Notruf aus der Neutralen Zone reagiert hat. Dr. Crusher versucht das Leben des Romulaners zu retten, dieser benötigt jedoch eine Bluttransfusion von Lt. Worf, der als einziger in der Crew die nötigen Zellfaktoren besitzt, um zu helfen. Worf verachtet Romulaner, was Teil seiner Überzeugung „Stolzer und ehrenhafter Klingone" ist; die Spielleitung bietet Worf einen Punkt Entschlossenheit, wenn er ablehnt, dem Romulaner zu helfen. Worf akzeptiert und der Romulaner stirbt auf der Krankenstation.*

Unabhängig von der Einsatzweise kann eine Überzeugung auf jede Aufgabe oder Situation nur einmal angewendet werden, außer wenn die Überzeugung *hinterfragt* wird.

ÜBERZEUGUNGEN HINTERFRAGEN

Nicht in allen Situationen ist eine Überzeugung entweder klar hilfreich oder hinderlich für den Charakter. Mitunter mag er oder sie auch in eine schwierige Situation geraten, in der seine bzw. ihre Überzeugungen auf die Probe gestellt werden und gar die ganze eigene Weltsicht hinterfragt wird. Vielleicht erfährt der Charakter dabei etwas über sich oder lernt etwas Bedeutsames von jemandem, der verehrt oder gehasst wurde.

Einmal pro Mission kann ein Charakter eine Überzeugung hinterfragen, wenn diese eine Aufgabe oder Situation negativ beeinflussen würde. Der Charakter erhält sofort einen Punkt Entschlossenheit und streicht die hinterfragte Überzeugung durch, wodurch sie für den Rest der Mission nicht mehr genutzt werden kann. Falls ein Charakter zwei Überzeugungen hat, die auf die Situation zutreffen (einer negativ, einer positiv), kann er bzw. sie beide auf die Szene anwenden – der negative wird hinterfragt und der positive mit der dadurch erlangten Entschlossenheit direkt genutzt.

Beispiel: *Captain Archer ist in der Konfrontation mit einem Xindi-Arborealen zwischen zwei Überzeugungen hin- und hergerissen: „Neue Lebensformen und Zivilisationen entdecken“ und „Zorn auf die Xindi“. Während er mit dem Arborealen namens Gralik spricht, realisiert Archer, dass nicht alle Xindi den Krieg gegen die Menschheit unterstützen und überdenkt seinen Zorn; er erhält einen Punkt Entschlossenheit, streicht die entsprechende Überzeugung durch und gibt den Punkt Entschlossenheit anschließend aus, um Gralik zu überzeugen, ihm zu helfen.*

Im Anschluss an die Mission kann der Charakter die hinterfragte Überzeugung verändern oder ganz austauschen, um die gemachten Erfahrungen und die Änderungen der eigenen Wertvorstellungen abzubilden. Diese neue Überzeugung kann anschließend frei genutzt werden.

Direktiven können auf dieselbe Weise hinterfragt werden, aber statt sie durchzustreichen, sollte der entsprechende Charakter notieren, welche Direktive er oder sie hinterfragt hat. Dies wird wahrscheinlich Konsequenzen für den Charakter nach sich ziehen, wie auf S. 143 beschrieben.

DER NÄCHSTE SCHRITT

Assimilierung. Das Wort selbst ist ein Gräuel für viele, die von liberaler Propaganda vereinnahmt sind und jede positive Implikation gar nicht zu sehen imstande sind. Wir sind an einem Punkt in unserer technologischen Entwicklung angelangt, an dem wir anstelle der gefährlichen und zufälligen Evolution steuernd eingreifen können, um für Ordnung zu sorgen und um uns selbst und unsere Fähigkeiten zu verbessern. Um unsere Schwächen auszumerzen und unsere Fähigkeiten zu erweitern. Die Stärksten überleben, das ist eine überwältigende Tatsache der Biologie, und sie treibt die Evolution an. Was die Borg versuchen, die Zukunft selbst in die Hand zu nehmen, ist nicht abzulehnen, es ist der Weg, den jede technologisch fortgeschrittene Spezies gehen muss, um ihr Schicksal und ihr Überleben zu sichern. Während jene da draußen, die die Integrität der Spezies schützen möchten, die Borg verabscheuen, können wir aus ihrem Beispiel viel lernen. Gleichzeitig müssen wir uns aber auch bewusst sein, dass der Weg der Borg nicht perfekt ist. Es gibt einen Mittelweg, auf dem diejenigen, die dazu bereit sind, die Freiheit haben sollten, die Fähigkeiten und Grenzen unserer Genetik zu erweitern, zu ergänzen und zu verbessern, um etwas Neues zu schaffen. Wir haben die technologischen Möglichkeiten, aber es fehlt uns der Wagemut, den Sprung zu wagen, der nötig ist, um das Set der Basenpaare, das uns bei unserer Geburt zugelost wurde, zu überwinden. Wir tauchen in die Weite des Weltraums ein, unsere Augen glühen im reflektierten Licht der Fackel, die uns von Tausenden von Generationen von Forschern in die Hand gedrückt wurde, aber uns fehlt die Kraft, die Möglichkeiten dessen zu erforschen, was wir selbst werden könnten, wenn wir unsere Technologie nur nutzen würden, um die Grenzen unserer angeborenen Fähigkeiten zu erweitern...

–Daniel Allers, berüchtigter und in der Föderation gesuchter Genetiker, Eröffnungsworte einer Rede, die aus seiner versteckten Forschungseinrichtung übertragen wurde

SPIELREGELN

ERWEITERTE REGELN

In diesem Abschnitt werden zusätzliche Regeln vorgestellt, die von der Spielleitung genutzt werden können, um Szenen weiter auszugestalten. Es ist nicht nötig, diese Regeln zu nutzen, aber in den richtigen Situationen können sie das Spielerlebnis verbessern.

In diesem Sinne sollten diese erweiterten Regeln eher als ein Werkzeugkasten für die Spielleitung betrachtet werden. Ihr Einsatz benötigt einige Vorüberlegungen seitens der Spielleitung und sie mögen nicht für jeden Spielstil geeignet sein.

HERAUSFORDERUNGEN

Eine *Herausforderung* deckt alle Fälle ab, in denen mehrere miteinander verknüpfte Aufgaben abgeschlossen werden müssen, um ein Ziel zu erreichen. Dabei gibt es verschiedene Arten von Herausforderungen, abhängig von den konkreten Anforderungen der Szene. Diese lassen sich nach Maßgabe der Spielleitung auch verbinden.

GEWÖHNLICHE HERAUSFORDERUNGEN

Wie der Name verrät, ist eine *Gewöhnliche Herausforderung* relativ geradlinig. Sie besteht aus zwei oder mehr Aufgaben oder Erweiterten Aufgaben, deren Art und Schwierigkeit die Spielleitung festlegt. Diese Aufgaben oder Erweiterten Aufgaben stellen die kritischen Aktivitäten dar, die unternommen werden müssen, um die Herausforderung zu absolvieren – sie sind die *Schlüsselaufgaben*. Sobald alle Schlüsselaufgaben erfolgreich absolviert wurden, ist auch die Herausforderung abgeschlossen.

Die Spielleitung kann festlegen, dass die Schlüsselaufgaben in einer bestimmten Reihenfolge abgeschlossen werden müssen oder dass bestimmte Schlüsselaufgaben erst nach Abschluss anderer Schlüsselaufgaben absolviert werden können. Dies sollte sich aus der Erzählung ergeben: Falls es darum geht, den Maschinenraum zu erreichen und den Warpkern abzuschalten, dann muss naturgemäß erst die Aufgabe abgeschlossen werden, den Maschinenraum zu erreichen.

Während einer Gewöhnlichen Aufgabe können sich die Charaktere auch anderen Aufgaben widmen, die nicht direkt mit ihr zu tun haben, aber beispielsweise Komplikationen beseitigen, Momentum generieren oder die Schwierigkeit von Schlüsselaufgaben senken können (normalerweise um 1, aber nach Maßgabe der Spielleitung ist auch eine stärkere Reduzierung möglich).

GEWÖHNLICHE HERAUSFORDERUNGEN AUFBAUEN

Es gibt verschiedene Wege, wie die Spielleitung Gewöhnliche Herausforderungen aufbauen kann. Am einfachsten ist es, wenn alle Schlüsselaufgaben unabhängig voneinander sind, aber dies mag für viele Situationen nicht passen. Es gibt daher auch einige andere Ansätze:

In **Herausforderungsfolgen** sind die einzelnen Schlüsselaufgaben aneinandergereiht – die vorherige Schlüsselaufgabe muss stets absolviert sein, bevor die nächste begonnen werden kann. Dies ist einfach zu handhaben, dafür geht Flexibilität verloren, was auch zulasten der Kreativität der Charaktere gehen kann.

Für **Herausforderungsbäume** muss die Spielleitung sich mehr Gedanken im Vorfeld machen, dafür sind sie flexibler und können viele Umstände abbilden. In ihnen können bestimmte Schlüsselaufgaben erst absolviert werden, wenn andere absolviert wurden. Die Spielleitung kann dies in einer Grafik darstellen, in der klar ersichtlich ist, welche Schlüsselaufgaben andere Schlüsselaufgaben „freischalten".

Gruppen-Herausforderungen können nur durch gemeinsame Anstrengung absolviert werden, nicht durch eine einzelne Person. In ihnen gilt, dass wenn ein Charakter eine Schlüsselaufgabe absolviert oder dabei unterstützt, dass er oder sie keine weiteren Schlüsselaufgaben im Rahmen der Gruppen-Herausforderungen unterstützen kann. Die Schwierigkeit jeder weiteren Schlüsselaufgabe, die er oder sie während der Gruppen-Herausforderung absolviert, ist um 1 erhöht (dies ist kumulativ).

HERAUSFORDERUNGEN MIT GEGENSPIELERN

In manchen Situationen arbeiten die Charaktere gegen aktiven Widerstand an einer Herausforderung. Je nach Umständen gibt es diverse Möglichkeiten, dies abzubilden:

- **STÖRUNG:** Der Widerstand ist störend und ablenkend, aber nicht wirklich mehr. Die Schwierigkeit der Schlüsselaufgaben kann um 1 oder 2 steigen, was den Effekt der störenden Bemühungen der Kontrahenten abbildet. Auch die Komplikationsspanne kann steigen.

- **UNMITTELBARER WIDERSTAND:** Die Gegenspieler arbeiten gezielt gegen die Charaktere, wodurch die Schlüsselaufgaben zu Vergleichenden Aufgaben werden. Dies mag auch zu weiteren Gefahren und Konsequenzen führen, wenn Aufgaben aufgrund der Bemühungen der Gegenspieler scheitern.

- **WETTBEWERB:** Die Gegenspieler versuchen, dasselbe Ziel wie die Charaktere zu erreichen – und dabei schneller zu sein als sie. Jede Seite führt eine Schlüsselaufgabe durch, anschließend ist die andere Seite an der Reihe. Die Seite, die beim Abschließen der Herausforderung schneller ist, erlangt je nach Situation den größeren Vorteil. Es kann Entschlossenheit ausgegeben werden, um eine zweite Schlüsselaufgabe durchzuführen, bevor an die andere Seite übergeben wird.

- **KONFLIKT:** Die Gegenspieler verfolgen zu den Zielen der Charaktere abweichende Pläne. Dies ist etwa in sozialen Konflikten oder in Kämpfen üblich, wo jede Seite ein Ziel hat und die Handlungsreihenfolge in Runden und Züge aufgeteilt ist. Dies wird später im Kapitel zu Konflikten genauer erklärt, siehe S. 163.

ZEITKRITISCHE HERAUSFORDERUNGEN

Zeitkritische Herausforderungen funktionieren grundsätzlich wie Gewöhnliche Herausforderungen, mit einer Änderung: Zeit ist ein Faktor.

Zu Beginn der Herausforderung legt die Spielleitung die Zahl der Intervalle fest, in denen sie absolviert werden muss, sowie wieviel Zeit jedes Intervall umfasst (10 Minuten, 1 Stunde, 1 Tag, etc.). Die ideale Zahl an Intervallen ist gleich der zwei- bis dreifachen Menge der Schlüsselaufgaben. Je geringer die Zahl der Intervalle ist, desto eher stehen die Charaktere unter Zeitdruck. Die Spielleitung sollte außerdem festlegen, was passiert, wenn die Zeit abläuft – dies sollte immer mit schweren Konsequenzen einhergehen.

Jede Aufgabe (egal ob Schlüsselaufgabe oder eine andere Aufgabe im Rahmen der Herausforderung) benötigt zwei Zeitintervalle; Charaktere können ein Momentum aus einer erfolgreich absolvierten Aufgabe ausgeben, um diese Zeit auf ein Intervall zu reduzieren. Eine Komplikation kann dazu führen, dass ein Intervall mehr als gewöhnlich gebraucht wird.

ERWEITERTE AUFGABEN

Anders als normale Aufgaben, können Erweiterte Aufgaben nicht mit einem einzelnen Würfelwurf absolviert werden. Sie sollten mit Augenmaß genutzt werden, besonders in Situationen, in denen zusätzlicher Druck aufgebaut werden soll oder nur wenig Zeit vorhanden ist, um ein Ergebnis zu erreichen. Erweiterte Aufgaben ähneln in ihrem Aufbau dem Verursachen von Schaden im Kampf, was auch abbildet, dass bei ihnen oft zu Beginn unklar ist, wie lange sie dauern und wie viel Aufwand man in ihre Bewältigung stecken muss. Mehr Informationen zu Erweiterten Aufgaben finden Sie auf S. 284.

Bei Erweiterten Aufgaben gibt es gegenüber normalen Aufgaben einige weitere Elemente zu beachten:

- **ARBEITSLEISTUNG:** Jede Erweiterte Aufgabe weist eine *Arbeitsleiste* auf, anhand derer festgestellt werden kann, wie viel *Arbeitsleistung* benötigt wird, um sie abzuschließen. Wenn ein Charakter eine Aufgabe im Rahmen der Erweiterten Aufgabe erfolgreich abschließt, generiert er oder sie dabei Arbeitsleistung (siehe unten), die auf der Arbeitsleiste nachgehalten wird. Gewöhnlich hat eine Arbeitsleiste einen Wert zwischen 5 und 20.

- **GRÖSSENORDNUNG:** Jede Erweiterte Aufgabe hat eine *Größenordnung*, die normalerweise zwischen 1 und 5 liegt. Dies symbolisiert, wie umfangreich und komplex das zugrundeliegende Problem ist. Die Charaktere müssen so viele *Durchbrüche* (siehe unten) erzielen, wie die Größenordnung beträgt, um die Erweiterte Aufgabe abzuschließen.

- **WIDERSTAND:** Erweiterte Aufgaben können *Widerstand* aufweisen, wenn sie besonders schwierig zu überwinden sind – dies verlangsamt den Fortschritt. Widerstand wird bei jeder Aufgabe von der erzielten Arbeitsleistung abgezogen. Meist hat eine Erweiterte Aufgabe keinen Widerstand; wenn er vorliegt, sollte er jedoch einen Wert von 3 nicht überschreiten.

Eine Erweiterte Aufgabe weist eine Grundschwierigkeit auf, die für alle in ihrem Rahmen absolvierten Aufgaben gilt. Die einzelnen Aufgaben können wie üblich durch Umstände (wie etwa Merkmale) modifiziert werden, die Grundschwierigkeit ist jedoch immer gleich.

Wenn ein Charakter eine Aufgabe im Rahmen einer Erweiterten Aufgabe erfolgreich absolviert, gibt es einige zusätzliche Schritte zu beachten:

1. Der Charakter würfelt 2 ⮝, sowie so viele ⮝ wie die für die Aufgabe benutzte Disziplin beträgt. Das Ergebnis ist gleich der Arbeitsleistung.

2. Falls die Erweiterte Aufgabe Widerstand aufweist, wird dieser von der Arbeitsleistung abgezogen. Die verbleibende Arbeitsleistung wird auf der Arbeitsleiste markiert. Darüber hinaus können die Charaktere einen oder zwei Durchbrüche erreicht haben, falls eine oder beide der folgenden Bedingungen zutrifft.

   A. Falls 5 oder mehr Arbeitsleistung erbracht wurde (nach Abzug von Widerstand), ist ein Durchbruch erreicht worden.

   B. Falls die Arbeitsleiste komplett gefüllt ist (oder falls sie bereits gefüllt war und nach Abzug von Widerstand mindestens eine Arbeitsleistung erbracht wurde), ist ein Durchbruch erreicht worden.

3. Falls die Zahl der gesamten erreichten Durchbrüche größer als die Größenordnung der Erweiterten Aufgabe ist, ist diese erfolgreich abgeschlossen. Anderenfalls wird die Grundschwierigkeit der Erweiterten Aufgabe für jeden Durchbruch um 1 reduziert (bis zu einem Minimum von 0). Falls die Grundschwierigkeit bereits auf 0 reduziert wurde, gibt jeder weitere Durchbruch +1 ⮝ auf die Arbeitsleistung jeder zukünftigen Aufgabe im Rahmen der Erweiterten Aufgabe.

ERWEITERTE AUFGABEN UND MOMENTUM

Momentum aus einer Aufgabe im Rahmen der Erweiterten Aufgabe kann wie üblich benutzt werden, es gibt jedoch auch einige weitere spezifische Momentum-Einsätze:

ERWEITERTE AUFGABEN UND MOMENTUM

EINSATZ	KOSTEN	BESCHREIBUNG
Zusätzliche Arbeitsleistung	1	Wiederholbar. Erhöhe die Arbeitsleistung um +1 (vor Abzug von Widerstand)
Durchdringend	1	Wiederholbar. Ignoriere bis zu 2 Punkte Widerstand.
Arbeitsleistung wiederholen	1	Würfle beliebig viele Effektwürfel aus der aktuellen Aufgabe erneut.

ERWEITERTE AUFGABEN UND EFFEKTE

Sollten mittels der Effektwürfel Effekte gewürfelt werden, können diese je nach Umständen wie folgt genutzt werden. Dabei gilt, dass normalerweise jeder Effekt als eine gewürfelte 1 zählt, ohne weitere Folgen. Charaktere können je nach Umständen die Effekte jedoch auch anderweitig nutzen. Sollte ein Charakter aus mehreren Umständen dazu in der Lage sein, werden diese Vorteile alle ausgelöst, wenn ein Effekt gewürfelt wird.

- **TRIUMPH:** Wenn der Charakter einen Durchbruch erreicht und einer oder mehrere Effekte gewürfelt wurden, erreicht er oder sie einen weiteren Durchbruch.
- **TIEFGEHENDE ANALYSE X:** Der Charakter ignoriert X Punkte Widerstand für jeden gewürfelten Effekt.
- **FORTSCHRITT X:** Der Charakter erreicht X zusätzliche Arbeitsleistung für jeden gewürfelten Effekt.

Dies mag etwa aus passendem Werkzeug, aus hilfreichen Umständen (wie etwa Vorteilen) oder aus Talenten resultieren.

ERWEITERTE AUFGABEN UND KOMPLIKATIONEN

Während Komplikationen im Rahmen einer Erweiterten Aufgabe wie üblich genutzt werden können, gibt es auch alternative Wege, wie sie eingesetzt werden können, um Rückschläge während der Bemühungen der Charaktere darzustellen. In diesem Fall zählen sie nicht als „normale“ Komplikationen, der erreichte Effekt ersetzt die normalen Effekte in diesem Fall.

- **SACKGASSE:** Ziehe 4 Arbeitsleistung von der Arbeitsleiste ab. Dies wird nach Abwicklung der Aufgabe gemacht.
- **UNVORHERGESEHENES PROBLEM:** Der Widerstand der Erweiterten Aufgabe wird um 2 erhöht (bis zu einem Maximum von 4).

Falls die Charaktere die Erweiterte Aufgabe abbrechen oder sie nicht bewältigen können, kann die Spielleitung festlegen, dass sie teilweise abgeschlossen wurde; in diesem Fall erreichen die Charaktere ihr Ziel, erleiden dabei aber so viele mit der Aufgabe zusammenhängende Komplikationen, wie ihnen Durchbrüche zum vollständigen Abschluss gefehlt haben.

Beispiel: *Die Enterprise wird von einer getarnten Mine eines unbekannten Aggressors attackiert, die sich an die Hülle geheftet hat. Lt. Reed unternimmt einen Außeneinsatz, um die Bombe zu entschärfen. Aufgrund der Komplexität des Geräts und der Gefährlichkeit der Situation, legt die Spielleitung fest, dass es sich um eine Erweiterte Aufgabe mit einer Arbeitsleiste von 12, einer Größenordnung von 3 und einem Widerstand von 1 handelt. Die Grundschwierigkeit beträgt 3. Die Mine hat diverse Selbstverteidigungsmechanismen, sodass jede fehlgeschlagene Aufgabe gefährliche Konsequenzen haben kann. Da Reed passende Ausrüstung mitführt und sich gut vorbereitet hat, legt die Spielleitung fest, dass jeder Effekt 1 Widerstand ignorieren lässt. Reed absolviert seine erste Aufgabe mit Konzentration 10 + Sicherheit 4 (sowie seinem Fokus Sprengstoffe), wobei er zwei zusätzliche W20 mittels Momentum aus dem Momentumvorrat erwirbt. Er würfelt 6, 7, 12 und 13 und erreicht damit vier Erfolge – genug um die Aufgabe abzuschließen. Anschließend würfelt er 6 – zwei Basis, vier für seine Sicherheits-Disziplin – für zwei mal 2, einmal 3 (keine Wirkung), zweimal 4 (keine Wirkung) und einmal 5 (ein Effekt). Das Gesamtergebnis beträgt 5, der Widerstand von 1 wird ignoriert. Dies reicht für einen Durchbruch und Reed macht weiter. Sein zweiter Versuch läuft weniger gut: Eine Komplikation aus Mayweathers Versuch, das Schiff in Sicherheit zu bringen, bereitet Reed Schwierigkeiten. Er scheitert bei der zweiten Aufgabe und ein Sporn aus der Mine bohrt sich in die Hülle und spießt dabei auch Reeds Bein auf. Reed kann die Mine nicht mehr erreichen, um mit der Entschärfung fortzufahren, sodass Captain Archer das Schiff verlassen muss, um sich der Mine anzunehmen und Reed zu retten.*

KAPITEL 05.00

DIENSTANTRITT

160518060503202015131325

05.10	EINE KARRIERE IN DER STERNENFLOTTE	094
05.20	DIE LEBENSWEG-ERSCHAFFUNG	101
05.30	ERSCHAFFUNG BEIM SPIEL	132
05.40	NEBENCHARAKTERE	133
05.50	TALENTE	136
05.60	CHARAKTERENTWICKLUNG	139

KAPITEL 05.10

DIENSTANTRITT

EINE KARRIERE IN DER STERNENFLOTTE

„COMMANDER, TROTZ EINER GEWISSEN ANTIPATHIE MÖCHTE ICH, DASS WIR WEITERHIN SO EFFEKTIV MITEINANDER ARBEITEN."

— CAPTAIN WILLIAM T. RIKER

Willkommen an Bord! Für einige von Ihnen wird es Ihr erster Posten sein, frisch aus der Akademie. Für andere wird es der nächste Schritt in ihrer Sternenflottenkarriere sein. Unabhängig davon, wo Sie auf diesem Schiff eingesetzt werden, Sie alle spielen eine wichtige Rolle – sei es als Brückenoffizier, Experte für Ihr Spezialgebiet, Wissenschaftler in einem unserer Labore oder Mitglied der Operativen Abteilung, die das Schiff am Laufen hält.

Ein großer Teil des Spaßes am Rollenspiel ist es, sich Spielercharaktere auszudenken und ihre Geschichte zu erzählen – und hier erfahren Sie, wie dies geht. ***Star Trek Adventures*** bietet zwei verschiedene Methoden der Charaktererschaffung an, die grob zu ähnlichen Ergebnissen führen. Welche Methode Sie wählen, sollten Sie innerhalb der Spielgruppe entscheiden, damit alle Beteiligten eine ähnliche Spielerfahrung haben.

SPIELEPOCHEN

Sie können ***Star Trek Adventures*** in jeder der drei Haupt-Spielepochen spielen. Dabei handelt es sich um bestimmte Zeiten in der Geschichte von Star Trek, in denen wichtige Ereignisse ihre Wirkung entfalten und daher die Chance auf spannende Abenteuer am größten ist. Diese Epochen sind:

- **ENTERPRISE:** In der Mitte des 22. Jahrhunderts begann die Menschheit mit der Hilfe der Vulkanier, die Sterne zu erforschen. Im Laufe der Jahre schlossen Raumschiffe wie die *Enterprise* NX-01 Freundschaften und Bündnisse mit anderen Spezies und in Folge eines langen und zerstörerischen Krieges zwischen den Menschen und den Romulanern stärkten viele dieser Spezies ihre Bande und gründeten die Vereinte Föderation der Planeten. Diese frühen Jahre der Erforschung sind in der Serie *Star Trek Enterprise* beschrieben. Diese Epoche umfasst aber auch die frühen Jahre der Föderation im ausgehenden 22. Jahrhundert.

- **DIE ORIGINALE SERIE:** Zur Mitte des 23. Jahrhunderts hatte die Mission der Sternenflotte, zu erkunden und zu forschen, neue Höhen erreicht. Während über Jahre laufenden Langzeitmissionen wie denen der *U.S.S. Enterprise* NCC-1701 wurde Erstkontakt mit vielen Kulturen und Zivilisationen hergestellt. Während dieser Zeit bringen Spannungen mit den Klingonen die Föderation an den Rand eines Krieges und die Romulaner werden wieder jenseits ihrer Grenzen aktiv. Diese Spielepoche wird in der ursprünglichen Serie *Star Trek* gezeigt, während die abschließenden Jahre des Jahrhunderts in diversen Filmen dargestellt wird: *Star Trek: Der Film, Star Trek II: Der Zorn des Khan, Star Trek III: Auf der Suche nach Mr. Spock, Star Trek IV: Zurück in die Gegenwart, Star Trek V: Am Rande des Universum* und *Star Trek VI: Das unentdeckte Land*

- **DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT:** In der Mitte des 24. Jahrhunderts befindet sich die Föderation zunächst in einer ungekannten Zeit des Friedens und Wohlstandes, trotz Grenzkriegen mit den Cardassianern und den Tzenkethi sowie politischer Instabilität im Klingonischen Reich. Dennoch stellt der Erstkontakt mit den Borg eine große Gefahr für die Föderation dar, die größere Anstrengungen zur Verteidigung nötig macht. Der Krieg mit dem Dominion in den 2370ern bringt die Föderation schließlich an ihre Grenzen und macht es nötig, Allianzen mit den Klingonen und Romulanern zu schließen. Während dieser Ereignisse verschwindet die U.S.S. Voyager in den Delta-Quadranten, wo sie zehntausende Lichtjahre entfernt Erstkontakt mit vielen Spezies herstellt. Diese Spielepoche ist in den Serien *Star Trek: Das nächste Jahrhundert, Star Trek: Deep Space Nine, Star Trek: Raumschiff Voyager* sowie in den Filmen *Star Trek: Treffen der Generationen, Star Trek: Der erste Kontakt, Star Trek: Der Aufstand* und *Star Trek: Nemesis* dargestellt. Das meiste in diesem Buch enthaltene Material ist aus der Perspektive dieser Spielepoche verfasst, genauer gesagt mit Blick auf das Jahr 2371.

Der Begriff „Charakter“ trifft grundsätzlich sowohl auf Spielercharaktere (die von den Spielern kontrolliert werden) und Nichtspielercharaktere (NSCs; diese werden von der Spielleitung kontrolliert) zu. Während NSCs teilweise im Rahmen der Regeln etwas anders behandelt werden, sind sie in den meisten Aspekten doch wie Spielercharaktere und wenn in diesem Kapitel von „Charakteren“ geredet wird, sind sie mitgemeint.

CHARAKTERE IN STAR TREK ADVENTURES

In *Star Trek* gibt es viele Arten von Charakteren auf den verschiedenen Welten und Schiffen. Um diese Varianz abzubilden, besteht jeder Charakter aus verschiedenen Elementen, die gemeinsam festlegen, wie er oder sie mit der Umwelt interagiert – sowohl bezüglich der Regeln als auch der Narrative. Diese Elemente sind **Attribute**, **Disziplinen**, **Fokusse**, **Überzeugungen**, **Merkmale** und **Talente**. Diese bilden gemeinsam ab, wer die Charaktere sind, worin sie gut sind und wie sie ihre Umgebung sehen.

Charaktere werden in verschiedene Kategorien eingeteilt, abhängig von ihrem Einsatz im Spiel:

- **Spielercharaktere** umfassen alle Charaktere, die von den Spielern direkt gesteuert werden. Spielercharaktere werden in Hauptfiguren und Nebencharaktere aufgeteilt, aber solange eine dieser Figuren von einem Spieler oder einer Spieler gesteuert wird, ist sie immer ein Spielercharakter.

- **Hauptfiguren** stehen im Zentrum dieses Kapitels und sie nehmen im Spiel eine ähnliche Rolle ein wie die Führungsoffiziere in den Star-Trek-Serien und –Filmen. Sie tauchen in den meisten Episoden auf und haben den größten Einfluss auf die Geschichte. Jeder Spieler und jede Spielerin in ***Star Trek Adventures*** wird eine einzelne Hauptfigur steuern, normalerweise ein Mitglied der Führungsriege eines Raumschiffes. Jeder Spieler und jede Spielerin entscheidet, wie die eigene Hauptfigur auf von der Spielleitung präsentierte Szenen reagiert. Dieses Kapitel stellt zwei verschiede Wege vor, Hauptfiguren zu erstellen. Es wird dabei empfohlen, dass alle Spieler dieselbe Methode wählen.

- **Nebencharaktere** gleichen den Hauptfiguren auf verschiedene Weisen, etwa indem sie gewöhnlich von Spielern kontrolliert werden. Allerdings gibt es keine feste Riege an Nebencharakteren, sie werden vielmehr je nach Notwendigkeit erschaffen, um in konkreten Situationen zu helfen oder einem Spieler bzw. einer Spielerin zu ermöglichen, an einer Szene teilzunehmen, in der die eigene Hauptfigur nicht anwesend ist. Nebencharaktere sind selten so komplex wie Hauptfiguren, was eine schnelle Erschaffung erlaubt. Es ist aber natürlich möglich, beliebte Nebencharaktere immer wieder auftauchen zu lassen, wodurch sie etwas mehr Tiefe erlangen können. Nebencharaktere sind ausführlicher in ihrem eigenen Abschnitt beschrieben, siehe S. 133.

UNENDLICHE MANNIGFALTIGKEIT IN UNENDLICHER KOMBINATION

Die Vereinte Föderation der Planeten garantiert die Rechte und Freiheiten des Individuums und verbietet jegliche Art von Diskriminierung nach Spezies, Ethnie, Nationalität, Glaube, politischer Einstellung (solange diese Überzeugungen nicht anderen schaden oder ihnen aufgedrückt werden), geschlechtlicher Identität, sexueller Orientierung, oder auch anderen Faktoren wie etwa Behinderungen oder neurologischen Abweichungen. Innerhalb der Föderation erhalten alle Individuen die Möglichkeiten und Gelegenheiten, ihren Ambitionen nachzugehen und ihr Potenzial zu entfalten. Unterschiede zwischen Individuen werden anders als in der Vergangenheit gefördert, bieten sie doch die Möglichkeit für unterschiedliche Perspektiven.

Entsprechend können Charaktere in ***Star Trek Adventures*** jeder Ethnie, Religion, geschlechtlicher Identität, sexueller Orientierung und so weiter angehören, ohne dass es irgendeine Form von Einschränkung gibt. Solche Unterschiede werden sich im Spiel nur selten auswirken, sofern die Spieler solche Facetten ihrer Charaktere nicht explizit in den Mittelpunkt stellen wollen (etwa in Form einer *Überzeugung*).

- **Nichtspielercharaktere (NSC)** umfassen alle Figuren, die nicht direkt von den Spielern kontrolliert werden. Sie werden normalerweise von der Spielleitung eingeführt und auch gesteuert. Falls allerdings ein NSC den Spielercharakteren wohlgesonnen ist, kann sie den Spielern zugestehen, die Figur in Situationen wie etwa Kämpfen zu steuern. NSCs werden ausführlich im *Kapitel 11: Fremde Wesen und Gegenspieler* auf S. 313 beschrieben, ihre Erschaffung wird in *Kapitel 10: Spielleitung* auf S. 271 vorgestellt.

Die einen Charakter ausmachenden Elemente werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

MERKMALE

Ein Charakter hat normalerweise eines oder mehrere *Merkmale*, von denen eines immer die Spezies sein wird. Merkmale sind gewissermaßen Beschreibungen wichtiger Facetten des Charakters, die in einem Wort oder einem Satzfragment zusammengefasst werden. Neben den *Überzeugungen* des Charakters (die Persönlichkeit, Motivationen und Glaubensvorstellungen abdecken) dienen die Merkmale dazu, den Charakter zu beschreiben. Sie können ähnlich wie Ortsmerkmale oder Szenenmerkmale genutzt werden, um die Schwierigkeit von Aufgaben zu erhöhen oder zu verringern.

Ein wichtiges Merkmal ist die Spezies des Charakters. Verschiedene Spezies unterscheiden sich auf viele Wege, sowohl biologisch als auch kulturell. Ein Speziesmerkmal umfasst all diese Unterschiede, sowohl negative als auch positive. Es kann beeinflussen, wie der Charakter mit der Umwelt interagiert und wie diese auf ihn bzw. sie reagiert.

SPIELSTILE

Star Trek ermöglicht alle möglichen Geschichten und nicht alle von ihnen drehen sich um die Führungsoffiziere eines Raumschiffs.

Zu Beginn einer Runde ***Star Trek Adventures*** ist es eine gute Idee, sich als Gruppe gemeinsam Gedanken zu machen, welcher Spielstil gewünscht wird – denn es macht für keinen Spaß, wenn die Spielleitung eine Art von Geschichte im Kopf hat, die Spieler aber eine andere. Manchen Gruppen mag die Grundannahme in diesem Buch, dass die Hauptfiguren ähnlich wie in den Fernsehserien die Führungscrew eines Schiffes bilden, entgegenkommen. Andere mögen vielleicht einen anderen Ansatz wünschen. Spezialisierte Abteilungen innerhalb einer Crew oder niederrangige Offiziere mögen manchen Gruppen mehr Spaß machen. In diesem Fall können Sie die Auswahl einer Rolle später in diesem Kapitel ignorieren, da diese für Führungsoffiziere gedacht sind.

Andere Spielstile werden in weiteren Büchern dieser Produktreihe mehr Aufmerksamkeit erhalten: So wird es etwa Hilfestellungen für Runden mit Fokus auf die Bereiche Kommando, Operative Abteilung oder Wissenschaft in den entsprechenden Abteilungsbüchern geben.

Ein Charakter kann im Laufe der Charaktererschaffung weitere Merkmale erhalten (etwa durch lebensverändernde Ereignisse) und gelegentlich mag dies sogar im Spielverlauf vorkommen. Dies mag etwa aus irgendeiner Art von anhaltender Verletzung oder Erkrankung stammen, aber auch die Folge von grauenhaften Erlebnissen sein.

Merkmale sind an sich neutral und können sowohl positive als auch negative Folgen haben. Es gibt keine Obergrenze an Merkmalen, die ein Charakter besitzen kann. Jeder Charakter besitzt aber zumindest sein Speziesmerkmal. Merkmale und ihr Effekt im Spiel werden auf S. 77 genauer beschrieben.

Beispiel: *Lt. Cmd. Geordi La Forge besitzt zwei Merkmale: Mensch und Blindheit. Ersterer ist seine Spezies: Alles was Menschen auf eine bestimmte Weise betrifft oder was für Menschen schwieriger oder einfacher ist, ist von diesem Merkmal betroffen. Das zweite Merkmal deckt ab, dass Geordi ohne Sehfähigkeit geboren wurde und dadurch eingeschränkt wird. Aufgrund des zweiten Merkmals besitzt Geordi einen speziellen Ausrüstungsgegenstand: Seinen VISOR. Dieser ermöglicht ihm zu sehen, was die Effekte der Blindheit abmildert – weist aber einige eigene Einschränkungen und Probleme auf.*

ÜBERZEUGUNGEN

Bei der Charaktererschaffung legt der Spieler bzw. die Spielerin Schlagwörter und kurze Sätze fest, die Einstellungen, Glaubensvorstellungen und Weltanschauung des Charakters beschreiben – die *Überzeugungen*. Dies sind nicht nur einfache Meinungen, sondern die Grundsätze der Moral, Ethik und des Verhaltens des Charakters. Sie bestimmen, was für eine Person der Charakter ist und warum er oder sie wie auf bestimmte Weise handelt, besonders in Drucksituationen.

Eine Art von Überzeugung sind *Beziehungen*. Während die meisten Überzeugungen etwas über das Innenleben des Charakters aussagen, beschreiben Beziehungen sein Verhältnis zwischen ihm bzw. ihr und einem anderen Charakter oder einer Organisation. Dies muss nicht positiv sein (auch alter Groll oder Vorurteile können einen Einfluss auf den Charakter haben), aber in jedem Fall muss es etwas mit großem Einfluss auf den Charakter sein.

Dabei sind Überzeugungen nicht statisch, sondern können sich ändern, wenn eine Person mit ihren Erfahrungen wächst und einst unveränderlich erscheinende Vorstellungen hinterfragt. Es wird im Laufe des Spiels Möglichkeiten geben, die Überzeugungen eines Charakters anzupassen und dies ist ein wichtiger Teil dabei, den Charakter sich entwickeln zu lassen.

Überzeugungen unterscheiden sich insoweit von Merkmalen (siehe oben), dass sie etwas über Meinungen und moralische Vorstellungen aussagen. Sie legen fest, wie ein Charakter seine bzw. ihre Umgebung wahrnimmt – und als solche sind sie sowohl subjektiv und potenziell änderbar. Wie Überzeugungen im Spiel eingesetzt werden können, wird auf S. 88 genauer beschrieben.

Beispiel: *Captain James T. Kirk besitzt vier Überzeugungen, die den Kern seiner Persönlichkeit bilden: „Es gibt immer einen Weg“, „So etwas wie das Unbekannte gibt es nicht – nur Dinge, die zeitweilig verborgen sind“, „Verheiratet mit der Enterprise“ und „Risiko ist unser Geschäft“.*

ATTRIBUTE

Jeder Charakter in ***Star Trek Adventures*** besitzt sechs *Attribute*. Diese werden an anderer Stelle beschrieben, werden hier aber als Hilfestellung und Gedächtnisstütze erneut vorgestellt. Sie umfassen die physischen sowie mentalen Fähigkeiten des Charakters und wie er oder sie an Probleme herangeht. Diese Attribute sind **Konzentration**, **Wagemut**, **Fitness**, **Gespür**, **Ausstrahlung** und **Verstand**. Jedes Attribut besitzt einen Wert, der festgelegt, wie gut der Charakter in dem Attribut ist – je höher desto besser. Für Humanoide liegen die Attributswerte zwischen 7 und 12, wobei 8 für durchschnittliche Fähigkeiten steht. Nicht-humanoide Wesen können abweichende Wertespannen aufweisen, ebenso wie Spezialfähigkeiten, die ihre Attribute erhöhen (mehr hierzu erfahren Sie im Abschnitt zu Widersachern, siehe S. 313).

Ein Charakter kann in Situationen geraten, in denen mehr als ein Attribut zur Anwendung kommen könnte. In diesen Fällen sollte der Kontext betrachtet werden, ebenso wie die Herangehensweise des Charakters an das Problem. Die Spielleitung hat hierüber die letzte Entscheidung.

KONZENTRATION

Konzentration beschreibt sowohl die feinmotorische Präzision des Charakters, als auch die Fähigkeit, unter Stress ruhig und kontrolliert zu handeln. Es umfasst Präzision, Akkuratesse und genaues Timing. Gute Konzentration kann sowohl auf Selbstdisziplin und der Kontrolle der eigenen Emotionen beruhen, als auch eine Mischung aus Feinmotorik, Koordination und Gewöhnung an eine Aktivität darstellen.

Ein Charakter kann Konzentration einsetzen, um …

- … präzise oder filigrane Arbeiten durchzuführen.
- … eine Aufgabe durchzuführen, bei der es auf Timing oder Genauigkeit ankommt.
- … detaillierte Instruktionen zu geben.
- … um mentalen Angriffen, Zwang oder anderen stressigen Situationen durch Selbstdisziplin zu widerstehen.

WAGEMUT

Wagemut ist immer dann wichtig, wenn ein Charakter auf eine unerwartete oder neue Situation ohne jegliche Zweifel, Zögerlichkeit oder Vorsicht reagieren muss. Es deckt Umstände ab, unter denen schnelles Handeln ohne detaillierten Plan oder vorgehende Analyse nötig ist und in denen stattdessen auf Instinkt, Bauchgefühl und schnelle Reflexe vertraut wird.

Ein Charakter kann Wagemut einsetzen, um …

- … auf Notfälle zu reagieren.
- … irgendeiner Art von direkter Gefahr auszuweichen oder zu widerstehen.
- … aggressiv zu handeln.
- … instinktgetrieben zu handeln.
- … um mentalen Angriffen, Furcht oder Panik durch schiere Sturheit zu widerstehen.

FITNESS

Mit Fitness kann harten Umständen widerstanden werden und Gewalt sowie Kraft angewendet werden. Es umfasst die physische Konstitution, die allgemeine Gesundheit sowie Widerstandskraft und Ausdauer.

Ein Charakter kann Fitness einsetzen, um …

- … in einer Situation rohe Gewalt und Kraft zu nutzen.
- … körperlich anstrengende Tätigkeiten durchzuführen.
- … dem Einfluss körperlicher Einschränkungen zu widerstehen oder trotz solcher Einschränkungen zu handeln (wie etwa Gifte, Krankheiten oder Umweltbedingungen).

GESPÜR

Gespür beschreibt das Verständnis von Personen und ihren Gefühlen, die Offenheit gegenüber neuen Ideen sowie allgemeine Aufmerksamkeit. Es deckt Selbsterkenntnis, ein Gespür für die aktuelle Verfassung eines Wesens sowie durch Erfahrung erlangte Weisheit ab und greift dazu auf die emotionale Intelligenz einer Person zurück.

Ein Charakter kann Gespür einsetzen, um …

- … die Gefühle eines anderen Wesens zu verstehen und nachzuvollziehen.
- … festzustellen, wie ein anderes Wesen denkt und dessen nächsten Handlungen vorherzusehen.
- … die eigenen Vorurteile und Annahmen zu hinterfragen.
- … andere zu beruhigen oder zu bestärken.
- … durch Intuition und Aufmerksamkeit gegenüber subtilen Unterschieden Veränderungen in der Umgebung wahrzunehmen.

AUSSTRAHLUNG

Ausstrahlung beschreibt die Kraft der Persönlichkeit sowie die Fähigkeit, Respekt und Aufmerksamkeit zu erhalten. Es kann in diplomatischen Verhandlungen ebenso hilfreich sein, wie beim Geben von Anweisungen während einer Krise oder beim Versuch, auf jemanden charmant zu wirken.

Ein Charakter kann Ausstrahlung einsetzen, um …

- … die Meinung oder die Stimmung anderer durch Verhalten und Rhetorik zu verändern.
- … andere unter Stress ruhig und fokussiert zu halten.
- … Druck oder Manipulation durch Selbstvertrauen zu widerstehen.
- … in bestimmten Situationen passendes Verhalten und Auftreten an den Tag zu legen.
- … durch Sprache und Verhalten Aufmerksamkeit und Respekt zu erlangen.

VERSTAND

Verstand dreht sich um Logik und gründliche Analyse. Es deckt das Aufstellen von Hypothesen und ausführlicher Pläne ab, ebenso wie das Erinnern an Fakten und das Berechnen komplexer Variablen. Es beruht auf einer hervorragenden Auffassungs- und Beobachtungsgabe sowie einem guten Gedächtnis.

Ein Charakter kann Verstand einsetzen, um …

- … ungewöhnliche Phänomene zu untersuchen und Hypothesen zu ihnen aufzustellen.
- … komplizierte Themenbereiche zu erforschen oder große Informationsmengen zu verarbeiten.
- … die Meinung anderer durch Fakten und Logik zu beeinflussen.
- … komplexe Berechnungen anzustellen.
- … durch Beobachtung und rationales Denken Veränderungen in der Umgebung wahrzunehmen.

DISZIPLINEN

Neben den sechs Attributen besitzt jeder Charakter außerdem sechs *Disziplinen*, die alle Facetten der breiten Aufgabengebiete von Sternenflottenoffizieren abdecken. Jede Disziplin hat einen Wert zwischen 0 und 5, wobei höhere Werte mehr Training, Expertise und natürliche Veranlagung ausdrücken. Alle Hauptfiguren haben einen Wert von mindestens 1 in jeder Disziplin – die Ausbildung in der Sternenflotte ist breit aufgestellt und jeder Offizier muss zumindest Basiskenntnisse in jedem Bereich mitbringen.

DISZIPLINEN

WERT	BEDEUTUNG
0	keine Ausbildung, unerfahren oder keine Veranlagung
1	Grundausbildung, rudimentäre Erfahrung oder leichte Veranlagung
2	professionelle Grundkenntnisse mit einer Mischung aus Training und Erfahrung
3	erfahren und gut ausgebildet, sowie durch Studien und Training weiter verfeinert
4	Experte in diesem Bereich durch ausgiebiges Studium und Erfahrung
5	Herausragend in diesem Bereich, etwa durch intensivstes Training, hart erarbeitete Erfahrung oder natürliche Veranlagung

Diese sechs Disziplinen sind **Kommando**, **Flugkontrolle**, **Technik**, **Sicherheit**, **Wissenschaft** und **Medizin** – und sie stellen auch die Abteilungen auf einem Föderationsraumschiff dar. Dabei gilt zu beachten, dass die Disziplinen sich oft überschneiden. So deckt etwa jede Disziplin in gewissem Maße auch Aufmerksamkeit, soziale Interaktion und Wissen ab, aber wann genau welche Disziplin für solche Bereiche genutzt wird, hängt von den Umständen ab – ein Charakter mit hohem Wert in Sicherheit ist gut darin, Hinterhalte und Gefahren zu entdecken, mag aber weniger gut darin sein, Telemetriedaten einer Sonde oder Daten aus einem Experiment zu analysieren.

Wie in *Kapitel 4: Spielregeln* auf S. 73 angegeben, legt die Spielleitung vor Absolvieren einer Aufgabe ein Attribut und eine Disziplin fest (auch wenn die Spieler Alternativen vorschlagen können, hat die Spielleitung das letzte Wort), deren Werte zusammengerechnet werden. Dies ist der Zielwert für die Aufgabe und jeder Würfel, der gleich oder unter dem Zielwert würfelt ist ein Erfolg. Falls der Charakter außerdem einen passenden Fokus besitzt, erzielt jeder Würfel, der unter der Disziplin würfelt, einen weiteren Erfolg (also insgesamt 2 Erfolge); sofern *kein* passender Fokus vorliegt, erzielt jede gewürfelte 1 einen weiteren Erfolg (also ebenfalls insgesamt 2 Erfolge).

KOMMANDO

Kommando deckt eine breite Palette von Interaktionen ab, vor allem Führung und Verhandlung sowie die Koordination und Motivation anderer. Es beinhaltet außerdem Disziplin und das Widerstehen von Zwang, aber auch, anderen gegen Furcht und Panik beizustehen.

Ein Charakter kann Kommando mit …

- **Konzentration** einsetzen, um Untergebene präzise anzuleiten und zu koordinieren oder um detaillierte Anweisungen zu geben.
- **Wagemut** einsetzen, um in Sekundenbruchteilen Entscheidungen zu treffen oder um Furcht oder Zwang zu widerstehen.
- **Fitness** einsetzen, um andere bei einer gemeinsam durchgeführten körperlichen Aktivität anzuleiten (etwa beim Erklettern einer Klippe oder beim Dauerlauf) oder eine Gruppe bei einer solchen Tätigkeit zu koordinieren (etwa wenn mehrere Personen eine schwere Last transportieren).
- **Gespür** einsetzen, um die Stimmung und Moral einer Gruppe Untergebener einzuschätzen oder um Ängste einer Gruppe zu zerstreuen.
- **Ausstrahlung** einsetzen, um andere zu inspirieren und zu ermutigen oder um den Respekt und die Aufmerksamkeit eines Kontrahenten zu erlangen.
- **Verstand** einsetzen, um von einem Vorgesetzten erhaltene Anweisungen zu bewerten und einzuschätzen oder in einer vertrackten diplomatischen oder rechtlichen Angelegenheit eine Lösung zu finden.

FLUGKONTROLLE

Flugkontrolle deckt die Fähigkeit ab, Fahrzeuge aller Größen zu steuern, vom Bodenfahrzeug über Shuttles bis hin zu Raumschiffen. Es beinhaltet außerdem Navigation (sowohl am Boden als auch im Weltraum) und ein Verständnis der Arbeitsabläufe auf einem Raumschiff, inklusive der Prozeduren und der Kultur des Weltraumreisens und der Erforschung.

Ein Charakter kann Flugkontrolle mit …

- … **Konzentration** einsetzen, um ein Raumschiff oder anderes Fahrzeug durch schwierige Umgebung zu steuern oder um es so präzise zu lenken, dass die Aktivitäten einer anderen Person unterstützt werden.
- … **Wagemut** einsetzen, um mit einem Raumschiff oder anderem Fahrzeug einer unmittelbaren und plötzlichen Gefahr auszuweichen oder um ein unorthodoxes oder gefährliches Manöver mit „Gefühl“ und „Instinkt“ durchzuführen.
- … **Fitness** einsetzen, um sich in einem Raumanzug schnell und effektiv zu bewegen (inklusive in Schwerelosigkeit) oder um den benommen machenden Effekten starker Beschleunigung oder unregelmäßiger Bewegung ohne Trägheitsdämpfer zu widerstehen.
- … **Gespür** einsetzen, um anhand der Bewegungen eines anderen Schiffs zu erkennen, was es vorhat, oder um ein Problem mit einem bekannten Schiff festzustellen.
- … **Ausstrahlung** einsetzen, um ein professionelles Auftreten während der formellen Repräsentation des eigenen Schiffes und der Sternenflotte zu wahren oder um in einer Diskussion über das Protokoll oder die Vorgehensweise effektiv zu argumentieren.
- … **Verstand** einsetzen, um einen Kurs durch schwierige Umgebung zu berechnen oder um die exakte Position von jemanden auf Basis von vorliegenden Daten festzustellen.

TECHNIK

Technik deckt alles ab, was unmittelbar mit Technik zu tun hat: Forschung, Verständnis, Design, Reparatur und Wartung. Hierunter fällt auch alles was mit Technologie im Zusammenhang steht und nicht unter anderen Disziplinen abgedeckt wird.

Ein Charakter kann Technik mit …

- … **Konzentration** einsetzen, um ein fortgeschrittenes Gerät oder System anzupassen und zu reparieren oder um extrem komplexe Technologie wie etwa Transporter zu bedienen.
- … **Wagemut** einsetzen, um improvisierte Reparaturen unter schwierigen Bedingungen vorzunehmen oder um per Improvisation und dem unorthodoxen oder innovativen Einsatz von Technologie eine Lösung für ein Problem zu finden.

- … **Fitness** einsetzen, um körperlich fordernde, mühsame oder repetitive technische Tätigkeiten trotz der physischen Anstrengung so effektiv wie möglich durchzuführen oder um eine technische Aktivität durchzuführen, die auch auf roher Kraft basiert.

- … **Gespür** einsetzen, um ungewöhnliche oder fremdartige Technologie intuitiv richtig einzuschätzen oder um das Verhalten künstlicher Lebensformen richtig einzuschätzen.

- … **Ausstrahlung** einsetzen, um komplexe technische Probleme auch für technisch weniger gebildete Personen gut aufzubereiten oder um mit einem anderen Ingenieur über die technischen Feinheiten einer bestimmten Vorgehensweise zu diskutieren.

- … **Verstand** einsetzen, um durch das Studium eines technischen Geräts mehr über seine Funktion herauszufinden oder um eine neue technologische Lösung von Grund auf zu entwickeln.

SICHERHEIT

Sicherheit umfasst sowohl den Einsatz von Gewalt im Kampf (in Form von Angriffen) als auch die Beobachtung, Analyse und Bewertung von bedrohlichen Situationen und Gefahren. Weiterhin deckt es Befragungen, Einschüchterung, Heimlichkeit und Infiltration sowie tiefgehende Kenntnisse über Waffensysteme, Kampftechniken, Strategie, Überlebenstechniken und Athletik ab.

Ein Charakter kann Sicherheit mit …

- **Konzentration** einsetzen, um einen Gegner aus der Ferne anzugreifen oder um sich von feindlichen Kräften unbemerkt zu bewegen.

- **Wagemut** einsetzen, um im Nahkampf anzugreifen und sich zu verteidigen oder um jemand mit der Androhung von Gewalt einzuschüchtern.

- **Fitness** einsetzen, um einen Gefangen festzusetzen oder um unter schwierigen Umständen zu klettern oder zu schwimmen.

- **Gespür** einsetzen, um festzustellen, ob jemand eine Gefahr für einen selbst oder Verbündete darstellt, oder um Hinterhalte zu entdecken.

- **Ausstrahlung** einsetzen, um einen Verdächtigen zu befragen oder um jemanden das Ausmaß einer Gefahr zu verdeutlichen.

- **Verstand** einsetzen, um anhand eines Schlachtfeldes mehr über die Kontrahenten zu erfahren oder um einen Plan für eine gefährliche Situation zu erstellen, sei es ein Kampf, Überleben in der Wildnis, Infiltration oder eine Kombination dieser Bereiche.

WISSENSCHAFT

Wissenschaft umfasst eine Vielzahl an wissenschaftlichen Disziplinen, sowohl auf theoretischer Ebene als auch in der praktischen Anwendung. Dabei geht es nicht nur um Naturwissenschaften wie Physik, Chemie und Biologie, sondern auch um Sozialwissenschaften wie Anthropologie oder Ethnologie. Auch die Anwendung der wissenschaftlichen Methode fällt unter diese Disziplin.

Ein Charakter kann Wissenschaft mit …

- … **Konzentration** einsetzen, um ein kompliziertes Experiment durchzuführen oder um jemanden bei komplexen oder experimentellen Prozeduren anzuleiten.

- … **Wagemut** einsetzen, um ohne große Vorbereitung und Untersuchung eine Lösung für ein wissenschaftliches Problem zu finden oder um unter gefährlichen Bedingungen Daten zu erheben oder ein Experiment durchzuführen.

- … **Fitness** einsetzen, um unter Einfluss von Stress, Erschöpfung oder anderen physischen Einschränkungen Daten zu analysieren oder um sich durch die Anwendung von Wissen vor den Folgen von Strahlung oder Umweltphänomenen zu schützen.

- … **Gespür** einsetzen, um von einem Zeugen oder einem Studienobjekt hilfreiche Informationen zu erlangen oder um unter Nutzung unvollständiger Daten zu einer Arbeitshypothese zu kommen.

- … **Ausstrahlung** einsetzen, um komplexe wissenschaftliche Probleme auch für weniger gebildete Personen gut aufzubereiten oder um mit einem anderen Wissenschaftler über die Feinheiten einer Theorie zu diskutieren.

- … **Verstand** einsetzen, um auf Basis vorliegender Informationen zu einer Hypothese zu gelangen oder um an einem unbekannten Problem zu forschen.

MEDIZIN

Medizin beinhaltet das Verständnis der Physis und der mentalen Umstände verschiedenster Lebensformen, inklusive dem Wissen über Krankheiten, Verwundungen, Gebrechen und Behandlungsmethoden derselben.

Ein Charakter kann Medizin mit …

- … **Konzentration** einsetzen, um schwierige Prozeduren wie etwa chirurgische Eingriffe durchzuführen oder um jemand anderen Anweisungen zur medizinischen Behandlung zu geben.

- … **Wagemut** einsetzen, um in Notfällen Erste Hilfe für lebensgefährlich verletzte Patienten zu leisten oder um Angst und Furcht zu widerstehen, wenn es gilt, einen Patienten zu schützen.

- … **Fitness** einsetzen, um Giften und Krankheiten durch Wissen über ihre Wirkung zu widerstehen oder um einen Patienten zu fixieren, ohne ihn dabei zu verletzen.

- … **Gespür** einsetzen, um auf Basis einer reinen Beschreibung der Symptome eine Krankheit oder Verletzung zu diagnostizieren oder um einen traumatisierten Patienten therapeutisch zu betreuen.

- … **Ausstrahlung** einsetzen, um einen unwilligen oder sturen Patienten vom ernst der Lage zu überzeugen oder um auf Basis der Situation eines Patienten andere von einer bestimmten Vorgehensweise zu überzeugen.
- … **Verstand** einsetzen, um auf Basis einer intensiven Untersuchung eine Krankheit zu diagnostizieren oder um eine unbekannte Krankheit, Prozedur oder Behandlungsweise zu erforschen.

FOKUSSE

Disziplinen sind eher breit gefasst, während Fokusse einem Charakter die Spezialisierung auf bestimmte Gebiete ermöglichen. Dies kann tiefergehende Studien oder erlangte Erfahrung symbolisieren. Fokusse sind nicht an eine bestimmte Disziplin gebunden und können daher bei jeder Aufgabe angewendet werden, auf die sie logisch begründet zutreffen – der Fokus Astrophysik kann beispielsweise sowohl für Wissenschafts-Aufgaben (zur Untersuchung eines Phänomens) als auch für Flugkontrolle-Aufgaben (um den Auswirkungen eines gefährlichen Phänomens zu entgehen) genutzt werden.

Hauptfiguren besitzen sechs Fokusse – und Sie können sich gerne eigene Fokusse ausdenken. Jeder Fokus muss enger gefasst sein als die Disziplinen, aber sollte auch nicht so eingeschränkt sein, dass er im Spiel nicht nutzbar ist.

Beispiel-Fokusse sind: Ansteckende Krankheiten, Antike Technologie, Astrophysik, Athletik, Ausdauer, Außenbordeinsatz, Ausweichmanöver, Bodenfahrzeuge, Bodenkampf-Taktiken, Botanik, Chirurgie, Computer, Counseling, Debattieren, Diplomatie, Einschüchtern, Energiesysteme, Empathie, Erfindung, Etikette, Experimentelle Technologie, Fremde Spezies, Fusionsreaktoren, Galaktische Politik, Gefahreninstinkt, Genetik, Geschichte, Guerilla-Taktiken, Haltung, Handphaser, Handwerk, Holo-Programmierung, Improvisation, Impulsantriebe, Infiltration, Inspiration, Kulturwissenschaft, Kunst, Kybernetik, Linguistik, Materialwissenschaft, Mit gutem Beispiel vorangehen, Musik, Nachforschung, Navigation, Notfallmedizin, Observierung, Philosophie, Planetologie, Psychiatrie, Psychologie, Quantenmechanik, Raumphänomene, Raumschiffidentifikation, Raumschiffkampf-Taktiken Recht und Gesetz, Reverse Engineering, Shuttles, Spionage, Sternenflotten-Protokoll, Steuerkontrolle, Subraumkommunikation, Taktische Raumschiffsysteme, Täuschung, Teamdynamik, Tektonik, Theoretische Physik, Tierführung, Toxikologie, Transporter und Replikatoren, Traumachirurgie, Triage, Überlebenstraining, Überzeugen, Unbewaffneter Nahkampf, Verhandlung, Vermessung, Vernehmung, Virologie, Waffentechnik, Warpantriebe, Warpfelddynamik, Widerstandsfähigkeit, Willenskraft, Wirtschaft, Vorsicht, Xenoanthropologie, Xenobiologie

TALENTE

Talente sind zusätzliche Fähigkeiten, die ein Charakter besitzen kann. Sie stellen tiefgreifende Spezialisierungen dar, wie sie an Probleme herangehen sowie sonstige Fähigkeiten. Sie gewähren im Normalfall bei bestimmten Aufgaben oder unter bestimmten Umständen irgendeine Form von Bonus (zusätzliche W20, Bonus-Momentum, die Möglichkeit, andere Disziplinen zu nutzen, etc.).

Viele Talente haben Voraussetzungen, die erfüllt sein müssen, bevor sie gewählt werden können (etwa zu einer Spezies zu gehören oder eine Disziplin auf einem Mindestwert zu haben). Mehr zu Talenten erfahren Sie auf S. 136.

KAPITEL 05.20

DIENSTANTRITT

DIE LEBENSWEG-ERSCHAFFUNG

Die Standardmethode zur Erschaffung eines Charakters in ***Star Trek Adventure*** ist der **Lebensweg**. Dieser besteht aus einer Reihe verschiedener Schritte, die wichtige Ereignisse und Zeiten im Leben des Charakters repräsentieren – und wie diese die Natur des Charakters geprägt und beeinflusst haben.

Der Lebensweg besteht aus sieben Schritten, in denen jeweils aus einer Reihe von Optionen gewählt werden kann (die wiederum die Spielwerte des Charakters bestimmen). Dabei sind die angegebenen Werte kumulativ und während ein Spieler oder eine Spielerin für seinen bzw. ihren Charakter den Lebensweg beschreitet, addiert er oder sie alle erhaltenen Boni auf. So nimmt der Charakter nach und nach Form an.

Auch wenn im Laufe der Lebensweg-Erschaffung Würfeltabellen zur zufälligen Auswahl angeboten werden, können Sie diese problemlos ignorieren und nach eigenem Ermessen festlegen, was Ihrem Charakter im Laufe seines oder ihres Lebens passiert ist. Auf diese Weise steht der Lebensweg nie Ihrer Vorstellung Ihres Charakters im Weg.

LEBENSWEG-ÜBERSICHT

Da der Lebensweg aus vielen Schritten und Entscheidungen besteht, ist eine Übersicht hilfreich, um den Prozess zu begleiten.

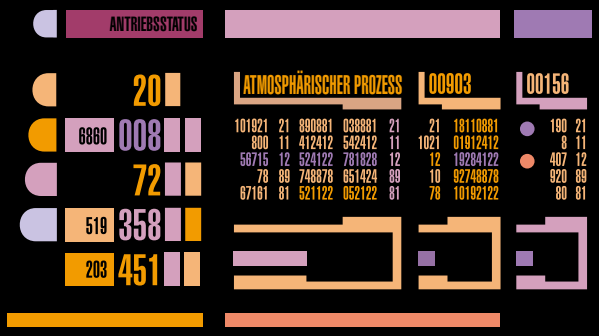
Zu Beginn des Lebensweges hat jeder Charakter einen Wert von 7 in jedem Attribut und einen Wert von 1 in jeder Disziplin. Im Laufe des Lebensweges werden weitere 14 Punkte auf die Attribute und 10 Punkte auf die Disziplinen verteilt.

Weiterhin erhält jeder Charakter im Laufe des Lebensweges mindestens 1 Merkmal (die Spezies), sowie 4 Überzeugungen, 4 Talente und 6 Fokusse.

- **SCHRITT 1:** Wählen Sie die **Spezies** Ihres Charakters. Mögliche Optionen in diesem Buch sind: Andorianer, Bajoraner, Betazoiden, Denobulaner, Menschen, Tellariten, Trill und Vulkanier. Jede Spezies verleiht:
  - ein Spezies-Merkmal.
  - +1 auf drei verschiedene Attribute
  - Zugriff auf Spezies-spezifische Talente
  - ein Talent
- **SCHRITT 2:** Wählen Sie die **Herkunft** Ihres Charakters. Dies legt fest, auf was für einer Welt sie oder er aufgewachsen ist. Jede Herkunft verleiht:
  - eine Überzeugung
  - +1 auf ein Attribut und +1 auf eine Disziplin
- **SCHRITT 3:** Wählen Sie die **Erziehung** Ihres Charakters. Dies legt fest, wovon er oder sie in jungen Jahren am stärksten beeinflusst war, was ihre oder seine Eltern oder Mentoren gemacht haben, oder ähnliches. Jede Erziehung verleiht:
  - +2 auf ein Attribut und +1 auf ein weiteres Attribut
  - +1 auf eine Disziplin
  - ein Fokus
  - ein Talent
- **SCHRITT 4:** Wählen Sie, was für Fächer Ihr Charakter an der Akademie belegt hat und welche **Laufbahn** er oder sie dort eingeschlagen hat – Kommando, Operative oder Wissenschaft. Jede Laufbahn verleiht:
  - eine Überzeugung
  - +2/+1 oder +1/+1/+1 auf zwei bzw. drei Attribute
  - +2 auf eine Disziplin und +1 auf zwei weitere Disziplinen
  - drei Fokusse
  - ein Talent
- **SCHRITT 5:** Wählen Sie, wie lange Ihr Charakter bereits in der Sternenflotte dient. Ist sie oder er jung und unerfahren oder dient schon lange in der Flotte – oder irgendwas dazwischen? Dies verleiht:
  - eine Überzeugung
  - ein Talent
- **SCHRITT 6:** Legen Sie zwei oder mehr **Karriereereignisse** Ihres Charakters fest. Unabhängig von der Anzahl der Ereignisse erhält Ihr Charakter:
  - +2 auf ein Attribut oder je +1 auf zwei verschiedene Attribute
  - +2 auf eine Disziplin oder je +1 auf zwei verschiedene Disziplinen
  - zwei Fokusse
- **SCHRITT 7:** Der **Feinschliff**. Ihr Charakter erhält:
  - Eine Überzeugung
  - +1 auf zwei verschiedene Attribute
  - Passen Sie Attribute und Disziplinen an, die über die jeweiligen Maximalwerte hinausgehen.
  - Notieren Sie abgeleitete Werte (Anstrengung und Zusatzschaden) sowie Name, Rang, Rolle, Abteilung und Startausrüstung Ihres Charakters.

Manche Spieler haben vermutlich schon zu Beginn der Charakterschaffung ein klares Bild ihrer Hauptfigur im Kopf, während andere nur grobe Überlegungen besitzen und sich beim Rest durch die Würfeltabellen inspirieren lassen.

Sollten Sie nun mit der Charaktererschaffung beginnen wollten, sollten Sie einen Charakterbogen zur Hand haben. Dieser kann am Ende des Buches gefunden oder von der Uhrwerk-Website heruntergeladen werden. Sie können natürlich auch ein leeres Blatt Papier nutzen, aber ein Charakterbogen ermöglicht es, die Informationen strukturiert darzustellen. Wir empfehlen, bei der Charaktererschaffung einen Bleistift zu nutzen, da sich im Laufe des Lebensweges Veränderungen an Werten ergeben werden.



SCHRITT 1: SPEZIES

AUSGANGSPUNKT

Alle Charaktere starten mit einem Wert von 7 für jedes Attribut und 1 für jede Disziplin. Diese Werte werden sich im Verlauf der Lebensweg-Erschaffung erhöhen. Ein fertiger Charakter darf keinen Wert über 12 in irgendeinem Attribut aufweisen und nur ein Attribut mit Wert 12 besitzen. Ein Charakter darf außerdem keinen Wert über 5 in irgendeiner Disziplin haben und höchstens eine Disziplin mit Wert 5 besitzen. Während der Charaktererschaffung kann ein Charakter höhere Werte erhalten, dies wird jedoch in *Schritt 7: Feinschliff* korrigiert (Seite 124).

WAHL DER SPEZIES

In diesem Schritt der Lebensweg-Erschaffung dreht sich alles um die Entscheidung, welche Spezies der Charakter haben soll. Mitglieder der Sternenflotte gehören einer Vielzahl von Spezies an – zu viele, um sie alle hier aufzulisten. Weiter unten ist jedoch eine umfangreiche Auswahl aufgeführt. Manche Spezies stehen allerdings nicht in allen Spielepochen zur Verfügung – dies ist jeweils bei den Spezies aufgeführt.

Jede Spezies stellt die folgenden Fähigkeiten zur Verfügung:

- **ATTRIBUTE:** Bei jeder Spezies sind drei Attribute aufgeführt. Addieren Sie +1 zu jedem aufgelisteten Attribut.

- **MERKMAL:** Der Charakter erhält ein einzelnes Merkmal, die ausgewählte Spezies des Charakters. Das Merkmal spiegelt die Eigenheiten, Stärken und Schwächen wider, die für alle Mitglieder dieser Spezies aufgrund ihrer Physiologie, Kultur und gemeinsamen Geschichte gelten. Bei jeder Spezies sind auch einige Beispiele dafür aufgeführt, wie dieses Merkmal bestimmte Situationen beeinflusst. Ein Merkmal kann auch Anlass für die Spielleitung sein, einen Charakter anders von Giften, Krankheiten oder anderen Bedrohungen betroffen sein zu lassen.

- **TALENTE:** Der Charakter erhält ein einzelnes Talent. Dieses kann frei gewählt werden (die entsprechende Liste finden Sie auf S. 136). Weiterhin hat jede Spezies eine kleine Menge spezifischer Talente, passend zu ihrer Physiologie oder Kultur. Charaktere dieser Spezies können diese Talente zusätzlich zu denen auf Seite 136 wählen.

Sie können die Spezies ihrer Charaktere frei auswählen oder können Sie mit Hilfe der unten stehenden Tabelle zufällig bestimmen. Diese hat drei Spalten, eine für jede Spielepoche. Jede zeigt auf, welche Nummer auf einem W20 zu der jeweiligen Spezies gehört. Beachten Sie bitte, dass in der *Enterprise*-Ära die Föderation noch nicht existiert, weshalb nichtmenschliche Charaktere keine Sternenflottenoffiziere sind, sondern Mitglieder einer verbündeten Organisation – ein Andorianer kann beispielsweise der Imperialen Garde angehören, ein Vulkanier dem Vulkanischen Oberkommando.

ÜBERZEUGUNGEN AUSWÄHLEN

Mehrere Abschnitte des Lebensweges erfordern es, dass Spieler *Überzeugungen* für ihre Charaktere auswählen. Das ist manchmal leichter gesagt als getan: Sich auf Aufforderung hin eine passende Phrase auszudenken, ist nicht immer leicht, selbst für sehr kreative Menschen.

Deshalb raten wir dazu, wann immer Sie für einen bestimmten Schritt nicht sofort auf eine Überzeugung kommen, die Erschaffung fortzusetzen und eine Notiz zu machen, dass für diese Stufe zu einem späteren Zeitpunkt eine Überzeugung festgelegt werden muss. Sie können später zurückgehen und die Überzeugung nachtragen, es sogar bis zum Ende der Charaktererschaffung aufschieben, je nachdem, wann Ihnen eine gute Idee kommt.

Sollten Sie auch dann immer noch Probleme haben, sich während der Charaktererschaffung Überzeugungen auszudenken, ist es immer noch möglich, auf die Methode zurückzugreifen, die für die *Erschaffung beim Spiel* (Seite 132) genutzt wird. Überzeugungen können sogar bis zu nach dem Spielbeginn freigelassen werden und werden erst dann ausgefüllt, wenn sie während des Spiels zum ersten Mal benötigt werden.

ZUFALLSTABELLE: SPEZIES

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

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.

ANDORIANER

ALLE SPIELEPOCHEN

Die Andorianer, ein aggressives, leidenschaftliches Volk vom Eismond Andoria, sind seit ihrer Gründung Teil der Vereinten Föderation der Planeten und waren schon in den Jahren zuvor verlässliche Verbündete der Menschen. Ihre blaue Haut, ihr weißes Haar und ihre Antennen verleihen ihnen ein unverwechselbares Erscheinungsbild, und auch wenn die Imperiale Andorianische Garde mit Gründung der Föderation außer Dienst gestellt wurde, unterhalten sie immer noch starke militärische Traditionen und den Brauch eines ritualisierten Ehrenduells, das als *Ushaan* bekannt ist und rasiermesserscharfe, beim Eisbergbau genutzte Werkzeuge verwendet.

Beispielhafte Überzeugung: *Stolzer Sohn/Stolze Tochter Andorias*

- **ATTRIBUTE:** +1 Wagemut, +1 Konzentration, +1 Ausstrahlung
- **MERKMAL:** Andorianer/-in. Dieses Merkmal senkt die Schwierigkeit aller Aufgaben, um extremer Kälte zu widerstehen, oder aller Aufgaben, welche von extrem niedrigen Temperaturen negativ beeinflusst werden. Die Antennen unterstützen bei der Balance und räumlichen Wahrnehmung, während eine verlorene Antenne diese Fähigkeiten hemmt, bis sie nachgewachsen ist. Andorianer haben einen hohen Metabolismus, was unter anderem bedeutet, dass sie schneller ermüden als Menschen. Dies macht sie auch anfälliger für bestimmte Infektionen, vor allem solchen, die durch Verletzungen verursacht werden. Vor Gründung der Föderation hatten Andorianer und Vulkanier zahllose Auseinandersetzungen. Auch wenn diese Probleme von den meisten schon seit langem als der Vergangenheit zugehörig angesehen werden, verstehen sich Andorianer und Vulkanier auch heute nicht immer.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

STOLZ UND EHRENHAFT

VORAUSSETZUNGEN: Andorianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Ihre persönliche Integrität ist unanfechtbar, und Sie werden niemals willentlich ein einmal gemachtes Versprechen brechen. Wann immer Sie eine Aufgabe versuchen, um dem Versuch zu widerstehen, Sie dazu zu bewegen, ein Versprechen zu brechen, Verbündete zu betrügen oder anderweitig unehrenhaft zu handeln, können Sie die Schwierigkeit der Aufgabe um 1 reduzieren.

DAS USHAAN

VORAUSSETZUNGEN: Andorianer/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Sie haben Erfahrung mit dem alten Brauch der Ehrenduelle, die als das *Ushaan* bekannt sind, und Sie haben viel Blut auf dem Eis vergossen. Wenn Sie einen Nahkampfangriff durchführen, oder das Ziel eines solchen Angriffs sind, und Sie einen oder mehrere W20 kaufen, indem Sie Punkte zur Bedrohung hinzufügen, dürfen Sie Ihren Würfelpool für diese Aufgabe neu würfeln. Außerdem sind Sie im Besitz eines *Ushaan-tor*, eines rasiermesserscharfen Eisbergbau-Werkzeugs, das für diese Duelle verwendet wird. Das *Ushaan-tor* ist eine Nahkampfwaffe mit den folgenden Werten: Nahkampf, 2▲ Verheerend 1, Größe 1H.

BAJORANER

NUR IN DER EPOCHE DES NÄCHSTEN JAHRHUNDERTS

Die Bajoraner, ein spirituelles, unbeugsames Volk vom Planeten Bajor, haben nach Jahrzehnten der Besatzung durch die Cardassianische Union viel verloren. Viele Bajoraner wurden während der Besatzungszeit über den Alpha-Quadranten verstreut, während diejenigen, die auf Bajor zurückblieben, im Widerstand kämpften oder in Arbeitslagern unter der cardassianischen Herrschaft schufteten. Zwar endete die Besatzung vor einigen Jahren, die Narben, die sie hinterließ, werden jedoch Generationen benötigen, um zu heilen. Bajor ist kein Mitglied der Föderation, dennoch haben viele in der Diaspora verstreute Bajoraner einen Weg in die Sternenflotte gefunden. Die bajoranische Kultur dreht sich vor allem um ihren starken Glauben an die Propheten – himmlischen Wesen, die seit Jahrtausenden über Bajor wachen. Laut neuerer religiöser Doktrin handelt es sich beim bajoranischen Wurmloch um den Himmelstempel der Propheten.

Beispielhafte Überzeugung: *Vertrauen in die Propheten*

- **ATTRIBUTE:** +1 Konzentration, +1 Wagemut, +1 Gespür
- **MERKMAL:** Bajoraner/-in. Aus offensichtlichen Gründen neigen Bajoraner dazu, eine feindselige Einstellung gegenüber Cardassianern einzunehmen, und lehnen Personen ab, die vor dem Leid des bajoranischen Volkes die Augen verschließen. Auch wenn nicht alle Bajoraner gleichermaßen spirituell oder religiös sind, haben die meisten umfangreiche Kenntnisse über die Propheten und ihren Platz in der bajoranischen Gesellschaft.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

DREHKÖRPERERFAHRUNG

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

Sie haben durch einen Drehkörper eine Vision von den bajoranischen Propheten empfangen. Dieses seltene Erlebnis, auch wenn es anfänglich verwirrend war, hat Ihr Leben und Ihre Sicht auf die Zukunft entscheidend geprägt. Sie erhalten eine zusätzliche Überzeugung, die die Einsichten widerspiegelt, die Sie durch dieses Erlebnis erhalten haben. Wenn diese Überzeugung zum ersten Mal hinterfragt wird, würfeln Sie 1. Wenn ein Effekt geworfen wird, dann ist ein prophezeites Element der Drehkörpererfahrung eingetreten und die Überzeugung wird nicht wie gewöhnlich durchgestrichen.

STARKES PAGH

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

Ihr Glaube an die Propheten ist stark und Sie verlassen sich auf ihre Hilfe, um Notlagen zu überstehen. Wann immer Sie eine Aufgabe ablegen müssen, um sich gegen Zwang oder Einschüchterung zu wehren, können Sie die Schwierigkeit dieser Aufgabe um 1 reduzieren.

BETAZOIDEN

NUR IN DER EPOCHE DES NÄCHSTEN JAHRHUNDERTS

Das friedfertige Volk der Betazoiden kommt von der idyllischen grünen Welt Betazed. Dieser Planet ist ein angesehenes Mitglied der Föderation und seine Bewohner können im gesamten Föderationsraum gefunden werden, einschließlich im Dienste der Sternenflotte. Betazoiden sind nahezu identisch zu Menschen, unterscheiden sich von ihnen aber in einem entscheidenden Punkt: Sie sind natürliche Telepathen und entwickeln während ihrer Jugend empathische Fähigkeiten. Die Ausprägung dieser Fähigkeiten unterscheiden sich von Individuum zu Individuum, resultierten jedoch in einer Kultur, in der Ehrlichkeit und Direktheit fundamentale Prinzipien sind – es ist schwierig, ein Geheimnis zu bewahren, wenn alle Personen um dich herum Gedanken lesen können.

Beispielhafte Überzeugung: *Mitgefühl durch Verständnis*

- **ATTRIBUTE:** +1 Gespür, +1 Ausstrahlung, +1 Verstand
- **MERKMAL:** Betazoide/-in. Alle Betazoiden sind zumindest zu einem gewissen Grad telepathisch, und auch dann sehr feinfühlig für andere Wesen um sich herum, wenn sie ihre Fähigkeiten nicht aktiv einsetzen. Sie sind aber auch anfällig für telepathische Störungen und psychische Angriffe. Aufgrund ihrer offenen Kultur und Fähigkeit, Gedanken und Gefühle zu lesen, haben sie eine nur geringe Vertrautheit mit Lügen und Täuschung. Da sie sensibel auf die Gedanken anderer Lebewesen reagieren, neigen sie dazu, sich in der Nähe von Tieren nicht wohlzufühlen, da sie sich darum sorgen, sich im Verstand einer wilden Kreatur zu verlieren.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente. Ein betazoidischer Charakter muss eines dieser Talente zu irgendeinem Punkt während der Charaktererschaffung wählen, als Repräsentation des telepathischen Erbes. Charaktere, die nur zum Teil betazoidischer Herkunft sind, dürfen das Talent Telepath nicht wählen.

EMPATH

VORAUSSETZUNGEN: Betazoide/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Sie können die Gefühle der meisten Lebewesen in Ihrer Nähe spüren und telepathisch mit anderen Empathen und Telepathen kommunizieren, ebenso mit allen Personen, mit denen Sie eine besondere Vertrautheit verbindet. Sie können nicht einfach die Entscheidung treffen, die Emotionen von Wesen in Ihrer Nähe nicht zu spüren, es sei denn, diese besitzen eine Resistenz gegen Telepathie. Es kann Mühe und eine Aufgabe erfordern, um die Gefühle eines bestimmten Individuums aus einer Menge herauszupicken, oder die Emotionen von Wesen in Ihrer Nähe auszublenden. Die Schwierigkeit solcher Aufgaben ist erhöht, wenn die Situation besonders stressig ist, wenn sehr viele Wesen anwesend sind, das Ziel eine Resistenz gegen Telepathie besitzt, oder andere Störungen vorliegen.

TELEPATH

VORAUSSETZUNGEN: Betazoide/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Sie können die oberflächlichen Gedanken und Gefühle der meisten Lebewesen in Ihrer Nähe spüren und telepathisch mit anderen Empathen und Telepathen kommunizieren, ebenso mit allen Personen, mit denen Sie eine besondere Vertrautheit verbindet. Oberflächliche Gedanken umfasst alles, was eine Kreatur in genau diesem Moment denkt. Sie können nicht einfach die Entscheidung treffen, die Emotionen oder oberflächlichen Gedanken von Wesen in Ihrer Nähe nicht zu spüren, es sei denn, diese besitzen eine Resistenz gegen Telepathie. Es kann Mühe und eine Aufgabe erfordern, um die Gefühle oder Gedanken eines bestimmten Individuums aus einer Menge herauszupicken, innerhalb des Verstandes eines Wesens nach bestimmten Gedanken oder Erinnerungen zu suchen, oder die Emotionen und Gedanken von Wesen in Ihrer Nähe auszublenden. Unfreiwillige Ziele können mit einer Vergleichenden Aufgabe Widerstand leisten.

DENOBULANER

ALLE SPIELEPOCHEN

Denobulaner stammen vom Planeten Denobula und sind ein aufgeschlossenes, wissbegieriges Volk, das seit den 2130er Jahren mit den Menschen verbündet ist. Auch wenn Denobula nicht zu den Begründern der Föderation zählt, schlossen sich ihr die Denobulaner nur wenig später an. Denobulaner sind gesellige Personen mit markanten, ausdrucksstarken Zügen, die es gewohnt sind, in beengten Lebensräumen zu leben, und deren erweiterte Familiengruppen groß und komplex sind – Denobulaner können mehrere Ehepartner haben, die alle wiederum mehrere eigene Partner haben, mit Dutzenden von Kindern innerhalb dieser Gemeinschaft. Ihre Kultur ist von Neugierde, Aufmerksamkeit und einem Interesse für eine Vielzahl von Philosophien geprägt. Ihre akademische Geisteshaltung, ihre Großfamilien und ihre gesellige Natur sorgen aber meist dafür, dass sich eher wenige von ihnen besonders weit von Denobula entfernen.

Beispielhafte Überzeugung: *Gemeinsam sind wir stark*

- **ATTRIBUTE:** +1 Fitness, +1 Gespür, +1 Verstand
- **MERKMAL:** Denobulaner/-in. Denobulaner besitzen ein robustes Immunsystem, reagieren aber sehr empfindlich auf verschiedenste Arten von Strahlungsvergiftungen. Sie sind natürliche Kletterer und erklimmen glatte Wände wie irdische Echsen. Denobulaner benötigen keinen Schlaf, müssen allerdings für mehrere Tage pro Jahr Winterschlaf halten und sind stark desorientiert, wenn sie während dieser Zeit gestört werden.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

KULTURELLE ANPASSUNGSFÄHIGKEIT

VORAUSSETZUNGEN: Denobulaner/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Ihr Volk ist freundlich, geduldig und neugierig, und Sie sind ein Paradebeispiel für diese Angewohnheiten. Sie fühlen sich wohl, wenn Sie auf neue Kulturen treffen, und passen sich ungewohnten sozialen Strukturen leicht an. Wenn Sie eine Aufgabe absolvieren, um etwas über eine unvertraute Kultur zu lernen, sich korrekt zu verhalten oder wenn Sie auf Mitglieder einer solchen Kultur treffen, dann können Sie die Schwierigkeit um 1 reduzieren.

ELTERNFIGUR

VORAUSSETZUNGEN: Denobulaner/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Sie haben eine große Familie, mit vielen Kindern, Nichten und Neffen und haben gelernt, wie man, falls nötig, sogar die chaotischste und aufsässigste Gruppe koordiniert. Wenn Sie eine Aufgabe absolvieren oder dabei unterstützen, und zwei oder mehr Charaktere an der Aufgabe beteiligt sind, dann darf die erste Komplikation, die bei der Aufgabe erzeugt wird – entweder von dem Charakter, der die Aufgabe versucht, oder einem Unterstützer – ignoriert werden.

MENSCHEN

ALLE SPIELEPOCHEN

Die Menschen vom Planeten Erde im Sol-System sind eine unverwüstliche, vielfältige und anpassungsfähige Spezies, die sich in weniger als einem Jahrhundert von verfeindeten, miteinander Krieg führenden Nationen am Rande der gegenseitigen Vernichtung zu einer vereinigten, friedlichen Gesellschaft entwickelte. Den Menschen gelang es auch, innerhalb nur eines Jahrhunderts nach Entwicklung der interstellaren Raumfahrt, Allianzen zwischen einstigen Feinden zu schmieden. Die Erde ist Mitbegründer und bedeutendes Mitglied der Vereinten Föderation der Planeten, und viele ihrer Institutionen sind auf der Erde zu finden. Die Menschen – getrieben sowohl von starken Emotionen als auch behutsamer Vernunft – demonstrieren oftmals eine große Gegensätzlichkeit in ihrem Wesen und auch wenn sie ihre kriegerische und zerstrittene Vergangenheit größtenteils hinter sich gelassen haben, ist ihr Drang und ihre Fähigkeit zur Aggression ein ebenso wichtiger Bestandteil ihrer Erfolgsgeschichte wie ihre Neugierde und ihr analytischer Verstand.

Beispielhafte Überzeugung: *Forscherdrang*

- **ATTRIBUTE:** Anstelle der üblichen Attributoptionen können Sie drei Attribute auswählen und diese jeweils um +1 erhöhen
- **MERKMAL:** Mensch. Menschen sind anpassungsfähig und unverwüstlich, und ihre Entschlossenheit und ihr Ehrgeiz erlauben es ihnen oftmals, großen Strapazen zu widerstehen und selbst im Angesicht großer Widrigkeiten den Erfolg davon zu tragen. Menschen können aber auch waghalsig und stur sein, irrational und unberechenbar.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

STANDHAFT

VORAUSSETZUNGEN: Mensch, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Sie sind unerschütterlich und nicht bereit, Widrigkeiten nachzugeben. Ihre maximale Anstrengung ist um 3 Punkte erhöht.

ENTDECKERGEIST

VORAUSSETZUNGEN: Mensch, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Sie haben den Drang, das Temperament und den Mut, um ins Unbekannte aufzubrechen. Sie dürfen einen Punkt Entschlossenheit ausgeben, um drei Punkte zum Momentumvorrat hinzuzufügen.
Die normalen Voraussetzungen für das Ausgeben von Entschlossenheit sind dabei immer noch gültig.

TELLARITEN

ALLE SPIELEPOCHEN

Die stämmigen, stark behaarten Tellariten stammen von Tellar Prime, einem gemäßigten Planeten im Alpha-Quadranten. Ihre Kultur ist bekannt für ihren barschen Umgang mit anderen, ihre Streitlust, ihren sturen Stolz, hitziges Gemüt und geringe Geduld. Dies ist allerdings eine nur oberflächliche Charakterisierung: Auch wenn Tellariten streitlustig sind, hat dies ihren Ursprung in intellektueller Ehrlichkeit und rigoroser Skepsis. Für Tellariten ist keine Idee, kein Konzept und keine Person von Anfechtungen und Analysen ausgenommen und jeder Einfall, der nicht gründlicher Prüfung standhält, ist wertlos. Tellariten genießen Debatten und neigen dazu, einander mit Kritik, Beschwerden und sogar Beleidigungen zu grüßen. Wem es nicht gelingt, ebenso zu antworten, wird als schwach angesehen, da es auf Charakterschwäche und die Unwilligkeit, sich mit Fehlern zu befassen, hindeutet.

Beispielhafte Überzeugung: *Alle Ideen müssen einer genauen Überprüfung statthalten*

- **ATTRIBUTE:** +1 Konzentration, +1 Fitness, +1 Gespür
- **MERKMAL:** Tellarit/-in. Tellariten haben einen ausgeprägten Geruchssinn und eine hohe Toleranzschwelle für viele geläufige Drogen, Toxine und Rauschmittel (Tellariten werden durch Alkohol nicht betrunken, nur lebhafter). Sie verfügen auch über einen hervorragenden Sehsinn und eine genauere Wahrnehmung von Entfernungen, Tiefe und Dimensionen als Menschen.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

GRÜNDLICHE KONTROLLE

VORAUSSETZUNGEN: Tellarit/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Sie haben ein Talent dafür, Schwachstellen in Argumenten, Theorien und Maschinen zu finden, um Informationen aus ihnen zu gewinnen und daraus zu lernen, wie diese auf Druck gegen verwundbare Stellen reagieren. Wenn Ihnen eine Aufgabe gelingt, die Konzentration oder Gespür verwendet, erhalten Sie einen Punkt Bonus-Momentum, der nur für den Sofortigen Momentum-Einsatz Informationen erlangen verwendet werden darf.

UNBEUGSAM

VORAUSSETZUNGEN: Tellarit/in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Sie verfügen über große körperliche Widerstandsfähigkeit und mentale Stärke und sind nur schwer unterzukriegen. Sie reduzieren die Kosten, um von dem Schadenseffekt Niederwerfen nicht niedergeworfen zu werden, um 1, bis zu einem Minimum von 0, und erhalten +1 Widerstand gegen alle nicht-tödlichen Angriffe.

TRILL

NUR IN DEN SPIELEPOCHEN DER ORIGINALSERIE UND DES NÄCHSTEN JAHRHUNDERTS

Die Spezies der Trill, die von dem gleichnamigen Planeten stammt, ist nahezu identisch mit Menschen, abgesehen von den Flecken, die zu beiden Seiten ihres Körpers von Kopf bis Fuß entlanglaufen. Dieser oberflächliche Unterschied verbirgt eine erhebliche Besonderheit – die Fähigkeit der Trill, sich mit einem als Symbiont bekannten symbiotischen Organismus zu verbinden, wobei ein eigenständiges Wesen aus zwei individuellen Kreaturen entsteht. Der Symbiont lebt für viele Jahrhunderte und wird dabei mit aufeinander folgenden Wirten vereinigt, wobei er die Erinnerungen und das Wissen vorheriger Wirte in eine neue Vereinigung mitnimmt. Dieser Umstand ist außerhalb von Trill nicht sonderlich gut bekannt, auch wenn es kein Geheimnis ist – es wird einfach nicht ausgiebig diskutiert und die Zahl vereinigter Trill ist relativ klein. Die Trill sind seit mehr als einem Jahrhundert Teil der Föderation und viele Trill haben geachtete Rollen in der Föderation ausgeübt. Die Trill neigen dazu, sich vor allem auf intellektuelle Aktivitäten zu konzentrieren, da Lernen und das Erringen von Weisheit von den Symbionten sehr geschätzt werden.

Beispielhafte Überzeugung: *Vier Lebenszeiten voller Abenteuer*

- **ATTRIBUTE:** +1 Konzentration, +1 Ausstrahlung, +1 Verstand
- **MERKMAL:** Trill. Trill besitzen als Nebenprodukt ihres Potentials, vereinigt zu werden, eine hohe Widerstandskraft gegen Parasiten. Vereinigte Trill sind sogar vollständig immun gegen parasitische Infektionen. Sie neigen jedoch dazu, starke allergische Reaktionen auf Insektenbisse und andere Formen von Giften zu entwickeln, die ihre Neurochemie stören können, vor allem, wenn sie vereinigt sind. Da viele Details der Trill-Physiologie – insbesondere in Bezug auf die Symbiose – nicht weithin bekannt sind, kann dies zu medizinischen Komplikationen führen.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

EHEMALIGER KANDIDAT

VORAUSSETZUNGEN: Trill, darf nur während der Charaktererschaffung gewählt werden.

Sie sind dem Kandidatenprogramm in der Hoffnung beigetreten, von der Symbiosekommission für eine Vereinigung ausgewählt zu werden. Da es sehr viel mehr Kandidaten als Symbionten gibt, waren Sie einer von vielen, die abgelehnt wurden, doch die Qualitäten eines gescheiterten Kandidaten sind für die Sternenflotte immer noch hoch genug, um Sie zu rekrutieren. Wann immer Sie eine Aufgabe mit Konzentration oder Verstand versuchen und Entschlossenheit ausgeben, um einen Bonus-W20 für diese Aufgabe zu kaufen, dürfen Sie Ihren Würfelpool erneut würfeln. *Ehemaliger Kandidat* kann nicht ausgewählt werden, wenn der Charakter das Talent *Vereinigt* besitzt – die beiden schließen einander aus.

VEREINIGT

VORAUSSETZUNGEN: Trill, erfordert Erlaubnis der Spielleitung, um das Talent nach Charaktererschaffung auszuwählen.

Sie haben einen Symbionten, mit mehreren Lebenszeiten voller Erinnerungen, auf die Sie zurückgreifen können. Einmal pro Mission dürfen Sie erklären, dass ein früherer Wirt Expertise in einer relevanten Fähigkeit oder einem Wissensgebiet hatte. Sie erhalten einen einzelnen Fokus für den Rest der Szene, während Sie auf diese Erinnerungen zurückgreifen. Außerdem erhalten Sie ein Merkmal mit dem Namen des Symbionten. Dieser steht für die Vorteile der Vereinigung, die Fähigkeit, bestimmte Riten und Rituale zur Erweckung der Erinnerungen einstiger Wirte vorzunehmen, sowie für durch die Verbindung auftretende potenzielle Nachteile. *Vereinigt* kann nicht ausgewählt werden, wenn der Charakter das Talent *Ehemaliger Kandidat* besitzt – die beiden schließen einander aus.

VULKANIER

ALLE SPIELEPOCHEN

Die Vulkanier sind ein stoisches, rationales Volk. Weithin als emotionslos betrachtet, fühlen die Vulkanier tatsächlich sogar sehr innig und intensiv, und das zu ihrem eigenen Nachteil. Ihr Gleichmut entstammt einer Kultur der Logik und Selbstdisziplin, in der Emotionen analysiert und seziert werden, um sie ihrer Macht zu berauben, sodass sie das Individuum weder überwältigen noch kontrollieren können. Vulkanier schätzen Wissenschaft und Vernunft, ihr Leben ist aber nicht nur der Logik gewidmet – sie haben auch eine zutiefst philosophische Seite, in der Kunst und Musik ebenso bedeutend sind wie Logik. Sie sind auch ein äußerst privates Volk, das viele Aspekte ihrer Kultur – wie zum Beispiel die Riten des Pon Farr – nicht mit Außenseitern diskutiert.

Beispielhafte Überzeugung: *Das Wohl der Vielen wiegt schwerer als das Wohl Weniger, oder gar des Einzelnen*

- **ATTRIBUTE:** +1 Konzentration, +1 Fitness, +1 Verstand
- **MERKMAL:** Vulkanier/-in. Aufgrund der harschen, trockenen Welt mit hoher Schwerkraft, von der sie stammen, besitzen Vulkanier eine natürliche Resistenz gegen extreme Hitze und Dehydrierung. Sie sind auch außergewöhnlich stark, mit scharfen Ohren und ausgeprägtem Geruchssinn. Sie sind zudem telepathisch, auch wenn es Übung benötigt, um diese Fähigkeiten auszubilden, und erlernen von Kindesbeinen an mentale Disziplin sowie emotionale Kontrolle. Diese Kontrolle aufrechtzuerhalten erfordert jedoch regelmäßige Meditation. Ihr kontrolliertes Wesen sowie ihr Wunsch nach Privatsphäre können dazu führen, dass sie sich von anderen distanzieren, und dies kann wiederum Interaktionen mit ihnen unbehaglich machen.
- **TALENTE:** Der Charakter erhält Zugriff auf die folgenden Talente:

KOLINAHR

VORAUSSETZUNGEN: Vulkanier/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Sie haben die rituelle Reise unternommen, die nötig ist, um alle Emotionen zu eliminieren. Sie können die Schwierigkeit aller Aufgaben, um Zwängen, psychischen Angriffen, Schmerz und anderen mentalen Angriffen zu widerstehen, um 2 reduzieren.

GEDANKENVERSCHMELZUNG

VORAUSSETZUNGEN: Vulkanier/-in.
Sie haben das notwendige Training in den telepathischen Techniken durchlaufen, die die Verschmelzung Ihres Verstandes mit dem eines anderen Wesens durch physischen Kontakt erlauben. Dies erfordert immer eine Aufgabe mit einer Schwierigkeit von mindestens 1, gegen die unwillige Ziele mit einer Vergleichenden Aufgabe Widerstand leisten können. Bei Erfolg verbinden Sie Ihren Verstand mit dem anderen Wesen und teilen mit diesem Gedanken und Erinnerungen. Momentum kann ausgegeben werden, um weitere Informationen zu erhalten, oder für einen tiefergehenden telepathischen Austausch. Diese Verbindung geht in beide Richtungen und es handelt sich für Sie dabei um einen ermüdenden und potenziell gefährlichen Prozess. Komplikationen können zu Schmerzen führen, zu Desorientierung, zu anhaltenden emotionalen Problemen oder Verhaltensstörungen.

NERVENGRIFF

VORAUSSETZUNGEN: Vulkanier/-in, oder Erlaubnis der Spielleitung.
Sie haben zahlreiche Techniken zur Stimulation und Kontrolle von Nervenimpulsen gelernt – in ihrer Gesamtheit Neuropressur genannt. Manche Anwendungen von Neuropressur können verwendet werden, um Angreifer rasch und nicht-tödlich auszuschalten. Der Nervengriff gilt als Nahkampfwaffe mit 1, Größe 1H und den Qualitäten Intensiv und Nicht-tödlich. Sie dürfen Wissenschaft oder Medizin anstelle von Sicherheit nutzen, wenn Sie mit dem Nervengriff angreifen, und dürfen den Schaden um Ihre Wissenschafts- oder Medizin-Disziplin erhöhen anstelle von Sicherheit.

UNGEWÖHNLICHE ODER EINZIGARTIGE CHARAKTERE

Die Sternenflottenakademie zieht Anwärter von vielen Welten an, darunter auch solche, die nicht Teil der Vereinten Föderation der Planeten sind. Mit einer passenden Empfehlung darf jeder um Aufnahme ersuchen, auch wenn immer noch dieselben herausfordernden Zulassungsprüfungen absolviert werden müssen, die dafür sorgen sollen, dass nur die Besten der Besten Sternenflottenoffiziere werden. Die Präsenz von Individuen wie Lieutenant Commander Worf und Data an Bord der *U.S.S. Enterprise* beweisen den Wert dieser Vorgehensweise, und viele Akademieabgänger hatten einen Kommilitonen, der nicht von einer Föderationswelt stammte.

Sofern die Spielleitung es gestattet, dürfen Spieler jede Spezies verkörpern und sogar eigene, einzigartige Spezies erfinden, die in *Star Trek* noch nicht zu sehen waren. Das erfordert etwas mehr Arbeit, das Resultat kann es am Ende aber wert sein. Der Spieler bzw. die Spielerin und die Spielleitung sollten sich über die Eigenarten der gewünschten Spezies abstimmen, eine gewisse Idee darüber haben, wozu diese Spezies fähig ist, wie ihre Kultur aussieht und so fort, und auch festlegen, warum dieser Charakter Interesse daran hat, der Sternenflotte beizutreten. Dies bildet dann die Grundlage dafür, wie das Merkmal dieser Spezies im Spiel verwendet wird, für Plotaufhänger und andere Ideen, die im weiteren Spielverlauf erforscht werden können. Die Spielleitung sollte auch drei Attribute festlegen, von denen jedes einen Bonus von +1 erhält. Die Spielleitung kann außerdem ein oder zwei einzigartige Talente erfinden, die die besonderen Facetten der Kultur dieser Spezies widerspiegeln, dies ist aber nicht zwingend notwendig.

Unterstützung dabei, wie neue Spezies oder einzigartige Charaktere erschaffen werden können, wird in *Kapitel 10: Spielleitung* genauer beschrieben (Seite 271).

Beispiel: *Tanja erschafft einen Charakter mit der Lebensweg-Methode. Als Erstes bestimmt sie die Spezies des Charakters. Das Spiel findet in der Ära von* Star Trek: Das nächste Jahrhundert *statt, sodass ihr alle Spezies zur Verfügung stehen. Sie entscheidet sich, diese auszuwürfeln und zu schauen, ob ihr dabei Ideen kommen. Tanja würfelt eine 18, das Ergebnis ist also ein Trill-Charakter. Sie sieht Potential darin und bleibt dabei. Sie wählt außerdem das für Trill verfügbare Talent „Vereinigt". Tanja entscheidet sich, dass ihr Charakter mit dem Etahn-Symbionten vereinigt ist, und ergänzt dementsprechend das Merkmal „Etahn-Symbiont". Das verleiht dem Charakter das Spezies-Merkmal „Trill" und bedeutet, dass der Charakter nun über die folgenden Attribute verfügt: Konzentration 8, Wagemut 7, Fitness 7, Gespür 7, Ausstrahlung 8, Verstand 8.*

SCHRITT 2: HERKUNFT

Unabhängig von ihrer Spezies stammen Sternenflottenoffiziere von vielen verschiedenen Orten auf unzähligen Welten. Während beispielsweise viele Menschen von der Erde stammen, gibt es doch auch unzählige, die auf Koloniewelten im ganzen Föderationsraum, auf Sternenbasen oder auf Raumschiffen geboren wurden.

Die Herkunft eines Charakters verleiht eine Überzeugung, einen Punkt in einem Attribut sowie einen Punkt in einer Disziplin.

Sie können die Herkunft Ihres Charakters frei wählen oder mit einem W6 auf die untenstehende Tabelle würfeln.

ZUFÄLLIGE HERKUNFT

W6	HERKUNFT
1	Heimatwelt
2	Geschäftige Kolonie
3	Isolierte Kolonie
4	Grenzwelt
5	Sternenbasis oder Raumschiff
6	Welt einer anderen Spezies

1. HEIMATWELT

Der Charakter stammt von der Heimatwelt seiner oder ihrer Zivilisation und ist umgeben von dem kulturellen sowie spirituellen Erbe seines oder ihres Volkes aufgewachsen. Heimatwelten spiegeln oft die Ideale ihres Volkes wider und sind äußerst utopisch und idyllisch. Sie sind Horte der Tradition und sind die Zentren des wirtschaftlichen und politischen Lebens ihrer Zivilisation.

ÜBERZEUGUNG: Wählen Sie eine Überzeugung für Ihren Charakter. Diese sollte seine oder ihre Herkunft und die Kultur, in der er oder sie aufgewachsen ist, widerspiegeln. Dies ist eine gute Gelegenheit, sich darüber Gedanken zu machen, wie der Charakter seine oder ihre eigene Kultur sieht und wie er oder sie zu den Philosophien und Traditionen der Vorfahren steht.

ATTRIBUT: Wählen Sie eines der Attribute aus, auf das die Spezies Ihres Charakters einen Bonus erhält; erhöhen Sie dieses um +1.

DISZIPLIN: Wählen Sie eine der folgenden Disziplinen aus und erhöhen Sie diese um +1: Kommando, Sicherheit oder Wissenschaft

2. GESCHÄFTIGE KOLONIE

Der Charakter stammt von einer der älteren oder reichsten Kolonien seines oder ihres Volkes, etwa eine der anderen Welten im Heimatsystem (wie Luna oder Mars für Menschen) oder eine der ersten gegründeten Kolonien nach Entwicklung des interstellaren Raumflugs. Diese Kolonien haben sich oft eine gewisse Unabhängigkeit bewahrt, haben sich mit wenig direkter Hilfe von der Heimatwelt entwickelt und ziehen Stolz daraus, als erste eine neue Welt gezähmt zu haben.

ÜBERZEUGUNG: Wählen Sie eine Überzeugung für Ihren Charakter. Diese sollte seine oder ihre Herkunft und die Kultur, in der er oder sie aufgewachsen ist, widerspiegeln. Dies ist ein gute Gelegenheit, sich darüber Gedanken zu machen, wie der Charakter seine oder ihre eigene Kultur sieht und wie er oder sie zu den Philosophien und Traditionen der Vorfahren steht.

ATTRIBUT: Wählen Sie eines der folgenden Attribute aus und erhöhen Sie dieses um +1: Wagemut oder Ausstrahlung

KULTUR ODER MONOKULTUR?

Die Spezies in *Star Trek* werden oft als kulturell sehr einheitlich beschrieben, während die Menschen, die wir in den Serien und Filmen sehen, durchaus starke kulturelle Unterschiede aufweisen. Außer aus Gründen der Bequemlichkeit im Storytelling gibt es hierfür keine Gründe; auch bei Vulkaniern, Andorianern und anderen gibt es Raum für abweichende Kulturen und Subkulturen, auch wenn diese für Außenseiter vielleicht nicht sofort zu erkennen sind. Dennoch wird eine gewisse kulturelle Einheitlichkeit immer bestehen, werden doch all diese Spezies von vereinten Planetenregierungen geführt. Viele der alten trennenden Unterschiede zwischen Kulturen sind ein Ding der Vergangenheit.

Dasselbe gilt für Ethnizität und das Konzept verschiedener Rassen. Unterschiede in Physiognomie, Hautfarbe und so weiter können bei allen Spezies gefunden werden, oft aufgrund evolutionärer Anpassung an bestimmte Klimazonen der jeweiligen Heimatwelt. Bajoraner, Betazoiden, Denobulaner, Tellariten, Trill und Vulkanier weisen alle eine genauso breite Palette an Hautfarben, Haartypen und ähnlichen Variationen auf wie Menschen. Andorianer wiederum haben ihre eigenen Unterschiede in der Form ihrer Fühler, den Farbtönen ihrer Haut (Blau- und Grautöne), ihrem Haar, ihren Augen und so weiter.

DISZIPLIN: Wählen Sie eine der folgenden Disziplinen aus und erhöhen Sie diese um +1: Kommando, Sicherheit oder Wissenschaft

3. ISOLIERTE KOLONIE

Der Charakter stammt aus einer abgelegenen Kolonie, die wenig Kontakt zur breiteren galaktischen Gesellschaft hat. Welten wie der vulkanische Klosterplanet P'Jem machen sich die weite Entfernung zwischen den Sternensystemen zunutze, um in Abgeschiedenheit und Isolation über die Welt zu sinnieren, während andere isolierte Welten aus wissenschaftlichen Gründen von Forschungsteams besiedelt wurden. Auf all diesen Welten tendieren die Bewohner dazu, Lernen und Introspektive in den Fokus zu setzen.

ÜBERZEUGUNG: Wählen Sie eine Überzeugung für Ihren Charakter. Diese sollte seine oder ihre Herkunft und die Kultur, in der er oder sie aufgewachsen ist, widerspiegeln. Dies ist eine gute Gelegenheit, sich darüber Gedanken zu machen, wie der Charakter seine oder ihre eigene Kultur sieht und wie er oder sie zu den Philosophien und Traditionen der Vorfahren steht.

ATTRIBUT: Wählen Sie eines der folgenden Attribute aus und erhöhen Sie dieses um +1: Gespür oder Verstand

DISZIPLIN: Wählen Sie eine der folgenden Disziplinen aus und erhöhen Sie diese um +1: Technik, Wissenschaft oder Medizin

4. GRENZWELT

Der Charakter stammt von einer Kolonie am Rande des bekannten Raums oder im Grenzgebiet der Föderation (oder seines oder ihres Heimatreiches). Bewohner von Grenzwelten sind oft abgehärtet und entschlossen bis hin zur Sturheit. Sie sind auf alle Gefahren, die ihre oft ungezähmten Heimatwelten bieten, bestens vorbereitet.

ÜBERZEUGUNG: Wählen Sie eine Überzeugung für Ihren Charakter. Diese sollte seine oder ihre Herkunft und die Kultur, in der er oder sie aufgewachsen ist, widerspiegeln. Dies ist eine gute Gelegenheit, sich darüber Gedanken zu machen, wie der Charakter seine oder ihre eigene Kultur sieht und wie er oder sie zu den Philosophien und Traditionen der Vorfahren steht.

INTERNES MEMO

... Und jenen Populisten, die versuchen, unsere Autorität zu untergraben, indem sie diese trügerischen Studien als Tatsachen bezeichnen, sage ich, dass sie nur die kürzliche Vereinigung des Dax-Symbionten mit Joran Belar als eindeutige Warnung betrachten müssen.

Ich persönlich glaube, dass die Kommission in der Tat viel zu optimistisch ist, wenn wir sagen, dass 0,1 Prozent unserer Bevölkerung mit einem Symbionten vereint werden kann. Einer von tausend Trill kann sich mit einem Symbionten vereinigen, aber diese Zahl steht nur für ihre rohe, genetische Eignung als potenzieller Wirt.

Auf der Suche nach einem umfassenderen Verständnis der Beziehung zwischen unseren beiden Stoffwechseln haben Trill-Wissenschaftler und –Mediziner im Laufe der Jahre dieser Kommission umfassende und erschöpfende Studien vorgelegt, die darauf hindeuten, dass nach Berücksichtigung des strengen Überprüfungs- und Ausbildungsprozesses der Symbiosekommission und mit Sicht auf Faktoren wie mentalem Zustand, Persönlichkeit und beabsichtigtem Karrierepfad die tatsächliche Zahl der Trill, die sich erfolgreich vereinigen ließen, viel näher bei einem von zehntausend und nicht bei einem von tausend liegt.

Auch hier braucht man nur bis zu Joran Dax zu schauen, um den Schaden zu erkennen, der dem Symbionten und all seinen zukünftigen Wirten zugefügt werden kann. Sollten die hohen Standards für unsere Kandidaten auch nur um einen Bruchteil sinken, übersteigt der katastrophale Schaden für unsere Gesellschaft, unsere Bürger und unseren Planeten unsere kühnsten Vorstellungen.

–Internes Memo nur für den Dienstgebrauch, verfasst von Loreli Bhar, Beraterin der Trill-Symbiosekommission, 2286

ATTRIBUT: Wählen Sie eines der folgenden Attribute aus und erhöhen Sie dieses um +1: Konzentration oder Fitness

DISZIPLIN: Wählen Sie eine der folgenden Disziplinen aus und erhöhen Sie diese um +1: Flugkontrolle, Sicherheit oder Medizin

BEISPIEL-ÜBERZEUGUNGEN

- Ein Raumschiff ist Heimat, seine Crew Familie
- Gemeinsam ist man weniger allein
- Ein gesunder Geist in einem gesunden Körper
- Wenn‘s sein muss, mit Gewalt
- Gefühle in einer Krise machen alles nur noch schlimmer
- Geborener Ingenieur

5. STERNENBASIS ODER RAUMSCHIFF

Der Charakter ist im Weltraum aufgewachsen, entweder an Bord eines Raumschiffs oder auf einer Sternenbasis. Während er oder sie nicht unbedingt auf einem Sternenflottenschiff aufgewachsen ist (nur wenige Schiffe haben Familien an Bord), gibt es doch viele Frachter, Transportschiffe und andere zivile Raumschiffe, die von ganzen Familien betrieben werden und auf denen verschiedene Generationen Seite an Seite leben und arbeiten. Viele Sternenflottenoffiziere nehmen hingegen Posten auf Sternenbasen an, wenn sie Kinder kriegen. Wer im Weltraum aufwächst, für den geht das Leben an Bord von Schiffen ins Blut über und oft lernen solche Kinder schon früh, ein Shuttle zu fliegen oder den Wert der Kommandokette.

ÜBERZEUGUNG: Wählen Sie eine Überzeugung für Ihren Charakter. Diese sollte seine oder ihre Herkunft und die Kultur, in der er oder sie aufgewachsen ist, widerspiegeln. Dies ist eine gute Gelegenheit, sich darüber Gedanken zu machen, wie der Charakter seine oder ihre eigene Kultur sieht und wie er oder sie zu den Philosophien und Traditionen der Vorfahren steht.

ATTRIBUT: Wählen Sie eines der folgenden Attribute aus und erhöhen Sie dieses um +1: Konzentration oder Gespür

DISZIPLIN: Wählen Sie eine der folgenden Disziplinen aus und erhöhen Sie diese um +1: Kommando, Flugkontrolle oder Technik

6. WELT EINER ANDEREN SPEZIES

Der Charakter ist unter Angehörigen einer anderen Spezies aufgewachsen. Er oder sie mag in einer Enklave seiner oder ihrer eigenen Spezies aufgewachsen sein oder aber als Waisenkind nach irgendeiner Art von Katastrophe von der fremden Spezies aufgezogen worden sein. Unabhängig von der Situation hat der Charakter eine ganz eigene Sichtweise auf seine oder ihre eigene Spezies und auf jene, die ihn oder sie aufgezogen hat.

ÜBERZEUGUNG: Wählen Sie eine Überzeugung für Ihren Charakter. Diese sollte seine oder ihre Herkunft und die Kultur, in der er oder sie aufgewachsen ist, widerspiegeln. Dies ist eine gute Gelegenheit, sich darüber Gedanken zu machen, wie der Charakter seine oder ihre eigene Kultur sieht und wie er oder sie zu den Philosophien und Traditionen der Vorfahren steht.

ATTRIBUT: Wählen Sie eine andere Spezies aus Schritt 1 aus (oder würfeln Sie diese aus) und wählen Sie eines der Attribute aus, auf das die Spezies einen Bonus erhält; erhöhen Sie dieses um +1.

DISZIPLIN: Wählen Sie eine beliebige Disziplin und erhöhen Sie diese um +1.

Beispiel: *Im nächsten Schritt sucht Tanja eine Herkunft aus. Sie würfelt hierfür, um sich von einem möglicherweise spannenden Ergebnis inspirieren zu lassen. Sie würfelt eine 3 für eine Isolierte Kolonie und sieht hier einige Möglichkeiten.*

Sie addiert +1 zum Verstand des Charakters, wodurch dieser auf 9 steigt, sowie +1 auf Wissenschaft für einen Wert von nun 2. Außerdem wählt sie die Überzeugung „Verstehen ist der Sinn des Lebens“.

SCHRITT 3: ERZIEHUNG

Die eigene Familie und Umgebung kann großen Einfluss auf jemanden haben, während er oder sie aufwächst. Und während manche gegen ihre Eltern rebellieren, folgen andere ihnen in ihren Fußstapfen.

Die *Erziehung* eines Charakters verleiht 3 Punkte verteilt auf zwei Attribute. Welche Attribute erhöht werden, hängt nicht nur davon ab, was die Eltern gemacht haben, sondern auch davon, wie der Charakter mit diesem Erbe umgegangen ist.

Jede Erziehung verleiht dem Charakter außerdem einen Punkt auf eine Disziplin (wobei jeweils verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl stehen) sowie einen Fokus, der auf irgendeine Weise mit den Jugendjahren des Charakters zusammenhängt (Vorschläge dafür sind jeweils angegeben). Zu guter Letzt erhält der Charakter ein Talent.

Sie können die Erziehung Ihres Charakters frei wählen oder mit einem W6 auf die untenstehende Tabelle würfeln.

ZUFÄLLIGE ERZIEHUNG

W6	ERZIEHUNG
1	Sternenflotte
2	Wirtschaft und Handel
3	Ackerbau und Landleben
4	Wissenschaft und Technologie
5	Kunst und Kreativität
6	Diplomatie und Politik

1. STERNENFLOTTE

Die Familie des Charakters hat starke Wurzeln in der Sternenflotte und mindestens ein Familienmitglied jeder Generation dient auf die eine oder andere Weise der Föderation. Vielleicht waren auch die Eltern Ihres Charakters Sternenflottenoffiziere. So oder so waren die prägenden Jahre Ihres Charakters von der Sternenflotte beeinflusst.

ATTRIBUTE: Falls Ihr Charakter diese Erziehung akzeptiert hat, erhöht dieses ordentliche und zweckbezogene Leben seine oder ihre Konzentration um +2 und seine oder ihre Fitness um +1.

Falls er oder sie gegen diese Erziehung **rebelliert** hat, erhöht dieses mutige und selbstbestimmte Leben seinen oder ihren Wagemut um +2 und sein oder ihr Gespür um +1.

DIZIPLIN UND FOKUS: Die vielen Facetten des Sternenflottenlebens, erhöhen eine beliebige Disziplin Ihres Charakters um +1.

Der Fokus Ihres Charakters sollte mit der Sternenflotte im Zusammenhang stehen oder Fähigkeiten beschreiben, die Ihr Charakter in seinen oder ihren prägenden Jahren erworben hat. Beispiele wären: Außenbordeinsatz, Geschichte, Haltung, Handphaser, Navigation, Raumschiffidentifikation, Shuttles, Sternenflotten-Protokoll, Unbewaffneter Nahkampf (kann auch als eine konkrete Kampfkunst benannt werden)

TALENT: Der Charakter erhält außerdem ein Talent aus der Liste der Talente auf S. 136.

BEISPIEL-ÜBERZEUGUNGEN

- In der Sternenflotte zu dienen ist eine Familientradition
- Unerschütterliche Zuversicht
- Stolz und ehrlich
- Unstillbare Neugier
- Versteht Maschinen besser als Leute
- Der Wahrheit verpflichtet

2. WIRTSCHAFT UND HANDEL

Die Familie des Charakters hat Verbindungen auf unzähligen Welten und geht irgendeiner Art von Gewerbe nach. Sie mögen stationäre Händler sein oder im interplanetaren Frachtgewerbe tätig sein. So oder so hat Ihr Charakter in seiner oder ihrer Jugend viele verschiedene Wesen mit mannigfachen Hintergründen kennengelernt, selbst von außerhalb der Föderation – und dies hat ihn oder sie geprägt.

ATTRIBUTE: Falls Ihr Charakter diese Erziehung **akzeptiert** hat, erhöht dieses kosmopolitische und abwechslungsreiche Leben seinen oder ihren Wagemut um +1 und seine oder ihre Ausstrahlung um +2.

Falls er oder sie gegen diese Erziehung **rebelliert** hat, erhöht dieser Schritt weg vom Familiengeschäft zur Suche des eigenen Lebenswegs sein oder ihr Gespür um +2 und seinen oder ihren Verstand um +1.

DIZIPLIN UND FOKUS: Die Erfahrung des Charakters mit dem Familiengeschäft erlaubt ihm oder ihr, eine der folgenden Disziplinen um +1 zu erhöhen: Kommando, Technik oder Wissenschaft

Der Fokus Ihres Charakters sollte mit der Art des Familiengeschäfts im Zusammenhang stehen und Fähigkeiten umfassen, die mit Handel zu tun haben oder für das konkrete Geschäft hilfreich waren. Beispiele wären: Handwerk, Linguistik, Materialwissenschaft, Verhandlung, Vermessung, Wirtschaft

TALENT: Der Charakter erhält außerdem ein Talent aus der Liste der Talente auf S. 136.

3. ACKERBAU UND LANDLEBEN

In den Jugendjahren war Ihr Charakter mehr von Natur als von Leuten umgeben, lebte in einer ländlichen Siedlung, auf einer ungezähmten Welt oder weitab des pulsierenden Stadtlebens. Seine oder ihre Familie mag selbst Landwirtschaft betrieben haben und echtes Essen angebaut haben, das zur Ergänzung von synthetischen und replizierten Lebensmitteln genutzt wird.

ATTRIBUTE: Falls Ihr Charakter diese Erziehung **akzeptiert** hat, führt dieses harte und praxisorientierte Landleben zu einer gesunden Arbeitseinstellung und einem ebenso gesunden Körper, was seine oder ihre Konzentration um +1 und seine oder ihre Fitness um +2 erhöht.

Falls er oder sie gegen diese Erziehung **rebelliert** hat, hat er oder sie sich vermutlich Wissenschaft, Technik und den Verlockungen der Zivilisation zugewandt, was seine oder ihre Ausstrahlung um +1 und seinen oder ihren Verstand um +2 erhöht.

DIZIPLIN UND FOKUS: Die Erfahrung des Charakters, am Rande der Zivilisation auf sich selbst angewiesen zu sein, erlaubt ihm oder ihr, eine der folgenden Disziplinen um +1 zu erhöhen: Flugkontrolle, Sicherheit oder Medizin

Der Fokus Ihres Charakters sollte damit zusammenhängen, wie das Landleben ihn oder sie geprägt hat. Beispiele wären: Ansteckende Krankheiten, Athletik, Ausdauer, Bodenfahrzeuge, Navigation, Notfallmedizin, Tierführung, Toxikologie

TALENT: Der Charakter erhält außerdem ein Talent aus der Liste der Talente auf S. 136.

4. WISSENSCHAFT UND TECHNIK

In der Familie des Charakters drehte sich stets alles um Wissenschaft, Technik und die neuesten Entwicklungen in der Forschung. Vielleicht ist er oder sie von Wissenschaftlern oder Ingenieuren aufgezogen worden oder hatte entsprechende Mentoren und Lehrer, die ein vorhandenes technisches Talent vorangebracht haben.

ATTRIBUTE: Falls Ihr Charakter diese Erziehung **akzeptiert** hat, hat er oder sie gelernt, methodisch und rational an Probleme heranzugehen, was seine oder ihre Konzentration um +2 und seinen oder ihren Verstand um +1 erhöht.

Falls er oder sie gegen diese Erziehung **rebelliert** hat, hat er oder sie zwar vielleicht technisches Talent, dieses aber nicht entwickelt und geht eher instinktiv vor, was seinen oder ihren Wagemut um +1 und sein oder ihr Gespür um +2 erhöht.

DIZIPLIN UND FOKUS: Die Gewöhnung des Charakters an Wissenschaft und die neueste Forschung, erlaubt ihm oder ihr, eine der folgenden Disziplinen um +1 zu erhöhen: Flugkontrolle, Technik, Wissenschaft oder Medizin

Der Fokus Ihres Charakters sollte mit seinem oder ihrem liebsten Forschungs- oder Studiengebiet zusammenhängen. Beispiele wären: Astrophysik, Chirurgie, Computer, Energiesysteme, Genetik, Kybernetik, Navigation, Quantenmechanik, Subraumkommunikation, Theoretische Physik, Warpfelddynamik, Xenobiologie

TALENT: Der Charakter erhält außerdem ein Talent aus der Liste der Talente auf S. 136.

DIE FAMILIENEINHEIT

In der gesamten Föderation gibt es nichts so Einzigartiges wie die Struktur, die die Denobulaner entwickelt haben, um ihre familiären Einheiten zu ordnen. Jeder Mann heiratet bis zu drei Frauen und jede Frau heiratet wiederum bis zu drei Männer. Während ein Vulkanier glauben mag, es sei nur logisch, dass es sich bei diesen drei Männern und drei Frauen um die gleichen Individuen handelt, was eine Familieneinheit von sechs untereinander verheirateten Erwachsenen ergäbe, beschränken sich die Denobulaner in der Realität nicht darauf, die gleichen Partner miteinander zu teilen. Dies führt zu einem verworrenen, komplizierten Durcheinander von Familienlinien, das jeden Forscher der denobulanischen Geschichte in den Wahnsinn zu treiben vermag. In meinen Studien habe ich zum Beispiel einen Stammbaum untersucht, der sich über eine drei Meter breite Wand erstreckt hat.

Dennoch bleiben die Denobulaner den vielen komplizierten Beziehungen, die durch ihre Familienstruktur entstanden sind, tief verbunden. Ich weiß ehrlich gesagt nicht, wie sie das alles unter einen Hut kriegen, und ich weiß ebenfalls nicht, wie sie sich davon abhalten, sich gegenseitig umzubringen. Wenn die Andorianer die denobulanische Struktur übernehmen würden, wären wir als Spezies innerhalb weniger Generationen ausgestorben, denn jeder Haushalt wäre der Schauplatz eines täglichen Bürgerkrieges. Unsere Technologie würde jedoch in diesen kurzen Jahren, die unserer Spezies verbleiben würden, zweifellos einen Sprung nach vorne machen. Ich für meinen Teil müsste eine bisher nur theoretische neuronale Verbindung zu einem persönlichen Speichermedium in meinen Antennen installiert haben, nur um mich an die Namen all meiner Schwiegereltern zu erinnern.

Auszug: „Die Familieneinheit: Eine Fallstudie des Umgangs mit Familien im Föderationsraum“, Seminararbeit in „Interspezies-Ethik“, vorgelegt von Kadett Theven Sth‘Zann, Sternenflottenakademie, Frühjahr 2198

5. KUNST UND KREATIVITÄT

Im Leben Ihres Charakters waren Kreativität und alle Arten von Kunst von Anfang an alltäglich. Unabhängig von seinen oder ihren Vorlieben, hat Ihr Charakter die kulturellen Werke vieler Spezies kennengelernt und hatte immer die Möglichkeit, sich selbst zu verwirklichen und künstlerisch auszudrücken.

ATTRIBUTE: Falls Ihr Charakter diese Erziehung **akzeptiert** hat, hat er oder sie gelernt, mit Emotionen und Kommunikation umzugehen, was sein oder ihr Gespür um +1 und seine oder ihre Ausstrahlung um +2 erhöht.

Falls er oder sie gegen diese Erziehung **rebelliert** hat, neigt er oder sie mehr zu Aktion statt Ausdrücken der eigenen Gefühle, was seinen oder ihren Wagemut um +1 und seine oder ihre Fitness um +2 erhöht.

DIZIPLIN UND FOKUS: Ihrem Charakter ist Kreativität und Selbstverwirklichung ins Blut übergegangen, was ihm oder ihr ermöglicht, eine der folgenden Disziplinen um +1 zu erhöhen: Kommando, Technik oder Wissenschaft

Der Fokus Ihres Charakters sollte damit zusammenhängen, wie er oder sie mit Kunst und Kultur umgeht, entweder aktiv oder passiv. Beispiele wären: Botanik, Holo-Programmierung, Kulturwissenschaft, Linguistik, Musik, Observierung, Psychologie, Überzeugen

TALENT: Der Charakter erhält außerdem ein Talent aus der Liste der Talente auf S. 136.

6. DIPLOMATIE UND POLITIK

Ihr Charakter hat schon früh festgestellt, wie komplex politische Überlegungen und die Feinheiten der Diplomatie sind – vielleicht weil ein Familienangehöriger in diesem Metier tätig war.

ATTRIBUTE: Falls Ihr Charakter diese Erziehung **akzeptiert** hat, ist er oder sie sehr diszipliniert und weiß sich in jeder Debatte zu behaupten, was seine oder ihre Konzentration um +1 und seine oder ihre Ausstrahlung um +2 erhöht.

Falls er oder sie gegen diese Erziehung **rebelliert** hat, hat er oder sie sich stattdessen handfesteren Beschäftigungen zugewandt, was seine oder ihre Fitness um +1 und seinen oder ihren Verstand um +2 erhöht.

DIZIPLIN UND FOKUS: Ihr Charakter hat große Erfahrung mit den Fallstricken von Diplomatie und Politik gesammelt, was ihm oder ihr ermöglicht, eine der folgenden Disziplinen um +1 zu erhöhen: Kommando, Flugkontrolle oder Sicherheit

Der Fokus Ihres Charakters sollte damit zusammenhängen, in welchen Bereichen seine Erfahrung in politischen Fragen ihn besonders geprägt hat. Beispiele wären: Debattieren, Diplomatie, Haltung, Philosophie, Recht und Gesetz, Spionage, Sternenflotten-Protokoll, Vernehmung

TALENT: Der Charakter erhält außerdem ein Talent aus der Liste der Talente auf S. 136.

Beispiel: *Tanjas Charakter nimmt langsam Form an und somit geht es zum nächsten Schritt: Der Erziehung. Tanja hat eine grobe Idee, was passen könnte, würfelt aber dennoch auf die Tabelle, um zu sehen, was sich daraus ergibt. Sie würfelt eine 3 für eine Erziehung auf dem Land, was prima zu der Isolierten Kolonie passt, aus der ihr Charakter stammt. Außerdem bietet es Potenzial für Konflikte in der Hintergrundgeschichte, vielmehr als wenn Ihr Charakter früh mit Wissenschaft in Kontakt gekommen wäre. Sie entscheidet daher, dass ihr Charakter gegen diese Erziehung rebelliert hat.*

Damit hat Tanjas Charakter nun eine Ausstrahlung von 9 und einen Verstand von 11, außerdem entscheidet sie, Medizin auf 2 zu erhöhen. Die Erfahrung im Landleben verleiht dem Charakter den Fokus Überlebenstraining. Außerdem wählt Tanja das Talent Vorsichtig (Wissenschaft).

SCHRITT 4: STERNENFLOTTENAKADEMIE

Die Jahre an der Akademie sind für viele Offiziere die prägendsten ihres Lebens, auch aufgrund des großen Einflusses auf den weiteren Verlauf ihrer Karrieren. Wer die harten Aufnahmeprüfungen besteht, hat vier Jahre des Studiums vor sich, die aus einer Mischung aus intensiven Trainingskursen, akademischen Studien und praktischer Erfahrung bestehen. Ein Großteil dieser Ausbildung erfolgt auf dem Hauptcampus der Akademie in San Francisco auf der Erde, aber es existieren auch Zweigstellen in der ganzen Föderation, die ein Kadett oder eine Kadettin auf dem Weg zu seinem bzw. ihrem Abschluss aufsuchen mag.

Wer die Akademie abschließt, der erhält ein Offizierspatent und den Rang eines Ensigns – und anschließend gilt es, einige Wochen oder Monate auf den ersten Dienstposten zu warten. Manche Kadetten (vor allem solche, die einen Doktortitel anstreben) bleiben ein oder zwei weitere Jahre an der Akademie für tiefergehende Studien. Sie schließen die Akademie anschließend als Lieutenant junior grade ab.

Die Zeit eines Charakters an der Akademie hat einen großen Einfluss auf seine oder ihre Spielwerte. Näheres hierzu finden Sie im Folgenden. Auch hier können Sie die Laufbahn Ihres Charakters frei wählen oder mit einem W6 auf die unten stehende Tabelle würfeln.

ZUFÄLLIGE LAUFBAHN

W6	LAUFBAHN
1-2	Kommando-Laufbahn
3-4	Operative Laufbahn
5-6	Wissenschafts-Laufbahn

1-2. KOMMANDO-LAUFBAHN

Die Kommando-Laufbahn ist für all jene Kadetten, die davon träumen, später einmal selbst ein Raumschiff zu kommandieren. Hier wird ein Schwerpunkt auf Führung und zwischenmenschliche Fähigkeiten, Diplomatie, Entscheidungsfindung in Krisensituationen, Protokolle und Prozeduren sowie Abläufe auf einem Raumschiff und Flugkontrolle gelegt. Viele Kadetten der Kommando-Abteilung beginnen ihre Karrieren als Flugoffiziere und Steuerleute – Posten, auf denen sie ihr Training in kleinem Maßstab verfeinern können und gleichzeitig mehr Erfahrung sammeln, um später mehr Verantwortung zu tragen. Kadetten der Kommando-Laufbahn müssen in ihrem letzten Studienjahr den berüchtigten Kobayashi-Maru-Test ablegen.

ÜBERZEUGUNG: Ihr Charakter erhält eine Überzeugung, die auf irgendeine Weise auf der Akademie geformte Wertvorstellungen oder gemachte Erfahrungen widerspiegeln sollte.

ATTRIBUTE: Ihr Charakter erhält drei Punkte, die auf zwei oder drei Attribute verteilt werden können (erhöhen Sie entweder drei Attribute um je +1 oder erhöhen Sie ein Attribut um +2 und ein anderes Attribut um +1). Diese Attribute können frei gewählt werden.

DISZIPLINEN: Sie müssen für Ihren Charakter entweder Kommando oder Flugkontrolle als Hauptfach wählen. Diese Disziplin wird um +2 erhöht. Anschließend wählen Sie zwei andere Disziplinen als die soeben gewählte als Nebenfächer, diese werden um jeweils +1 erhöht. Zu diesem Zeitpunkt darf keine Disziplin einen Wert über 4 aufweisen.

FOKUSSE: Wählen Sie drei Fokusse für Ihren Charakter, von denen mindestens einer mit der Kommando-Laufbahn zu tun haben sollte. Beispiele hierfür sind: Außenbordeinsatz, Ausweichmanöver, Diplomatie, Haltung, Inspiration, Navigation, Raumschiffidentifikation, Shuttles, Sternenflotten-Protokoll, Steuerkontrolle, Teamdynamik, Überzeugen

TALENT: Der Charakter erhält außerdem ein Talent aus der Liste der Talente auf S. 136.

3-4. OPERATIVE LAUFBAHN

In der Operativen Laufbahn wird Wert auf praxisnahe Ausbildung gelegt, um auf die vielen Unwägbarkeiten auf Sternenflotten-Missionen vorzubereiten. Kadetten dieser Laufbahn spezialisieren sich auf Technik oder Sicherheit, haben aber stets einen gewissen Pragmatismus gemeinsam.

ÜBERZEUGUNG: Ihr Charakter erhält eine Überzeugung, die auf irgendeine Weise auf der Akademie geformte Wertvorstellungen oder gemachte Erfahrungen widerspiegeln sollte.

ATTRIBUTE: Ihr Charakter erhält drei Punkte, die auf zwei oder drei Attribute verteilt werden können (erhöhen Sie entweder drei Attribute um je +1 oder erhöhen Sie ein Attribut um +2 und ein anderes Attribut um +1). Diese Attribute können frei gewählt werden.

DISZIPLINEN: Sie müssen für Ihren Charakter entweder Technik oder Sicherheit als Hauptfach wählen. Diese Disziplin wird um +2 erhöht. Anschließend wählen Sie zwei andere Disziplinen als die soeben gewählte als Nebenfächer, diese werden um jeweils +1 erhöht. Zu diesem Zeitpunkt darf keine Disziplin einen Wert über 4 aufweisen.

FOKUSSE: Wählen Sie drei Fokusse für Ihren Charakter, von denen mindestens einer mit der Operativen Laufbahn zu tun haben sollte. Beispiele hierfür sind: Computer, Energiesysteme, Handphaser, Infiltration, Kybernetik,

Spionage, Taktische Raumschiffsysteme, Transporter und Replikatoren, Überlebenstraining, Unbewaffneter Nahkampf, Vernehmung, Warpfelddynamik

TALENT: Der Charakter erhält außerdem ein Talent aus der Liste der Talente auf S. 136.

BEISPIEL-ÜBERZEUGUNGEN

- Unerfahren und Idealistisch
- Hab das Handbuch weggeworfen und mein eigenes geschrieben
- Stets vorbereitet, stets wachsam
- Präzision bis hin zur Pedanterie
- Schnelle Schiffe und unbekannte neue Welten
- Erkunden, um neue Theorien zu prüfen
- Eine Theorie für jede Lage

5-6. WISSENSCHAFTS-LAUFBAHN

Die Wissenschafts-Laufbahn ist anders als die übrigen Laufbahnen vor allem akademisch in der Ausbildung und viele später berühmte Wissenschaftler haben ihre ersten Schritte an der Akademie gemacht. Teil der Wissenschafts-Laufbahn, wenn auch mit teils getrenntem Curriculum, ist die Ausbildung von neuem Personal für das Medizinische Corps der Sternenflotte – Pflegekräfte, Ärzte und Counselor für den Dienst auf den Raumschiffen und Einrichtungen der Flotte.

ÜBERZEUGUNG: Ihr Charakter erhält eine Überzeugung, die auf irgendeine Weise auf der Akademie geformte Wertvorstellungen oder gemachte Erfahrungen widerspiegeln sollte.

ATTRIBUTE: Ihr Charakter erhält drei Punkte, die auf zwei oder drei Attribute verteilt werden können (erhöhen Sie entweder drei Attribute um je +1 oder erhöhen Sie ein Attribut um +2 und ein anderes Attribut um +1). Diese Attribute können frei gewählt werden.

DISZIPLINEN: Sie müssen für Ihren Charakter entweder Wissenschaft oder Medizin als Hauptfach wählen. Diese Disziplin wird um +2 erhöht. Anschließend wählen Sie zwei andere Disziplinen als die soeben gewählte als Nebenfächer, diese werden um jeweils +1 erhöht. Zu diesem Zeitpunkt darf keine Disziplin einen Wert über 4 aufweisen.

FOKUSSE: Wählen Sie drei Fokusse für Ihren Charakter, von denen mindestens einer mit der Wissenschafts-Laufbahn zu tun haben sollte. Beispiele hierfür sind: Ansteckende Krankheiten, Botanik, Computer, Genetik, Kulturwissenschaft, Kybernetik, Linguistik, Navigation, Notfallmedizin, Planetologie, Psychiatrie, Quantenmechanik, Tektonik, Theoretische Physik, Traumachirurgie, Virologie, Warpfelddynamik, Xenoanthropologie, Xenobiologie

TALENT: Der Charakter erhält außerdem ein Talent aus der Liste der Talente auf S. 136.

Beispiel: *Zeit der Akademie beizutreten! Tanjas Charakter hat eindeutig ein Talent für Wissenschaft und entsprechend wählt sie diese Laufbahn – diesmal wird nicht gewürfelt. Sie wählt für Ihren Charakter die Überzeugung „Fremde Lebensformen und neue Zivilisationen entdecken“. Anschließend erhöht sie die Attribute Konzentration um +1 und Gespür um +2 für Werte von jeweils 9. Als Hauptfach wählt Tanja Wissenschaft und als Nebenfächer Medizin und Kommando, was die Werte für Wissenschaft auf 4, Medizin auf 3 und Kommando auf 2 erhöht. Dann wählt sie drei Fokusse: Linguistik, Psychologie und Xenoanthropologie. Und zu guter Letzt entscheidet sich Tanja für ein Talent: Technik-Experte.*

SCHRITT 5: KARRIEREDAUER

An dieser Stelle gilt es, sich Gedanken über die bisherige Karrieredauer Ihres Charakters zu machen. Ist er oder sie frisch von der Akademie und hat seine oder ihre ganze Karriere noch vor sich? Oder hat er oder sie bereits einige Jahre in der Flotte auf dem Buckel oder ist gar ein Veteran oder Veteranin mit Jahrzehnten an Erfahrung.

In dieser Phase erhält Ihr Charakter eine Überzeugung und ein Talent. In dieser Phase sollten Sie keine zufällige Auswahl treffen. Sollten Sie dennoch keine eigene Entscheidung treffen wollen, wählen Sie die Option „Erfahrener Offizier“.

GRÜNSCHNABEL

Der Charakter hat viel rohes Potenzial, aber seine oder ihre Fähigkeiten müssen noch verfeinert werden. Auf dem Weg dorthin werden die Realitäten des Universums und träumerische Vorstellungen mehr als einmal kollidieren.

ÜBERZEUGUNG: Ihr Charakter erhält eine Überzeugung, die auf die eine oder andere Weise seine oder ihre Naivität und Unerfahrenheit widerspiegelt.

TALENT: Ihr Charakter erhält das Talent „Rohes Potenzial“ (siehe Seite 119).

ERFAHRENER OFFIZIER

Der Charakter verfügt über mehrjährige Erfahrungen im Dienst der Sternenflotte und steht vor einer vielversprechenden Karriere. Dies ist die Standardannahme für nach diesen Regeln erstellte Charaktere.

ÜBERZEUGUNG: Wählen Sie eine beliebige Überzeugung für Ihren Charakter.

TALENT: Der Charakter erhält außerdem ein Talent aus der Liste der Talente auf S. 136.

VETERAN

Der Charakter dient schon lange in der Sternenflotte und hat auf vielen Schiffen und Sternenbasen Dienst getan. Die Meinung des Charakters wird von Untergebenen, Gleichrangigen und sogar Vorgesetzten hoch geschätzt.

ÜBERZEUGUNG: Ihr Charakter erhält eine Überzeugung, die auf die eine oder andere Weise seine oder ihre jahrelange Erfahrung und die im Laufe seiner oder ihrer Karriere geformten Wertvorstellungen widerspiegeln sollte.

TALENT: Ihr Charakter erhält das Talent „Veteran“ (siehe unten).

Beispiel: *Nun geht es daran, sich Gedanken über die Karrieredauer des Charakters zu machen. Hier wird nicht gewürfelt, stattdessen entscheidet sich Tanja für die Option „Erfahrener Offizier“. Als Überzeugung wählt sie „Hat alles schon mal gesehen“ und als Talent sucht sie Kritischer Blick aus.*

SCHRITT 6: KARRIEREEREIGNISSE

Eine Karriere in der Sternenflotte besteht aus einer Vielzahl an Erfahrungen und Ereignissen – und einige darunter werden zu Wendepunkten im Leben eines Offiziers. Dabei wird dies oft erst in der Retrospektive deutlich: Was für einen Ensign mit Anfang 20 unwichtig erscheint, mag für dieselbe Person Jahrzehnte später von großer Wichtigkeit sein.

Dieser Schritt der Charaktererschaffung wird zweimal vorgenommen: Sie würfeln auf die Tabelle der Karriereereignisse und erhalten die entsprechenden gelisteten Vorteile. Anschließend wiederholen Sie den Schritt ein zweites Mal, sodass Ihr Charakter zwei prägende Karriereereignisse hat. Alternativ können Sie auch zwei passende Ereignisse frei wählen.

Jedes Karriereereignis erhöht ein Attribut und eine Disziplin um jeweils +1, sowie verleiht einen Fokus. Welche Attribute und Disziplinen erhöht werden (sowie Empfehlungen für den Fokus) sind bei den jeweiligen Karriereereignissen angegeben. Daneben werden Hilfestellungen zur Ausgestaltung vorgestellt.

Manche Karriereereignisse eröffnen die Möglichkeit eines zusätzlichen Merkmals, das langfristige Folgen oder Ergebnisse für das Leben des Charakters ausdrückt. Dies ist jeweils freiwillig.

Sie können mehrere Karriereereignisse in der Hintergrundgeschichte Ihres Charakters miteinander verbinden oder sie als separate Geschehnisse belassen. Es ist außerdem möglich, mehr als zweimal auf die Tabelle zu würfeln; in diesem Fall können Sie die Vorteile der einzelnen Ereignisse mischen, solange Sie maximal zweimal Attribute und Disziplinen erhöhen sowie maximal zwei Fokusse erhalten.

ALTER

Dank des medizinischen Wissens der Föderation können alle Wesen ein langes, gesundes und produktives Leben führen. Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Menschen liegt bei etwa 120 Jahren, während einige robustere Spezies (wie Vulkanier und Denobulaner) weitaus älter werden können. Diese verlängerte Lebensspanne und bessere Gesundheit bringen viele Jahre voller Vitalität mit sich, die es Leuten ermöglichen, ihre Ambitionen zu erfüllen und über Jahrzehnte immer besser zu werden.

Ein Charakter kann in ***Star Trek Adventures*** in jedem Alter sein, obwohl dies normalerweise von der in Schritt 5 (Karrieredauer) getroffenen Wahl abhängen sollte. Ein Grünschnabel wird wahrscheinlich Anfang 20 sein: Alt genug, um die Sternenflotten-Akademie abgeschlossen zu haben, aber nicht alt genug, um noch sonst groß etwas erreicht zu haben. Veteranen hingegen werden wahrscheinlich deutlich älter sein. Für die Sternenflottenakademie gibt es kein Höchstalter, sondern nur eine Aufnahmeprüfung. Daher steht der Grünschnabel auch nur für die Erfahrung in der Sternenflotte, nicht zwingend für das Lebensalter. Diese Zahlen können natürlich insgesamt für Spezies, die besonders lange leben, angepasst werden: Ein Vulkanier mittleren Alters kann ein Jahrhundert alt und so fit sein wie ein Mensch, der nur halb so alt ist.

ROHES POTENZIAL

VORAUSSETZUNGEN: Grünschnabel
(nur während der Charaktererschaffung wählbar)

Der Charakter ist unerfahren aber talentiert und hat eine große Zukunft in der Sternenflotte vor sich. Der Charakter kann kein Attribut über 11 und keine Disziplin über 4 haben, solange dieses Talent besessen wird (entsprechend müssen gegebenenfalls Werte am Ende der Charaktererschaffung angepasst werden). Wenn der Charakter eine Aufgabe, für die zusätzliche W20 mittels Momentum oder Bedrohung erworben wurden, erfolgreich absolviert, würfle 1. Der Charakter erhält so viel Bonus-Momentum, wie das Ergebnis beträgt und erhöht die Bedrohung um 1, falls ein Effekt gewürfelt wird. Der Charakter kann keinen höheren Rang als Lieutenant junior grade erlangen, solange dieses Talent besessen wird.

VETERAN

VORAUSSETZUNGEN: Veteran (nur während der Charaktererschaffung oder mit SL-Zustimmung wählbar)

Der Charakter ist weise und erfahren und kann auf innere Reserven an Willenskraft und Entschlossenheit zurückgreifen. Wenn der Charakter einen Punkt Entschlossenheit ausgibt, würfle 1. Falls ein Effekt gewürfelt wird, erhält der Charakter den ausgegebenen Punkt Entschlossenheit zurück. Der Charakter muss einen Rang von mindestens Lieutenant Commander haben.

Falls Sie in Schritt 5 die Option „Grünschnabel“ gewählt haben, dann nehmen Sie an, dass die Ereignisse in der Akademiezeit geschehen sind, etwa auf einer Exkursion oder einem Praxisteil auf einem Raumschiff.

BEISPIEL-ÜBERZEUGUNGEN

- Nur die Besten sind gut genug
- Nichts geht über praktische Erfahrung
- Versteht Maschinen besser als Leute
- Akribische Genauigkeit und Stolz auf seine/ihre Arbeit
- Wachsamkeit ist der Preis des Friedens
- Helferkomplex
- Die Stimme der Crew
- Der Berater/die Beraterin des Captains

KARRIEREEREIGNISSE

W20	KARRIEREEREIGNIS
1	Zerstörtes Schiff
2	Tod eines Freundes/einer Freundin
3	Gelobt durch fremde Kultur
4	Vertrag ausgehandelt
5	Unerwartetes Kommando
6	Begegnung mit einem fremdartigen Wesen
7	Ernste Verletzung
8	Konflikt mit einer fremden Kultur
9	Unter die Fittiche genommen
10	Transporterunfall
11	Behandlung einer Seuche
12	Verratene Ideale
13	Vorgesetzte/-n angeschwärzt
14	Neue Kampfstrategie
15	Einzigartige Sprache gelernt
16	Artefakt entdeckt
17	Belobigung
18	Technische Krise gelöst
19	Durchbruch oder Erfindung
20	Erstkontakt

1. ZERSTÖRTES SCHIFF

Das Schiff, auf dem der Charakter gedient hat, wurde während einer Mission zerstört – und der Charakter gehörte zu den wenigen Überlebenden.

Was war die Mission des Schiffs? War es eine Routinemission die schrecklich schieflief oder war es etwas Gefährliches? Wer oder was zerstörte das Schiff?

Wie viele Überlebende gab es? Wie lange hat es bis zur Rettung gedauert?

ATTRIBUT: Der Charakter hat Entschlossenheit und Erfahrung im Umgang mit Krisen erlangt. Sein oder ihr Wagemut steigt um +1.

DISZIPLIN: Die Erfahrung mit gefährlichen Situation erhöht die Sicherheit des Charakters um +1.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zur Zerstörung des Schiffes passenden Fokus. Beispiele wären: Außenbordeinsatz, Shuttles, Überlebenstraining

2. TOD EINES FREUNDES/EINER FREUNDIN

Ein Freund oder eine Freundin des Charakters wurde während einer wichtigen Mission getötet.

- Wer war der Freund/die Freundin? Woher kannte der Charakter ihn/sie?
- Was war die Mission? Wie starb der Freund/die Freundin? Wer war schuld daran?

ATTRIBUT: Der Charakter hat gelernt, mit Verlust umzugehen. Sein oder ihr Gespür steigt um +1.

DISZIPLIN: Der Umgang mit Trauer und Erholung davon erhöht die Medizin des Charakters um +1.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zu dem Trauerfall passenden Fokus. Beispiele wären: Counseling oder Psychiatrie; aber auch ein während der Trauerphase oder in Erinnerung an den Freund/die Freundin begonnenes Hobby kann passen

3. GELOBT DURCH ANDERE KULTUR

Der Charakter war Teil einer Mission, die eine offizielle Belobigung durch eine nicht der Föderation angehörende Kultur erhalten hat. Alle Teilnehmer gelten nun als Freunde dieses Volkes.

- Welcher Kultur wurde in der Mission beigestanden? Was war die Mission? Warum war es so lobenswert?
- Hat der Charakter irgendwelche Freunde oder Kontakte in der Kultur, die er oder sie um Hilfe bitten kann?

ATTRIBUT: Der Status und der Ruf des Charakters haben sich erhöht. Seine oder ihre Ausstrahlung steigt um +1.

DISZIPLIN: Das tiefere Verständnis einer anderen Kultur erhöht die Wissenschaft des Charakters um +1.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zum Ereignis passenden Fokus. Beispiele wären: X Kultur (wobei X durch die passende Kultur ersetzt wird, beispielsweise Ferengi-Kultur); aber auch Fähigkeiten, die in der Kultur verbreitet sind

MERKMAL: Der Charakter erhält ein zu dem Kontakt mit der fremden Kultur passendes Merkmal. Ein gutes Beispiel wäre „Freund der X“, wobei X durch die Kultur ersetzt wird. Dies beschreibt den Ruf unter Angehörigen dieses Volkes und alle Vorteile und Ansprüche an den Charakter, die dieser Status mit sich bringt.

4. VERTRAG AUSGEHANDELT

Der Charakter war Teil einer Delegation, die einen Vertrag, eine Vereinbarung oder eine Allianz mit einer Kultur außerhalb der Föderation ausgehandelt hat.

- Welche Kultur war es? Welchen Zweck erfüllt der Vertrag?

ATTRIBUT: Der Charakter ist mit akribischer Vorbereitung und den Notwendigkeiten vorsichtiger Diplomatie vertraut. Seine oder ihre Konzentration steigt um +1.

DISZIPLIN: Das erlangte Verständnis für Diplomatie und Verhandlungen erhöht das Kommando des Charakters um +1.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zu der diplomatischen Erfahrung passenden Fokus. Beispiele wären: Diplomatie, Galaktische Politik, Verhandlung

5. UNERWARTETES KOMMANDO

Während einer Mission ist der Anführer oder die Anführerin ausgefallen, was es nötig machte, dass der Charakter das Kommando übernimmt – vielleicht ohne darauf vorbereitet gewesen zu sein.

- Was für eine Mission war es? Was lief schief?
- War die Mission trotz des Ausfalls erfolgreich?

ATTRIBUT: Der Charakter musste in der Krise improvisieren. Sein oder ihr Wagemut steigt um +1.

DISZIPLIN: Die Erfahrung, aus Notwendigkeit die Führung zu übernehmen, erhöht das Kommando des Charakters um +1.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zu der Kommandoerfahrung passenden Fokus. Beispiele wären: Haltung, Inspiration, Mit gutem Beispiel vorangehen

6. BEGEGNUNG MIT EINEM FREMDARTIGEN WESEN

Der Charakter hat eine wahrlich fremdartige Lebensform getroffen, deren Existenz sich kaum mit dem humanoiden Verständnis von Leben vereinbaren lässt. Es mag sich um eine gottgleiche Entität oder eine frei im Vakuum des Weltalls lebende Lebensform gehandelt haben – aber was auch immer es war, es ist kein Leben, wie wir es kennen.

- Um was für eine Kreatur handelt es sich? Was hat der Charakter aus der Erfahrung gelernt?
- Was ist mit der Kreatur passiert? Wurde sie erneut gesichtet?

ATTRIBUT: Der Charakter hat bei der Begegnung viel gelernt. Sein oder ihr Verstand steigt um +1.

DISZIPLIN: Das aus der Begegnung resultierende tiefere Verständnis des und größere Neugier auf das Universum, erhöht die Wissenschaft des Charakters um +1.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zum Treffen mit der Lebensform passenden Fokus. Beispiele wären: Empathie, Philosophie, Xenobiologie

7. ERNSTE VERLETZUNG

Der Charakter wurde ernsthaft verletzt und musste einige Zeit mit Erholung und Reha verbringen.

- Was führte zu der Verletzung? Wer war verantwortlich?
- Was war Teil der Therapie und Erholung? Braucht der Charakter seitdem eine Prothese oder ein kybernetisches Implantat?

ATTRIBUT: Der Charakter achtet seit der anstrengenden Reha stärker auf seine oder ihre Gesundheit. Seine oder ihre Fitness steigt um +1.

DISZIPLIN: Das während des vielen Kontakts mit Ärzten erlangte Wissen, erhöht die Medizin des Charakters um +1.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zur Verletzung, zum Heilungsprozess oder zu einem bei der Erholung begonnenen Hobby passenden Fokus. Beispiele wären: Athletik, Kunst, Philosophie

MERKMAL: Der Charakter erhält ein passendes Merkmal, das eine länger andauernde Folge der Verletzung widerspiegelt. Beispiele wären ein Implantat oder irgendeine Form von körperlicher Einschränkung.

8. KONFLIKT MIT EINER FREMDEN KULTUR

Der Charakter hat an einer großen Schlacht mit feindlichen Kräften teilgenommen und wird diese Erfahrung nie vergessen.

- Wer war der Feind? Wann fand die Schlacht statt? War es eine Raumschlacht oder fand sie auf einem Planeten statt – oder beides?
- Was musste der Charakter tun, um zu überleben? Wurde die Schlacht gewonnen oder verloren?

ATTRIBUT: Der Charakter musste hart sein, um zu überleben. Seine oder ihre Fitness steigt um +1.

DISZIPLIN: Die grauenhaften Erfahrungen der Schlacht und der Umgang mit den Verletzten erhöhen die Sicherheit des Charakters um +1.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zur Kampferfahrung passenden Fokus. Beispiele wären: Handphaser, Taktische Raumschiffsysteme, Unbewaffneter Nahkampf

9. UNTER DIE FITTICHE GENOMMEN

Ein respektierter Offizier oder eine angesehene Offizierin protegiert den Charakter. Eine Zeit lang hat der Charakter sogar als persönlicher Adjutant und Pilot gedient und dabei von der Erfahrung und den Lektionen des oder der Vorgesetzten profitiert.

- Wer war der Offizier oder die Offizierin? Ist der Offizier oder die Offizierin noch immer ein wertvoller Kontakt oder gar ein Freund oder eine Freundin?

ATTRIBUT: Der Charakter hat viele verschiedene Sachen von seinem/ihrem Mentor oder seiner/ihrer Mentorin gelernt. Ein beliebiges Attribut steigt um +1.

DISZIPLIN: Der Charakter hat nicht nur oft als persönlicher Pilot fungiert, sondern auch viel über das Protokoll der Sternenflotte gelernt, was die Flugkontrolle des Charakters um +1 erhöht.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zu den gelernten Lektionen passenden Fokus. Beispiele wären: Haltung, Etikette oder ein Fokus passend zur Spezialisierung des Offiziers bzw. der Offizierin

10. TRANSPORTERUNFALL

Der Charakter hat irgendeine Art von seltsamem Unfall bei der Nutzung eines Transporters erlitten.

- Was ist mit dem Charakter geschehen? Gab es Langzeitfolgen?
- Wie ist die heutige Einstellung des Charakters zu Transportern?

ATTRIBUT: Der Charakter ist nach der gemachten Erfahrung vorsichtig geworden. Seine oder ihre Konzentration steigt um +1.

DISZIPLIN: Der Charakter nimmt heute lieber das Shuttle als den Transporter zu benutzen, was die Flugkontrolle des Charakters um +1 erhöht.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zu während oder nach dem Unfall gemachten Erfahrungen passenden Fokus. Beispiele wären: Quantenmechanik, Shuttles, Transporter und Replikatoren

11. BEHANDLUNG EINER SEUCHE

Das Schiff des Charakters war bei der Behandlung einer Seuche auf einem Planeten eingesetzt.

- Was für eine Seuche wütete dort? Um welchen Planeten handelte es sich?
- Hatte der Charakter direkt mit Erkrankten zu tun? Inwiefern war der Charakter involviert?

ATTRIBUT: Durch die Hilfe, die er oder sie Personen in Not gegeben hat, hat der Charakter ein tieferes Verständnis von Personen erlangt. Sein oder ihr Gespür steigt um +1.

DISZIPLIN: Der Umgang des Charakters mit einer Seuche dieses Ausmaßes erhöht seine oder ihre Medizin um +1.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zur Behandlung der Seuche passenden Fokus. Beispiele wären: Ansteckende Krankheiten, Notfallmedizin, Triage

12. VERRATENE IDEALE

Der Charakter ist in eine Situation geraten, in der er oder sie sich zwischen den Befehlen eines oder einer Vorgesetzten und den eigenen Idealen entscheiden musste – und hat sich für das Befolgen der Befehle entschieden.

- Wer war der oder die Vorgesetzte? Was beinhalteten die Befehle? Wie fühlt sich der Charakter heute?
- Hatte dies für den Charakter Folgen? Stehen die Details in der Akte des Charakters? Hatte der Charakter Recht in seiner bzw. ihrer Entscheidung?

ATTRIBUT: Der Charakter hat einiges darüber gelernt, wie man Respekt bei Untergebenen einfordert. Seine oder ihre Ausstrahlung steigt um +1.

DISZIPLIN: Der Charakter ist vertrauter mit den Schwierigkeiten eines Anführers, was sein oder ihr Kommando um +1 erhöht.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zu den gemachten Erfahrungen passenden Fokus. Beispiele wären: Inspiration, Nachforschung, Verhandlung

13. VORGESETZTE/-N ANGESCHWÄRZT

Der Charakter ist in eine Situation geraten, in der er oder sie sich zwischen den Befehlen eines oder einer Vorgesetzten und den eigenen Idealen entscheiden musste – und hat sich für die Ideale entschieden.

- Wer war der oder die Vorgesetzte? Was beinhalteten die Befehle? Wie fühlt sich der Charakter heute?
- Hatte dies für den Charakter Folgen? Stehen die Details in der Akte des Charakters? Hatte der Charakter Recht in seiner bzw. ihrer Entscheidung?

ATTRIBUT: Der Charakter hat gelernt, Situationen selbst zu bewerten statt blind auf andere zu hören. Sein oder ihr Verstand steigt um +1.

DISZIPLIN: Der Charakter ist dank der folgenden disziplinarischen Anhörungen mit dem Protokoll der Sternenflotte vertrauter, was die Flugkontrolle des Charakters um +1 erhöht.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zu den Ereignissen sowie den Folgen passenden Fokus. Beispiele wären: Geschichte, Recht und Gesetz, Sternenflotten-Protokoll

14. NEUE KAMPFSTRATEGIE

Der Charakter hat im Kampf mit einer feindlichen Macht eine neue Strategie oder Taktik entwickelt.

- Gegen wen wurde die Schlacht geführt? War es im Weltraum oder auf einem Planeten?
- Um was für eine Strategie oder Taktik handelte es sich?

ATTRIBUT: Der Charakter hat unter Stress Entscheidungskraft und Kreativität bewiesen. Sein oder ihr Wagemut steigt um +1.

DISZIPLIN: Der Charakter ist kampferfahren, was die Sicherheit des Charakters um +1 erhöht.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zur Führungsrolle auf dem Schlachtfeld passenden Fokus. Beispiele wären: Bodenkampf-Taktiken, Gefahreninstinkt, Mit gutem Beispiel vorangehen, Raumschiffkampf-Taktiken

15. EINZIGARTIGE SPRACHE GELERNT

Der Charakter ist auf eine fremdartige Spezies gestoßen, die eine fremdartige Form der Kommunikation nutzt – und dennoch hat der Charakter sie gelernt.

- Um was für Wesen handelte es sich? War die Begegnung friedlich oder spannungsgeladen?
- Was für eine Kommunikationsmethode nutzen die Wesen? Wie hat der Charakter diese gelernt?

ATTRIBUT: Der Charakter hat einiges über den Wert von Verständigung gelernt. Sein oder ihr Gespür steigt um +1.

DISZIPLIN: Der Charakter hat neues Wissen erlangt, was die Wissenschaft des Charakters um +1 erhöht.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zu den gemachten Erfahrungen passenden Fokus. Beispiele wären: Kulturwissenschaft, Linguistik, Verhandlung

16. ARTEFAKT ENTDECKT

Während einer Erkundungsmission auf einem Planeten hat der Charakter ein altes Gerät oder ein technologisches Fragment einer ausgestorbenen Zivilisation entdeckt.

- Was macht diese Technologie? Funktioniert sie noch?
- Was weiß man über die Zivilisation, von der es stammt?

ATTRIBUT: Der Charakter hat das Artefakt eingehend untersucht und so manche Theorie zu ihm angestellt. Sein oder ihr Verstand steigt um +1.

DISZIPLIN: Der Charakter ist vertrauter mit fremdartiger Technologie, was die Technik des Charakters um +1 erhöht.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zu den beim Finden oder Analysieren des Artefakts gemachten Erfahrungen passenden Fokus. Beispiele wären: Antike Technologie, Computer, Reverse Engineering

17. BELOBIGUNG

Während einer Krisensituation hat der Charakter die Leben mehrerer anderer Sternenflottenangehöriger gerettet. Hierfür hat der Charakter eine offizielle Belobigung erhalten.

- Um was für eine Krise handelte es sich? War die ganze Mission vom Fehlschlag bedroht?
- Was für Folgen hatte die Situation? Sind die Details in der Akte des Charakters vermerkt?

ATTRIBUT: Der Charakter hat die Situation auch aufgrund guter körperlicher Verfassung gemeistert. Seine oder ihre Fitness steigt um +1.

DISZIPLIN: Die Belobigung hat dem Charakter viele Karrieremöglichkeiten eröffnet, wodurch eine beliebige Disziplin des Charakters um +1 erhöht wird.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zu der Krisenerfahrung passenden Fokus. Beispiele wären: Athletik, Notfallmedizin, Überlebenstraining

18. TECHNISCHE KRISE GELÖST

Der Charakter war zugegen, als eine technische Fehlfunktion zu einer Krise geführt hat – und hat dabei viele Leben gerettet.

- Was ist schiefgelaufen und warum was es gefährlich?
- Wie hat der Charakter das Problem gelöst?

ATTRIBUT: Der Charakter hat den Wert von vorsichtigem Vorgehen selbst unter schwierigen Umständen gelernt. Seine oder ihre Konzentration steigt um +1.

DISZIPLIN: Der Charakter hat ein tieferes Verständnis von Technologie erlangt, was die Technik des Charakters um +1 erhöht.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zu der an der Krise beteiligten Technologie passenden Fokus. Beispiele wären: Energiesysteme, Fusionsreaktoren, Warpantriebe

19. DURCHBRUCH ODER ERFINDUNG

Der Charakter hat eine wichtige technologische Entdeckung gemacht, eine neue Verwendung für bestehende Technologie gefunden oder etwas erfunden, das in der Zukunft sehr nützlich sein könnte.

- Um was für eine Entdeckung, Durchbruch oder Erfindung handelt es sich? Warum wird es nützlich sein?

ATTRIBUT: Eine Leistung wie diese kommt oft aus unerwarteten Richtungen. Ein beliebiges Attribut des Charakters steigt um +1.

DISZIPLIN: Diese technologische Errungenschaft ist in der Sternenflotte nicht unbemerkt geblieben, was die Technik des Charakters um +1 erhöht.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zu seiner oder ihrer Leistung passenden Fokus. Beispiele wären: Erfindung, Experimentelle Technologie, Improvisation

20. ERSTKONTAKT

Der Charakter wurde auserwählt, an einer der wichtigen Missionen der Sternenflotte teilzunehmen: Erstkontakt mit einer anderen Kultur.

- Um was für eine Kultur handelte es sich? Ging die Mission gut aus?

ATTRIBUT: An einer solchen Mission teilnehmen zu dürfen, bringt dem Charakter einiges an Respekt ein. Seine oder ihre Ausstrahlung steigt um +1.

DISZIPLIN: Der Charakter hat auf irgendeine von vielen möglichen Weisen zur Mission beigetragen, wodurch eine beliebige Disziplin des Charakters um +1 erhöht wird.

FOKUS: Der Charakter erhält einen zur Erstkontaktmission passenden Fokus. Beispiele wären: Diplomatie, Infiltration, Kulturwissenschaft

Beispiel: *Da der Charakter nun größtenteils fertig ist, ist es jetzt an der Zeit, die Karriereereignisse auszuwürfeln. Tanja würfelt eine 13 („Vorgesetzte/-n angeschwärzt“) und eine 18 („Technische Krise gelöst“). Mit der 18 ist sie aber nicht zufrieden und würfelt daher erneut, diesmal für eine 8 („Konflikt mit einer fremden Kultur“).*

Der Konflikt erhöht die Fitness ihres Charakters auf 8 und die Sicherheit auf 2, dazu verleiht er den Fokus Handphaser – alles, um im Kampf erlangte Fähigkeiten zu symbolisieren. Das Anschwärzen eines oder einer Vorgesetzten erhöht hingegen den Verstand des Charakters auf 12 sowie die Flugkontrolle auf 2, sowie verleiht den Fokus Recht und Gesetz – als Folge der Disziplinaranhörungen nach dem Ereignis.

SCHRITT 7: FEINSCHLIFF

Nun ist der Charakter fast komplett, lediglich einige letzte Anpassungen sind noch nötig. Da dies ganz von Ihren persönlichen Vorlieben abhängen soll, wird an dieser Stelle nicht mehr gewürfelt.

ÜBERZEUGUNG: Der Charakter erhält eine letzte Überzeugung. Diese kann mit einem der Karriereereignisse aus Schritt 6 zusammenhängen, aber auch völlig frei gewählt sein. Die Überzeugung kann auch eine Beziehung sein, die den Charakter mit einem anderen Charakter in der Crew, einer Organisation oder einer Kultur verbindet.

ATTRIBUTE: Ein Charakter darf keine Attribute mit einem Wert über 12 haben und außerdem maximal ein Attribut auf Wert 12 haben (falls der Charakter das Talent Rohes Potenzial besitzt (siehe Schritt 5), darf er bzw. sie keine Attribute über Wert 11 haben). Für jedes Attribut, das einen Wert über diesen Maximalwerten aufweist, wird dieses so lange reduziert, bis es die Maximalwerte einhält. Für jeden auf diese Weise reduzierten Punkt, erhöhen Sie ein anderes Attribut um einen Punkt (unter Berücksichtigung der Maximalwerte).

Sobald dies gemacht wurde, können Sie zwei beliebige Attribute um je 1 Punkt erhöhen (erneut unter Berücksichtigung der Maximalwerte).

DISZIPLINEN: Ein Charakter kann keine Disziplin mit einem Wert über 5 haben und außerdem maximal eine Disziplin auf Wert 5 haben (falls der Charakter das Talent Rohes Potenzial besitzt (siehe Schritt 5), darf er bzw. sie keine Disziplin über Wert 4 haben). Für jede Disziplin, die einen Wert über diesen Maximalwerten aufweist, wird diese so lange reduziert, bis sie die Maximalwerte einhält. Für jeden auf diese Weise reduzierten Punkt, erhöhen Sie eine andere Disziplin um einen Punkt (unter Berücksichtigung der Maximalwerte).

Sobald dies gemacht wurde, können Sie zwei beliebige Disziplinen um je 1 Punkt erhöhen (erneut unter Berücksichtigung der Maximalwerte).

LETZTE DETAILS: Zuletzt gibt es noch einige Details festzulegen.

- **LETZTER CHECK:** Die Werte der Attribute Ihres Charakters sollten zusammenaddiert 56 betragen. Die Disziplinen sollten zusammenaddiert 16 betragen. Der Charakter sollte 4 Überzeugungen, 4 Talente und 6 Fokusse haben.
- **ANSTRENGUNG:** Ihr Charakter besitzt so viel maximale Anstrengung wie die Summe aus dem Fitness-Attribut und der Sicherheit-Disziplin beträgt.
- **ZUSATZSCHADEN:** Bei allen Angriffen verursacht Ihr Charakter so viel ⮝ Zusatzschaden, wie der Wert seiner oder ihrer Sicherheit-Disziplin beträgt.
- **PERSÖNLICHE DETAILS:** Überlegen Sie sich einen Namen für Ihren Charakter (siehe unten) sowie sein oder ihr Alter (siehe den Kasten auf Seite 119). Falls dies noch nicht geschehen ist, sollten Sie sich außerdem einige Gedanken zu Persönlichkeit und Aussehen Ihres Charakters machen.
- **ABTEILUNG:** Die Abteilung Ihres Charakters wird normalerweise dieselbe sein, wie seine oder ihre höchste Disziplin (im Falle von Gleichstand können Sie entscheiden).
- **RANG UND ROLLE:** Dies sollte gemeinsam mit dem Rest der Gruppe besprochen werden und wird weiter unten ausführlicher beschrieben.
- **AUSRÜSTUNG:** Ihr Charakter erhält einen Kommunikator und zusätzliche Ausrüstung wie weiter unten beschrieben.

Sobald diese Details geklärt wurden, ist Ihr Charakter fertig!

PERSÖNLICHE DETAILS

An dieser Stelle geht es darum, aus den Entscheidungen und Werten aus der Lebensweg-Erschaffung eine echte Person zu erschaffen, die man im Laufe des Spiels immer besser kennenlernen kann.

NAME

Jeder Charakter braucht einen Namen. Hierbei haben Sie viele Freiheiten, wobei der Name natürlich zur Stimmung des Spiels passen sollte. Der Name eines Charakters spiegelt außerdem seine oder ihre Kultur wieder – verschiedene Spezies haben unterschiedliche Konventionen der Namensgebung, schreiben Namen bestimmte Bedeutungen zu oder ähnliches. Hierzu finden Sie im Folgenden einige Hilfestellungen. In jedem Fall ist es sinnvoll, sich einen originellen Namen zu suchen anstatt einen Namen aus der Popkultur direkt zu adaptieren, um die anderen Spieler nicht abzulenken oder zu verwirren.

Die folgende Liste gibt Ihnen eine Übersicht über die Namenskonventionen der nicht-menschlichen Spezies sowie einige Beispielnamen (männliche und weibliche Vornamen sowie Familiennamen) und komplette Beispiele im Falle ungewöhnlicher Namen.

- **ANDORIANISCHE** Namen klingen eher hart, sie bestehen aus einem persönlichen Namen gefolgt von einem Clannamen. Bei manchen Andorianern ist es üblich, den Clannamen mit einer geschlechtsspezifischen Vorsilbe zu beginnen: „zh“ oder „sh“ für Frauen, „ch“ oder „th“ für Männer. Dieses wird vor den Clannamen gestellt, abgetrennt durch einen Apostroph. Längere oder kompliziertere andorianische Namen werden oft abgekürzt, besonders im Kontakt mit Angehörigen anderer Spezies.
  - **Weiblich:** Athytti, Vryvih, Zyle, Vyssia, Thriras, Shreri, Vrossaan, Itamaan, Ishrelia, Vreraat, Talas, Tarah, Jhamel, Talla
  - **Männlich:** Ishrath, Thoss, Shon, Oshrev, Atheth, Tyvaass, Thasiv, Tyssab, Tylihr, Thy’lek, Shras, Thelev, Keval, Gareb
  - **Clannamen:** Tharhat, Qiaqir, Chiaqis, Thenehr, Zynes, Shraviq, Thilrerh, Azonan, Azollarh, Shran
  - ***Beispiele:*** *Ishrelia zh’Azonan (weiblich), Atheth th’Zynes (männlich)*
- **BAJORANISCHE** Namen beginnen mit dem Familiennamen, gefolgt von einem persönlichen Namen. Letztere sind meist kurz (selten länger als zwei Silben) und mit einem weichen, melodischen Klang. Bajor ist traditionell matriarchalisch, Kinder übernehmen also den Familiennamen der Mutter.
  - **Männlich:** Anaphis, Edon, Essa, Furel, Gel, Holem, Hovath, Kag, Los, Mabrin, Nalas, Reon, Taban, Tennan
  - **Weiblich:** Adami, Chami, Fala, Jaxa, Laren, Lipras, Leeta, Lupaza, Meru, Neela, Nerys, Seriah, Sul, Yesa
  - **Familiennamen:** Anbara, Anjohl, Faren, Jaro, Kalem, Krim, Kubus, Latara, Latha, Lenaris, Li, Tahna, Reil
  - ***Beispiele:*** *Reil Yesa (weiblich), Latara Gel (männlich)*
- **BETAZOIDISCHE** Namen haben meist zwei Silben und einen melodischen Klang. Zuerst steht ein persönlicher Vorname, gefolgt von einem Familiennamen mit meist härterem Klang. Betazoiden sind matriarchalisch, daher nehmen Kinder den Familiennamen der Mutter an.

- **Weiblich:** Deanna, Ania, Kestra, Lwaxanna, Dalera, Gloranna, Abeana, Pekera, Nissila, Lomestra, Ioza, Pegira, Nemenna, Nerira, Lojeea
- **Männlich:** Konal, Reban, Xani, Enon, Dael, Etas, Andal, Kolel, Atani, Devoni, Algar, Jensar, Nikael, Kalos, Rennan
- **Familiennamen:** Grax, Hagen, Morganth, Stadi, Dutrax, Odutan, Nelan, Onovren, Kader, Nostrun, Dulas, Konin, Ebesin

- **DENOBULANER** haben meist nur einen einzelnen Namen, obwohl sie Teil mehrerer überlappender Familien sind. Sofern nötig, nutzen sie den Namen eines ihrer Partner als improvisierten Zunamen, zumindest im Kontakt mit Spezies, die Probleme damit haben, denobulanische Familien zu verstehen. Denobulanische Namen sind meist kurz und eher hart klingend, besonders die männlichen.
  - **Männlich:** Biras, Bogga, Delix, Grolik, Groznik, Nettus, Moga, Morox, Phlox, Rinix, Takis, Tropp, Tuglian, Vinku, Yolen, Zepht, Zinet
  - **Weiblich:** Anari, Andora, Asha, Daphina, Feezal, Forliza, Kessil, Liera, Lusis, Miral, Natala, Ninsen, Henna, Sabra, Secka, Symmé, Trevis, Vesena

- **MENSCHLICHE** Namen unterscheiden sich stark voneinander, daher können hier keine generellen Angaben gemacht werden. Denken Sie sich stattdessen auf Basis der vielen verschiedenen Sprachen, Kulturen und Traditionen der Erde einen passenden Namen aus.

- **TELLARITISCHE** Namen weisen zwar große Unterschiede auf, aber generell sind sie eher hart und guttural im Klang. Tellariten tragen einen persönlichen Vornamen und einen Familiennamen, dem ein Präfix vorangestellt wird. Bei dem Familiennamen handelt es sich oft um ein Patronym oder Matronym (der Name von Vater oder Mutter), ein Toponym (von einem Ort abgeleitet) oder ähnliches. Das Präfix ist entsprechend ähnlich zu menschlichen Vorsilben wie „O'", „Mc", „von" und anderen menschlichen Namenselementen.
  - **Weiblich:** Pola, Cherthish, Zhuggaa, Torthem, Neshlel, Verg, Kholo, Fratho, Skig, Vaolli, Glavom, Nihraogh, Ghand, Rensh
  - **Männlich:** Prugm, Brag, Dash, Gisich, Gullerg, Zankir, Hellek, Trar, Jorsh, Geshniv, Tuk, Rinkog, Veth, Cek, Gullak
  - **Präfix**: bav, glov, blasch, lorin, jav, bim, glasch
  - **Familiennamen:** Gronnahk, Nonkursh, Slaal, Ker, Zhiv, Blav, Zhuffand, Khebloss, Pend, Brin, Wenkurn, Gerkow, Khutohk, Jagh, Krer
  - ***Beispiele:*** *Pola jav Brin (female), Tuk glasch Khutohk (male)*

- **TRILL**-Namen bestehen aus einem persönlichen Vornamen und einem Familiennamen. Im Falle vereinigter Trill wird der Familienname durch den Namen des Symbionten ersetzt.
  - **Weiblich:** Audrid, Azala, Emony, Kareel, Lenara, Nilani, Reeza, Zharaina, Koria, Lidra, Diranne, Kimoni, Larista, Vidria, Kehdza
  - **Männlich:** Arjin, Bejal, Curzon, Hanor, Joran, Malko, Selin, Timor, Tobin, Torias, Verad, Yedrin, Keman, Sabin, Joal, Dorin
  - **Familiennamen:** Nedan, Sozenn, Rulon, Les, Tral, Inazin, Hama, Kelen, Imonim, Razix, Idiron, Paron, Tanan, Sulil, Kerev
  - **Symbiont:** Jexen, Del, Ogar, Kyl, Eku, Nala, Cela, Pohr, Ral, Okir, Etahn, Lahl
  - ***Beispiele:*** *Koria Inazin (weiblich, unvereinigt), Bejal Okir (männlich, vereinigt)*

- **VULKANIER** tragen einen einzelnen, meist traditionellen Namen – zumindest im Umgang mit anderen Spezies (sie haben zwar Familiennamen, reden darüber aber nicht mit anderen Spezies). Männliche vulkanische Namen fangen oft mit einem S an, während weibliche Namen häufig mit einem T beginnen. Dies ist aber natürlich nicht immer so.
  - **Männlich:** Aravik, Delvok, Kovar, Muroc, Rekan, Salok, Savel, Sevek, Skon, Soral, Sutok, Syrran, Tekav, Tolek, Velik
  - **Weiblich:** Falor, Metana, Perren, T'Karra, T'Laan, T'Lar, T'Les, T'Mal, T'Paal, T'Pan, T'Rel, T'Vran, Seleya, Simora, V'Lar

PERSÖNLICHKEIT

Sobald Sie eine Vorstellung davon haben, was Ihren Charakter auszeichnet, und sich Gedanken über den Einfluss gemachter Erfahrungen und des Karriereverlaufs auf sein oder ihr Leben gemacht haben, gilt es, auch Überlegungen zur Persönlichkeit anzustellen. Ist Ihr Charakter missmutig oder ein Prinzipienreiter? Ist er oder sie abenteuerlustig? Weise? Nachdenklich? Gelangweilt von der Routine an Bord? Ruhig und gelassen? Bereits die Wahl einiger Adjektive kann dabei helfen, sich ein genaueres Bild von der Persönlichkeit des eigenen Charakters zu machen. Dabei muss Ihr Charakter nicht jederzeit so sein – Crewmitglieder sollten multi-dimensional sein, um das Spiel aufregender zu machen. Denken Sie immer daran, dass ein Charakter sich mit der Zeit ändern kann – doch dafür ist es wichtig zu wissen, wie der Charakter zu Beginn seiner oder ihrer Laufbahn war.

Die Überzeugungen eines Charakters sind ein guter Startpunkt für Überlegungen zur Persönlichkeit – und andersherum. Falls Sie Probleme hatten, während der Charaktererschaffung Überzeugungen für Ihren Charakter festzulegen, ist jetzt ein guter Zeitpunkt, um sich weitere Gedanken zu machen.

AUSSEHEN

Wie sieht Ihr Charakter aus? Die Spezies Ihres Charakters gibt natürlich einiges vor, aber Feinheiten wie Statur, Größe oder besondere Eigenheiten runden das Bild ab, das sie und andere sich im Kopf von Ihrem Charakter machen. Ist er oder sie hervorstechend oder eher durchschnittlich aussehend? Hat er oder sie besondere Angewohnheiten oder Ticks? In jedem Fall kann eine Beschreibung des Äußeren dabei helfen, Ihren Charakter plastischer zu gestalten.

Da *Star Trek* seine Wurzeln in Fernsehen und Filmen hat, kann es sogar hilfreich sein, sich einen Schauspieler oder eine Schauspielerin zu suchen, der als Vorbild für Ihren Charakter fungiert – gleich ob für Aussehen oder Verhalten oder Angewohnheiten.

BEZIEHUNGEN

Während einige Beziehungen über die Überzeugungen eines Charakters abgedeckt sein können, bringt das Leben an Bord eines Raumschiffes doch den Kontakt mit weit mehr Personen mit sich. Aber auch sonst macht es Sinn, sich Gedanken über die Beziehungen Ihres Charakters zu machen: Wo lebt der Rest seiner oder ihrer Familie? Hat er oder sie einen Partner, auf dem Schiff oder anderswo? Ist Ihr Charakter im regelmäßigen Kontakt mit seiner oder ihrer Familie und wie ist deren Meinung zum Einsatz Ihres Charakters in den Tiefen des Alls?

Wie steht Ihr Charakter zu den Personen an Bord des Schiffes? Wie kommen die Hauptfiguren miteinander aus? Wie sieht die Crew den Charakter – und umgekehrt? Hat Ihr Charakter enge Freunde an Bord, mit denen er oder sie die Freizeit verbringt? Hat Ihr Charakter irgendwelche Rivalen oder Feinde?

Diese Details können das Spiel interessanter gestalten und den Charakteren mehr Tiefe verleihen. Bedenken Sie dabei, dass sich die Persönlichkeit und damit auch die Beziehungen eines Charakters mit der Zeit ändern können. Sollten Beziehungen (gleich ob freundlich oder feindlich) stärker werden, bieten sich diese als neue Überzeugungen für den Charakter an.

RANG UND ROLLE

Welchen Platz ein Charakter innerhalb der Crew einnimmt, ist eine wichtige Entscheidung – allerdings auch eine, die erst am Ende der Charaktererschaffung getroffen werden sollte.

Die Rolle Ihres Charakters wird im Spiel einen größeren Einfluss als sein oder ihr Rang haben, daher sollte dies zuerst festgelegt werden. Meist handelt es sich bei Hauptfiguren um Führungsoffiziere ihres Schiffes – jene Offiziere, die wichtige Entscheidungen treffen, den einzelnen Abteilungen vorstehen, Experten auf ihrem Gebiet und wichtige Berater des Captains sind.

Hauptfiguren können jede der im Folgenden vorgestellten wichtigen Rollen ausfüllen. Dabei wird nicht jedes Schiff jede dieser Rollen auch besetzt haben und nicht jede Rolle muss von einer Hauptfigur ausgefüllt werden. Die Besetzung der Führungspositionen wird durch den Captain vorgenommen und dieser kann problemlos Positionen unbesetzt lassen. Manche Rollen sind an bestimmte Abteilungen gebunden, dies wird jeweils bei den Einträgen angegeben.

Jede Rolle beinhaltet einen spieltechnischen Vorteil und legt außerdem fest, was die Aufgabe des Charakters auf dem Schiff ist. Die spieltechnischen Vorteile werden dabei *kursiv* markiert und sind in direkter Rede an den Charakter formuliert.

- **KOMMANDIERENDE/-R OFFIZIER/-IN:** Ausschließlich Kommando-Abteilung. Der Captain. Selbst wenn ein Kommandierender Offizier nicht den Rang eines Captain hält, wird er oder sie von Untergebenen dennoch als Captain angesprochen werden. Jedes Schiff muss einen Kommandierenden Offizier besitzen. *Sie können einen Punkt Entschlossenheit ausgeben, um einem beliebigen Charakter, mit dem Sie kommunizieren können, einen Punkt Entschlossenheit zu verleihen; dies muss nicht an eine Überzeugung gebunden sein.*

- **ERSTE/-R OFFIZIER/-IN:** Ausschließlich Kommando-Abteilung. Zweite/-r in der Rangfolge. Der oder die Erste Offizier/-in hat eine wichtige Beratungsfunktion für den Captain und übernimmt das Kommando, wenn der Captain dazu nicht in der Lage ist. Falls das Schiff keinen spezialisierten Ersten Offizier bzw. keine Erste Offizierin besitzt, nimmt ein anderer Offizier oder eine andere Offizierin diese Rolle ein, kann aber nicht den spieltechnischen Vorteil nutzen. *Wenn ein in Kommunikation mit Ihnen befindlicher Charakter einen Punkt Entschlossenheit ausgibt, können Sie 3 Momentum (sofortig) ausgeben, um den Charakter den ausgegebenen Punkt Entschlossenheit regenerieren zu lassen.*

- **OPERATIONSLEITER/-IN:** Ausschließlich Technik-Abteilung. Der oder die Operationsleiter/-in überwacht alle technischen Operationen an Bord oder in Bezug auf das Schiff, meist von der Operativen Station (Ops) auf der Brücke. Dabei kooperiert er oder sie mit dem oder der Chefingenieur/-in (auf kleineren Schiffen sind beide Rollen oft zusammengelegt). Hierfür muss auch oft die Position eines Wissenschaftsoffiziers eingenommen werden, falls diese Rolle nicht separat unter den Führungsoffizieren besetzt ist. *Wenn Sie erfolgreich eine Aufgabe absolvieren, die vom Computer des Schiffs unterstützt oder für die ein Tricorder eingesetzt wurde, generieren Sie ein zusätzliches Momentum, das ausschließlich für den Momentum-Einsatz „Informationen erlangen“ eingesetzt werden darf.*

ANDERE SPIELSTILE

Wie im Kasten auf Seite 95 angegeben, können andere Spielstile Veränderungen an den Regeln nötig machen. Falls Ihr Spiel nicht auf die Führungsoffiziere eines Schiffes fokussiert ist, macht es keinen Sinn, die hier angegebenen Rollen zu verteilen. In diesem Fall können Sie diesen Schritt überspringen oder alternative Rollen ersinnen, die besser zu Ihrem Spielstil passen.

- **CHEFINGENIEUR/-IN:** Ausschließlich Technik-Abteilung. Der oder die Chefingenieur/-in leitet die Technische Abteilung an und ist dafür zuständig, dass die Schiffssysteme funktionieren. *Solange Sie sich an Bord des Schiffes befinden, haben Sie den Vorteil „Technische Abteilung", welcher die Ingenieure und Techniker unter Ihrem Kommando symbolisiert.*

- **SICHERHEITSCHEF/-IN:** Ausschließlich Sicherheits-Abteilung. Der oder die Sicherheitschef/-in steht den Sicherheitskräften auf dem Schiff vor und ist für die Sicherheit von Crew und Schiff während Missionen verantwortlich. Außerdem ist er oder sie für disziplinarische Angelegenheiten, Untersuchungen von Verbrechen und den Schutz wichtiger Personen zuständig. Auf vielen Schiffen ist sein oder ihr Dienstposten die Taktische Station auf der Brücke. *Wenn Sie sich an Bord Ihres Schiffes befinden, haben Sie stets den Vorteil „Sicherheitsteam", welcher die Sicherheitskräfte unter Ihrem Kommando symbolisiert.*

MANNSCHAFTSDIENSTGRADE

Nicht jeder in der Sternenflotte ist ein Offizier. Es braucht darüber hinaus eine große Zahl Mannschaftsdienstgrade, die auf ihre eigenen Rollen und Pflichten hin trainiert wurden. In Rangfragen stehen sie selbst unter den unerfahrensten Fähnrichen, sind aber durch ihre Fähigkeiten und ihre Expertise in ihren Gebieten dennoch entscheidend für den reibungslosen Ablauf auf einem Schiff oder einer Sternenbasis. Mitunter erhalten Sie sogar Autorität über junge Offiziere, denen sie eigentlich untergeordnet wären, um diesen die praktische Seite ihrer Aufgabengebiete näherzubringen – und manche verdienen sich mit der Zeit selbst ihr Offizierspatent.

Sie können problemlos wählen, dass Ihr Charakter einen Mannschaftsdienstgrad trägt, dafür sind nur einige wenige Änderungen nötig. Ihr Charakter hat nicht die Sternenflottenakademie besucht, sondern eine anderweitige Ausbildung erhalten (regeltechnisch hat dies keine Änderungen zur Folge, dies ist reiner Hintergrund) und kann außerdem nicht Kommando als Hauptfach wählen. Außerdem kann ein Mannschaftsdienstgrad nicht die Rollen Kommandierende/-r Offizier/-in oder Erste/-r Offizier/-in ausfüllen. Die Ränge für Mannschaften sind wie folgt:

- Master Chief Petty Officer / Master Chief Specialist
- Senior Chief Petty Officer / Senior Chief Specialist
- Chief Petty Officer / Chief Specialist
- Petty Officer / Specialist / Yeoman (1st class, 2nd class, 3rd class)
- Crewman (1st class, 2nd class, 3rd class)

Ein Mannschaftsdienstgrad mit dem Talent Rohes Potenzial kann nur die Ränge Crewman und Petty Officer/Specialist/Yeoman auswählen. Ein Mannschaftsdienstgrad mit dem Talent Veteran kann keinen Rang unter Chief Petty Officer/Chief Specialist auswählen.

- **CHEFARZT/CHEFÄRZTIN:** Ausschließlich Medizin-Abteilung. Dieser Posten, mitunter auch als Schiffsarzt bzw. Schiffsärztin bezeichnet, ist für die Gesundheit und das Wohlergehen der Crew und anderer Personen an Bord zuständig, sowie leitet das medizinische Personal an. Der Chefarzt oder die Chefärztin kann Befehle vorgesetzter Offiziere außer Kraft setzen, wenn medizinische Gründe dafür sprechen. *Wenn Sie sich an Bord Ihres Schiffes befinden, haben Sie stets den Vorteil „Medizinische Abteilung", welcher das medizinische Personal unter Ihrem Kommando symbolisiert.*

- **WISSENSCHAFTSOFFIZIER/-IN:** Ausschließlich Wissenschafts-Abteilung. Der Wissenschaftsoffizier oder die Wissenschaftsoffizierin berät den Captain in allen wissenschaftlichen Fragen und formuliert Hypothesen zu allen unbekannten Phänomenen. Nicht jedes Schiff weist einen solchen Posten auf, in solchen Fällen nimmt oft der oder die Operationsleiter/-in diese Aufgaben wahr. *Wenn Sie erfolgreich eine Aufgabe absolvieren, die vom Computer oder den Sensoren des Schiffs unterstützt oder für die ein Tricorder eingesetzt wurde, generieren Sie ein zusätzliches Momentum, das ausschließlich für den Momentum-Einsatz „Informationen erlangen" eingesetzt werden darf.*

- **STEUERMANN/-FRAU:** Ausschließlich Flugkontrolle-Abteilung. Auch wenn dies meist keine Führungsposition ist, nehmen manche Captains, vor allem wenn sie in unbekannten Raum vordringen, doch ihre/-n erfahrenste/-n Steuermann/-frau in die Riege der Führungsoffiziere auf. *Wenn Sie Technologie im Zusammenhang von Flug- oder Antriebssystemen analysieren oder reparieren, können Sie hierfür Ihre Flugkontrolle-Disziplin statt Technik nutzen.*

- **COUNSELOR:** Ausschließlich Medizin-Abteilung. Auf größeren Schiffen oder Sternenbasen ist es üblich, dass sich ein Offizier oder eine Offizierin um das mentale Wohlergehen der Crew kümmert. Manche Captains sehen diese Offiziere als wertvolle Berater, da sie sich sowohl in kulturellen Fragen als auch in Psychologie auskennen und gut in der Lage sind, die Motive und Stimmungen anderer zu verstehen. *Wenn Sie eine Aufgabe zur Feststellung der emotionalen Verfassung oder der Absichten eines lebenden Wesens erfolgreich abgeschlossen haben, generieren Sie ein zusätzliches Momentum, das ausschließlich für den Momentum-Einsatz „Informationen erlangen" eingesetzt werden darf.*

- **KOMMUNIKATIONSOFFIZIER/-IN:** Vor allem in den früheren Jahren der Sternenflotte gab es spezialisierte Kommunikationsoffiziere, die üblicherweise gut ausgebildete Linguisten und Kryptographen waren und unterstützt von der modernsten Technologie Schlüsselrollen im Kontakt mit freundlichen und feindlichen neuen Kulturen einnahmen. *Wenn Sie eine Aufgabe absolvieren, deren Schwierigkeit aufgrund einer ungewohnten Sprache oder einer Verschlüsselung erhöht wurde, können Sie diese Erhöhung ignorieren.*

Sobald die Rollen der Charaktere festgelegt wurden, sollten Sie ihre Ränge bestimmen. Ein Charakter kann grundsätzlich jeden Rang haben, die Auswahl kann aber durch Ihre Entscheidungen in *Schritt 5: Karrieredauer* eingeschränkt sein. Die Ränge der Sternenflotte sind:

- **CAPTAIN:** Kann nur vom Kommandierenden Offizier bzw. der Kommandierenden Offizierin gewählt werden; nur ein Charakter kann diesen Rang haben.
- **COMMANDER:** Dies ist der niedrigste Rang für einen Kommandierenden Offizier bzw. eine Kommandierende Offizierin.
- **LIEUTENANT COMMANDER:** Dies ist der niedrigste Rang für einen Charakter mit dem Talent Veteran.
- **LIEUTENANT**
- **LIEUTENANT (JUNIOR GRADE):** Dies ist der höchste Rang für einen Charakter mit dem Talent Rohes Talent. Es ist außerdem der niedrigste Rang für einen Charakter mit der Rolle Erste/-r Offizier/-in, Chefingenieur/-in, Sicherheitschef/-in oder Chefarzt/Chefärztin.
- **ENSIGN:** Dies ist der niedrigste Offiziersrang.

AUSRÜSTUNG

Sternenflottenoffiziere sind sehr gut ausgerüstet und erhalten üblicherweise alle Mittel, die sie zur Erfüllung ihrer Aufgaben benötigen. Dies gilt auch für die Hauptfiguren.

Zuerst erhält jeder Charakter natürlich eine Uniform. Der Stil variiert je nach Spielepoche und den Vorlieben des Captains. Manche Charaktere mögen individuelle Elemente ihrer Uniform hinzufügen, wie etwa ein Ohrring für Bajoraner oder ein Laborkittel für medizinisches Personal. Charaktere erhalten immer normale Dienstuniformen passend zu ihren Abteilungen und Pflichten, sowie Ausgehuniformen für förmlichere Anlässe.

Charaktere erhalten außerdem einen persönlichen Subraumkommunikator (meist nur Kommunikator genannt). Dieser sieht je nach Spielepoche anders aus: Hand-Kommunikatoren sind im 22. und 23. Jahrhundert üblich, während im 24. Jahrhundert Kommunikator-Abzeichen eingeführt und an der Uniform angebracht wurden.

Alle Charaktere haben außerdem Zugriff auf Tricorder. Diese werden nicht immer getragen, sind aber an diversen Punkten des Schiffes verstaut und werden standardmäßig auf Außenmissionen mitgenommen – sollte ein Charakter also einen Tricorder brauchen, sollte dieser stets einfach zu finden sein. Medizinisches Personal kann stattdessen einen Medizinischen Tricorder nutzen.

Weiterhin können die Charaktere Ausrüstung für ihre täglichen Aufgaben nutzen. Technisches Personal kann einen Werkzeugkasten nutzen, während medizinisches Personal Zugriff auf Medkits/Medizinische Notfallkoffer hat. Ein Charakter mit einem bestimmten Merkmal oder dessen Spezies nicht unter Erdbedingungen ohne Hilfe leben kann, erhält außerdem passende Ausrüstung, die diese Nachteile kompensiert.

Zu guter Letzt erhalten Charaktere einen Handphaser zur persönlichen Verteidigung. Im Normalfall ist dies ein Typ-1-Phaser, Sicherheitspersonal und Offiziere ab Lieutenant Commander aufwärts erhalten hingegen einen Typ-2-Phaser.

Andere Ausrüstung wird entweder für jeweilige Missionen zusammengestellt oder gehört zu den persönlichen Gegenständen eines Charakters – dies wird jeweils später beschrieben.

Zusammengefasst hat ein Charakter zu Spielstart die folgende Ausrüstung:

- Uniform
- Kommunikator
- Tricorder
- Phaser Typ 1 oder Typ 2 (für höhere Offiziere und Sicherheitspersonal)
- Werkzeug (passend zu den Aufgaben; nicht jeder Charakter hat dies)

Beispiel: *Nun macht sich Tanja an den Feinschliff ihres Charakters. Als letzte Überzeugung wählt sie „Mit seinen Idealen zu leben ist schwieriger, als für sie zu sterben“, was auch Konflikte mit der Kommandokette widerspiegelt. Anschließend finalisiert sie die Attribute ihres Charakters. Da kein Attribut über 12 ist und nur eines diesen Wert aufweist, muss sie nichts anpassen. Sie kann daher zwei Attribute um je +1 erhöhen und entscheidet sich für Konzentration und Ausstrahlung je auf 10.*

Anschließend geht es an die Disziplinen: Auch hier sind keine Anpassungen nötig, da keine Disziplin über 5 liegt. Tanja kann daher direkt zwei Disziplinen um je +1 erhöhen und entscheidet sich für Kommando auf 3 und Wissenschaft auf 5.

Die Anstrengung ihres Charakters beträgt 10 (gleich der Summe aus Fitness 8 und Sicherheit 2) und der Zusatzschaden beträgt 2.

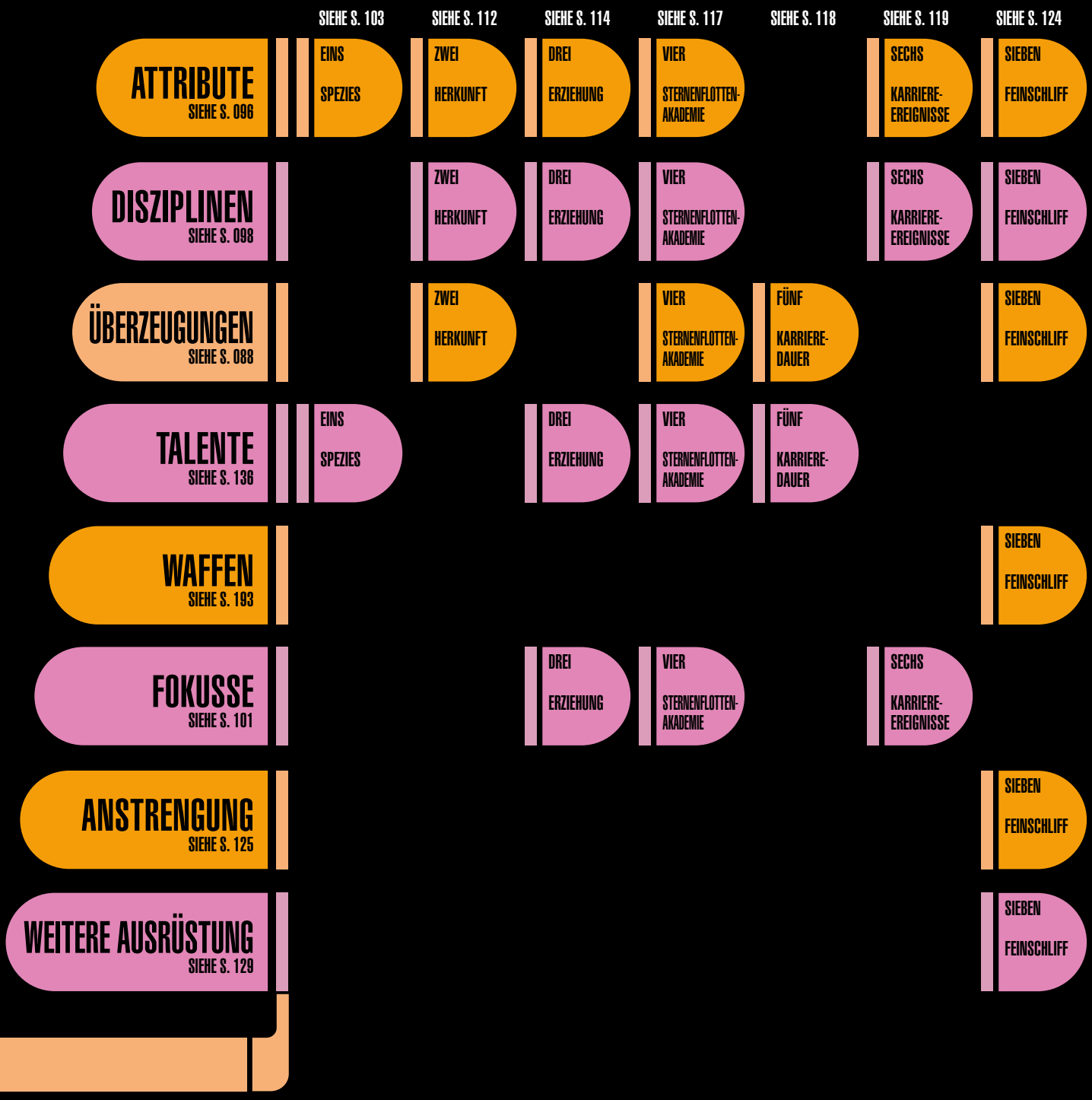
Ein Teil des Charakternamens ist schon entschieden (ein vereinigter Trill trägt den Namen des Symbionten statt seines Nachnamens), also wählt Tanja den Namen Nilani Etahn für ihren Charakter und notiert sich (falls dies mal von Interesse sein sollte), dass der Familienname Kerev lautet. Sie entscheidet außerdem, dass Nilani in ihren späten 30ern ist, ein passendes Alter für eine erfahrene Offizierin. Auch zu Aussehen und Persönlichkeit macht sie sich ein paar Gedanken. Und natürlich ist Nilani Teil der Wissenschaftlichen Abteilung.

Gemeinsam mit der Gruppe legt Tanja die Rollen der Crew fest, wobei Nilani zur Wissenschaftsoffizierin bestimmt wird und den Rang Lieutenant Commander erhält.

Zu guter Letzt notiert Tanja die Startausrüstung ihres Charakters (Uniform, Kommunikator, Tricorder und Typ-2-Phaser). Und damit ist sie auch schon fertig, Lt. Cmd. Nilani Etahn ist bereit zum Dienstantritt.

DIENSTANTRITT

BEISPIEL-CHARAKTERBOGEN



PERSONALAKTE DER STERNENFLOTTE

NAME: Nilani Etahn

SPECIES: Trill

RANG: Lieutenant Commander

HERKUNFT: Isolierte Kolonie

ERZIEHUNG: Ackerbau und Landleben

ROLLE: Wissenschaftsoffizierin

MERKMALE: Trill, Etahn-Symbiont

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	8	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	7	GESPÜR	9	VERSTAND	12

DISZIPLINEN

KOMMANDO	3	SICHERHEIT	2	WISSENSCHAFT	5
FLUGKONTROLLE	2	TECHNIK	1	MEDIZIN	3

ÜBERZEUGUNGEN

Verstehen ist der Sinn des Lebens

Neue Lebensformen und Zivilisationen entdecken

Hat alles schon mal gesehen

Mit seinen Idealen zu leben ist schwieriger, als für sie zu sterben

ENTSCHLOSSENHEIT ( ) ( ) ( )

TALENTE

Vorsichtig (Wissenschaft)

Kritischer Blick

Vereinigt

Technik-Experte

FOKUSSE

Überlebenstraining

Recht und Gesetz

Xenoanthropologie

Handphaser

Linguistik

Psychologie

ANSTRENGUNG

( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )
( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )
( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )
( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )

VERLETZUNGEN

WAFFEN

NAME/TYP	Typ-2-Phaser	5
EIGENSCHAFTEN	Fernkampfwaffe, Größe 1H, Aufladbar	
NAME/TYP		
EIGENSCHAFTEN		
NAME/TYP		
EIGENSCHAFTEN		

SONSTIGE AUSRÜSTUNG

Uniform

Kommunikator

Tricorder

TM & © 2020 CBS Studios Inc. © 2020 Paramount Pictures Corp. STAR TREK and related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved.

DIENSTANTRITT

ERSCHAFFUNG BEIM SPIEL

Die andere Methode, eine Hauptfigur zu kreieren, ist etwas einfacher, sie erfordert jedoch, dass die Spieler vor Spielbeginn ein größeres Verständnis davon besitzen, was ihre Charaktere sein sollen.

Diese Methode erlaubt es den Spielern, ihre Charaktere teilweise zu erschaffen und viele Details undefiniert zu lassen, sodass sie während des Spiels selbst entwickelt werden können. Auf diese Weise offenbaren sich die Fähigkeiten der Charaktere nach und nach, so wie sie auch von den Zuschauern einer Fernsehserie oder eines Films entdeckt werden würden.

Einen Charakter nur teilweise zu erschaffen, geht recht schnell von der Hand, erfordert allerdings, dass der Spieler oder die Spielerin ein glasklares Konzept des Charakters hat. Daher werden einige Punkte, die bei der Lebensweg-Erschaffung am Ende des Prozesses stehen, bei der Erschaffung beim Spiel an erster Stelle abgehandelt.

Die Methode verwendet folgende Schritte:

1. Wählen Sie die Rolle des Charakters.
2. Verteilen Sie Werte auf die Attribute.
3. Wählen Sie die Spezies des Charakters.
4. Verteilen Sie Werte auf die Disziplinen.
5. Wählen Sie eine einzelne Überzeugung.
6. Beginnen Sie das Spiel!

WÄHLEN SIE DIE ROLLE IHRES CHARAKTERS

Als erstes sollten die Spieler gemeinsam die Rollen auswählen, die ihre Charaktere an Bord des Schiffes übernehmen sollen. Dies funktioniert auf dieselbe Weise wie am Ende der Lebensweg-Erschaffung (siehe Seite 101), mit dem Unterschied, dass die restlichen Werte der Charaktere noch nicht feststehen. Stattdessen werden die Charaktere nun so erschaffen, dass sie ihre jeweilige Rolle ausfüllen – und nicht umgekehrt. Die Spieler sollten ebenfalls die jeweilige Abteilung des Charakters auswählen, wobei sie sich an den sechs Disziplinen orientieren können. Anschließend sollten sie außerdem die zugehörige Grundausrüstung notieren.

VERTEILEN SIE WERTE AUF DIE ATTRIBUTE

Sobald die Rolle eines Charakters feststeht, sollten die Attribute mit Werten versehen werden. Der Spieler oder die Spielerin kann folgende Werte frei auf die sechs Attribute verteilen:

10, 10, 9, 9, 8, 7

WÄHLEN SIE DIE SPEZIES IHRES CHARAKTERS

Danach müssen Sie die Spezies Ihres Charakters auswählen. Hierzu wird die Spezies einfach von der passenden Ära-Liste ausgewählt, ganz so wie bei der Lebensweg-Erschaffung (ab Seite 102). Wurde eine Spezies gewählt, werden die Attribute entsprechend der Beschreibung der Spezies modifiziert.

VERTEILEN SIE WERTE AUF DIE DISZIPLINEN

Als nächstes müssen Sie zwei Disziplinen auswählen. Eine davon muss die Disziplin sein, die der gewählten Abteilung des Charakters entspricht. Die andere kann frei gewählt werden.

Die Disziplin, die der Abteilung des Charakters entspricht, wird entweder mit dem Wert 4 oder dem Wert 5 versehen.

Die andere ausgewählte Disziplin erhält einen Wert, der vom Wert der Abteilungsdisziplin abhängt. Beträgt dieser 5, so wird die zweite Disziplin auf 3 gesetzt. Beträgt er 4, so beträgt der Wert der zweiten Disziplin ebenfalls 4.

Die anderen vier Disziplinen bleiben vorerst ohne Werte. Diese werden später im Spiel bestimmt.

WÄHLEN SIE EINE EINZELNE ÜBERZEUGUNG

Zuletzt wählen Sie eine einzelne Überzeugung für Ihren Charakter. Diese Überzeugung sollte das Grundkonzept widerspiegeln, das Sie für den Charakter im Kopf haben. Die weiteren Überzeugungen des Charakters werden im Spiel definiert.

BEGINNEN SIE DAS SPIEL!

An dieser Stelle sollte Ihr Charakter über Rolle, Spezies (inklusive des zugehörigen Merkmals), alle Attributwerte, zwei der sechs Disziplinen und eine einzelne Überzeugung verfügen. Das ist alles, was nötig ist, um mit dem Spiel zu beginnen.

Die Spielleitung sollte das Spiel dann mit einer einfachen Mission für unvollständige Charaktere beginnen. Ein solches Szenario sollte nicht allzu komplex gestaltet sein, da es in erster Linie als Gelegenheit dient, die Charaktere vorzustellen und weiter auszuarbeiten. Während dieser Mission sollte jede Hauptfigur eine Möglichkeit haben, ihre Fertigkeiten und Talente zu nutzen. Folgende Elemente sind zu Beginn der Mission noch nicht ausdefiniert:

- **ÜBERZEUGUNGEN:** Ihrem Charakter fehlen noch drei Überzeugungen. Beim Versuch einer Aufgabe können Sie festlegen, dass Sie eine dieser Überzeugungen definieren möchten. Hierzu wählen Sie vor Ausführen der Aufgabe eine Überzeugung, die zur Aufgabe passt und Ihr Charakter erhält sofort einen Punkt Entschlossenheit, den er oder sie zusätzlich sofort mit der neuen Überzeugung für die anstehende Aufgabe einsetzten kann.

- **DISZIPLINEN:** Bislang blieben vier Disziplinen undefiniert. Wenn Ihr Charakter eine Aufgabe bewältigen soll, die eine dieser Disziplinen involvieren würde, können Sie festlegen, die Disziplin zuvor zu definieren. Sie können dieser einen der folgenden Werte verleihen: 3, 2, 2 oder 1. Jeder dieser Werte darf nur einmal zugewiesen werden. Die Aufgabe wird dann mit der neu definierten Disziplin versucht.

- **FOKUSSE:** Ihrem Charakter fehlen noch alle sechs Fokusse. Wenn der Charakter eine Aufgabe bewältigen soll, können Sie entscheiden, für diese Aufgabe einen Fokus zu definieren. Die Aufgabe wird dann unter Berücksichtigung des neuen Fokus versucht.

- **TALENTE:** Ihr Charakter muss noch vier Talente festlegen. Jederzeit während der Spielsitzung haben Sie die Möglichkeit, eines dieser Talente zu wählen. Dies ist selbst während des Absolvierens einer Aufgabe möglich. Sie suchen ein Talent aus, dessen Voraussetzungen Ihr Charakter bereits erfüllt (sofern es Voraussetzungen gibt). Dann geht das Spiel weiter und Ihr Charakter profitiert von seinem oder ihrem neuen Talent. Dies ist allerdings nicht nachträglich möglich, sodass nichts, was vor Erwerb des Talents geschehen ist, im Nachhinein durch das Talent geändert werden kann.

Sobald die erste Spielsitzung durchgespielt wurde, sollte Ihre Hauptfigur vollständig ausdefiniert sein. Ist dies nicht der Fall und einige Elemente sind immer noch nicht ausgewählt worden, sollten Sie über diese entweder nach der ersten Spielsitzung entscheiden oder diese in den folgenden Missionen definieren.

KAPITEL 05.40

DIENSTANTRITT

NEBENCHARAKTERE

Wie zu Beginn dieses Kapitels beschrieben, sind Nebencharaktere die andere Art von Charakteren, die während des Spiels von ***Star Trek Adventures*** von den Spielern generiert werden. Nebencharaktere verfügen über weniger Details und werden nicht permanent von demselben Spieler oder derselben Spielerin gesteuert. Stattdessen werden Nebencharaktere während des Spiels immer dann generiert oder eingesetzt, wenn es die Situation erfordert.

Nebencharaktere haben innerhalb von ***Star Trek Adventures*** folgende Funktionen:

- Sie stellen die restliche Crew des Schiffes dar, also die Untergebenen der Hauptfiguren, durch welche die Spieler erst die Erfahrung machen können, einen Führungsoffizier der Sternenflotte zu spielen.

- Sie ermöglichen den Spielern, verschiedene Rollen an Bord des Schiffes einzunehmen, und so von unterschiedlichen Fertigkeiten und Fähigkeiten zu profitieren, über die die Hauptfiguren möglicherweise nicht verfügen. Ferner können sie so auch dann eine aktive Rolle in Missionen spielen, in denen ihre Hauptfiguren unter Umständen nicht vorkommen, beziehungsweise die Hauptfiguren abwesender Spieler temporär mit Nebencharakteren ersetzen.

- Nebencharaktere ermöglichen der Gruppe auch, sich zu trennen und an verschiedenen Orten zu agieren, ohne dass sich Spieler ausgeschlossen fühlen müssen, während ihre Hauptfiguren gerade nicht anwesend sind. In diesen Momenten können die fehlenden Hauptfiguren durch Nebencharaktere ersetzt werden.

- Schlussendlich bieten Nebencharaktere kleineren Gruppen die Möglichkeit, die Crew zu vervollständigen, sodass alle Brückenpositionen jederzeit besetzt sind.

WIE MAN NEBENCHARAKTERE VERWENDET

Zu Beginn einer Szene kann jedes Gruppenmitglied auswählen, welchen Charakter er oder sie für diese Szene verwenden möchte – die eigene Hauptfigur oder einen der aktuell verfügbaren Nebencharaktere. Für die Dauer der Szene spielen die Spieler dann die Charaktere, die sie sich ausgesucht haben – der ausgewählte Charakter ist damit ein Spielercharakter.

In Fällen, in denen die Kommandokette von Bedeutung ist, sind Nebencharaktere keine Führungsoffiziere und haben keine Befehlsgewalt über die Hauptfiguren; darüber hinaus werden die Ränge der Charaktere verglichen.

Spieler und Spielleitung sollten nicht vergessen – und eventuell notieren – wo sich die Hauptfiguren und die Nebencharaktere aktuell befinden. Üblicherweise wählen Spieler dann einen Charakter aus, der sich dort befindet, wo gerade eine Szene etabliert wird. Ist diese Szene dann durchgespielt, und die Spielleitung etabliert eine neue Szene an einem anderen Ort, können die Spieler schnell und einfach zu Charakteren wechseln, die sich dort befinden, ohne erst lange überlegen zu müssen, wer nun involviert ist und wer nicht.

Hat ein Spieler oder eine Spielerin mehrere Charaktere in derselben Szene, können sie diese nicht unmittelbar kontrollieren. Charaktere, die nicht unter der direkten Kontrolle eines Spielers oder einer Spielerin sind, können nicht die volle Bandbreite möglicher Aktionen und Aufgaben durchführen, die Spielercharakteren offenstehen. Stattdessen können sie nur Folgendes tun:

- **EINFACHE AKTIONEN:** Ein unkontrollierter Charakter wird alle Einfachen Aktionen oder zufällige Aktivitäten durchführen, die nötig sind, um mit den Spielercharakteren Schritt zu halten, beziehungsweise den Befehlen jener Spielercharaktere mit Befehlsgewalt zu folgen.

- **AUFGABEN:** Unkontrollierte Charaktere können keine Aufgaben mit einer Schwierigkeit höher als 0 versuchen. Sie können aber die Spielercharaktere unterstützen; im Kampf jedoch nur einmal je Runde.

- **KAMPF:** Unkontrollierte Charaktere verfügen nicht über eigene Züge im Kampf. Stattdessen werden ihre Einfachen Aktionen und Aufgaben (mit den oben genannten Einschränkungen) als Teil der Aktionen von Spielercharakteren abgehandelt –unkontrollierte Charaktere folgen den Befehlen ihrer Vorgesetzten umgehend.

- **KOMPLIKATIONEN UND VERLETZUNGEN:** Unkontrollierte Charaktere können ganz normal im Kampf Verletzungen und Komplikationen erleiden. Sie können jedoch weder Momentum ausgeben noch Bedrohung erzeugen, um eine Verletzung zu vermeiden. Außerdem kann ein Spielercharakter entscheiden, dass ein unkontrollierter Charakter eine Verletzung oder Komplikation hinnehmen muss, wenn eigentlich der Spielercharakter eine Verletzung oder Komplikation erleiden würde. In diesem Fall kann dann der unkontrollierte Charakter für den Rest der Szene nicht mehr eingesetzt werden. Sollte die Verletzung sogar letal gewesen sein, benötigt der unkontrollierte Charakter sofortige medizinische Hilfe, um nicht zu sterben. Erleidet ein Spielercharakter eine Verletzung oder verliert das Bewusstsein, kann der Spieler oder die Spielerin entscheiden, sofort zu einem unkontrollierten Charakter zu wechseln und diesen oder diese für den Rest der Szene zu übernehmen.

Schlussendlich können unkontrollierte Charaktere als Vorteile gewertet werden, zum Beispiel um eine Aufgabe zu ermöglichen, die ansonsten unmöglich gewesen wäre (wenn eine Aufgabe mehrere Personen erfordern würde), oder um die Schwierigkeit einer Aufgabe zu reduzieren – sozusagen als zusätzliches Paar Hände und fünf zusätzliche Sinne, welche alles vereinfachen.

NEBENCHARAKTERE ERSCHAFFEN

Die Anzahl der verfügbaren Nebencharaktere in einem Spiel ist variabel, und die Spieler übernehmen nicht immer dieselben Charaktere; sie gehören ihnen nicht – aber sie können Anspruch auf einen bestimmten Charakter erheben und diesen dann für die anstehende Mission spielen.

Eine Gruppe kann je Abenteuer nur eine eingeschränkte Anzahl Nebencharaktere einsetzen; diese Einschränkung wird durch den Wert **Verfügbare Crew** des Schiffs definiert (mehr hierzu finden Sie in *Kapitel 9: Daheim zwischen den Sternen*). Während einer Mission können die Spieler entscheiden, ob sie neue Nebencharaktere generieren möchten oder lieber auf bereits zuvor generierte Crew aus vorangegangenen Abenteuern zurückgreifen möchten. Ein oder auch mehrere Nebencharaktere können zu Beginn einer neuen Szene in diese integriert werden. Die maximale Zahl von Nebencharakteren, die während einer Mission eingesetzt werden können, kann den Wert Verfügbare Crew nicht übersteigen.

Hierbei gilt zu beachten, dass bereits in vorherigen Abenteuern generierte Nebencharaktere nicht gegen den Wert in Verfügbare Crew gezählt werden, solange sie in der Mission keine Verwendung finden. Entsprechend kann eine Gruppe während einer andauernden Kampagne viele Nebencharaktere generieren, es werden nur nie alle zugleich aktiv an einer Mission teilnehmen.

Wenn Sie einen Nebencharakter kreieren, führen Sie folgende Schritte durch:

1. **ZWECK:** Legen Sie zuerst den Sinn und Zweck des Nebencharakters fest, also die Rolle, die er oder sie ausfüllen soll. Ist es ein/-e Ingenieur/-in, ein Arzt/eine Ärztin, ein/-e Wissenschaftler/-in oder ein/-e Sicherheitsoffizier/-in? Dies legt die Basis für den Nebencharakter fest und legt auch dessen oder deren Abteilung fest.

2. **ATTRIBUTE:** Als zweites erhält der Nebencharakter Attributwerte. Der Charakter hat die Werte 10, 9, 9, 8, 8 und 7, die in beliebiger Folge auf die Attribute verteilt werden können. Ferner wird auf dieser Stufe die Spezies des Nebencharakters ausgewählt, das Speziesmerkmal notiert und die Attribute entsprechend der Spezies angepasst.

3. **DISZIPLINEN:** Als nächstes werden die Werte 4, 3, 2, 2, 1 und 1 beliebig auf die Disziplinen verteilt. Die der in Schritt 1 gewählten Abteilung entsprechende Disziplin sollte mit dem höchsten Wert versehen werden.

4. **FOKUSSE:** Hiernach werden drei Fokusse für den Charakter ausgewählt, wobei mindestens einer zur in Schritt 1 gewählten Rolle des Charakters passen sollte.

5. **LETZTE FEINHEITEN:** Geben Sie dem Charakter zum Schluss die Standardausrüstung für seine oder ihre Rolle (Uniform, Kommunikator, Tricorder, Phaser und eventuell einige Werkzeuge) und wählen Sie einen passenden Namen und Rang für die Figur. Nebencharaktere sollten nie einen höheren Rang als Lieutenant haben und sind in der Regel meist eher Mannschaftsgrade als Offiziere.

Nebencharaktere sind weniger detailliert als Hauptfiguren und haben zu Beginn weder Überzeugungen noch Talente. Darüber hinaus haben Nebencharaktere keine Entschlossenheit, die sie ausgeben könnten (und ohne Überzeugungen auch keine Möglichkeit, Entschlossenheit zu generieren). Nebencharaktere können diese Elemente jedoch im späteren Spielverlauf durch Verbesserung hinzugewinnen.

Wird ein Nebencharakter zum wiederholten Mal in eine Mission integriert (war also bereits in einem früheren Abenteuer schon einmal im Spiel aktiv), kann der Spieler oder die Spielerin, der oder die den Nebencharakter in die Szene einbaut, eine der folgenden Optionen wählen:

- **ÜBERZEUGUNGEN:** Der Nebencharakter erhält eine einzelne Überzeugung. Diese Option kann bis zu viermal gewählt werden, wobei jedes Mal eine neue Überzeugung generiert wird.

- **ATTRIBUTE:** Der Nebencharakter erhöht ein beliebiges Attribut um 1. Diese Option kann nur einmal gewählt werden.

- **DISZIPLINEN:** Der Nebencharakter erhöht eine einzelne Disziplin um 1. Diese Option kann nur einmal gewählt werden.

- **FOKUSSE:** Der Nebencharakter wählt einen zusätzlichen Fokus. Diese Option kann bis zu dreimal gewählt werden, wobei jedes Mal ein neuer Fokus hinzugewonnen wird.

- **TALENTE:** Der Nebencharakter gewinnt ein einzelnes Talent hinzu, dessen Voraussetzungen er oder sie erfüllt. Diese Option kann bis zu viermal gewählt werden, wobei mit jeder Wahl ein neues Talent gewählt werden muss.

Sobald alle hier aufgelisteten Optionen so oft wie möglich ausgewählt wurden, kann sich der Nebencharakter nicht weiterentwickeln, indem er oder sie einfach nur in einem Abenteuer vorkommt. Nebencharaktere können allerdings auch als Teil der Entwicklung von Hauptfiguren verbessert werden. Dies repräsentiert das Training, das Hauptfiguren ihren Untergebenen angedeihen lassen (mehr hierzu finden Sie auf S. 141).

OPTIONEN FÜR NEBENCHARAKTERE

Dieser Abschnitt befasst sich mit zwei Zusatzregeln für den Einsatz von Nebencharakteren:

- **ZUSÄTZLICHE SPIELER:** Für eine sehr kleine Gruppe können herausfordernde Situationen schnell eskalieren und schwieriger zu bewältigen sein, als dies üblicherweise der Fall wäre. Wenn eine Gruppe nur drei oder weniger Spieler hat, kann die Spielleitung den Spielern zugestehen, in Szenen bis zu zwei Charaktere zu führen. Dies verdoppelt die Anzahl der Spielercharaktere, die jeweils einen eigenen Zug in Kampfrunden erhalten oder auch ansonsten voll handlungsfähig sind. Die Spielleitung kann dies, wenn sie es wünscht, von Szene zu Szene variieren, oder die Regel nur in bestimmten Szenen anwenden (etwa für Raumkämpfe, damit alle Brückenpositionen besetzt sind).
- **ZUSÄTZLICHE BEFEHLE:** Im Kampf können alle Spielercharaktere Anweisungen erteilen, solange sie diese Befehle unkontrollierten Charakteren geben, denen gegenüber sie Befehlsgewalt haben. Gegenüber anderen Spielercharakteren gelten die üblichen Regeln für das Erteilen von Anweisungen.

KAPITEL 05.50

DIENSTANTRITT

TALENTE

Ein Charakter ist mehr als die Summe der Einzelwerte, und die Attribute, Disziplinen und Fokusse allein geben noch kein Bild der Gesamtfähigkeiten des Charakters ab. Die Sternenflotte akzeptiert nur die Besten, und nur die Besten der Besten erhalten die Chance auf ein Kommando. Diese Individuen unterscheiden sich vor allem durch besondere Talente vom Rest der Offiziere und Crews der Sternenflotte. Sie haben eine besondere Art, mit der Welt zu interagieren, die sie unmögliche Hindernisse überwinden und dort triumphieren lässt, wo andere schlichtweg versagen. Diese Tricks und Kniffe werden durch Talente abgebildet.

Spielmechanisch gewährt ein Talent in bestimmten Situationen einen spieltechnischen Vorteil. Jede Hauptfigur beginnt das Spiel mit vier Talenten, von denen die meisten in direkter Beziehung zu einer der sechs Disziplinen stehen.

Manche Talente haben eine oder mehrere Voraussetzungen, die ein Charakter erfüllen muss, um das entsprechende Talent wählen zu können. Dies kann die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Spezies sein, oder ein Mindestwert in einer bestimmten Disziplin.

Darüber hinaus hat jedes Talent eine Bedingung und einen Nutzen. Die Bedingung ist der Umstand oder die Situation, in der das Talent verwendet werden darf. Der Nutzen ist der Bonus, den das Talent gewährt, wenn die Bedingung erfüllt ist. Einige dieser Bedingungen sind spielmechanischer Natur (etwa bei Anwendung einer spezifischen Option im Spiel – wie etwa dem Zukauf von zusätzlichen W20 – oder beim erfolgreichen Absolvieren einer bestimmten Art von Aufgabe) während andere eher erzählerischer Natur sind.

TALENTLISTE

Die folgenden Talente stehen allen Charakteren offen, unabhängig von ihrer Spezies. Sofern nicht anders beschrieben, kann jedes Talent nur einmal gewählt werden. Die Spieler können die Talente umbenennen, damit diese besser zum Hintergrund ihres jeweiligen Charakters oder dem eigenen Geschmack passen; dies ändert nichts an den Regeln der jeweiligen Talente. Talente werden immer so formuliert, als würden Sie sich direkt an die entsprechenden Spieler bzw. ihre Charaktere richten.

KÜHN

VORAUSSETZUNGEN: keine

Wählen Sie eine einzelne Disziplin, wenn Sie dieses Talent wählen. Immer, wenn Sie eine Aufgabe mit dieser Disziplin absolvieren und einen oder mehrere zusätzliche W20 mit *Bedrohung* erwerben, können Sie einen W20 neu würfeln. Sie können dieses Talent mehrfach (jeweils einmal pro Disziplin) wählen. Sie können dieses Talent nicht für eine Disziplin wählen, für die Sie bereits das Talent *Vorsichtig* erworben haben.

PERSÖNLICHE HABE

VORAUSSETZUNGEN: Hauptfigur

Sie besitzen einen ganz besonderen und ungewöhnlichen Gegenstand – oder ein entsprechendes Gerät – welcher nicht zur Standardausrüstung der Sternenflotte gehört, aber dennoch in Missionen nützlich ist. Sie können einen Gegenstand mit *Verzichtskosten* von 2 oder zwei Gegenstände mit *Verzichtskosten* von je 1 auswählen. Keiner dieser Gegenstände darf höhere *Eskalationskosten* als 1 haben. Weitere Details finden Sie in *Kapitel 8: Ausrüstung und Technologie* ab S. 183. Sie können dieses Talent mehrfach wählen.

STETS WACHSAM

VORAUSSETZUNGEN: keine

Wenn Sie eine Aufgabe absolvieren, um Gefahren oder versteckte Feinde zu erkennen, können Sie die Schwierigkeit der Aufgabe um 1 reduzieren.

TECHNIK-EXPERTE

VORAUSSETZUNGEN: keine

Wenn Sie eine Aufgabe absolvieren, die von den Computern oder Sensoren des Schiffs *unterstützt* wird, können Sie einen W20 neu würfeln (dabei kann es sich auch um den Würfel des Schiffs handeln).

UNERSCHROCKEN

VORAUSSETZUNGEN: keine

Wenn Sie eine Aufgabe absolvieren, um Einschüchterungen oder Drohungen zu widerstehen, können Sie Ihrem Würfelvorrat einen zusätzlichen W20 hinzufügen.

VORSICHTIG

VORAUSSETZUNGEN: keine

Bestimmen Sie eine einzelne Disziplin, wenn Sie dieses Talent wählen. Immer, wenn Sie eine Aufgabe mit dieser Disziplin versuchen und einen oder mehrere zusätzliche W20 mit *Momentum* erwerben, können Sie einen W20 neu würfeln. Sie können dieses Talent mehrfach (jeweils einmal pro Disziplin) wählen. Sie können dieses Talent nicht für eine Disziplin wählen, für die Sie bereits das Talent *Kühn* erworben haben.

WISSBEGIERIG

VORAUSSETZUNGEN: keine

Wenn Sie einen oder mehrere Punkte *Momentum* für den Einsatz *Informationen erlangen* einsetzen, können Sie insgesamt (nicht je eingesetztem Punkt Momentum) eine zusätzliche Frage stellen.

ZÄH

VORAUSSETZUNGEN: keine

Wenn Sie eine *Verletzung vermeiden*, werden die Kosten um 1 reduziert. Sie zahlen jedoch mindestens 1.

ZUSAMMENARBEIT

VORAUSSETZUNGEN: keine

Bestimmen Sie eine Disziplin, wenn Sie dieses Talent wählen. Immer, wenn ein Verbündeter eine Aufgabe mit dieser Disziplin versucht, können Sie einen Punkt *Sofortiges Momentum* einsetzen, damit der Verbündete Ihren Wert in der besagten Disziplin einsetzen kann, sowie einen Ihrer Fokusse.

KOMMANDOTALENTE

ABTEILUNGSLEITER

VORAUSSETZUNGEN: Hauptfigur

Die *Verfügbare Crew* Ihres Schiffes steigt um 1. Dieser Anstieg ist kumulativ, wenn mehrere Hauptfiguren der Gruppe dieses Talent wählen. Jede Hauptfigur kann es jedoch nur einmal wählen.

BERATER

VORAUSSETZUNGEN: Kommando 2+

Wenn Sie einen anderen Charakter *unterstützen* und dafür Ihre Kommando-Disziplin verwenden, kann der unterstützte Charakter einen W20 neu würfeln.

MIR NACH!

VORAUSSETZUNGEN: Kommando 3+

Einmal je Szene, wenn Sie während eines Kampfes oder einer gefährlichen Situation eine Aufgabe erfolgreich absolvieren, können Sie einen Punkt *Entschlossenheit* einsetzen. Wenn Sie dies tun, wählen Sie einen einzelnen Verbündeten aus. Die nächste Aufgabe, die dieser Verbündete absolviert, wird automatisch durch Sie mit **Ausstrahlung + Kommando** *unterstützt*.

SITUATION ENTSCHÄRFEN

VORAUSSETZUNGEN: Kommando 3+

Wenn Sie eine Aufgabe versuchen, um jemanden davon zu überzeugen, keine Gewalt anzuwenden, können Sie Ihrem Würfelvorrat einen zusätzlichen W20 hinzufügen.

FLUGKONTROLLTALENTE

BIS ANS LIMIT
VORAUSSETZUNGEN: Flugkontrolle 4+
Wenn Sie eine Flugkontroll-Aufgabe absolvieren, deren Schwierigkeit durch Umwelteinflüsse oder Schäden am Antrieb erhöht wurde, können Sie die Schwierigkeit um 1 reduzieren, bis zu einem Minimum von 1.

PRÄZISE AUSWEICHMANÖVER
VORAUSSETZUNGEN: Flugkontrolle 4+
Immer, wenn Sie eine *Ausweichmanöver*-Aufgabe erfolgreich absolvieren, können Sie zwei *Momentum* einsetzen, um die Erhöhung der Schwierigkeit für Angriffswürfe zu vermeiden, die das Schiff normalerweise durch die *Ausweichmanöver* hinnehmen müsste.

RAUMSCHIFF-EXPERTE
VORAUSSETZUNGEN: Flugkontrolle 3+
Wenn Sie eine Flugkontroll-Aufgabe zum Identifizieren von Raumschifftypen oder zum Verständnis fremdartiger Raumschiffsysteme erfolgreich absolvieren, erhalten Sie einen zusätzlichen Punkt *Momentum*, der nur für die Einsätze *Informationen erlangen* oder *Vorteil erzeugen* genutzt werden kann (wobei der Vorteil sich irgendwie auf das gewonnene Wissen über das Schiff oder eine seiner Schwächen beziehen muss).

VORBEIFLUG
VORAUSSETZUNGEN: Flugkontrolle 2+
Wenn Sie *Momentum* für den Einsatz *Weitere Aufgabe* einsetzen, erhöhen Sie nicht die Schwierigkeit der zweiten Aufgabe, wenn eine der beiden Aufgaben mit dem Steuern eines Schiffs oder Fahrzeug zu tun hat.

SICHERHEITSTALENTE

ALLZEIT BEREIT
VORAUSSETZUNGEN: Sicherheit 3+
Während der ersten *Runde* eines Kampfes können Sie und Ihre Verbündeten die regulären Kosten zum *Behalten der Initiative* ignorieren.

BODYGUARD
VORAUSSETZUNGEN: Sicherheit 4+
Bei einem erfolgreichen Angriff können Sie einen Punkt *Momentum* ausgeben, um einen einzelnen Verbündeten in *Kurzer Reichweite* zu beschützen. Der nächste Angriff gegen diesen Verbündeten, der vor Ihrem nächsten Zug stattfindet, hat eine um 1 erhöhte Schwierigkeit.

FIESER RECHTER HAKEN
VORAUSSETZUNGEN: keine
Ihre unbewaffneten Nahkampfangriffe erhalten den Schadenseffekt *Verheerend 1*.

RUDELTAKTIK
VORAUSSETZUNGEN: keine
Wenn Sie einen anderen Charakter im Kampf *unterstützen*, erhält der unterstützte Charakter bei Erfolg einen zusätzlichen Punkt *Momentum*.

VERHÖRSPEZIALIST
VORAUSSETZUNGEN: Sicherheit 3+
Wenn Sie erfolgreich eine Aufgabe absolvieren, um jemanden in einem *sozialen Konflikt* zu zwingen, Informationen preiszugeben, erhalten Sie einen zusätzlichen Punkt *Momentum*, den Sie ausschließlich für den Einsatz *Informationen erlangen* nutzen können.

TECHNIKTALENTE

ETWAS MEHR ENERGIE
VORAUSSETZUNGEN: Technik 3+
Wenn Sie an Bord Ihres Schiffes erfolgreich eine Technik-Aufgabe absolvieren, können Sie einen Punkt *Momentum* einsetzen, um einen verbrauchten Punkt Energie wiederherzustellen.

ICH KENNE MEIN SCHIFF
VORAUSSETZUNGEN: Technik 4+
Wenn Sie eine Aufgabe versuchen, um die Quelle eines technischen Problems auf Ihrem Schiff zu finden, können Sie Ihrem Würfelpool einen zusätzlichen W20 hinzufügen.

KRITISCHER BLICK
VORAUSSETZUNGEN: Technik 3+ oder Wissenschaft 3+
Wenn Ihnen eine Aufgabe gelingt, die Verstand oder Konzentration verwendet und Teil einer *Erweiterten Aufgabe* ist, können Sie für jeden gewürfelten *Effekt* bis zu zwei Punkte *Widerstand* ignorieren.

NOTFALLÜBERBRÜCKUNG
VORAUSSETZUNGEN: Technik 4+
Wenn Sie eine Technik-Aufgabe versuchen, um Reparaturen durchzuführen, können Sie die Schwierigkeit der Aufgabe um 2 senken, bis zu einem Minimum von 0. Wenn Sie dies tun, sind die Reparaturen allerdings nur temporär und werden nur eine einzige Szene lang halten – plus eine weitere Szene je Punkt *Momentum*, den Sie dafür einsetzen. Danach versagt die entsprechende Systemkomponente wieder. Notfallüberbrückungen können immer nur einmal an derselben Stelle vorgenommen werden. Ferner steigt die Schwierigkeit einer Reparatur der betroffenen Systemkomponente nach einer Notfallüberbrückung um 1.

PERFEKTES TIMING
VORAUSSETZUNGEN: Technik 3+ oder Wissenschaft 3+
Wenn Sie innerhalb einer *Erweiterten Aufgabe* erfolgreich eine Technik- oder Wissenschafts-Aufgabe absolvieren, generieren Sie 1 Punkt *Zusätzliche Arbeitsleistung* pro gewürfelten Effekt.

WISSENSCHAFTSTALENTE

COMPUTEREXPERTE
VORAUSSETZUNGEN: Wissenschaft 2+
Wenn Sie eine Aufgabe versuchen, die das Programmieren oder Studium eines Computersystems beinhaltet, können Sie Ihrem Würfelvorrat einen zusätzlichen W20 hinzufügen.

EINE THEORIE ÜBERPRÜFEN
VORAUSSETZUNGEN: Technik 2+ oder Wissenschaft 2+
Wenn Sie eine Aufgabe mit Technik oder Wissenschaft absolvieren, können Sie einen zusätzlichen W20 würfeln, sofern Sie in derselben Mission an früherer Stelle eine Aufgabe, die sich mit demselben wissenschaftlichen oder technologischen Bereich befasste, erfolgreich absolviert haben.

KRITISCHER BLICK
VORAUSSETZUNGEN: Technik 3+ oder Wissenschaft 3+
Wenn Ihnen eine Aufgabe gelingt, die Verstand oder Konzentration verwendet und Teil einer *Erweiterten Aufgabe* ist, können Sie für jeden gewürfelten *Effekt* bis zu zwei Punkte *Widerstand* ignorieren.

PERFEKTES TIMING
VORAUSSETZUNGEN: Technik 3+ oder Wissenschaft 3+
Wenn Sie innerhalb einer *Erweiterten Aufgabe* erfolgreich eine Technik- oder Wissenschafts-Aufgabe absolvieren, generieren Sie 1 Punkt *Zusätzliche Arbeitsleistung* pro gewürfelten Effekt.

MEDIZINTALENTE

BEFEHL DES DOKTORS
VORAUSSETZUNGEN: Medizin 4+
Wenn Sie eine Aufgabe absolvieren, um andere zu koordinieren, oder versuchen, sie von einer bestimmten Handlung zu überzeugen beziehungsweise davon abzuhalten, können Sie Ihre Medizin-Disziplin statt Ihrer Kommando-Disziplin verwenden.

ERSTHELFER
VORAUSSETZUNGEN: Medizin 3+
Wenn Sie während eines Kampfes eine *Erste-Hilfe*-Aufgabe absolvieren, erhalten Sie einen zusätzlichen W20. Ferner können Sie hierbei immer einen *Kostspieligen Erfolg* erzielen, wobei jede *Komplikation*, die Sie erleiden, +1 auf die Schwierigkeit zur späteren endgültigen Beseitigung der Verletzung addiert.

FELDCHIRURG
VORAUSSETZUNGEN: keine
Wenn Sie eine Medizin-Aufgabe absolvieren, können Sie eine etwaige Erhöhung der Schwierigkeit aufgrund unvollständiger oder fehlender Ausrüstung ignorieren.

SCHNELLER LERNER
VORAUSSETZUNGEN: Medizin 3+
Wenn Sie eine Aufgabe absolvieren, bei der es um eine Ihnen unbekannte medizinische Technik oder Prozedur geht, oder bei der Sie eine Ihnen unbekannte Spezies behandeln, können Sie eine etwaige aus Ihrer Unkenntnis entstehende Erhöhung der Schwierigkeit ignorieren.

TRIAGE
VORAUSSETZUNGEN: Medizin 3+
Wenn Sie eine Aufgabe absolvieren, um eine bestimmte Verletzungsart oder Krankheit zu identifizieren, oder um die Schwere des Zustandes eines Patienten herauszufinden, können Sie einen Punkt *Momentum* ausgeben (wiederholbar), um einen zusätzlichen Patienten zu diagnostizieren.

KAPITEL 05.60

DIENSTANTRITT

CHARAKTERENTWICKLUNG

Charaktere können sich im Laufe ihrer Karriere verändern. Während sie fremde, neue Welten erforschen und auf der Suche nach neuem Leben und neuen Zivilisationen sind, werden sie von ihren Erlebnissen verändert und wachsen an ihren Erfahrungen. Die Widrigkeiten, die von den Charakteren bewältigt werden, und die Herausforderungen, die sie bestehen, formen sie. Darüber hinaus verändern die Erfolge und Misserfolge der Charaktere die Sichtweise anderer auf sie.

Star Trek Adventures kennt zwei Arten der Charakterentwicklung: Charaktere wachsen und verändern sich kontinuierlich über den Verlauf ihrer Karriere durch

sogenannte Meilensteine, die sie erreichen. Daneben verändert sich mit jeder vollendeten Mission und jeder wichtigen Entscheidung das Ansehen eines Charakters.

Ausschließlich Hauptfiguren können Meilensteine erreichen, während der Nutzen dieser Meilensteine aber auch auf Nebencharaktere und das Schiff selbst ausgedehnt werden kann – dies repräsentiert die Arbeit, die von den Hauptfiguren in die Verbesserung von Schiff und Crew gesteckt wird. Veränderungen am Schiff oder an den Nebencharakteren müssen innerhalb der Gruppe diskutiert werden, da letztlich alle davon betroffen sind. Entsprechend sollten hier alle mitentscheiden.

MEILENSTEINE

Ein Meilenstein ist ein bedeutsames Ereignis im Leben der Charaktere, ein Punkt, an dem sie sich selbst überprüfen und entsprechend ihrer Erfahrungen verändern. Meilensteine treten am Ende eines Abenteuers auf, obgleich ein Charakter nicht nach jedem Abenteuer einen Meilenstein erreichen wird.

Es gibt drei Arten von Meilensteinen, die ein Charakter erreichen kann. Der üblichste wird **Regulärer Meilenstein** genannt, und, soweit nicht anders angegeben, ist immer dieser gemeint, wenn davon gesprochen wird, dass ein Charakter einen Meilenstein erreicht. Die zweite Art von Meilenstein ist der **Rampenlicht-Meilenstein**, der so benannt ist, weil er am Ende eines Abenteuers von Charakteren erreicht wird, die im Abenteuer besonders im Fokus standen. Die dritte Art Meilenstein ist der **Handlungsbogen-Meilenstein**, der am Ende einer ganzen Reihe von für den Charakter wichtigen Ereignissen erreicht wird.

REGULÄRE MEILENSTEINE

Eine Hauptfigur erhält einen Regulären Meilenstein am Ende einer beliebigen Mission, in welcher sie in mindestens der Hälfte aller Szenen anwesend war. Außerdem muss eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt worden sein:

- Der Charakter hat während der Mission eine Überzeugung oder Direktive hinterfragt.
- Der Charakter wurde während des Abenteuers bei einem potenziell tödlichen Angriff verletzt.
- Der Charakter setzte mindestens eine Überzeugung oder Direktive positiv oder eine Überzeugung oder Direktive negativ ein.

Diese Meilenstein-Art dient in erster Linie dazu, dem Charakter die Anpassung an das fortschreitende Spiel zu ermöglichen. Hierbei werden die Fähigkeiten des Charakters nicht verbessert, nur modifiziert. Ein Regulärer Meilenstein ermöglicht Ihnen, für Ihren Charakter zwischen folgenden Optionen zu wählen:

- Wenn eine Überzeugung hinterfragt und durchgestrichen wurde, können Sie diese neu formulieren. Die neue Überzeugung sollte sich sowohl auf die alte Überzeugung als auch auf den Grund für deren Hinterfragung beziehen. Es muss keine große Änderung sein, aber die neue Überzeugung sollte zeigen, wie sich die Ansichten Ihres Charakters geändert haben.
- Sie können zwei Disziplinen Ihres Charakters auswählen und einen Punkt von einer dieser beiden Disziplinen zur anderen verschieben – hiernach muss der Wert einer beteiligten Disziplin mindestens 1 und maximal 4 betragen.
- Sie können einen Fokus Ihres Charakters streichen und durch einen neuen ersetzen.
- Sie können eine der oben genannten Möglichkeiten auf einen Nebencharakter, der oder die während der Mission eingesetzt wurde, anwenden.
- Sie können den Meilenstein aufbewahren und später einsetzen, wie im Folgenden beschrieben.

MEILENSTEINE AUFBEWAHREN

Sollten Sie einen erreichten Meilenstein nicht umgehend einsetzen wollen, können Sie ihn für später aufbewahren. Ein aufbewahrter Meilenstein ist eine sehr mächtige Ressource, da er jederzeit eingelöst werden kann, um im entscheidenden Moment Vorteile zu bringen.

Wird ein Meilenstein aufbewahrt, notieren Sie dies auf Ihrem Charakterbogen, zusammen mit einer kurzen Beschreibung der Mission, in welcher der Meilenstein erreicht wurde, beziehungsweise des Ereignisses, das er repräsentiert. Verwendet die Spielleitung vorgefertigte Abenteuer oder benennt sie die Missionen, kann hier statt einer Beschreibung ganz einfach der Titel der Mission notiert werden.

Zu jeder Zeit während eines folgenden Abenteuers können Sie diesen aufgesparten Meilenstein nutzen. Hierzu beschreiben Sie, wie die gegebene Situation Sie an das Abenteuer oder Ereignis, in welchem der Meilenstein erreicht wurde, erinnert, und – sofern geschehen – was Ihr Charakter daraus zur aktuellen Situation Passendes gelernt hat. Stimmt die Spielleitung zu, kann Ihr Charakter sofort einen der Effekte nutzen, für die ein Punkt Entschlossenheit ausgegeben werden muss, als hätte er oder sie eine Überzeugung oder eine Direktive auf positive Weise eingesetzt. Sobald sich dieser Effekt ausgewirkt hat, wird der entsprechende Meilenstein durchgestrichen und gilt als verbraucht. Jeder aufbewahrte Meilenstein kann nur einmal eingesetzt werden.

RAMPENLICHT-MEILENSTEINE

Ist ein einzelner Charakter in einer Mission besonders prominent oder wichtig, kann er oder sie am Ende des Abenteuers einen Rampenlicht-Meilenstein erreichen. Die Spielleitung entscheidet, ob sie einen solchen Meilenstein vergibt, muss dies aber nicht nach jedem Abenteuer machen – ein Rampenlicht-Meilenstein alle zwei oder drei Missionen ist ein vernünftiges Maß.

Entscheidet sich die Spielleitung, einen Rampenlicht-Meilenstein zu vergeben, sollten die Spieler der Gruppe diskutieren, wer von ihnen diesen am ehesten verdient hat. Hierbei ist zu beachten, dass sie nur einen Mitspieler auswählen können, der ohnehin einen Regulären Meilenstein erreicht hätte. Ferner kann niemand für sich selbst

abstimmen. Der Spieler oder die Spielerin mit den meisten Stimmen der Gruppenmitglieder erreicht dann statt eines Regulären Meilensteins einen Rampenlicht-Meilenstein. Im Fall eines Unentschiedens entscheidet die Spielleitung.

Beim Erreichen eines Rampenlicht-Meilensteins können Sie für Ihren Charakter eine Auswahl auf der Liste für Reguläre Meilensteine treffen, und zusätzlich eine Option aus der folgenden Liste wählen:

HANDLUNGSBOGEN-MEILENSTEINE

ERREICHTE HANDLUNGSBOGEN-MEILENSTEINE	BENÖTIGTE RAMPENLICHT-MEILENSTEINE FÜR NÄCHSTEN HANDLUNGSBOGEN-MEILENSTEIN
0	2
1	3
2	4
3	5
Jeder weitere	+1

- Sie können zwei Attribute Ihres Charakters auswählen und einen Punkt von einem dieser beiden Attribute zum anderen verschieben – hiernach muss der Wert eines beteiligten Attributs mindestens 7 und maximal 11 betragen.
- Sie können eines der Talente Ihres Charakters durch ein anderes ersetzen.
- Sie können eine der oben genannten Möglichkeiten auf einen Nebencharakter, der oder die während der Mission eingesetzt wurde, anwenden.
- Sie können zwei Schiffssysteme auswählen und einen Punkt von einem dieser beiden Systeme zum anderen verschieben – hiernach muss der Wert eines beteiligten Systems mindestens 6 und maximal 12 betragen.
- Sie können zwei Abteilungen des Schiffs auswählen und einen Punkt von einer dieser beiden Abteilungen zur anderen verschieben – hiernach muss der Wert einer beteiligten Abteilung mindestens 1 und maximal 4 betragen.
- Sie können ein Talent des Schiffs durch ein anderes ersetzen.

HANDLUNGSBOGEN-MEILENSTEINE

Ein Handlungsbogen-Meilenstein stellt den Abschluss einer Geschichte dar, die das Wachstum und die Entwicklung eines einzelnen Charakters vorantreibt. Dies ist eine große Veränderung für den Charakter, und Handlungsbogen-Meilensteine haben von allen Meilensteinen den stärksten Effekt.

Wenn eine Hauptfigur zwei oder mehr Rampenlicht-Meilensteine erreicht hat, ist der nächste erreichte Rampenlicht-Meilenstein stattdessen automatisch ein Handlungsbogen-Meilenstein. Die Anzahl der benötigten Rampenlicht-Meilensteine steigt mit den bereits erreichten Handlungsbogen-Meilensteinen an: Den ersten erreicht der Charakter nach zwei Rampenlicht-Meilensteinen, den zweiten nach drei weiteren, und so weiter. Die Anzahl steigt mit jedem Handlungsbogen-Meilenstein um 1 an.

Das Erreichen eines Handlungsbogen-Meilensteins durch Ihren Charakter gewährt ihm oder ihr einen Vorteil aus der Liste der Rampenlicht-Meilensteine (welcher wiederum eine Option aus der Liste der Regulären Meilensteine gewährt), sowie eine Auswahl aus der folgenden Liste:

- Sie können ein einzelnes Attribut um 1 erhöhen. Der Maximalwert für Attribute ist 12.
- Sie können eine einzelne Disziplin um 1 erhöhen. Der Maximalwert für Disziplinen ist 5.
- Sie können ein zusätzliches Talent wählen.
- Sie können einen zusätzlichen Fokus wählen.
- Sie können eine zusätzliche Überzeugung wählen.
- Sie können eine der oben genannten Möglichkeiten auf einen Nebencharakter, der oder die während der Mission eingesetzt wurde, anwenden.
- Sie können ein Schiffssystem um 1 erhöhen. Der Maximalwert für Schiffssysteme ist 12.
- Sie können eine Schiffsabteilung um 1 erhöhen. Der Maximalwert für Schiffsabteilungen ist 4.
- Der Spieler kann ein zusätzliches Talent für das Schiff wählen. Dies ist je Schiff nur einmal möglich.

ANSEHEN

Das Ansehen eines Offiziers oder einer Offizierin kann seine oder ihre Karriere fördern oder vernichten, denn es formt, wie er oder sie von Umfeld und Vorgesetzten gesehen wird. Entsprechend beeinflusst es die Karrieremöglichkeiten, die sich bieten. Es wird ein gewisser Verhaltensstandard von Sternenflottenpersonal erwartet, der mit Rang und Verantwortung ansteigt.

Dies bedeutet nicht, dass Sternenflottenpersonal Befehle ohne Wenn und Aber befolgen soll, aber sie sollen Entscheidungen mit Sinn und Verstand treffen und im Fall von Fehlern und Versagen Verantwortung übernehmen. Einige der erfolgreichsten Sternenflottenoffiziere sind dafür bekannt, kühn – ja, zeitweilig sogar regelrecht leichtsinnig – zu sein und die Befehle ihrer Vorgesetzten zu missachten, jedoch nie ohne guten Grund und nie ohne willens zu sein, die Konsequenzen ihrer Aktionen zu tragen.

Eine Hauptfigur hat einen Wert in Ansehen, der ein ungefähres Maß darstellt, wie der Charakter von seinem bzw. ihrem Umfeld und den Vorgesetzten gesehen wird. Ansehen ist allerdings nicht nur ein passiver Indikator: Es kann als eingeschränkte Verteidigung gegen Disziplinarmaßnahmen fungieren; ein Offizier oder eine Offizierin mit hohem Ansehen hat einen größeren Spielraum bei seinen oder ihren Handlungen, vor allem, wenn eine plausible Begründung für das eigene Handeln gegeben werden kann.

Eine Hauptfigur beginnt das Spiel mit einem Ansehen von 10.

Des Weiteren spielt hier der Rang eines Charakters hinein, wie es auf der Tabelle unten dargestellt ist. Ein höherer Rang bringt Privilegien mit sich, die dem Charakter einiges erleichtern können, aber er ist auch mit Verantwortung verbunden, welche die Dinge erschweren können.

RANG UND ANSEHEN

RANG	PRIVILEGIEN	VERANTWORTUNG
Fähnrich	1	20
Lieutenant (junior grade)	1	20
Lieutenant	2	19-20
Lieutenant Commander	2	19-20
Commander	3	18-20
Captain	4	17-20

WAS ANSEHEN BEDEUTET

Unter normalen Umständen wird das Ansehen eines Charakters einen guten Überblick darüber bieten, wie er oder sie vom Rest der Sternenflotte – und darüber hinaus – gesehen und gelitten wird. Dies sollte als Grundlage dafür dienen, wie Sternenflottenpersonal, das nicht zum eigenen Schiff gehört, den Charakter nach dem Studium von Missionsberichten und anderen offiziellen Aufzeichnungen sieht, nicht aber als Basis für die Meinung von Leuten herhalten, die den Charakter persönlich kennen. Diese werden (zum Besseren oder Schlechteren) eine eigene Meinung vom Charakter haben. Sehr wohl kann das Ansehen des Charakters aber die Ansicht von völlig fremden Personen, die den Charakter nie zuvor getroffen haben, beeinflussen.

ANSEHEN

ANSEHEN	BEDEUTUNG
0-4	Das Ansehen des Charakters ist gering und seine bzw. ihre Zukunft in der Sternenflotte ist fragwürdig. Er oder sie wird als gefährlich nah an Ungehorsam und Insubordination sowie als zu leichtsinnig betrachtet. Weitere problematische Aktionen könnten zu erheblichen Disziplinarmaßnahmen führen.
5-9	Das Ansehen des Charakters ist in gewisser Weise ungewiss und seine oder ihre Leistungen sind fragwürdig. Ihm oder ihr wird vorgeworfen, die Regeln der Sternenflotte zu schnell beiseite zu wischen, hin und wieder Befehle nachlässig zu befolgen, oder einfach unnötig leichtsinnig zu sein.
10-14	Das Ansehen des Charakters ist stabil und seine oder ihre Leistungen entsprechen dem gewünschten Standard. Dies ist die Grundstufe für das Ansehen eines Charakters.
15-19	Das Ansehen des Charakters ist sehr gut, inklusive einiger förmlicher Anerkennungen für außergewöhnliche Leistungen. Der Charakter wird als gutes Mitglied der Sternenflotte betrachtet und seine oder ihre Expertise und Ansichten haben ein gewisses Gewicht.
20	Der Charakter wird als außergewöhnlich und vorbildlich betrachtet. Er oder sie genießt höchstes Ansehen und hat zahllose Anerkennungen und Auszeichnungen erhalten, weit über den normalen Dienst hinaus. Er oder sie gehört zum Besten, was die Sternenflotte zu bieten hat und ist deshalb mit einem größeren Spielraum an Handlungsfreiheit ausgestattet.

Die verschiedenen Abstufungen von Ansehen sind in der entsprechenden Tabelle zusammengefasst. Dies ist stets im Zusammenhang mit dem Rang des Charakters zu betrachten, sowie mit seiner oder ihrer Rolle an Bord des Schiffes und der damit einhergehenden Verantwortung: Von einem Fähnrich wird weniger erwartet als von einem Captain, damit es als herausragend zählt.

ANSEHEN ERLANGEN UND VERLIEREN

Selbstverständlich ist das Ansehen eines Charakters kein fester Wert. Tatsächlich schwankt es mit den ständigen neuen Herausforderungen und den Konsequenzen der Entscheidungen, die von ihm oder ihr getroffen werden. Aktionen, die den Standards und Regeln der Sternenflotte entsprechen, werden zu einem Zuwachs an Ansehen führen, während Entscheidungen und Ergebnisse, die ein eher schlechtes Licht auf die Sternenflotte werfen, einen Ansehensverlust nach sich ziehen und eventuell sogar zu disziplinarischen Maßnahmen gegen den Charakter führen.

Am Ende einer Mission sollte die Spielleitung das Ergebnis des Abenteuers und die Entscheidungen, die währenddessen getroffen wurden, dahingehend prüfen, welchen Einfluss sie auf das Ansehen der Charaktere haben. Hierbei sollte zunächst genau bestimmt werden, was einen positiven und was einen negativen Effekt hat.

ANSEHEN ERLANGEN UND VERLIEREN

AKTIVITÄT ODER ENTSCHEIDUNG DES CHARAKTERS	EINFLUSS
Handelte im Einklang mit den Befehlen und Direktiven	Positiv
Hinterfragte eine Direktive	Negativ
Kampfhandlungen verhindert	Positiv
Personal unter dem Kommando des Charakters wurde getötet	Negativ; 1 Punkt Einfluss je getötetem Charakter (Hauptfigur oder Nebencharakter)
Ohne Grund tödliche Gewalt eingesetzt	Negativ
Allianz mit einem Feind eingegangen	Positiv
Direkte Hilfe beim Retten von Leben	Positiv; multipler Einfluss nach Maßgabe der Spielleitung
Handelte über die Dienstpflicht hinaus	Positiv; nach Maßgabe der Spielleitung
Im Lauf der Mission unnötige Risiken eingegangen	Negativ; nach Maßgabe der Spielleitung

Sobald die Einflüsse feststehen, führt der Charakter eine Ansehen-Probe durch. Diese funktioniert im Wesentlichen wie eine Aufgabe, verwendet aber andere Werte. Der Charakter würfelt eine Anzahl W20, die den positiven Einflüssen auf sein Ansehen entspricht. Jedes Ergebnis, das kleiner oder gleich dem aktuellen Ansehen-Wert des Charakters ist, stellt einen Erfolg dar. Jeder Wurf unterhalb der Rangprivilegien des Charakters zählt sogar als 2 Erfolge.

Ist die Anzahl der erreichten Erfolge kleiner oder gleich der Zahl der negativen Einflüsse auf das Ansehen der Charakters, so verliert dieser Ansehen: Reduzieren Sie das Ansehen um 1 Punkt, plus einen weiteren Punkt für jeden Würfel, der keinen Erfolg eingebracht hat, und schließlich noch einen zusätzlichen Punkt für jeden dieser Würfel, der in den Bereich der mit der für den Rang des Charakters einhergehenden Verantwortung gewürfelt hat. Ein Charakter mit entsprechend hohem Ansehen kann gleichzeitig einen Erfolg würfeln und dennoch in den Bereich der Verantwortung gelangen.

Ist die Anzahl der Erfolge höher als die Zahl der negativen Einflüsse, gewinnt der Charakter Ansehen. Sein Wert steigt um je 1 Punkt für jeden Erfolg über der Zahl negativer Einflüsse.

ANSEHEN, RANG UND DISZIPLINARMASSNAHMEN

Das Ansehen eines Charakters ist mit seinem oder ihrem aktuellen Rang verbunden. Mit jedem neuen Rang, den ein Charakter erreicht, steigen und verändern sich die Ansprüche an den Charakter und die Verantwortung, die er oder sie tragen muss. Von einem jüngst beförderten Offizier oder eine Offizierin wird erwartet, dass er bzw. sie beweist, den neuen Herausforderungen auch gewachsen zu sein.

Ansehen kann als Indikator für den Zeitpunkt verwendet werden, zu dem ein Charakter reif für eine Beförderung ist. Sollte ein Charakter ein Ansehen von 15 haben und dieses weiter ansteigen, so kann der Captain (beziehungsweise das Gruppenmitglied, das den kommandierenden Offizier spielt) oder die Spielleitung statt einem Anstieg des Ansehens eine Beförderung anbieten. Akzeptiert der Charakter die Beförderung, steigt sein oder ihr Rang, und er oder sie sieht sich fortan mit völlig neuen Herausforderungen, Erwartungen und Verantwortungen konfrontiert. Ein Charakter kann auf diese Weise nicht zum Captain befördert werden – allein die Admiralität kann eine solche Beförderung anbieten, die im Allgemeinen mit einem eigenen Kommando oder einer neuen Position anderswo einhergeht (was den Charakter im Wesentlichen aus dem Spiel nimmt).

Fällt das Ansehen eines Charakters unter 0, muss sich der Charakter Disziplinarmaßnahmen stellen. Bis zu diesem Punkt wird Fehlverhalten mit Rügen und kleineren Strafen geahndet, und ein Charakter, der kontinuierlich Ansehen verliert, wird vielleicht feststellen, dass ein entsprechender Eintrag in seiner oder ihrer Dienstakte stattfindet und er oder sie zu unschönen zusätzlichen Pflichten eingeteilt wird. Eventuell verliert er oder sie auch einige Privilegien, die der Crew anderweitig zustehen. Im besten Fall wird der Charakter lediglich vom Kommandanten verwarnt. Sie sollten dies rollenspielerisch abhandeln, da es abgesehen vom Ansehensverlust keine weiteren spielmechanischen Auswirkungen gibt.

Disziplinarmaßnahmen werden eingeleitet, wenn eine einfache Bestrafung nicht mehr ausreicht. Dies kann innerhalb der Kommandostruktur des Schiffes gehandhabt werden oder aber, falls nötig, dazu führen, dass der Charakter eingesperrt wird, bis er oder sie vor ein Kriegsgericht gestellt werden kann. Die Bandbreite der Möglichkeiten ist sehr groß und sollte der Absprache zwischen Captain und Spielleitung überlassen sein, obgleich wir hier ein paar Vorschläge anbieten. Durch Disziplinarmaßnahmen verhängte Bestrafungen können nicht tödlich enden und ebenso wenig zu bleibenden Schäden beim beschuldigten Charakter führen, denn die Föderation ist strikt gegen körperliche Strafen – obwohl einige der Möglichkeiten den Charakter faktisch aus dem Spiel nehmen.

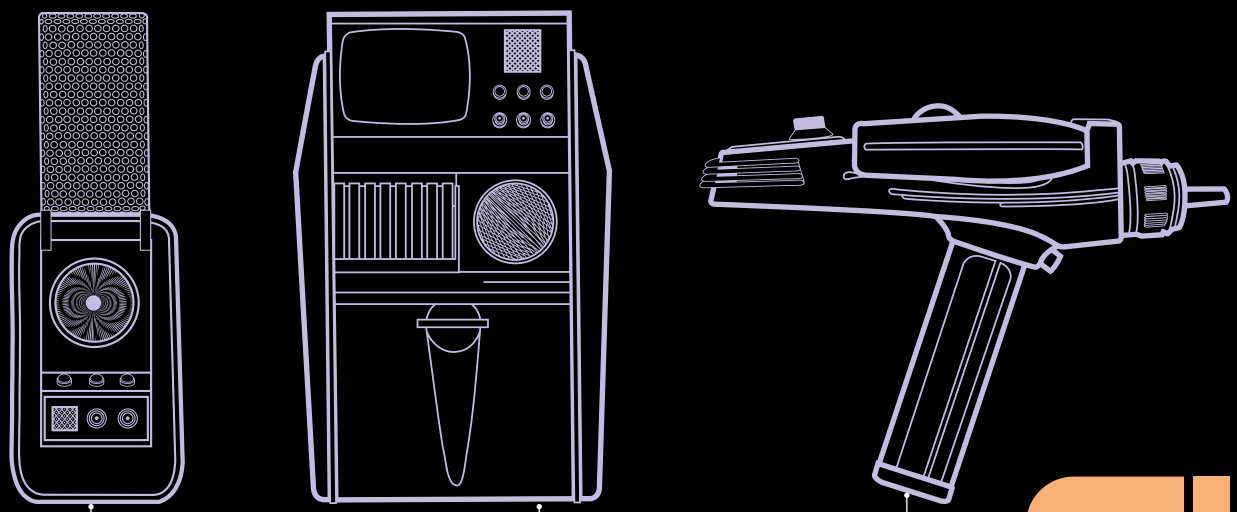
- **Kurzzeitiger Arrest** ist eine mögliche Bestrafung, die vom Kommandanten oder von der Kommandantin verhängt werden kann und den Charakter auf das eigene Quartier oder die Arrestzelle beschränkt. Der Arrest kann Tage, Wochen oder sogar einen Monat dauern. Ein noch längerer Arrest ist unwahrscheinlich, da schwerere Straftaten auch schwerere Bestrafungen erfordern. Ein Charakter im Arrest ist temporär aus dem Spiel genommen und kann nicht genutzt werden – nur eine Extremsituation würde den Einsatz des Charakters in der nächsten Mission rechtfertigen (der Spieler oder die Spielerin sollte in dieser Zeit einen Nebencharakter steuern).

- **Degradierung** ist eine andere Bestrafung, die durch den Kommandanten verhängt werden kann. Der Rang des Charakters wird um eine Stufe gesenkt und sein Ansehen auf 9 eingestuft, was ihn bzw. sie auf dünnes Eis bringt, aber zumindest eine Chance lässt, sich reinzuwaschen. Dies kann dazu führen, dass der Charakter temporär seine oder ihre Rolle nicht ausfüllen kann. In einem solchen Fall sollte die Gruppe die Rollen neu verteilen.

- **Kriegsgericht** ist die schwerste Bestrafung und kann potenziell ein laufendes Spiel zerstören. Zugleich ist es aber auch die gewinnbringendste Bestrafung, sofern sie geschickt gehandhabt wird. Der Charakter steht unter Arrest, bis das Schiff eine Sternenbasis oder andere Sternenflotteneinrichtung erreicht, wo der Charakter für seine oder ihre Verbrechen vor Gericht gestellt wird. Mögliche Strafen, die von einem Kriegsgericht verhängt werden, sind in der Regel die unehrenhafte Entlassung aus der Sternenflotte oder ein Langzeitarrest in einer Strafkolonie. Beide Strafen machen den Charakter unspielbar. Der Vorteil dieser Bestrafung ist, dass sie zu einer interessanten und dramatischen Spielsitzung führen kann, die jede Menge soziale Konflikte und Ermittlungsmöglichkeiten gestattet. Kriegsgerichtsverfahren müssen nicht ausschließlich wegen dieser Spielmechanik stattfinden – jeder Charakter, der eines schweren Verbrechens beschuldigt wird, könnte vor dem Kriegsgericht landen.

Kommandierende Offiziere sind ein Sonderfall. Da sie die Spitze der Kommandokette auf ihrem Schiff darstellen, unterstehen sie allein der Admiralität, die sich aber nicht für das einfache Tagesgeschäft an Bord befindet. Stattdessen gilt, sollte das Ansehen eines Captains unter 0 fallen, dass dieser von seinem Ersten Offizier/seiner Ersten Offizierin (oder sonstigem Stellvertreter) vorübergehend des Kommandos enthoben und auf sein Quartier beschränkt werden kann (siehe Kurzzeitiger Arrest oben), bis die Situation geklärt ist. Schwerwiegendere Probleme sollten von der Spielleitung gehandhabt werden, möglicherweise mit einem Kriegsgerichtsverfahren.

STERNENFLOTTENFELDAUSRÜSTUNG DES 23. JAHRHUNDERTS



KAPITEL 06.00

DIE LETZTE GRENZE

06.10	FREMDE WELTEN	146
06.20	BEGEGNUNGEN MIT FREMDEN LEBENSFORMEN	151
06.30	STELLARE PHÄNOMENE	153
06.40	WISSENSCHAFTLICHE ENTDECKUNGEN UND ERRUNGENSCHAFTEN	158

140523
100518190525

KAPITEL 06.10

DIE LETZTE GRENZE

FREMDE WELTEN

„MUTIG DORTHIN GEHEN, WO NIE EIN MENSCH ZUVOR GEWESEN IST."

— CAPTAIN JAMES T KIRK

Die meisten Sterne werden von einem oder mehreren Planeten umkreist, und jede dieser Welten ist vollkommen einzigartig. Offiziere der Sternenflotte dürfen niemals vergessen, dass jeder neue Planet, auf den sie stoßen, eine tödliche Gefahr für sie bedeuten könnte, und gleichzeitig außergewöhnliche Entdeckungen bereithalten kann. Beachten Sie dabei, dass der allergrößte Teil dieser Millionen von Planeten in einige wenige Kategorien fällt. Alle Gasriesen der Klasse J sind einander recht ähnlich, so wie auch alle Planetoiden der Klasse D Gemeinsamkeiten aufweisen. Die folgende Liste beschreibt die acht häufigsten Planetenklassen. Daneben existieren auch noch andere Typen, diese sind aber derart selten oder aber so kurios, dass sie in keine Form von Standardklassifizierung passen. Die Standardtypen sind:

KLASSE D

Welten der Klasse D sind die am häufigsten vorkommenden Planeten und sind in so ziemlich jedem Sonnensystem vertreten. Entweder handelt es sich um relativ kleine Monde ohne atembare Atmosphäre, oder aber um Asteroiden, nicht viel mehr als öde Felsbrocken. So gut wie alle diese Welten sind leblos, auch wenn einige im Vakuum existierenden Lebensformen oder Wesen, die in Kavernen tief unter ihrer Oberfläche leben, eine Heimat bieten. Auch wenn ihr einziger Nutzen für gewöhnlich der Bergbau ist, können einige größere Klasse-D-Planeten, so wie im Falle der andorianischen Welt Weytahn geschehen, mittels Terraforming bewohnbar gemacht werden.

DURCHSCHNITTLICHE GRAVITATION: unerheblich bis 1 G, für gewöhnlich zwischen 0,05 G und 0,5 G

GEFAHREN: lebensbedrohliche Atmosphäre (Vakuum); gefährliche, lebensfeindliche oder lebensbedrohliche Temperaturen; gefährliche oder lebensfeindliche Strahlung

SCHADEN DURCH DIE UMGEBUNG

Unabhängig von ihrem Ursprung werden alle Umgebungsgefahren abhängig von ihrer Stärke in drei Kategorien eingestuft – *gefährlich* (die harmloseste Kategorie), *lebensfeindlich* und *lebensbedrohlich* (die gefährlichste Kategorie).

- **Gefährliche Umgebung:** Jede Art gefährlicher Umgebung erzeugt Schaden in Höhe zwischen X Punkten pro Stunde und X Punkten pro Tag, abhängig vom Ausmaß der Bedrohung. Geeignete Überlebensausrüstung erlaubt es Humanoiden, in dieser Umgebung unbegrenzt lange zu überleben.

- **Lebensfeindliche Umgebung:** Jede Form lebensfeindlicher Umgebung erzeugt Schaden in einer Höhe zwischen X Punkten pro Minute und X Punkten pro 5 Minuten, abhängig vom Ausmaß der Bedrohung. Schutzanzüge sind erforderlich, damit Humanoide in dieser Umgebung länger als wenige Minuten überleben können.

- **Lebensbedrohliche Umgebung:** Jede Form lebensbedrohlicher Umgebung erzeugt Schaden in einer Höhe von X Punkten pro Runde. Humanoide müssen Raumanzüge tragen, um in dieser Umgebung überleben zu können. Auch wenn Raumanzüge, so lange die Lebenserhaltung funktioniert, Schutz vor lebensbedrohlicher Atmosphäre gewähren, kann ein längerer Aufenthalt in lebensbedrohlichen Temperaturen oder Strahlung zu Fehlfunktionen von Raumanzügen führen.

- Die zuvor aufgeführten Schäden addieren sich auf. Das bedeutet, dass eine Welt mit einer lebensfeindlichen Atmosphäre und gefährlichen Temperaturen mit sich bringt, dass die Charaktere den Schaden von beiden Bedrohungen erleiden.

Gefährliche Atmosphäre enthält eine gewisse Menge Sauerstoff, diese ist aber entweder zu gering, damit Humanoide längere Zeit überleben können, oder aber die Atmosphäre enthält langsam wirkende Toxine, wie zum Beispiel Spuren von Chlor oder zu viel Kohlendioxid. Atemmasken oder spezialisierte Medikamente können die Gefahr reduzieren oder sogar eliminieren.

Lebensfeindliche Atmosphäre enthält entweder extrem wenig Sauerstoff oder größere Mengen mäßig schnell wirkender Toxine wie zum Beispiel hohe Konzentrationen von Kohlendioxid.

Lebensbedrohliche Atmosphäre ist entweder giftig oder wirkt auf andere Weise tödlich, wie Chloratmosphären, hoher Atmosphärendruck oder auch das Vakuum des Weltraums.

Gefährliche Temperaturen liegen für die meisten Humanoiden über 50°C oder unter 0°C und schließen auch extreme Umgebungen auf Klasse M-Planeten mit ein, wie Gletscher oder Sandwüsten. Passende Überlebensausrüstung kann den daraus resultierenden Schaden komplett eliminieren.

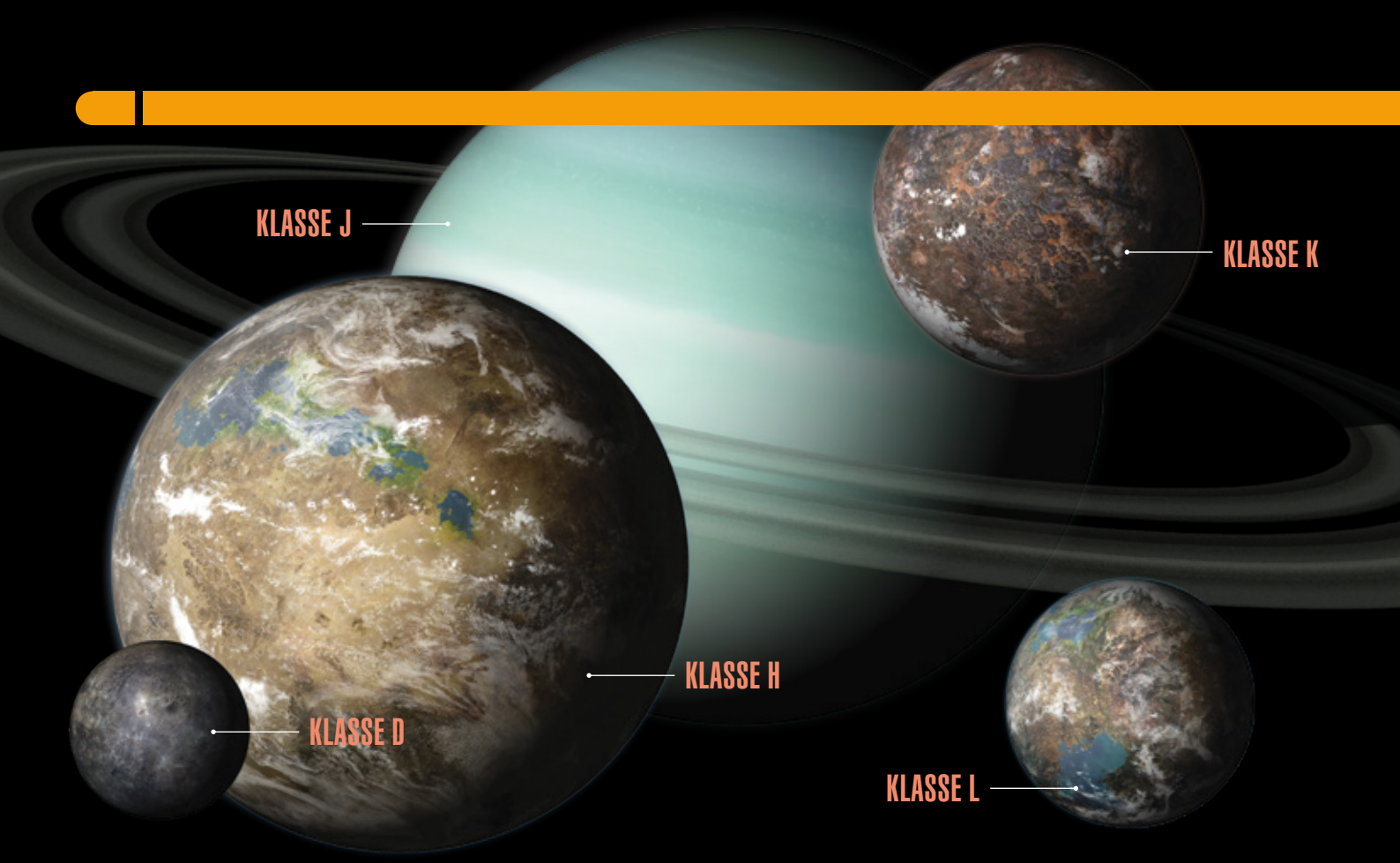
Lebensfeindliche Temperaturen liegen gewöhnlich über 80°C oder unter -50°C.

Lebensbedrohliche Temperaturen liegen normalerweise über 200°C oder unter -200°C. Dies schließt Planeten mit ein, die mit Seen aus flüssigem Stickstoff oder geschmolzenem Blei bedeckt sind.

Gefährliche Strahlung umfasst die Reststrahlung eines einige Jahrzehnte zurückliegenden Atomkriegs, normale stellare oder kosmische Strahlung auf Welten ohne Atmosphäre, Strahlung von natürlich vorkommenden radioaktiven Materialien, sowie Strahlung von massiven stellaren Stürmen auf einem Planeten der Klasse M. Strahlenschutzanzüge oder aber eine angemessene Versorgung mit geeigneten Strahlenschutzmedikamenten kann den Schaden verringern oder sogar eliminieren.

Lebensfeindliche Strahlung umfasst radioaktiven Fallout kürzlicher nuklearer Explosionen, die Reststrahlung eines einige Jahre zurückliegenden Atomkriegs, Strahlung von stellaren Stürmen auf einem nicht durch Schilde geschütztem Raumschiff oder auf einer Welt ohne Atmosphäre, sowie Strahlung von nicht abgeschirmten Fusionsreaktoren oder anderen gefährlichen Strahlungslecks.

Lebensbedrohlich Strahlung umfasst Strahlung von Atomwaffen, Strahlung von massiven stellaren Stürmen auf einem nicht durch Schilde geschütztem Raumschiff oder auf einer Welt ohne Atmosphäre, sowie außergewöhnlich gravierende Strahlungslecks.



KLASSE H

Hierbei handelt es sich um heiße, trockene und erdähnliche Planeten, die über nur wenig Wasser oder Eis auf der Oberfläche verfügen und Humanoiden selbst im besten Fall kaum Lebensraum bieten. Auch wenn manche Klasse-H-Welten eine Sauerstoff-Argon-Atmosphäre besitzen, besitzen viele eine, die leicht giftig ist und das Überleben auf längere Sicht unmöglich macht. Humanoide haben vereinzelt Kolonien auf Welten der Klasse H etabliert, aber nur selten erfolgreich.

DURCHSCHNITTLICHE GRAVITATION: 0,5 G bis 1,5 G

GEFAHREN: gefährliche oder lebensfeindliche Temperaturen; gefährliche Atmosphäre möglich

KLASSE J

Klasse-J-Welten sind die am häufigsten zu findenden Gasriesen. Dabei handelt es sich um riesige Welten, typischerweise drei bis fünfzehn Mal so groß wie die Erde. Diese Welten haben außerordentlich dichte Atmosphären, die (auf kleineren Welten) vor allem aus Methan oder aber (auf größeren Welten) aus Wasserstoff bestehen und deren Oberfläche zu erreichen aufgrund des Umfangs und der Dichte ihrer Atmosphäre nahezu hoffnungslos ist. Keine Klasse J-Welt kann von Humanoiden besiedelt werden und sie zu terraformen ist unmöglich. Einige haben jedoch ihr ganz eigenes, fremdes, atmosphärisches Ökosystem, das sogar Heimat für außergewöhnliche Lebensformen und intelligente Kreaturen sein kann. Planeten der Klasse J können an vielen Stellen in Sternensystemen gefunden werden, angefangen bei extrem heißen Welten in direkter Nähe zu ihrem Stern, bis hin zu weit entfernten gefrorenen Welten. Manche Klasse-M-Planeten sind tatsächlich Monde, die sich im Orbit solcher Klasse-J-Welten befinden.

DURCHSCHNITTLICHE GRAVITATION: 0,8 G bis 3 G

GEFAHREN: lebensbedrohliche Atmosphäre; gefährliche, lebensfeindliche oder lebensbedrohliche Temperaturen; gefährliche, lebensfeindliche oder lebensbedrohliche Strahlung möglich

KLASSE K

Diese eisigen Welten umfassen eine relativ umfangreiche Ansammlung von Planeten, angefangen bei kalten, trockenen Welten wie dem Mars, die für gewöhnlich eher dünne Kohlendioxid-Atmosphären besitzen, bis hin zu etwas größeren Welten, die dem Saturnmond Titan oder kleineren Ausführungen von Uranus oder Neptun ähneln. Diese Welten haben dichtere Atmosphären aus Methan und Stickstoff. Dabei handelt es sich nicht um Gasriesen, denn sie haben alle eine feste Oberfläche. Ohne umfangreiches Terraforming sind sie für die meisten Spezies unbewohnbar und die Kältesten sind schlichtweg zu lebensfeindlich, um für Terraforming in Frage zu kommen.

DURCHSCHNITTLICHE GRAVITATION: 0,25 G bis 2 G

GEFAHREN: lebensbedrohliche Atmosphäre; lebensfeindliche oder lebensbedrohliche Temperaturen; gefährliche oder lebensfeindliche Strahlung möglich

KLASSE L

Klasse L-Welten sind einigermaßen bewohnbare Planeten mit überschaubarer Vegetation, aber keinerlei Tieren an Land. Die meisten sind primitive Welten, auf denen Leben erst kürzlich entstanden ist und wo Tiere noch nicht die Fähigkeit entwickelt haben, an Land zu leben. Andere dagegen sind schlichtweg kaum bewohnbare Planeten, auf denen Landbewohner gar nicht überleben könnten. Fast alle haben eine Argon-Sauerstoff-Atmosphäre und viele haben genug Kohlendioxid in ihrer Atmosphäre, um bei den meisten Humanoiden für zumindest geringes Unwohlsein zu sorgen. Auf einigen Klasse L-Welten sind die Kohlendioxid-Anteile hoch genug, um Humanoide langsam zu vergiften.

DURCHSCHNITTLICHE GRAVITATION: 0,5 G bis 1,5 G

GEFAHREN: gefährliche Atmosphäre möglich, gefährliche oder lebensfeindliche Temperaturen möglich, gefährliche Strahlung möglich

KLASSE M

Klasse-M-Planeten können fast allen Humanoiden eine Heimstatt bieten, einschließlich Menschen, Vulkaniern, Klingonen, Andorianern und vielen anderen. Diese Welten verfügen über eine Sauerstoff-Atmosphäre und eine Vielfalt von Temperatur- und Luftdruckverhältnissen, die das Vorkommen von flüssigem Wasser fast überall auf ihrer Oberfläche ermöglichen. Das bedeutet nicht, dass die Oberfläche solcher Planeten ausnahmslos angenehm ist oder ein Überleben ermöglicht: Vulkan besteht etwa überwiegend aus Wüsten und manche Klasse-M-Welten befinden sich inmitten einer Eiszeit, bedeckt von kilometerdicken Eisdecken, die mehr als die Hälfte der Landmasse einnehmen. Sie alle verfügen aber über Regionen, in denen humanoide Lebensformen mit nur minimaler technologischer Unterstützung gedeihen können. Aus diesem Grund hält die Föderation zu jeder Zeit Ausschau nach unbewohnten, für eine Kolonisierung geeigneten Welten der Klasse M. Jeder unbewohnte Klasse-M-Planet, den Sie auffinden, könnte also irgendwann einmal die Heimat einer Föderationskolonie werden.

Dennoch sollten wir nicht vergessen, dass auch Klasse-M-Welten tödlich sein können. Zusätzlich zu brennend heißen oder frostig kalten Regionen, sind alle Klasse-M-Planeten Heimat eines robusten Ökosystems voller Tiere und Pflanzen, die sich in biochemischer Hinsicht auch einigermaßen ähneln. Deshalb finden sich auf vielen Klasse-M-Planeten ansteckende Krankheiten, giftige oder fleischfressende Pflanzen und gefährliche Raubtiere. Die Sternenflotte hat so einige dieser Welten für Kolonisierungszwecke gesperrt, weil sich eine oder mehrere Lebensformen letzten Endes als zu tödlich herausstellten.

DURCHSCHNITTLICHE GRAVITATION: 0,5 G bis 1,5 G

GEFAHREN: gefährliche oder lebensfeindliche Temperaturen in bestimmten Regionen; gefährliche oder lebensfeindliche Strahlung in bestimmten Regionen möglich

KLASSE T

Diese Planeten sind eine Variante der großen Gasriesen und für gewöhnlich sehr viel massiver als Welten der Klasse J. Klasse-T-Planeten sind die größten und massivsten Objekte, die noch als Planeten eingestuft werden, und es gibt lebhafte Diskussionen darüber, ab wann ein Himmelskörper zu groß ist, um noch als Klasse-T-Planet zu gelten, und stattdessen als brauner Zwergstern betrachtet werden sollte. Manche Welten der Klasse T sind bis zu zwölf Mal so groß wie die größten Planeten der Klasse J. Gasriesen haben nur so lange eine derartige Größe, bis sie sich vollständig geformt haben. Sehr große Klasse-T-Welten sind Anzeichen dafür, dass ihr Sternensystem noch sehr jung ist. Alle diese Planeten besitzen außerordentlich hohe Gravitation und Druckverhältnisse. Deshalb kann auch schon der kürzeste Ausfall der künstlichen Schwerkraft in einem Raumschiff in der oberen Atmosphäre eines Klasse T-Planeten die Mannschaft außer Gefecht setzen. Noch tiefer in die Atmosphäre einer solchen Welt einzudringen, hält die strukturelle Integrität von so gut wie keinem Raumschiff aus. Da sie nur in sehr jungen Sonnensystemen vorkommen, finden sich in ihrer Nähe in der Regel auch noch zahlreiche Asteroiden, dunkle Materie, starke Sonneneruptionen und andere Gefahren, die in älteren Systemen nur selten auftreten.

DURCHSCHNITTLICHE GRAVITATION: 2 G bis 10 G

GEFAHREN: lebensbedrohliche Atmosphäre; gefährliche, lebensfeindliche oder lebensbedrohliche Temperaturen; gefährliche, lebensfeindliche oder lebensbedrohliche Strahlung möglich

KLASSE Y

Bisweilen auch „Dämonenplaneten“ genannt, sind Klasse-Y-Welten für ihre dichten, toxischen und höchst korrosiven Atmosphären, für Oberflächentemperaturen jenseits von 200°C und für gelegentliche Entladungen thermionischer Strahlung bekannt. Diese Strahlungsentladungen sorgen dafür, dass selbst ein niedriger Orbit um eine Klasse-Y-Welt für ein Raumschiff gefährlich werden kann. Außerdem können Strahlung und die dichten Wolken, die alle Planeten der Klasse Y umgeben, Sensorscans aus dem Orbit einschränken. Aufgrund der Vielzahl von Gefahren, die KlasseY-Welten darstellen, stuft die Sternenflotte sie als diejenigen erdähnliche Planeten ein, die am ungünstigsten für humanoides Leben sind. Ohne jeden Schutz bedeutet der Aufenthalt dort den Tod für Humanoide. Raumanzüge, Sonden und sogar Raumschiffe müssen sich durch speziell modifizierte Schilde schützen, um der thermionischen Strahlung zu widerstehen.

DURCHSCHNITTLICHE GRAVITATION: 0,5 G bis 1,5 G

GEFAHREN: lebensbedrohliche Atmosphäre; lebensbedrohliche Temperaturen; lebensbedrohliche Strahlung

UNGEWÖHNLICHE WELTEN

Während die meisten Welten in eine der genannten Kategorien fallen, tun einige wenige dies nicht, und derartige Planeten sind es besonders wert, genauer untersucht zu werden. Es gibt viele Gründe, wieso eine Welt nicht in diese planetare Klassifikation fällt, das Wissen der Föderation über die Entstehung von Planeten ist schließlich umfangreich, aber sicher nicht vollständig. Manche natürlich vorkommenden Welten bieten uns deshalb die Gelegenheit, unser Wissen zu erweitern. Theoretisch mögliche Beispiele könnten ein Planetenpaar umfassen, das einander im engen Orbit umkreist und sich dieselbe Atmosphäre teilt, oder aber stark ovoide oder ellipsoide Planetenkörper, die durch die Gravitationskräfte ihres Sterns oder aufgrund ihrer eigenen erhöhten Rotation verformt wurden.

Oftmals sind aber die seltsamsten und interessantesten Welten die, die von einer technologisch fortschrittlichen Spezies verändert oder sogar von Grund auf neu erschaffen wurden. Es gibt absolut keine Regeln, nach denen sich derartige Welten richten müssen: Eine mag Millionen von Jahren alt sein, eine andere erst ein paar Jahrhunderte. Ein Raumschiff könnte sogar auf eine Welt stoßen, die gerade erst erbaut wird. Die von den Kalandanern erschaffene künstliche Welt, die Captain Kirks *Enterprise* 2268 entdeckte, ist ein hervorragendes Beispiel für eine solche Welt: Sie ist viele tausend Jahre alt, hat ungefähr die Größe des Erdmonds, besitzt aber eine erdähnliche Schwerkraft, eine Klasse-M-Atmosphäre, die in begrenztem Maße Pflanzenwuchs erlaubt, und kein Wasser auf der Oberfläche. Soweit Geologen der Föderation bekannt ist, kann eine solche Welt niemals auf natürlichem Wege entstehen. Sie existiert nur, weil eine intelligente Spezies sie für einen bestimmten Zweck geplant und gebaut hat. Die Dyson-Sphäre, die von der *Enterprise-D* im Jahre 2369 entdeckt wurde, ist wiederum eines der extremsten bekannten Beispiele für eine künstliche Welt. Weitere denkbare Optionen könnten ring- oder donutförmige Welten unterschiedlichster Größe sein.

Es gibt auch Planeten, die zwar ursprünglich einmal auf natürlichem Wege entstanden, dann aber auf dramatische Weise verändert wurden. Terraformte Planeten wie die andorianische Welt Weytahn sind nur ein Beispiel dafür. Technologisch fortschrittlichere Spezies könnten sehr viel umfangreichere Formen des Terraforming durchführen. Das schließt abwegige, aber theoretisch denkbare Möglichkeiten wie den Bau einer riesigen Schale um einen Planeten der Klasse J oder T ein, um dann die Oberfläche dieser Schale zu terraformen und damit einen Klasse M-Planeten mit mehreren Zehntausend oder sogar vielen Hunderttausend Kilometern Durchmesser zu erschaffen. Vergessen Sie nicht, sollten Sie jemals auf eine künstliche Welt oder eine durch das Eingreifen einer technologisch sehr viel fortschrittlicheren Zivilisation radikal veränderte Welt stoßen, dass so gut wie alles möglich ist.

KAPITEL 06.20

DIE LETZTE GRENZE

BEGEGNUNGEN MIT FREMDEN LEBENSFORMEN

Während Ihrer Laufbahn in der Sternenflotte werden Sie oft Lebensformen begegnen, mit denen jegliche Verständigung schwerfallen wird. Dies können tierische Kreaturen sein, Pflanzen, Pilze oder sogar etwas vollkommen Anderes und Neues. Unterschätzen Sie solche Wesen nicht, Captain. Nur weil Sie nicht auf eine Art und Weise kommunizieren, die Ihnen geläufig ist, sollten sie nicht leichtfertig abgetan werden.

EINFÜHRUNG

Während die Oberste Direktive die Einmischung in andere Kulturen und Zivilisationen verbietet, verhindern vergleichbare Regularien der Sternenflotte folgenschwere nichtwissenschaftliche Einmischung in das Leben nicht-intelligenter Spezies oder in deren Lebensraum. Dieser Schwarm Gunji-Dohlen dort drüben erscheint uns heute unwichtig und unspektakulär, doch wer kann sagen, was aus ihnen wird, wenn man ihnen einige Millionen Jahre Evolution zugesteht? Sie könnten sich zu einer intelligenten Spezies und zum Rückgrat der Föderation entwickeln, oder eine der größten Bedrohungen werden, die unsere Galaxis je gesehen hat. Es ist aber nicht an uns, darüber zu urteilen. Wir wissen schließlich nicht, was die Zukunft bringen wird und es gibt dort draußen mehr zu entdecken, als wir jemals erforschen können.

Die Vulkanische Akademie der Wissenschaften zelebriert diese Vielfalt in ihrem wichtigsten Lehrsatz „Unendliche Mannigfaltigkeit in unendlicher Kombination“. Doch auch wenn wir die Vielfältigkeit des Lebens innerhalb der Galaxis wertschätzen und schützen, sollten wir dennoch für alles bereit sein.

Einige Ihrer Offiziere sind möglicherweise schneller als andere, andere wiederum sind klüger, während einige weitere eventuell über größere Kraftreserven verfügen. Aber all das spielt keine Rolle mehr, wenn Sie sich einem vulkanischen *Sehlat* gegenübersehen, oder versuchen, den mentalen Einfluss eines neuralen Parasiten abzuwehren. Unterschätzen Sie niemals, was die Galaxis für Sie bereithält, denn selbst die kleinste Kreatur kann die Föderation in ernste Gefahr bringen. Oder haben Sie schon die Invasion der Neuralparasiten im Jahr 2364 vergessen?

In diesem Abschnitt Ihrer Einweisung werden wir uns mit einer Reihe gängiger Bedrohungen befassen, mit denen Sie sich in Zukunft konfrontiert sehen könnten. Für 99 Prozent der Situationen, in denen Sie sich wiederfinden werden,

STERNZEIT 1691,7

„Also, ich weiß zwar nicht, was für ein Scherz das sein soll …“

„Ich bin Vulkanierin, Sir, wir machen keine Scherze.“

„Unterbrechen Sie mich nicht, Kadett. Ich weiß ja nicht, was für eine Art Person Sie zu sein glauben, ich kann Ihnen aber versichern, dass eine Frau meines Alters und meiner Erfahrung es nicht schätzt, wenn Kadetten Fiktion in ihre Essays einfließen lassen. Von Ihnen habe ich ohnehin mehr erwartet.“

„Fiktion, Sir?“

„Diese ‚geflügelten feuerspuckenden Drachen‘, die Sie erwähnt haben. Hat einer der anderen Kadetten Sie dazu bewegt, oder Sie gar davon überzeugt, dass derartige Wesen tatsächlich existieren?“

„Nein, Sir.“

„Dann verraten Sie mir … Kadett … wo diese Kreaturen leben sollen?“

„Berengaria VII, Sir. Entdeckt wurden Sie von einem vulkanischen Wissenschaftsteam. Entschuldigen Sie, Sir, aber das exakte Datum ist mir nicht bekannt. Wenn Sie wünschen, lasse ich Ihnen Belege zukommen.“

„Tun Sie das, Kadett.“

„Ja, Sir … Hier. Ich habe Ihnen eine Nachricht mit den ursprünglichen Scans der im Bericht erwähnten Kreatur übermittelt, sowie Informationen darüber, wo Sie ein detailliertes biologisches Gutachten abrufen können.“

„Verstehe … Es sieht so aus, als hätte ich heute Nacht so einiges zu lesen.“

„Darf ich wegtreten, Sir?“

„Ich schätze, das dürfen Sie, Kadett … Es kommt nicht jeden Tag vor, dass ich in diesen Dingen falsch liege.“

Mitschrift einer Diskussion zwischen Professor Young und Kadett T’Pria an der Sternenflottenakademie
Sternzeit 1691,7

sollte dies auch genügen. Wenn Sie sich noch an Ihre biologischen Lehrbücher erinnern, dann wissen Sie, dass A.E. Hodgkin herausgefunden hat, dass sich viele Spezies parallel zueinander auf vielen verschiedenen Welten entwickelt haben. Wenn Sie sich also einem Säbelzahntiger auf einem weit entfernten Planeten gegenübersehen, dann sollten Sie sich an das erinnern, was ich Ihnen nun erzählen werde.

AGGRESSIVE KREATUREN

Kreaturen, die ohne Umschweife auf Sie zukommen, sind in der Regel diejenigen in der Galaxis, mit denen man am leichtesten fertig wird. Dabei handelt es sich um Tiere, die aufgrund ihres Territoriums, Instinkts oder einfach nur aufgrund der Tatsache, dass Ihr Außenteam essbar aussieht, von ihrer natürlichen Aggressivität zum Angriff getrieben werden. Auch Kreaturen, die normalerweise harmlos sind, können aggressiv werden, wenn sie verletzt werden oder ihren Nachwuchs schützen wollen.

Glücklicherweise gibt es für solche Situationen eine einfache Lösung: Wenn ein behutsamer Rückzug oder der Versuch, die Kreatur zu verscheuchen, erfolglos bleibt, dann muss ihre Antwort entschlossen erfolgen, zumindest wenn Sie sich selbst und Ihre Mannschaft nicht in Lebensgefahr bringen wollen.

Die Außenteam-Prioritätsberichte, die diese Woche über meinen Schreibtisch gewandert sind, enthielten solche Höhepunkte wie in einer Höhle mit etwas eingeschlossen zu sein, was man nur als gehörnte Ausführung eines vulkanischen *Sehlat* beschreiben kann, sowie eine Kolonie, die evakuiert werden musste, als die Bewohner entdeckten, dass einer der Minenschächte von kuhgroßen spinnenartigen Kreaturen heimgesucht wurde. Glücklicherweise wurden alle Bergleute in Sicherheit gebracht und die Mine geschlossen, während die Situation nun weiter evaluiert wird.

Eine einzige derartige Kreatur, oder sogar eine kleine Gruppe von ihnen, ist schon schlimm genug, doch viele Kulturen halten sich solche Tiere als Symbol des Stolzes oder der Stärke, oder verwenden sie bei der Jagd. Ihr Nutzen als Symbole des eigenen Stamms, als Gegner in Gladiatorenspielen, oder als Kriegsmaschinen wird vervielfacht, wenn sie von ausgebildeten Tierführern betreut werden. Ich muss wohl nicht betonen, wie viel gefährlicher ein aggressiver Bär oder eine vergleichbare Kreatur sein kann, wenn sie Seite an Seite mit einem strategisch denkenden Stamm kämpft.

Bedenken Sie bei der Bekämpfung von großen Tieren, dass diese möglicherweise von einer Herde oder einem Rudel unterstützt werden. Wenn Sie ein Elterntier abwehren, könnte sein Nachwuchs in der Nähe sein. Wenn Sie sich eines Wesens erwehren, dann könnten sich andere, die mit diesem eine symbiotische Beziehung eingegangen sind, entscheiden, sie zur selben Zeit zu attackieren. Und das schließt noch nicht einmal die Möglichkeit mit ein, dass irgendeine Kreatur Sie mit einer Auswahl unterschiedlichster Parasiten infiziert, oder Ihnen eine telepathische Verbindung aufzwingt, oder … Ich denke, Sie haben verstanden, was ich mit all dem zum Ausdruck bringen möchte.

GROSSE GRUPPEN

Jeder weiß, dass Targs lästige, aber ansonsten wenig bedrohliche Kreaturen sind, oder dass eine einzelne Talarianische Hakenspinne leicht loszuwerden ist. Packt man aber eine große Gruppe von ihnen auf einen Haufen, dann könnte die Sache einen ganz anderen Ausgang nehmen als erwartet. Eine Herde Targs vernichtet problemlos die Ernte einer ganzen Kolonie oder richtet nicht wiedergutzumachenden Schaden an der Infrastruktur an. Eine Kolonie, die es im Sommer wiederholt mit einheimischen Wildtieren zu tun bekommt, könnte im Winter von Insektenschwärmen heimgesucht werden, oder umgekehrt.

Gruppen ändern auch das Verhalten ihrer Mitglieder. Eine einzelne Gunji-Dohle lässt sich von einem Phaserschuss leicht vertreiben, eine Schwarm kann dagegen schnell in eine Massenpanik verfallen und alles in ihrem Weg niederreißen. Seien Sie also darauf vorbereitet, wohin sich diese Stampede wenden könnte.

PARASITEN

Ich gehe davon aus, dass Sie die alten Berichte von der Deneva-Kolonie kennen? Kreaturen, die sich an intelligente Spezies anheften oder in sie eindringen haben bereits mehrfach bewiesen, dass sie in der Lage sind, Siedlungen oder Organisationen zu unterwandern, wenn auch mit wechselndem Erfolg. Die bislang schwerwiegendste Infiltration erfolgte durch die Neuralparasiten, die das Sternenflottenkommando im Jahre 2364 teilweise unterwanderten.

Ohne zu sehr ins Detail zu gehen – schließlich lässt sich die Motivation jeder einzelnen fremden Lebensform unmöglich vorhersehen – sollten Sie sich stets der Tatsache bewusst sein, dass eine derartige Infiltration durchaus möglich ist. Fremde Lebensformen, andere Sternenflottenschiffe, und sogar Mitglieder Ihrer eigenen Mannschaft könnten durch solche Kreaturen infiziert sein. Sie sollten alles in Ihrer Macht stehende tun, um diese Personen zu retten.

Was ihre Möglichkeiten angeht, dann seien Sie sich bewusst, dass die Infizierten alle Fähigkeiten behalten könnten, die der Wirtskörper besaß, inklusive ihrer Erinnerungen. Es ist sogar möglich, dass die Parasiten dem Wirt außergewöhnliche Stärke oder Ausdauer weit jenseits seiner normalen Fähigkeiten verleihen.

GELÄNDEVORTEILE

Auch wenn es tröstlich wäre, einfach davon auszugehen, dass man jede Kreatur innerhalb einer sicheren Umgebung zum ersten Mal antrifft, sind die Chancen doch sehr viel höher, dass man ihnen in ihrem eigenen Umfeld begegnet. Es ist eher unwahrscheinlich, von einem *Mugato* attackiert zu werden, solange Sie nicht in das Gebirge eindringen, das er als sein Territorium ansieht.

Kreaturen wie zum Beispiel Spinnen – und viele andere auch – ziehen es grundsätzlich vor, sich in dunklen Ecken aufzuhalten. Polarwesen bevorzugen die Kälte, und aquatische Kreaturen geraten für gewöhnlich in große Schwierigkeiten, wenn sie sich mal an Land wiederfinden sollten. Suchen Sie am besten immer nach einem Weg, einen Vorteil und damit die Oberhand über eine solche Kreatur zu erlangen.

Denken Sie daran, dass Ihr größter Vorteil die Ihnen zur Verfügung stehende Technologie ist: Mit einem Tricorder können Sie Gefahren frühzeitig erkennen oder mit einem Phaser aus sicherer Entfernung angreifen. Verlassen Sie sich dabei dennoch nicht zu sehr auf die Ihnen vertrauten Hilfsmittel. Es gehört zum Alltag von Sternenflottenoffizieren, sich in ungewöhnliche Situationen wiederzufinden, und deshalb geraten sie auch relativ oft mit gefährlichen nicht-intelligenten Lebensformen aneinander.

IM WELTRAUM LEBENDE KREATUREN

Kreaturen, die im Weltall leben, haben sich schon zum Fluch für so manchen Captain entwickelt. Während wir uns mit Raumschiffhüllen schützen und mit Wärme umgeben, sind diese Wesen an die Unbilden und die Kälte des Weltalls angepasst. Derartige Kreaturen verfügen oftmals über Fähigkeiten, die die unserer eigenen Raumschiffe bei weitem übertreffen. Das im All lebende Wesen, das von Captain Jean-Luc Picards Mannschaft „Junior“ getauft wurde, das Kristallwesen und verschiedene nebelförmige Kreaturen haben sich allesamt als fähig erwiesen, ein Raumschiff auszuschalten oder seine Funktionsfähigkeit nachhaltig zu beeinflussen.

So wie alle nicht-intelligenten Wesen, haben diese Weltraumkreaturen ihre ganz eigenen Bedürfnisse und Triebe, die zu ergründen oftmals der Schlüssel zur Vermeidung von Auseinandersetzungen mit ihnen oder Einmischungen in den Sternenflottenbetrieb durch sie bedeuten kann.

KAPITEL 06.30

DIE LETZTE GRENZE

STELLARE PHÄNOMENE

STELLARKARTOGRAFIE FÜR ANFÄNGER

Die Sterne unserer Galaxis haben hunderte unterschiedliche Formen, angefangen bei kleinen braunen Zwergsternen bis hin zu enormen Sternen wie UY Scuti. Das Hertzsprung-Russell-Diagramm (oder HR-Diagramm) ist der bislang beste Versuch der Menschheit, alle beobachteten Sterne zu kategorisieren und zum besseren Studium in Gruppen einzusortieren. Die beiden Achsen dieses Diagramms sind *Temperatur* und *Leuchtkraft*.

Die meisten Sterne, denen Sie und Ihre Mannschaft begegnen werden, gehören den sieben häufigsten Temperaturkategorien an. Von den wärmsten bis hin zu den kältesten sind dies: O (blau), B (blau-weiß), A (weiß), F (gelb-weiß), G (gelb), K (orange) und M (rot). Jede dieser Kategorien ist wiederum in zehn Subkategorien unterteilt, die durch Zahlen dargestellt werden und eine noch genauere Aufschlüsselung erlauben. Sol, die Sonne der Erde, ist ein G2-Stern und befindet sich damit am wärmeren Ende der gelben G-Klasse-Sterne, während der primäre Stern von 61 Cygni (dem Heimatsystem der Tellariten) ein K5-Stern ist,

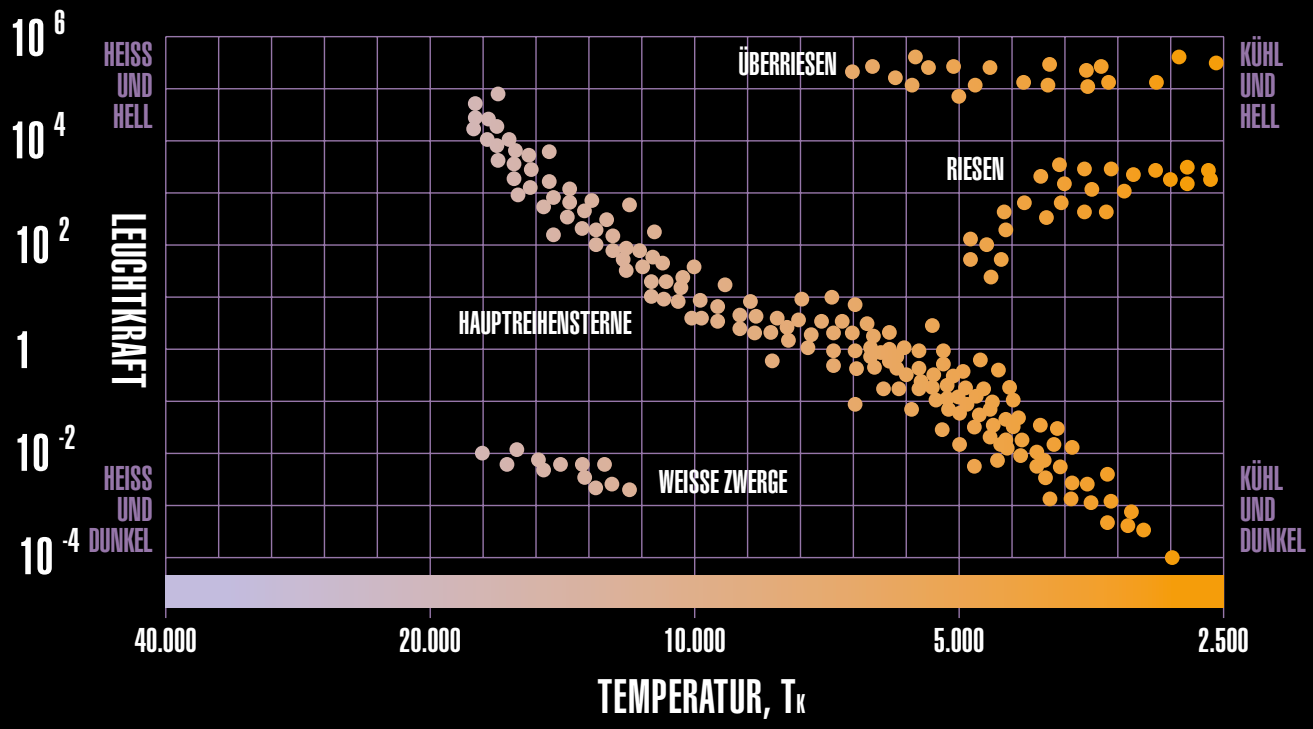
DAS WETTER IM WELTRAUM

„Direkt außerhalb der planetaren Atmosphäre beginnt das Reich der stellaren Phänomene, auch Weltraumwetter genannt. Die ersten bemannten Raumflüge der Menschen bekamen es nur kurz mit den gefährlichen Bedingungen zu tun, wenn sie sich im niedrigen Erdorbit befanden, oder aber auf einer der kurzen Reisen zum Mond und zurück. Längere Reisen bedeuten jedoch auch ein erhöhtes Risiko, auf Umstände zu treffen, die sich als gefährlich für das Schiff und seine Mannschaft herausstellen. Mit der Erfindung des Warpantriebs entdeckte die Menschheit neue, fremde und interessante stellare Phänomene, auf die sie noch nie zuvor getroffen war, und das Lichtjahre von zu Hause entfernt. Alle Mannschaftsmitglieder der UESPA sind bestens darauf trainiert, mit Weltraumwetter umzugehen, und wenn du etwas dir Unbekanntes siehst, dann frag doch einfach mal ein diensthabendes Mannschaftsmitglied, um was es sich dabei handelt. Und keine Sorge, die UESPA hat alles im Griff! Auf deiner ersten Reise zu den Sternen versorgen wir dich nur zu gerne mit diesem Handbuch über das Weltall und Weltraumwetter, damit du während deiner Reise noch etwas dazulernen kannst.“

–Kinderhandbuch über die Sterne und Weltraumwetter, Informationsbroschüre der United Earth Space Probe Agency, 2140

Entdeckt 2292 im Wrack des Kolonieschiffs der Vereinten Erde *S.S. Glukhovsky*, Wolf 294 IIg

HERTZSPRUNG-RUSSELL-DIAGRAMM



STELLARKARTOGRAFIE

in der Mitte der orangefarbenen Klasse K-Sterne. Andere Temperaturkategorien umfassen L (kalte Rote Zwerge), Y (Braune Zwerge), C (Kohlenstoffsterne) und D (Weiße Zwerge), um nur ein paar zu nennen. Heißere Sterne tendieren dazu, schneller zu brennen, und verfügen über eine kürzere Lebensspanne von gerade einmal Millionen von Jahren. Kalte rote Sterne brennen langsamer und können eine Lebenszeit von Billionen von Jahren erreichen.

Die zweite Achse des HR-Diagramms ist die Leuchtkraft. Sterne werden dabei in sieben Kategorien unterteilt (weitere Unterkategorien lassen wir aus Gründen der Übersichtlichkeit aus): I (Überriesen), II (Helle Riesen), III (Riesen), IV (Unterriesen), V (Hauptreihensterne/Zwerge), VI (Unterzwerge) und VII (Weiße Zwerge). Die meisten Sterne in unserer Galaxis sind Hauptreihensterne (V) und verbrennen in ihren Kernen Wasserstoff, um Energie zu produzieren. Der Stern des irdischen Sonnensystems ist unter Berücksichtigung beider Achsen als G2V klassifiziert. Unterzwerge (VI) ähneln Hauptreihensternen, verfügen aber für gewöhnlich über weniger schwere Elemente (solche mit einer größeren atomaren Masse als Helium) als Hauptreihensterne und brennen deshalb kühler. Hauptreihensterne tendieren dazu, stabiler zu sein, und räumen den umgebenden Planeten mehr Möglichkeiten ein, Leben hervorzubringen.

Die Sterne, die eine größere Leuchtkraft als Hauptreihensterne haben (Riesen, Helle Riesen und Überriesen) sind fast immer solche, deren Lebenszyklus den von Hauptreihensternen überschritten hat: Wenn Sterne älter werden dehnen sie sich beim Abkühlen aus. Diese Ausdehnung, und die größere Oberfläche, ermöglicht es diesen Sternen, sehr hell zu werden. Welten, die solche Sterne umkreisen, sind in der Regel leblos oder verfügen lediglich über Spuren längst erloschenen Lebens. Da diese Sterne derartig hell leuchten, bedeutet Strahlung eine enorme Gefahr für selbst bestens abgeschirmte Raumschiffe, die sich in ihre Nähe wagen. Wenn diese Sterne weiter altern, entwickeln sie sich entweder zu einer Nova oder Supernova (siehe **Die Gefahren des Weltraums** weiter unten). Einige Beispiele für diese helleren Sterne umfassen: Pollux (K0III, ein orangefarbener Riese), Rasalgethi (M5Iib, ein Roter Überriese) und Rigel (B8Ia, ein Blauer Überriese).

DIE GEFAHREN DES WELTRAUMS

Selbst frischgebackenen Rekruten der Sternenflotte ist bewusst, dass der Weltraum ein gefährlicher Ort ist. Auch die kleinsten Hauptreihensterne produzieren mehr Energie pro Sekunde als die ganze Föderation mit all ihren Antimateriereaktoren und Fusionskraftwerken. Beachtet man diese Mengen an Energie, dann ist es nicht verwunderlich, dass sowohl wunderschöne als auch gefährliche Phänomene in unserer Galaxis allgegenwärtig sind.

NEBEL

Nebel sind Wolken aus Gas und Staub, entweder ein Überbleibsel von Sternen, die zu einer Nova oder Supernova geworden sind, oder sogar Hunderte von Lichtjahren durchmessende Gaswolken, die schon vor Entstehung der Galaxis existierten. Für gewöhnlich bestehen diese Wolken aus Wasserstoff und Helium, mit Spuren von schwereren Elementen. Nebel werden durch Ionisation und durch das Licht von Sternen (oder Rückständen davon) in ihrem Inneren erhellt. Durch solch stark geladenen Gaswolken zu fliegen, stört für gewöhnlich die Sensoren eines Raumschiffs. Während Reisen mit Warpgeschwindigkeit durch Nebel dank der Raumschiffdeflektoren, die Partikel wegbewegen, möglich sind, sorgen Gravitationswirbel und Dichtefluktuationen dafür, dass es besonnene Raumschiffkommandanten vorziehen, Nebel zu umfliegen anstatt das Risiko einzugehen, dass ihr Schiff beim Durchflug Schaden nimmt. Manche Nebel existieren bereits seit Milliarden Jahren, ohne zu kollabieren, und können Heimstatt für seltsame einheimische Lebensformen sein, sodass die Erforschung dieser wunderschönen Wolken eine Priorität für uns darstellt. Beispiele für solche Himmelsobjekte sind der Orion-Nebel, der Mutara-Nebel und der Kohlensack-Nebel.

ERUPTIONEN, STRAHLUNGSSTÜRME UND GEOMAGNETISCHE STÜRME

Eruptionen, **Strahlungsstürme** und **Geomagnetische Stürme** sind eng miteinander verknüpft. Eruptionen können von jedem Stern ausgehen, am häufigsten von Hauptreihensternen der Klasse M. Diese Energieausbrüche überstrahlen oftmals für viele Stunden den eigentlichen Stern. Die geladenen Partikel und die Strahlung solcher Eruptionen können den Schilden und Sensoren eines Raumschiffs Probleme bereiten und schutzlose Mannschaftsmitglieder auf der Oberfläche eines Planeten ohne Magnetfeld können hohe Strahlungsdosen abbekommen. Auf Welten mit einem Magnetfeld, wie zum Beispiel der Erde, lösen Eruptionen Polarlichter aus, die möglicherweise elektronische Netzwerke stören, die Kommunikation unterbrechen und sogar Transportervorgänge unterbinden. Flackersterne nennt man Sterne, bei denen Eruptionen weitaus häufiger auftreten als bei anderen. Beispiele für solche Sterne sind Proxima Centauri (Heimat der ersten Erdkolonie), Wolf 359 (Schauplatz der verheerenden Schlacht gegen die Borg im Jahr 2367) und II Pegasi.

AUSWIRKUNGEN AUF RAUMSCHIFFE

Jede Art von stellarem Phänomen lässt sich in eine von 5 Stärkegraden einsortieren, von niedrig bis hoch: I, II, III, IV und V. Die Schwierigkeit von Aufgaben im Zusammenhang mit dem Phänomen erhöht sich dabei für jede Stufe um 1.

Beispiel: *Commander Chekov bemüht sich, die Waffen auf die* U.S.S. Reliant *auszurichten, während die* Enterprise *durch den Mutara-Nebel navigiert. Der Mutara-Nebel ist ein Klasse III-Nebel, der demnach auch die Schwierigkeit von Chekovs Aufgabe um 3 erhöht.*

Die Komplikationsspanne erhöht sich aufgrund von stellaren Phänomenen in Höhe des Stärkegrads für die folgenden Systeme und Abteilungen des Raumschiffs (sofern in den Regeln des Abenteuers oder in konkreten Beispielen nichts anderes angegeben ist):

- **Nebel:** Sensoren, Waffen und Antrieb
- **Ionensturm / Strahlungssturm, Sonneneruption:** Schilde, Sensoren und Transporter; möglicherweise Strahlungsschaden für die Mannschaft
- **Nova:** Schilde und Sensoren
- **Supernova:** Schilde, Sensoren und Antrieb
- **Pulsar / Schwarzes Loch:** Schilde, Flugkontrolle, Antrieb, Sensoren und Struktur
- **Gravitationswellen:** Flugkontrolle und Antrieb

Wenn ein Raumschiff erstmals einem dieser Phänomene begegnet, können weitere Effekte und Aufgaben notwendig sein/werden.

IONENSTÜRME

Ionenstürme sind gravierendere Versionen von Eruptionen und Strahlungsstürmen. Sie beginnen auf dieselbe Weise mit einem mächtigen Energieausbruch aus einem Stern oder anderem Himmelskörper, stark genug, dass die Strahlung des Pulses interstellare Gase ionisiert und die meisten planetaren Magnetfelder durchschlägt, sowie große Schäden an nicht abgeschirmter Elektronik und empfindlichen Schiffssystemen anrichtet. Ionenstürme können über Jahrzehnte hinweg bestehen und viele Lichtjahre reisen, bevor sie sich schließlich unter den richtigen Umständen wieder auflösen. Es gibt zahllose Beispiele von Begegnungen mit Ionenstürmen in der Geschichte der Sternenflotte. Keiner davon war so stark wie der Halkanische Sturm von 2267, der die Subraumscanner der *Enterprise*-Transporter derart beeinträchtigte, dass versehentlich ein Tunnel durch den Subraum in eine parallele Dimension erzeugt und alternative Versionen der Brückenoffiziere an Bord gebeamt wurden.

NOVAE

Eine **Nova** ist der langsame Tod eines Sterns, wenn sein Kern schrumpft und heißer wird, dabei die äußeren Schichten seiner Atmosphäre abstößt und dieses Material von einem nahebei befindlichen stellaren Partner (für gewöhnlich einem Weißen Zwerg) aufgenommen wird, bis er in einer unkontrollierten Fusionsreaktion explodiert. Da die meisten Sterne binäre Paare bilden, handelt es sich dabei um ein recht häufiges, aber immer noch gefährliches Vorkommnis. Die rasche Expansion von stellarem Material weg vom Kern des Sterns kann auch den Beginn eines neuen Nebels bedeuten. Diese Hochenergieereignisse können Sensoren stören, selbst von fortschrittlichsten Schilden geschützte Welten sterilisieren, und enorme Strahlungsschäden für Raumschiffmannschaften mit sich bringen. Derartige Ereignisse können auch Ionenstürme, Strahlungsstürme und sogar geomagnetische Ereignisse in nahen Sonnensystemen auslösen.

SUPERNOVAE, NEUTRONENSTERNE UND SCHWARZE LÖCHER

Supernovae, **Neutronensterne** und **Schwarze Löcher** sind eng miteinander verknüpft. Wenn sehr massive Sterne Wasserstoff aus ihrem Kern zu verlieren beginnen, dann ist immer noch ausreichend Masse und Druck vorhanden, um den Fusionsprozess weiter in Gang zu halten, indem nun schwerere Elemente wie Helium, Kohlenstoff und sogar Silikon verbrannt werden. Sobald Silikon zu Eisen verschmolzen wird, ist die bei diesem Versuch verwendete Energiemenge nicht mehr ausreichend, um den enormen Druck zurückzuhalten, der von der Masse dieses großen Sterns erzeugt wird, und es kommt zum Gravitationskollaps. Innerhalb von Sekunden wird der Stern milliardenfach heller als zuvor und die explosive Schockwelle dieser Supernova erreicht beinahe Lichtgeschwindigkeit. Die Masse des Kerns eines solchen Sterns bestimmt, ob dabei ein Neutronenstern oder ein Schwarzes Loch entsteht. Unabhängig davon wird jedes Raumschiff in der Nähe eines zur Supernova werdenden Sterns selbst mit der besten Schildtechnik verdampft. Sowohl Neutronensterne als auch Schwarze Löcher können starke Gravitationswellen entwickeln, Strahlungsschäden hervorrufen, mit Ionenstürmen vergleichbare Effekte über Dutzende von Lichtjahren hinweg erzeugen, und sogar ausreichend hochenergetische Strahlung aufbringen, um auch noch Welten zu sterilisieren, die einige Lichtjahre weit entfernt liegen.

PULSARE UND AKTIVE SCHWARZE LÖCHER

Pulsare und **Aktive Schwarze Löcher** sind sogar noch gefährlichere Ausführungen von Neutronensternen und Schwarzen Löchern. Pulsare sind rasch rotierende Neutronensterne mit ungewöhnlich starken magnetischen Feldern, die geladene Partikel und Strahlung in einem Strahl kanalisieren, der zwei Seiten des Sterns entspringt. Selbst viele Lichtjahre entfernt müssen Raumschiffe, die den Pfad dieser ›Leuchtturm-Strahlen‹ durchfliegen, ihre Schilde aktivieren und bleiben für gewöhnlich nicht lange in einem solchen

Gebiet. Aktive Schwarze Löcher sind Schwarze Löcher, die derzeit Materie aus ihrem Orbit verschlingen, wie zum Beispiel einen zu nahe gekommenen Stern. Die zunehmende Geschwindigkeit und Dichte nahe des Ereignishorizonts des Schwarzen Lochs erhitzt die Materie bis zu dem Punkt, an dem sie Röntgen- und Gamma-Strahlung abgibt. Die Strahlung kann schwere Schäden an Raumschiffen und selbst noch in mehrere Lichtjahre entfernten Sonnensystemen anrichten, sowie schwere Ionenstürme, Gravitationswellen und andere stellare Phänomene auslösen.

GRAVITATIONSVERZERRUNGEN

Gravitationsverzerrungen umfassen verschiedene Arten von Gravitationswellen und anderen Ereignisse, die Wellen im Raum-Zeit-Kontinuum auslösen. Ihren Ursprung haben sie in Hochenergie-Ereignissen wie zum Beispiel Supernovae, Schwarzen Löchern, einander eng umkreisenden Neutronensternen und Kollisionen zwischen massiven stellaren Objekten. Während die meisten Gravitationsverzerrungen in der Nähe solcher Ereignisse auftreten (zumindest in astronomischer Hinsicht) können Interferenzen dieser Wellen bisweilen zu ‚Monsterwellen' führen, vergleichbar mit denen in irdischen Ozeanen. Rotierende Objekte mit großer Masse sorgen außerdem für einen Frame-Dragging-Effekt, der bei Schiffen, die mit Warpgeschwindigkeit durch eine derart verzerrte Raumzeit fliegen, für einen ‚Schleuder'-Effekt sorgen können, der eine Zeitreise ermöglichen kann. Raumschiffkommandanten der Föderation ist es untersagt, ein solches Unterfangen zu versuchen, und die, die es dennoch tun, erwartet nach ihrer Rückkehr im besten Fall die Föderationsbehörde für temporale Ermittlungen für eine Befragung, die dann auch meist das Ende ihrer Karriere markiert.

EXOTISCHERE EREIGNISSE

Im Verlauf ihrer Forschungsarbeit ist die Sternenflotte auf sogar noch exotischere Ereignisse gestoßen, über die es noch keine verlässlichen wissenschaftlichen Daten gibt, da sie noch nicht lange genug beobachtet wurden, um ihre Entstehung zu erklären, oder die gar nicht intensiver studiert und analysiert werden können.

Wurmlöcher sind über Lichtjahre hinweg miteinander verbundene Punkte in der Raumzeit, die es Materie erlauben, sie zu passieren. Wurmlöcher sind immer instabil und ihre Enden bewegen sich frei durch Raum und Zeit. Die einzige bekannte Ausnahme ist das Bajoranische Wurmloch.

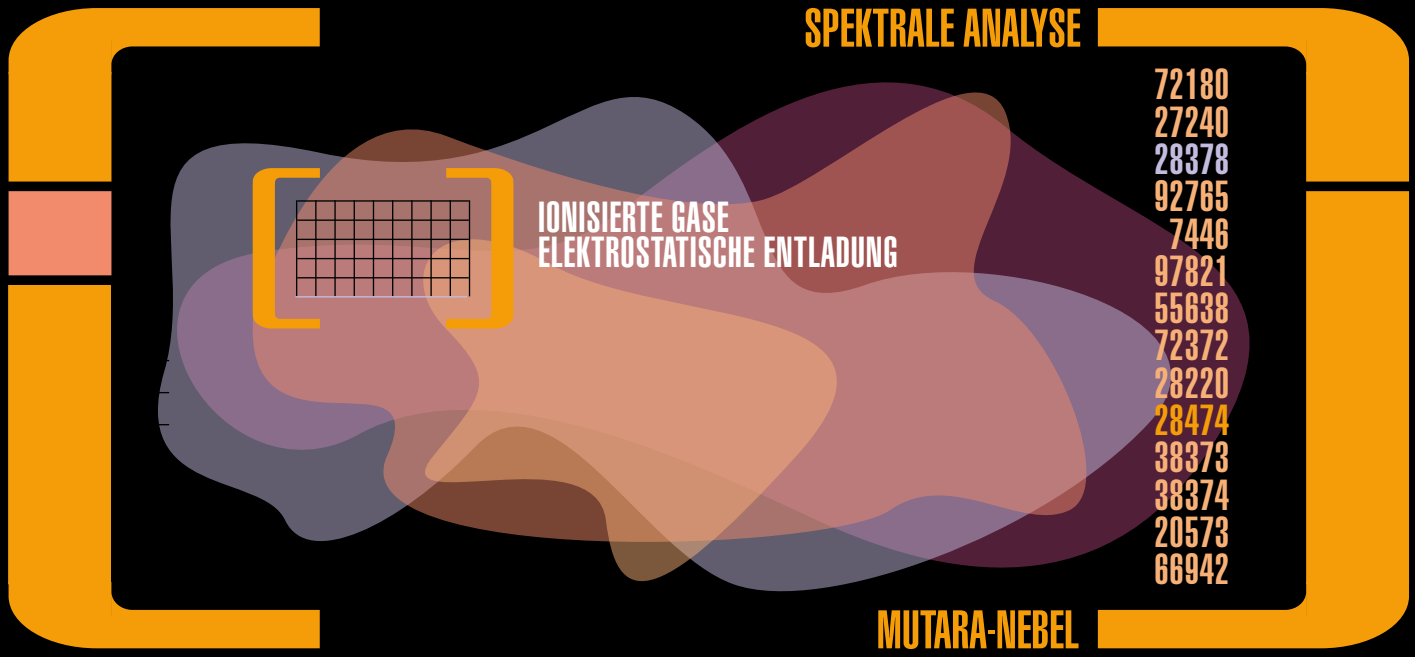
Subraumrisse sind extreme Verzerrungen in der Raumzeit, wie Gravitationsverzerrungen und Wurmlöcher auch, diese reichen jedoch bis in das tieferliegende Reich des Subraums. Solche Risse können die Stabilität eines Warpfelds beeinträchtigen und sogar das Reisen zwischen zwei parallelen Zeitlinien oder Dimensionen ermöglicht.

Kollidierende Neutronensterne wurden von der Sternenflotte noch nie beobachtet, da dieses Ereignis glücklicherweise nur sehr selten auftritt. Die Energiemenge, die bei einer hypothetischen Kollision freigesetzt wird, wäre ausreichend, um alles Leben innerhalb eines Umkreises von einigen tausend Lichtjahren auszulöschen und in tausenden weiteren Welten Massensterben auszulösen.

Mikro-Schwarze Löcher sind aus größerer Entfernung nahezu unmöglich zu entdecken, und können verheerende Schäden an einem Raumschiff anrichten, da sie Schilde und Hülle problemlos durchschlagen und alles in ihrem Weg verschlingen.

Eine **Vakuumstatusveränderung** existiert bislang nur in der Theorie, allerdings wäre eine Veränderung des tieferliegenden Gewebes von Raum und Zeit vermutlich auch das Letzte, was ein Sternenflottenoffizier jemals zu Gesicht bekommt. Eine solche Veränderung kann wortwörtlich die Gesetze der Physik verändern, bis hin zu einem Punkt, an dem die Atome selbst auseinanderbrechen während die Atomverbindungen schwächer werden und nahezu auf Null absinken, oder aber sich die Lichtgeschwindigkeit enorm verlangsamt und Zeitdilationen schon bei Schrittgeschwindigkeit auftreten.

Exotische Ereignisse sollten keine konkreten Regeln besitzen, da sie nur als Aufhänger für eine Geschichte dienen sollten, und selbst dann sollten sie nur selten eingesetzt werden. Sie könnten entweder den Tod von Billionen von Personen über tausende von Lichtjahren hinweg bedeuten, oder aber eine Raumschiffbesatzung töten, ohne dass diese jemals mitbekommt, was passiert ist. Setzen Sie solche Phänomene deshalb klug ein.



KAPITEL 06.40

DIE LETZTE GRENZE

WISSENSCHAFTLICHE ENTDECKUNGEN UND ERRUNGENSCHAFTEN

„Jedes fühlende Wesen in der Galaxis hat zu irgendeinem Zeitpunkt seiner Existenz die Frage nach dem Warum gestellt. Diese simple Frage markiert den Beginn für jede wissenschaftliche Unternehmung, angefangen von ‚Warum sehe ich den Lichtblitz, bevor ich den Donner höre?' bis hin zu ‚Warum soll es unmöglich sein, eine Technologie zu entwickeln, die es erlaubt, schneller als das Licht zu reisen?' Wenn Sie etwas hinterfragen, was Sie erleben, und versuchen, es zu verstehen, dann nutzen Sie bereits die Wissenschaftliche Methode. Eine Wissenschaftlerin ist lediglich sehr gut darin, nach dem ‚Warum?' zu fragen und ohne den geringsten Zweifel zu beweisen, dass ihre Schlussfolgerung die richtige ist."

–Vortrag über die Philosophie der Wissenschaft, Dr. Anthony Symmes, 2087

In diesem Abschnitt werden wir Regeln behandeln, die Spielern und Spielleitung die Möglichkeit geben, zu forschen und entwickeln, technologische Optimierungen vorzunehmen, neue Theorien aufzustellen und Ideen im Umgang mit seltsamen neuen Phänomen zu entwickeln.

DIE WISSENSCHAFTLICHE METHODE

Bereits vor der Industriellen Revolution auf der Erde genutzt, ist die Wissenschaftliche Methode die Basis für wissenschaftliche Unternehmungen im realen Leben wie auch für solche im *Star Trek*-Universum. Aus Gründen der Übersichtlichkeit geben wir diese Methode in drei Schritten wieder: Beobachtung und Fragestellung, Erstellung einer Hypothese sowie deren Überprüfung. Mit jedem dieser Schritte erhält ein Charakter tiefere Einblicke in das wissenschaftliche Problem und eine mögliche Lösung dafür, oder sogar einen Durchbruch, dessen Konsequenzen das Universum verändern könnte. Die Spielmechaniken dafür drehen sich um Herausforderungen, genau genommen einen **Herausforderungsbaum** (siehe auch S. 286).

SCHRITT 1 – BEOBACHTEN

Macht ein Wissenschaftler eine Beobachtung, die er nicht versteht, oder ist ein auftretendes Ereignis noch nicht ausreichend erforscht, dann muss er anfangen, Fragen zu stellen. Zunächst einmal ermitteln die Charaktere, zu welcher Disziplin das Problem gehört: Technik, Wissenschaft oder Medizin. Alle Charaktere können sich an der Ermittlung beteiligen, indem sie sich in einer der drei Disziplinen an einer Aufgabe mit Schwierigkeit 0 (oder 1, sofern es sich um ein sehr bizarres Phänomen handelt) versuchen. Gelingt die Aufgabe (was bei Schwierigkeit 0 automatisch passiert), dann können die Charaktere die korrekte Disziplin feststellen und ein Charakter mit einem hohen Wert in dieser Disziplin wird zur „**Forschungsleitung**". Dieser Charakter übernimmt die Führung bei allen weiteren Schritten.

Die U.S.S. Saratoga *scannt die Walsonde auf ihrem Weg zum Sol-System. Plötzlich beginnt die Energieversorgung zu schwanken. Adele spielt Lieutenant Scha'ls, die Wissenschaftsoffizierin des Schiffs, und wird von der Spielleitung informiert, dass eine Aufgabe mit Schwierigkeit 0 nötig ist, um die Forschungskategorie zu bestimmen. Damit muss Adele auch nicht würfeln und erfährt so, dass es ein Wissenschaftsproblem ist. Da Scha'ls die fähigste Wissenschaftsoffizierin auf der* Saratoga *ist, wird sie zur Forschungsleiterin.*

SCHRITT 2 – HYPOTHETISIEREN

Nun sollten die Spieler ermutigt werden, ihre Ideen über das zu formulieren, was geschehen könnte und zu versuchen, diesen Ideen passende Fokusse zuzuordnen. Die Forschungsleitung wählt dann zwischen drei und fünf dieser Ideen aus, die ab jetzt **Hypothesen** genannt werden. Die Forschungsleitung muss nicht selbst die zugehörigen Fokusse besitzen, erklärt aber dennoch die ausgewählten Ideen der Spielleitung. Wenn die Spielleitung eine Hypothese sieht, die der von ihr oder dem Abenteuer vorgesehenen tatsächlichen Lösung des Problems entspricht, dann betrachtet sie diese ab sofort als **›Den Guten Weg‹**, informiert aber die Spieler nicht darüber, welche Hypothese die korrekte ist. Sollte keine der vorgestellten Hypothesen zu der tatsächlichen Problemstellung passen, dann erhält die Spielleitung sofort einen Punkt Bedrohung und fordert die Spieler auf, von vorne zu beginnen und den Prozess zu wiederholen.

Adele und ihre Mitspieler kommen auf drei denkbare Ursachen für die Störung im Energiefluss: Quantenmechanik, Xenobiologie und Theoretische Physik. Die Spielerin erklärt, dass Quantenmechanik eine Möglichkeit darstellt, da der normale Fluss der Energie offenbar gestört ist. Es könnte

aber auch Xenobiologie sein, da die Sonde anscheinend biologische Komponenten besitzt, oder aber, es hat rein gar nichts mit bekannten Phänomenen zu tun und fällt damit unter Theoretische Physik. Die Spielleitung ist der Meinung, dass zwei der genannten Hypothesen tatsächlich als Lösung denkbar sind, und wählt unter diesen beiden Quantenmechanik als den ‚Guten Weg'. Sie informiert Adele, dass die Lösung tatsächlich in Sicht ist, verrät ihr aber nicht, um welche es sich handelt.

SCHRITT 3 – ÜBERPRÜFEN

Die Spielleitung weist nun die benötigte Anzahl von Erfolgen zu, um zu bestimmen, ob eine Hypothese korrekt ist. Dieser Wert liegt zwischen 1 und 10, abhängig von der Schwierigkeit des Forschungsprojekts bzw. der Problemstellung. Die Forschungsleitung wählt dann eine Hypothese aus, auf die sich die Forschung konzentrieren soll. Die Spieler könnten so einen falschen Weg verfolgen und müssen sich, sollte Zeitdruck bestehen, bei ausbleibendem Erfolg unter Umständen irgendwann entscheiden, ob sie wirklich weiter die gewählte Hypothese verfolgen, oder zu einer anderen wechseln (siehe **Zeitkritische Herausforderungen**). Dies repräsentiert die Unwägbarkeiten der Forschung und Entwicklung.
Sobald die Spieler bei der Untersuchung des Guten Wegs eine Anzahl Erfolge in Höhe der Schwierigkeit erreicht haben, informiert die Spielleitung sie über ihren Erfolg. Weisen Charaktere eine Disziplin von 2 oder höher in der dem Problem zugehörigen Disziplin auf (Technik, Wissenschaft oder Medizin), dann können sie als **Unterstützung** für die Forschung agieren, unabhängig davon, welche Fokusse sie besitzen. Dies resultiert aus der Grundausbildung von Wissenschaftlern und der Möglichkeit, Lösungen selbst über die Grenzen der Fokusse hinaus zu finden.

Adele erklärt, dass die Charaktere unter Lt. Scha'ls Leitung auf dem Gebiet der Theoretischen Physik versuchen wollen, eine Lösung zu finden. Die Spielleitung informiert die Spieler, dass die von der Walsonde ausgehenden Energiestörungen Fehlfunktionen in der Lebenserhaltung auslösen und die Zeit daher drängt. Sie legt eine Schwierigkeit von 5 für die Forschung fest (ohne die Spieler über ihre Auswahl oder den Schwierigkeitsgrad zu informieren) und erklärt, dass die Spieler sechs Intervalle (jede Aufgabe nimmt zwei Intervalle in Anspruch) Zeit haben, um eine Lösung zu finden. Als Forschungsleitung wird Lt. Scha'ls von drei anderen Charakteren unterstützt, die sich mit Wissenschaft auskennen. Sie selbst hat einen Zielwert von 15, würfelt eine 5 und eine 10 und erreicht damit zwei Erfolge. Die drei Unterstützer (ein medizinischer Offizier mit einer Wissenschaftsdisziplin von 2, der aufgrund der biologischen Natur der Walsonde glaubt, eine gute Hilfe zu sein; eine Ingenieurin mit einer Wissenschaftsdisziplin von 2, die aufgrund ihres Wissens über EPS-Systeme der Meinung ist, helfen zu können; und ein kürzlich auf das Schiff versetzter Junioroffizier mit einer Wissenschaftsdisziplin von 2, der alles noch mit unverbrauchtem Blick betrachtet und der Meinung ist, er könnte Dinge bemerken, die andere übersehen) würfeln jeweils einen Erfolg und erhöhen deren Gesamtzahl damit auf fünf. Das ist ein sehr gutes Ergebnis, die Spielleitung erklärt aber dennoch, dass die Charaktere die Lösung noch nicht gefunden haben. Da sie noch vier weitere Intervalle hat, entscheidet Adele, dass Lt. Scha'ls bei ihren Forschungen nun doch zu Quantenmechanik wechselt. Adele würfelt eine 10 und eine 17, und nur einer der Unterstützer würfelt dieses Mal einen Erfolg (die Ingenieurin). Dies ergibt zwei Erfolge. Da nur noch zwei Intervalle verbleiben, entscheidet sich Adele, an der Quantenmechanik festzuhalten und nicht erneut zu wechseln. Sie selbst würfelt eine 5 und eine 19, ihre Unterstützer würfeln zwei Erfolge. Das ergibt drei Erfolge und insgesamt fünf auf dem Gebiet der Quantenmechanik über alle sechs Intervalle hinweg. Die Spielleitung informiert die inzwischen schon sehr unruhigen Spieler, dass Lt. Scha'ls herausgefunden hat, dass die Signale der Walsonde den Energietransfer auf der Quantenebene stören und dass es ihr gelungen ist, diese Auswirkungen ausreichend abzumildern, um die Lebenserhaltung auf minimaler Stufe wiederherzustellen. Dies erlaubt es der Mannschaft der U.S.S. Saratoga*, den Besuch der Walsonde im Sonnensystem zu überleben.*

ZEN UND DIE KUNST DER WARPKERN-WARTUNG

Die Technologie des *Star Trek*-Universums, wenn auch wundersam, basiert auf Konzepten, die wir in der realen Welt verstehen oder zumindest als theoretisch möglich akzeptieren. Auch wenn manche Konzepte wie der Warpantrieb derzeit noch weit entfernt scheinen, haben dennoch viele heutzutage von uns genutzte Wissenschaften und Technologien Äquivalente auf Raumschiffen der Sternenflotte.

DAS PASSENDE WERKZEUG FÜR DIE RICHTIGE AUFGABE

Technologie in *Star Trek* kann grob in drei Kategorien unterteilt werden: *Hochleistungs-Energiesysteme*, *Sensor- und Computertechnologie*, sowie *Warp- und Subraumtechnologie*. Auch wenn Verbesserungen in einem Bereich dabei helfen können, andere Technologien effizienter oder geeigneter für eine bestimmte Aufgabe zu machen, ist es typischerweise so, dass sich ein Ingenieur, der die Sensorkapazität eines Tricorders verbessern will, nicht darauf konzentrieren wird, gleichzeitig die Energiespeicherkapazität des Geräts zu erhöhen. Er wird sich stattdessen mit dessen Rechenkraft, Sensorempfindlichkeit und der Art der bereits installierten Sensoren auseinandersetzen.

Hochleistungs-Energiesysteme umfassen die Fusionsreaktoren, die den Sublicht-Impulsantrieb eines Raumschiffs mit Energie versorgen, weiterhin die Materie/Antimaterie-Reaktoren, die die Warpspulen des Schiffs betreiben, und schließlich auch die Notbatterien von Raumschiffen sowie die Energiezellen von Tricordern, Phasern, Kommunikatoren und PADDs. Ständige Optimierungen haben diese Niedrigenergiesysteme sehr effizient gemacht, weswegen sie in Notsituationen auf Föderationskolonien und in Rettungskapseln von Raumschiffen genutzt werden. Die immensen Energiemengen, die alle diese Systeme generieren, werden auf Schiffen der Sternenflotte durch ein Elektroplasma-Energiesystem geleitet, zum Beispiel EPS-Leitungen.

Sensor- und Computertechnologie befasst sich mit der Hardware, die Informationen aufnimmt, verarbeitet und katalogisiert, um sie danach wieder in einer Form wiederzugeben, die für Personen verständlich ist. Auch wenn das Mooresche Gesetz auf der Erde nur bis zum Dritten Weltkrieg Gültigkeit hatte, kam es nach dem Ersten Kontakt umso heftiger wieder zurück. Computer, die auf gewöhnlichen Transistoren basierten, wurden immer weiter verbessert, bis Dr. Richard Daystrom im Jahre 2243 die Duotronik erfand und damit die Computertechnologie für die gesamte Föderation revolutionierte. Sensoren und Computer wurden während des 23. Jahrhunderts immer empfindlicher und leistungsfähiger, nachdem Warpfelder in Verbindung mit duotronischen Prozessorkernen genutzt wurden, um Kalkulationen mit Überlichtgeschwindigkeit zu ermöglichen. Schließlich erlaubte es die Entwicklung isolinearer Datenverarbeitung im frühen 24. Jahrhundert Computern, enorme Informationsmengen zu verarbeiten. Schon Mitte des 23. Jahrhunderts waren Computer bereits so kompakt und leistungsfähig, dass ein typischer Tricorder die Informationsmengen des Hauptcomputerkerns eines Raumschiffs des 22. Jahrhunderts speichern konnte. Beim Stapellauf der *Enterprise-D* hatten die an Bord des Schiffs genutzten PADDs mehr Rechenkapazität als die gesamte *Enterprise* NX-01.

Warp- und Subraumtechnologie ist die größte und bedeutendste Erfindung in der Geschichte der Menschheit oder der jeder anderen raumfahrenden Zivilisation. Auf der Erde erfand Zefram Cochrane im Jahre 2063 den Warpantrieb und half so, den Dritten Weltkrieg zu beenden und den Ersten Kontakt mit den Vulkaniern zu initiieren. Warp- und Subraumtechnologie brachten auch andere Entwicklungen in Wissenschaft und Technik mit sich, wie zum Beispiel Subraumkommunikation (die Kommunikation mit Überlichtgeschwindigkeit über weite Entfernungen hinweg ermöglicht), mit Überlichtgeschwindigkeit arbeitende Sensoren und Computer, sowie Transportersysteme und ein besseres Verständnis für eine Fülle von Hochenergiephänomen in Verbindung mit dem Subraum und Veränderungen der physikalischen Gesetze.

DIE GESETZE DER PHYSIK BRECHEN

Verbesserungen bereits vorhandener Technologien durch die Mannschaft des Raumschiffs sind ein wichtiger Bestandteile vieler *Star Trek*-Episoden. Dies beginnt bei einer Optimierung des Transportersystems, so dass es ein Mannschaftsmitglied erfassen kann, das inmitten eines Ionensturms auf der Oberfläche eines Planeten festsitzt, geht über den Kaltstart eines inaktiven Materie-/Antimaterie-Warpkerns, bis hin zur Modifikation des Warpantriebs eines klingonischen Bird-of-Prey, so dass dieser zu Zeitreisen fähig ist.

Wenn Zeitdruck vorhanden ist, zum Beispiel für den Kaltstart des Warpantriebs, bevor das Schiff eine Bruchlandung auf einem zerfallenden Planeten hinlegt, dann verwendet man am besten die Vorgehensweise, die weiter oben in *Die Wissenschaftliche Methode* beschrieben wird. Für grundsätzliche Verbesserungen der Schiffsysteme, oder auch irgendeine andere Technologie, empfiehlt sich ein Herausforderungsbaum mit den folgenden Anpassungen:

Wie bei *Der Wissenschaftlichen Methode* stellt ein Spieler oder eine Spielerin die Forschungsleitung, wählt drei separate Fokusse für die Zwecke der Forschung und Entwicklung aus und legt der Spielleitung die Gründe dafür dar. Die Spielleitung wählt einen ‚**Guten Weg**' und darf dann einen anderen Fokus auswählen, der ‚**Um die Ecke denken**' genannt wird, wenn sie das Gefühl hat, dass die Charaktere damit auf eine interessante Idee gekommen sind, die zwar funktionieren könnte, aber riskant ist. Die Spielleitung informiert die Spieler nicht über ihre Entscheidung. Wie bei einer regulären Herausforderung weist die Spielleitung der Aufgabe, die Technologie zu verbessern oder einen Durchbruch zu erreichen, eine Schwierigkeit zwischen 4 und 6 zu, abhängig von der Komplexität der Technik und dem Umfang der gewünschten Änderungen an der existierenden Technologie. Die Anzahl der Aufgaben, die zum Abschluss des Herausforderungsbaums notwendig sind, sollte zwischen 3 und 5 liegen. Die Spieler werden nicht über diese Werte aufgeklärt, um geheim zu halten, ob sie auf dem richtigen Weg sind und wie weit sie bereits gekommen sind (siehe das Beispiel weiter unten).

Die Forschungsleitung wählt dann einen Fokus aus der eigenen Liste und beginnt mit der **Erweiterten Aufgabe**. Eine einzelne Aufgabe im Herausforderungsbaum kann so pro Abenteuer absolviert werden. Dies verhindert, dass Verbesserungen und tiefergehende Forschungen zu schnell geschehen und weitere Schritte zu leichtfertig durchgeführt werden. Es passt auch besser zu der Geschwindigkeit, die wir in Filmen und Serien sehen. Ein Charakter, der dem Guten Weg folgt, wird sein oder ihr Forschungsziel erreichen, wenn die von der Spielleitung festgelegte Aufgabenzahl erfolgreich absolviert wurde. Wenn die Forschungsleitung dem Pfad folgt, der weder als Guter Weg definiert wurde, noch um die Ecke denkt, wird sie erst erfahren, dass sie sich auf dem Holzweg befindet, wenn sie ihre erste Aufgabe geschafft hat und die Spielleitung die Fortschritte beschreibt.

Wenn die Herausforderung komplettiert wurde, informiert die Spielleitung die Forschungsleitung, dass der Charakter sein Ziel erreicht hat, und beschreibt alle Vorteile und Nachteile, die sich daraus ergeben haben könnten, wenn um die Ecke gedacht wurde.

Lt. Torres von der U.S.S. Voyager *versucht, die Reisegeschwindigkeit des Schiffs zu verbessern, damit die Crew den Delta-Quadranten schneller verlassen und ihre Heimat früher erreichen kann. Als Chefingenieurin ist sie die Forschungsleiterin und wählt Warpkerntechnik, Subraumtheorie und Notfallüberbrückung als mögliche Pfade aus. Die Spielleitung entscheidet sich für Warpkerntechnik als den Guten Weg und Notfallüberbrückung für das Um die Ecke denken aus.*

Die erwünschten Verbesserungen am Warpantrieb, die Lt. Torres für die Erforschung vorschlägt, ist eine Erhöhung der Warpgeschwindigkeit um 5%. Da der Warpantrieb eine bestens bekannte Technologie, aber immer noch sehr komplex ist, weist die Spielleitung der Aufgabe eine Schwierigkeit von 4 zu. Da eine Geschwindigkeitserhöhung von 5% eine durchschnittliche Verbesserung ist, beschließt sie, dass 3 Aufgaben erfolgreich absolviert werden müssen, um den Herausforderungsbaum abzuschließen.

Lt. Torres entscheidet sich für den Fokus Notfallüberbrückung und erklärt ihre Entscheidung damit, dass es für die U.S.S. Voyager *Sinn macht, da Ersatzteile so rar sind, dass die Mannschaft geborgene Teile oder solche aus zweiter Hand für Reparaturen verwenden muss. Einige davon werden wahrscheinlich gut dafür geeignet sein, Teile der Warpspulen zu ersetzen. Die Spielleitung hatte Warpkerntechnik als den Guten Weg festgelegt, Notfallüberbrückung jedoch als Um die Ecke denken bestimmt. Nach dem nächsten Abenteuer würfelt Lt. Torres zum ersten Mal und schafft erfolgreich eine Aufgabe mit Schwierigkeit 4. Sie erfährt nun, dass sie nicht auf dem falschen Weg ist. Nach dem dritten Abenteuer gelingt ihr die dritte erfolgreich absolvierte Aufgabe und sie findet heraus, dass sie Um die Ecke gedacht hat. Die Spielleitung entscheidet, dass die Reisegeschwindigkeit der* Voyager *nicht nur um 5% erhöht wird, das Schiff erhält auch einen zusätzlichen Würfel, um Systemschaden zu widerstehen, wenn die Warpgondeln das nächste Mal getroffen werden! Der Nachteil dafür, dass Lt. Torres um die Ecke gedacht hat, besteht darin, dass Aufgaben zur Reparatur der Antriebssysteme dauerhaft eine um 1 erhöhte Schwierigkeit erhalten.*

FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG – RICHTLINIEN FÜR ARBEITSLEISTUNG UND GRÖSSENORDNUNG

Jede Verbesserung, die ein Charakter vorschlägt, sollte innerhalb eines Bereichs von 0-10% der bekannten Leistungsfähigkeit der Technologie fallen. Umfangreichere Veränderungen resultieren eher aus der Arbeit von Forschungsinstituten und bedeutenden Universitäten. Montgomery Scotts andauernde Flickschustereien am Warpantrieb der *Enterprise* sorgten für nur langsame, aber kontinuierliche Verbesserungen seiner Geschwindigkeit und Effizienz, machten die Enterprise am Ende aber zum schnellsten Schiff der Sternenflotte. Die Spielleitung hat die Freiheit, Arbeitsleisten und Größenordnungen so festzulegen, dass es zu ihrem Spielstil und der gewünschten Geschwindigkeit passt. Einige Vorschläge werden im Folgenden gelistet.

Hochleistungs-Energiesysteme: Technologien wie zum Beispiel Nukleare Fusionsreaktoren, Fusionsreaktoren und Impulsantriebe, EPS-Leitungen, Materie-/Antimaterie-Reaktoren, Waffensysteme, Schilde und Strukturelle Integritätsfelder. Weitere Technologien, die Energie benötigen, passen ebenfalls in diese Kategorie.

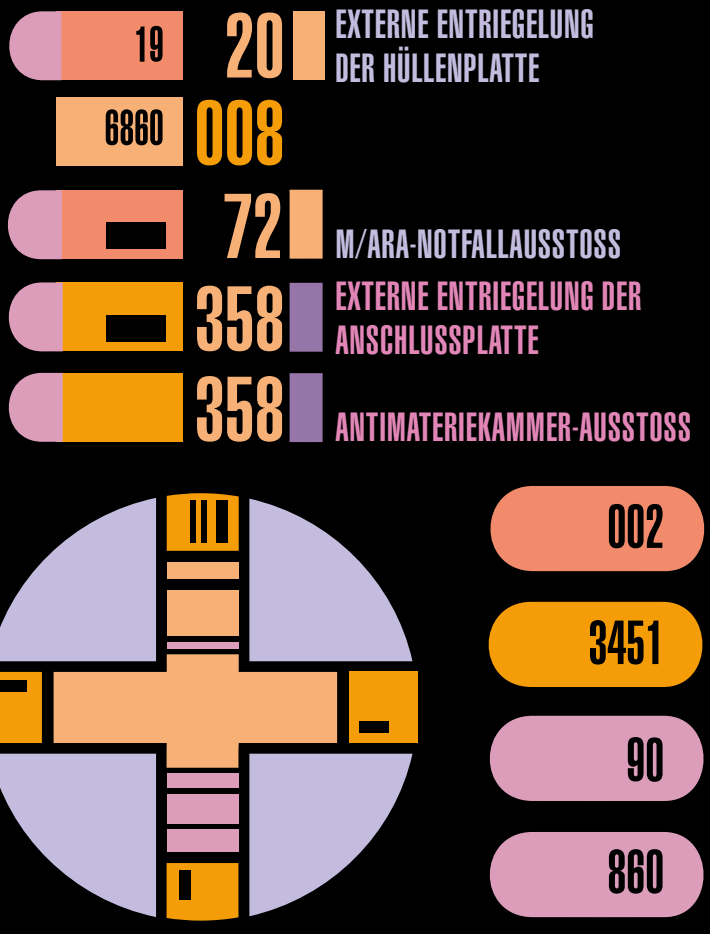
Arbeitsleistung zwischen 7 und 15, Größenordnung zwischen 2 und 5, Schwierigkeit 1

Sensor- und Computertechnologie: Technologien wie zum Beispiel Kurzstreckensensoren, Planetare Sensoren, Tricorder, Medizinische Geräte, Computer (jeder Größenordnung), Holodecks und mit Lichtgeschwindigkeit arbeitende Kommunikationssysteme. Technologien, die keine Energieversorgung benötigen, wie zum Beispiel bessere Legierungen oder verbessertes transparentes Aluminium zu entwickeln, passen ebenfalls in diese Kategorie.

Arbeitsleistung zwischen 5 und 10, Größenordnung zwischen 1 und 3, Schwierigkeit 2

Warp- und Subraumtechnologie: Technologien wie zum Beispiel Warpspulen, Subraumkommunikation, Transportersysteme, Traktorstrahlen und Deflektoren.

Arbeitsleistung zwischen 10 und 15, Größenordnung zwischen 4 und 5, Schwierigkeit 3



MATERIE/ANTIMATERIE-REAKTIONSANORDNUNG — GALAXY-KLASSE

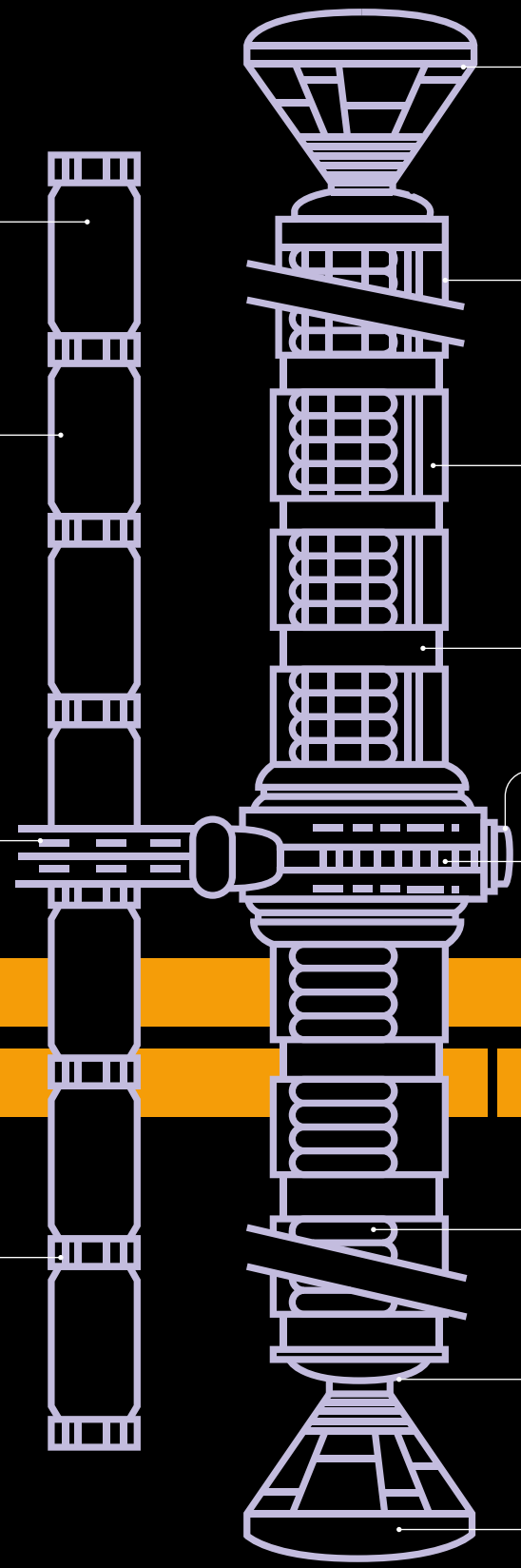
72180
27240
28378
92765
7446
97821
55638
72372
28220
28474
38373
38374
20573
66942
78

98987
38606
80005
4040
98853
23347

98002
3679
72344
40978

67
90032
89334
4789

44004
389
3030
59603
69683
666
58395



KAPITEL 07.00 KONFLIKTE

1609141125
03011818212008051819

07.10	EINFÜHRUNG	164
07.20	SOZIALER KONFLIKT	165
07.30	KAMPF	170

KAPITEL 07.10

KONFLIKTE

EINFÜHRUNG

„DIREKTIVE 010: BEVOR MAN SICH AUF EINEN KAMPF MIT EINER FREMDEN SPEZIES EINLÄSST, MÜSSEN ALLE VERSUCHE UNTERNOMMEN WERDEN, EINEN ERSTEN KONTAKT HERZUSTELLEN UND EINE NICHT-MILITÄRISCHE LÖSUNG ZU FINDEN."

— CAPTAIN KATHRYN JANEWAY

Die Kulturen, aus denen sich die Föderation zusammensetzt, haben gewaltsame Streitigkeiten und zerstörerische Kriege hinter sich gelassen, doch unglücklicherweise bedeutete dies nicht ein Ende aller Zwiste und Konflikte. Wo immer zwei intelligente Wesen aufeinandertreffen, wird es Meinungsverschiedenheiten geben, und auch wenn eine friedliche Lösung vorzuziehen wäre, ist eine solche nicht immer möglich.

Dieses Kapitel setzt sich mit den wahrscheinlichsten Wegen auseinander, mittels derer Charaktere in ***Star Trek Adventures*** solche Probleme lösen. Es bieten sich dabei zwei Möglichkeiten: der *Soziale Konflikt* sowie der *Kampf*.

Soziale Konflikte umfassen die Lösung von Streitigkeiten mittels persönlicher Interaktion. Dies kann vielgestaltige Formen annehmen, von simplen Täuschungen zum Erreichen kurzfristiger Ziele bis hin zu langwierigen Verhandlungen über das Schicksal ganzer Welten.

Kämpfe umfassen die Anwendung von Gewalt, um ein Ziel zu erreichen. Charaktere können aus eigenem Antrieb heraus einen Kampf eröffnen oder sich gegen ihren Willen in einem wiederfinden, etwa wenn sie sich verteidigen müssen oder ihnen kein anderer Weg offensteht. Selbstverständlich wird Sternenflottenoffizieren beigebracht, dass es immer einen anderen Weg gibt, und einen Weg zu finden, Kämpfe zu vermeiden oder zumindest zu beenden, ist genauso wichtig wie sich selbst und andere zu verteidigen.

AKTIONSREIHENFOLGE

Wie unter **Herausforderungen mit Gegenspielern** (S. 90) angegeben, wird die Aktionsreihenfolge in Runden und Züge unterteilt. Während einer Runde führt jeder Charakter einen einzelnen Zug aus, während dem er sich an einer einzelnen Aufgabe versuchen kann. Zusätzlich darf er Einfache Aktionen ausführen (S. 172), die separat von der Aufgabe abgehandelt werden.

Zu Beginn eines Konfliktes bestimmt die Spielleitung einen einzelnen Charakter, der oder die den ersten Zug durchführt. Die Auswahl geschieht wie folgt:

- Solange für keinen der NSCs ein Grund existiert, den ersten Zug auszuführen, wählt die Spielleitung einen SC aus, der den Kampf beginnt. Welcher der Spielercharaktere ausgewählt wird, mag aufgrund vorhergehender Ereignisse offensichtlich erscheinen. Sollte jedoch diesbezüglich Unsicherheit herrschen (etwa, wenn mehrere Charaktere berechtigterweise zuerst handeln könnten), führt der Spielercharakter mit dem höchsten Wert in Wagemut den ersten Zug durch.
- Existiert für die NSCs ein offensichtlicher Grund, den Kampf zu beginnen, sollte die Spielleitung einen von ihnen den ersten Zug durchführen lassen. Auf diese Möglichkeit sollte nur dann zurückgegriffen werden, wenn ein eindeutiger Grund dafür vorliegt, dem oder der entsprechenden NSC den ersten Zug zu überlassen.
- In Zweifelsfällen steht es der Spielleitung offen, einen Punkt Bedrohung auszugeben, um einen NSC den ersten Zug durchführen zu lassen, anstatt einen SC dafür auszuwählen.

Nachdem ein Charakter seinen Zug ausgeführt, sich also an einer einzelnen Aufgabe und allen gewünschten Einfachen Aktionen versucht hat, darf die gegnerische Seite (normalerweise, aber nicht immer, handelt es sich dabei um die von der Spielleitung kontrollierten NSCs), unter ihren Charakteren den als nächsten handelnden Charakter auswählen. Alternativ kann der Spieler oder die Spielerin des zuletzt handelnden Charakters 2 Punkte (sofortiges) Momentum aufwenden, um die Initiative zu behalten und einen Charakter aus den eigenen Reihen als nächstes handeln zu lassen. Eine Seite kann diesen Schritt nicht zweimal in Folge wählen, es kann also nicht ein weiteres Mal die Initiative behalten werden, bis nicht die gegnerische Seite zumindest einen eigenen Zug durchführen durfte. Unabhängig von der letztlich zustande kommenden Reihenfolge darf keiner der Charaktere mehr als einen Zug pro Runde durchführen.

Sobald alle Charaktere einer Seite einen Zug durchgeführt haben, können Charaktere der anderen Seite ihre Züge nacheinander in beliebiger Reihenfolge durchführen, bis alle Charaktere auf beiden Seiten alle ihre Züge durchgeführt haben. Sobald dies geschehen ist, beginnt die nächste Runde. Sie wird von der Seite eröffnet, die nicht den letzten Zug in der vorangegangenen Runde durchgeführt hat.

Beispiel: *Drei Sternenflottenoffiziere werden von zwei Jem'Hadar überfallen. Die Jem'Hadar sind dank ihrer Tarnfähigkeit unsichtbar, daher bestimmt die Spielleitung, dass sie den Kampf beginnen. Für den ersten Zug wählt sie den Anführer der Jem'Hadar aus, dem es gelingt, einen der Offiziere zu töten. Im Anschluss an diesen Zug geht die Initiative auf die Sternenflottenoffiziere über. Eine von ihnen führt eine Aufgabe durch und generiert dabei 2 Punkte Momentum. Diese setzt sie prompt ein, um die Initiative zu behalten und ihren überlebenden Kameraden als nächstes agieren zu lassen. Nachdem dieser seinen Zug durchgeführt hat, geht die Initiative wieder auf die Jem'Hadar über. Nachdem damit alle überleben Offiziere gehandelt habe und nur noch ein Jem'Hadar übrig ist, beendet dieser mit seinem Zug die Runde. Die folgende Runde beginnt mit dem Zug eines der Offiziere.*

KAPITEL 07.20

KONFLIKTE

SOZIALER KONFLIKT

Für einen Sternenflottenoffizier bestimmt die Fähigkeit, mit anderen Personen umzugehen, maßgeblich über Erfolge und Misserfolge. Alle Offiziere – vor allem aber jene, die ein Kommando anstreben – müssen dazu in der Lage sein, Personen einzuschätzen und mit ihnen umzugehen, sowohl als Individuen wie auch als Gruppe. Dies beschränkt sich nicht auf Interaktionen mit Untergebenen und Vorgesetzten, sondern schließt auch Fremde ein. Jeder Offizier ist ein Repräsentant der Sternenflotte und benötigt daher zumindest ein grundlegendes Verständnis der Diplomatie.

Sozialer Konflikt ist der Oberbegriff für Aufgaben und Herausforderungen, die mithilfe von Täuschung, Diplomatie, Verhandeln, Einschüchterung und ähnlichen sozialen Fertigkeiten gelöst werden. Nicht alle persönlichen Interaktionen sind Soziale Konflikte, aber alle Sozialen Konflikte sind Interaktionen, insbesondere solche, bei denen jede Seite ganz eigene Ziele verfolgt oder nicht vorhat, sich den Bedürfnissen des jeweils anderen zu unterwerfen.

LOGBUCH DES COUNSELORS

USS ENTERPRISE, NCC-1701-D
LIEUTENANT COMMANDER DEANNA TROI
STERNZEIT 46362.1

Ich habe gerade meine erste Sitzung mit Captain Picard nach seiner Rückkehr von Celtris III beendet. Obwohl Dr. Crusher mich darüber in Kenntnis setzte, dass die physischen Schäden, die ihm von seinen cardassianischen Wärtern zugefügt wurden, keine bleibenden Schäden hinterlassen haben, wird aus unserem Gespräch deutlich, dass der emotionale Heilprozess viel Zeit in Anspruch nehmen wird. Um ehrlich zu sein, bin ich beeindruckt, wie gut er die erlittene Tortur überstanden hat. Die ihm auferlegte Folter hätte die meisten anderen Menschen gebrochen, unabhängig von ihrer körperlichen Verfassung und ihres Gesundheitszustandes.

Ich bin zu dem Schluss gekommen, dass Captain Picard eine mentale Widerstandskraft besitzt, die über die anderer Menschen weit hinausgeht. Meiner Einschätzung nach war es diese Stärke, die es ihm erlaubte, gleich mehrere schwerwiegende Traumata durchzustehen, darunter seine vor drei Jahren erfolgte Assimilation durch die Borg. Selbstverständlich haben wir keine andere ehemalige Borg-Drohne zu Verfügung, die als Vergleichsgrundlage herangezogen werden könnte, weshalb wir nur darüber spekulieren können, ob die Umstände für den Captain möglicherweise außergewöhnlicher Natur waren.

Dr. Crusher teilte eine weitere interessante Erkenntnis mit mir: Captain Picards neurologische Untersuchungen der vergangenen drei Jahre offenbarten eine „Neuausrichtung" seines Gedankenprozesses, die vor seiner Gedankenverschmelzung mit Botschafter Sarek – und damit wenige Wochen vor seiner Assimilierung – noch nicht zu beobachten war. Könnte die Gedankenverschmelzung einen bleibenden Effekt auf die geistigen Fähigkeiten des Captains gehabt haben? Weitergehende Untersuchungen scheinen angemessen, insbesondere vor dem Hintergrund der fortzusetzenden Beobachtung seines psychologischen Zustandes. Es bleibt abzuwarten, wie Captain Picard darauf reagieren wird.

Kern jedes Sozialen Konflikts ist ein Wunsch, ein Ziel oder eine Forderung: Eine Seite möchte etwas, das die andere ihr verschaffen kann. Der grundlegendste Soziale Konflikt ist zu beobachten, wenn ein Spielercharakter einen Nichtspielercharakter nach etwas fragt. Sobald dies geschieht, bestimmt die Spielleitung, wie berechtigt die Anfrage ist. Dies hängt davon ab, was der Gegenstand der Anfrage ist, wer sie stellt und an wen sie gerichtet ist.

- Wenn es sich um eine triviale Anfrage handelt, deren Erfüllung nur minimalen Aufwand erfordert oder die etwas betrifft, das unter die normalen Tätigkeiten der anderen Person fällt, kann in den meisten Fällen von einer automatischen Zustimmung ausgegangen werden.

- Wenn es sich um eine Anfrage handelt, deren Erfüllung einen gewissen Aufwand erfordert, die ein Risiko mit sich bringt oder die eine für die andere Person ungewöhnliche Tätigkeit umfasst, muss in den meisten Fällen eine Aufgabe absolviert werden. Die Schwierigkeit der Aufgabe wird von der Spielleitung bestimmt.

- Handelt es sich um eine Anfrage, deren Erfüllung großen Aufwand erfordert, ein beachtliches Risiko mit sich bringt oder den normalen Tätigkeiten der anderen Personen entgegenläufig ist, kann in den meisten Fällen von einer automatischen Ablehnung ausgegangen werden.

- Handelt es sich um eine Anfrage, deren Erfüllung der anderen Person unmöglich ist, scheitert sie automatisch.

Anfragen dieser Art sind *Überzeugungs-Aufgaben*. Wenn die Überzeugungs-Aufgabe misslingt – auch, wenn sie automatisch misslingt – bleibt dem Anfragenden nicht nur verwehrt, was er zu erreichen versuchte. Es macht es ihm zudem unmöglich, einen weiteren Versuch zu unternehmen, solange sich die Umstände nicht ändern oder die Anfrage angepasst wird. Gelingt die Überzeugungs-Aufgabe, erhält der Charakter, wonach er gefragt hat. Da Überzeugungs-Aufgaben stark vom jeweiligen Kontext abhängen, kann es durchaus vorkommen, dass manche Dinge unter gewissen Umständen möglich sind und unter anderen nicht. Es kann daher besser sein, zu erreichende Ziele in kleinere Einzelziele zu unterteilen und diese jeweils mit einer eigenen Überzeugungs-Aufgabe zu versehen.

An dieser Stelle kommen **Soziale Maßnahmen** ins Spiel: Soziale Maßnahmen sind Methoden, die es einem Charakter erlauben, den Kontext und die Umstände eines Sozialen Konflikts zu den eigenen Gunsten zu beeinflussen. Dies geschieht im Normalfall mittels der Erschaffung und Anwendung von Merkmalen, die den Sozialen Konflikt individuell oder kollektiv beeinflussen können.

Im Rahmen eines Sozialen Konflikts können die verschiedenen Seiten unterschiedliche Ziele verfolgen und mögen eventuell unterschiedliche Aufgaben absolvieren. Dies gilt selbst bei solch einfachen Tätigkeiten wie einem Verhör, bei dem eine Seite an Informationen gelangen und die andere Seite ihre Unschuld beweisen will.

TÄUSCHUNG

Lügen und Täuschungen können nützliche, wenn auch gefährliche, Werkzeuge sein. Täuschungen können genutzt werden, um eine Anfrage berechtigter oder schmackhafter erscheinen zu lassen oder um die Handlungen des Gegenübers zu beeinflussen. Eine effektive Täuschung erfordert jedoch Geschick, Gerissenheit und eine gute Einschätzung des jeweiligen Gegenübers.

Die erfolgreiche Täuschung einer Person überzeugt diese von Fakten, die nicht der Wahrheit entsprechen. Alle folgenden Überzeugungs-Aufgaben werden auf Basis dieser falschen Fakten abgehandelt. Eine erfolgreiche Täuschung verschafft dem Gegenüber ein Merkmal (oft eine Komplikation), das die angenommenen Tatsachen repräsentiert und seine künftigen Entscheidungen beeinflusst. Täuschungen sind stets Vergleichende Aufgaben, bei denen die Schwierigkeit des Täuschers davon abhängt, wie vernünftig oder glaubhaft die Lüge dem Angelogenen erscheint, während die Schwierigkeit des Angelogenen von seinem Argwohn bestimmt wird.

Täuschungen können auch genutzt werden, um ein Fundament für andere Soziale Maßnahmen zu schaffen. Leere Drohungen können eine Person einschüchtern, wenn

REGELN UND ROLLENSPIEL

Sozialer Konflikt ist als eine Mischung aus Rollenspiel und Spielmechaniken gedacht. Spieler beschreiben die Worte ihrer Charaktere oder spielen diese aus und die Spielleitung setzt auf Basis dessen die regelseitigen Komponenten fest (die Schwierigkeit der Aufgaben, welche Attribute und Disziplinen Anwendung finden, welche Merkmale geschaffen werden), was wiederum als Grundlage für weiteres Rollenspiel dient.

Es ist Absicht, dass die Regeln für den Sozialen Konflikt keine Auflistung spezifischer Kombinationen von Attributen und Disziplinen bieten. Diese sollten vielmehr von Spielern und Spielleitung in jedem konkreten Fall einzeln festgelegt werden. Abhängig von den involvierten Charakteren und der Natur des Sozialen Konflikts können sehr verschiedene Kombinationen von Attributen und Disziplinen anwendbar sein.

Es sollte dabei auch nicht vergessen werden, dass der Soziale Konflikt nicht unabhängig vom restlichen Regelwerk vonstattengeht. Die normalen Regeln für Aufgaben finden Anwendung, eine kreative Spielleitung kann jedoch die Regeln für *Herausforderungen* (S. 90) oder *Erweiterte Aufgaben* (S. 91) heranziehen, um das Spiel weiter zu bereichern. Eine Herausforderung, die sich aus mehreren Überzeugungs-Aufgaben zusammensetzt, kann problemlos verschiedene Stufen einer Verhandlung oder einer Gerichtsverhandlung repräsentieren, die in ein größeres Endergebnis münden. Erweiterte Aufgaben sind hingegen ein nützliches Instrument, wenn versucht werden soll, einen Konflikt oder eine ähnlich brisante Situation zu entschärfen, in der jede Sekunde zählt und jedes falsche Wort katastrophal sein kann. Zudem können Spieler und Spielleitung – wie später in diesem Kapitel dargestellt – die Regeln für den Sozialen Konflikt sogar im Rahmen eines Kampfes anwenden.

sie zuvor überzeugt wurde, dass eine tatsächliche Gefahr besteht. Die Geschichte ist voll von Trickbetrügern, die mit Dingen gehandelt haben, die sich nicht in ihrem Besitz befanden.

Alle Täuschungen bringen jedoch das Problem mit sich, dass sie auf Lügen basieren. Werden diese durchschaut, werden die Betroffenen dem Charakter in Zukunft wenig Glauben schenken oder sogar auf Vergeltung aus sein. Komplikationen, die während des Lügens auftreten, können zu solch einem Aufdecken der Täuschung führen oder den Charakter zumindest verdächtig erscheinen lassen.

Beispiel: *Frisch genesen von der rapiden Alterung, der er unterworfen war, übernimmt Kirk wieder das Kommando der Enterprise, als die Romulaner angreifen. In Unterzahl besteht selbst für einen erfahrenen Captain wie Kirk keine Chance, aus einer direkten Konfrontation siegreich hervor zu gehen. Sich daran erinnernd, dass einer der verschlüsselten Sternenflottenkanäle kürzlich von den Romulanern entziffert wurde, befiehlt Kirk stattdessen, eine Nachricht über diesen zu versenden. Darin kündigt er an, mithilfe der Corbomit-Vorrichtung die Selbstzerstörung der Enterprise einzuleiten, was sämtliche in der Nähe befindlichen Schiffe vernichten würde. Die Spielleitung legt eine Schwierigkeit von 2 fest, da die Lüge wenig plausibel ist, aber die Romulaner sich nicht darüber im Klaren sind, dass die Entschlüsselung der Sternenflotte bekannt ist, und daher wenig Grund haben, von einer Täuschung auszugehen. Kirk ist erfolgreich und verschafft den Romulanern die Komplikation „Auf die Corbomit-List hereingefallen“. Die fiktive Gefahr als real einschätzend, ziehen sich die Romulaner zurück.*

BEWEIS

Der Täuschung steht der Beweis gegenüber, also das Aufzeigen, dass Behauptungen des Charakters mit Fakten untermauert sind und dadurch als wahr angenommen werden können. In vielen Fällen ist das Unterbreiten von Beweisen eine unkomplizierte Angelegenheit, die einen automatischen Erfolg mit sich bringt. Eine Person erst einmal davon zu überzeugen, dass ein Beweis legitim ist, kann sich hingegen schwierig gestalten, insbesondere, wenn sie eine Täuschung erwartet. Das Ausmaß dieser Erwartung sollte dabei insbesondere die Schwierigkeit der Aufgabe bestimmen. Jeder Beweis ist ein Merkmal, das eine Information repräsentiert, deren Wahrheit bewiesen wurde.

Beweise können in Verbindung mit allen anderen Werkzeugen des Sozialen Konflikts verwendet werden, wodurch sich häufig eine gegenseitige Beeinflussung entwickelt. Einen Beweis dafür zu liefern, dass ein Charakter seine Drohungen wahr machen kann, ist unerlässlicher Bestandteil einer Einschüchterung. Die eigene Liquidität zu beweisen kann monetäre Verhandlungen deutlich erleichtern. Sogar Täuschungen können von Beweisen profitieren, etwa in Form eines gefälschten Dokuments, das eine Lüge glaubhafter erscheinen lässt.

Beispiel: *Konfrontiert mit der Situation, von den Mintakanern als Gott angebetet zu werden, bringt Picard eine von ihnen an Bord der Enterprise und versucht, ihren Glauben zu widerlegen. Stück für Stück offenbart er Fakten über die Menschheit, präsentiert ihre Angehörigen als sterblich und als lediglich technologisch fortgeschrittener, ohne dabei zu viel zu zeigen und die Situation damit noch schlimmer zu machen. Jede Enthüllung senkt die Schwierigkeit der Überzeugungs-Aufgabe um 1. Dennoch ist Picard besorgt, der Mintakanerin mehr zu offenbaren als notwendig. Er reduziert die Schwierigkeit daher nur auf 3 – und seine Probe misslingt. Die Spielleitung entscheidet daraufhin, dass der Charakter eine größere Enthüllung benötigt, um die Schwierigkeit weiter zu senken. Picard entscheidet sich daher, ihr die Krankenstation zu zeigen, wo einer der Patienten verstirbt. Auf diesem Wege kann er beweisen, nicht über Leben und Tod bestimmen zu können. Dieser Beweis senkt die Schwierigkeit weit genug, um die Überzeugungs-Aufgabe zu bestehen und die Mintakanerin zu überzeugen. Nun müssen sie nur noch den Rest ihres Volkes überzeugen.*

EINSCHÜCHTERUNG

Eine sehr direkte und rohe Form der Beeinflussung ist die Verursachung von Angst, Zweifeln und Ungewissheit beim Gegenüber. Im Rahmen einer Einschüchterung greift ein Charakter auf Drohungen zurück, um eine Handlung zu erzwingen, meist indem er die andere Person davon überzeugt, dass Widerstand mit Gewalt oder anderen Konsequenzen beantwortet wird.

Einschüchterungen werden als Vergleichende Aufgabe abgehandelt, wobei die Schwierigkeit jeder Aufgabe von der wahrgenommenen relativen Stärke der beiden Seiten abhängt. Es ist einfach, Einschüchterungen durchzuführen und ihnen zu widerstehen, wenn man aus einer Position der Stärke heraus handelt. Voraussetzung für jede Einschüchterung ist natürlich, dass die andere Seite an die tatsächliche Existenz einer Bedrohung glaubt.

Eine erfolgreiche Einschüchterung verschafft der Zielperson ein Merkmal, dass die Angst vor dem Angedrohten repräsentiert. Misslungene Einschüchterungen erschweren alle weiteren Einschüchterungsversuche in der gleichen Szene – und oft ist sogar eine Vergrößerung der angedrohten Konsequenzen erforderlich, um es erneut zu versuchen.

Der Nachteil von Einschüchterungen liegt in ihrer grundlegend feindlichen Natur, welche diverse Probleme mit sich bringen kann. Sie schaffen eine antagonistische Spannung zwischen den beteiligten Seiten. Diese kann andere Arten der Interaktion deutlich erschweren, langfristigen Groll schaffen oder sogar Aggressionen hervorrufen. Einschüchterung ist daher keine gute Methode, um langanhaltenden und stabilen Frieden zu schaffen.

Beispiel: *Gul Madred hat Jean-Luc Picard gefangen gesetzt und versucht, ihm die Pläne der Föderation zu entlocken. Picard hat nicht vor, diese zu enthüllen, womit eine Anfrage keine Chance auf Erfolg hat und eine Überzeugungs-Aufgabe für Mardred zunächst unmöglich ist. Stattdessen greift Madred auf eine Reihe von Befragungstechniken zurück, um Picards Willen zu brechen. Mit dieser Einschüchterung versucht er, die Durchführung einer Überzeugungs-Aufgabe überhaupt erst zu ermöglichen. Picard einzuschüchtern ist jedoch schwierig, da er entschlossen, willensstark und der Föderation gegenüber loyal ist. Madred sammelt seinen Würfelpool und wirft seine Probe auf Konzentration + Sicherheit, wobei er seinen Fokus auf Vernehmung heranzieht. Die Spielleitung setzt die Schwierigkeit auf 0 fest, da er in einer guten Position ist, Drohungen auszusprechen und ihnen nachzukommen. Picard würfelt auf Konzentration + Kommando, zieht seinen Fokus auf Haltung heran und nutzt eine seiner Überzeugungen, um einen Punkt Entschlossenheit einzusetzen. Da ein Nachkommen von Madreds Forderungen einen Bruch seiner Eide bedeuten würde, ist die Schwierigkeit trotz seiner Position der Schwäche lediglich 1. Picard generiert mehr Momentum und es gelingt ihm, den ersten Einschüchterungsversuch abzuwehren. Madred gibt jedoch nicht auf und versucht es weiterhin.*

VERHANDLUNG

Verhandlungen sind eine Kunst, die einen scharfen und aufmerksamen Verstand ebenso erfordert wie einen starken Willen. Sie beinhalten das Angebot einer Kompensation für die Gewährung einer Bitte, wobei die Kompensation mannigfaltige Formen annehmen kann, die von den Umständen und den einbezogenen Personen abhängen. Die Ferengi und viele andere Kulturen handeln mit goldgepresstem Latinum und anderen wertvollen Waren und neigen zu ausführlichem Feilschen, bis sie das für sie bestmögliche Geschäft herausgeschlagen haben. Diplomaten vermitteln in Zwistigkeiten und erarbeiten Bedingungen für Handelsvereinbarungen und Territorialstreitigkeiten, indem sie beiden Seiten Zugeständnisse abringen, bis alle Beteiligten glücklich sind oder zumindest willens, dem Verhandlungsergebnis zuzustimmen.

Unabhängig von den Umständen umfasst jede Verhandlung die Schaffung eines Vorteils, der die durch das Angebot geschaffene günstige Position repräsentiert, sowie einer Komplikation, die den Preis des Angebots repräsentiert. Jedes neue Angebot wird zudem als Änderung der Umstände der Überzeugungs-Aufgabe gewertet. Verhandlungen erfordern selbst keine Aufgabe, vielmehr handelt es sich bei ihnen um ein Herantasten an das letztendliche Ergebnis nach dem Trial-and-Error-Prinzip.

Verhandlungen bringen häufig zahlreiche Positionswechsel mit sich, wenn beide Seiten konstant Angebote unterbreiten und wieder zurückziehen oder sie herausfinden, dass ihre Gegenüber das Gewünschte nicht bieten können. In manchen Situationen sind mehrere Sitzungen notwendig, um die Verhandlungen erfolgreich abzuschließen.

Der Nachteil von Verhandlungen liegt in dem Preis des Erfolges. Charaktere können sich durchaus gezwungen sehen, mehr anzubieten als ursprünglich geplant, oder müssen erkennen, dass sich das Verhandlungsergebnis als wertloser herausstellt als zunächst angenommen. Probleme treten auch dann auf, wenn das Angebotene im Anschluss nicht dargebracht werden kann. Dies kann insbesondere dann geschehen, wenn das Angebot auf einer Lüge basierte.

Es lässt sich sagen, dass Verhandlungen das Gegenstück zu Einschüchterungen sind. Statt auf eine destruktive Drohung zurückzugreifen, wird ein Ziel erreicht, indem man etwas Nützliches im Tausch anbietet. Nur Wenige sind offen für Handel und Kooperation mit Personen, von denen sie zuvor bedroht wurden, und wenn doch, verlangen sie deutlich höhere Preise.

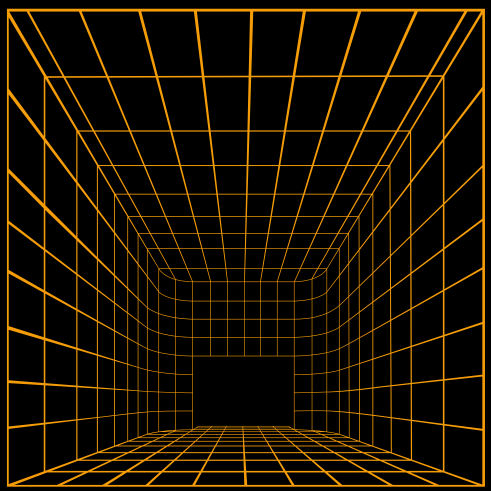
Beispiel: *Konfrontiert mit dem tausenden von Lichtjahren umfassenden Territorium der Borg und dem Mangel an einer alternativen Route, entschließt sich Captain Janeway, den Konflikt zwischen den Borg und Spezies 8472 auszunutzen. Dies gelingt, indem sie mit ihrer Crew eine Waffe entwickelt, mit der Spezies 8472 besiegt werden kann. Da eine derartige Innovation den Borg nicht möglich ist, kann Janeway ihnen Verhandlungen aufzwingen, obwohl sie solche normalerweise als irrelevant ansehen. Sie stellt sicher, dass die damit verbundenen Daten nicht assimiliert werden können, und schlägt den Borg einen Handel vor. Im Austausch für eine sichere Passage durch ihr Territorium stellt sie den Borg die neuentwickelte Technologie zur Verfügung. Das Angebot verschafft ihr den Vorteil „Etwas, das die Borg brauchen“ sowie die Komplikation „Zusammenarbeit mit dem Kollektiv“, die daraus folgende Konsequenzen repräsentiert. Während eine Überzeugungs-Aufgabe bis dahin unmöglich gewesen wäre, besteht durch die Nutzung dieser Sozialen Methode nun zumindest eine Chance, auch wenn die Schwierigkeit auf 5 festgelegt wird. Misslingt die Probe, kann Janeway ihr Angebot abändern und dadurch einen neuen Versuch wagen, möglicherweise mit einer geringeren Schwierigkeit.*

SOZIALER KONFLIKT IM KAMPF

Sozialer Konflikt und Kampf schließen sich nicht gegenseitig aus. Solange die involvierten Charaktere miteinander kommunizieren können, besteht die Möglichkeit, einen Sozialen Konflikt zu initiieren. Eine sehr naheliegende Anwendung des Sozialen Konflikts im Kampf ist es, die Gegenseite davon zu überzeugen, die Kampfhandlungen einzustellen oder sogar gänzlich aufzugeben. Genauso ist es aber auch möglich, die Handlungen der Gegner auf andere Art und Weise zu beeinflussen.

Dabei sollte beachtet werden, dass Kommunikation auch unabhängig vom gesprochenen oder geschrieben Wort oder anderen komplexen Methoden stattfinden kann. Bestimmte Handlungen sind dafür geeignet, Gedanken genauso gut zu präsentieren, wie es mit Worten möglich wäre, solange sie nur nicht allzu nuanciert oder komplex sind. Ein Phaserschuss kann eine Drohung sein, während eine Tarnung oder ein vorgetäuschter Rückzug als Täuschung gehandhabt werden kann. Die Anwendung derartiger non-verbaler Kommunikation kann ebenso wie die Verwendung präziserer Formen der Kommunikation ein effektives Mittel sein, Kämpfe zu beenden.

HOLODECK-PROGRAMM



SIMULATION LÄUFT

„THE BIG GOOD-BYE“
DIXON HILL

SAN FRANSCICO, KALIFORNIEN, 1941

347683 678933 489700 678443
479800 457930 794843 673822
239706 307689 583933 890484
780933 259794 904585 895733

3445 939

0707 1977

45

KAPITEL 07.30

KONFLIKTE

KAMPF

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit Situationen, in denen Gewalt angewendet wird – hoffentlich als letzter Ausweg oder zur Selbstverteidigung. Ein Kampf unterbindet nicht die Anwendung anderer Mittel und beinahe jede Auseinandersetzung verfolgt ein Ziel, das über ein simples Besiegen der Gegner hinausgeht. Diese Ziele sind normalerweise einfacher Natur und umfassen etwa das Erreichen eines Ortes, einer Person oder eines Objekts oder das Verhindern eines gleichlautenden Ziels des Gegners. Viele Kämpfe finden zudem unter Zeitdruck statt, da es notwendig ist, das angestrebte Ziel innerhalb eines bestimmen Zeitrahmens zu erreichen oder einen Feind lange genug aufzuhalten, bis ein bestimmter Umstand eintritt.

Wichtig ist, dass nicht alle Kämpfe in ***Star Trek Adventures*** bis zum bitteren Ende gefochten werden. Nur die Wenigsten sind bereit, einen sinnlosen Tod zu sterben. Selbst unbarmherzigen Gegner wie die Borg oder die Jem'Hadar ziehen im Normalfall eine Neugruppierung für einen weiteren Angriff einer hoffnungslosen Attacke vor. Die meisten Kämpfe enden daher, wenn sich eine der beiden Seiten zurückzieht, sei es zu Fuß, in einem Shuttle oder mithilfe des Transporters.

UMGEBUNG UND ZONEN

Während eines Kampfes kann es über Leben und Tod entscheiden, ob man weiß, wo sich alle Beteiligten befinden. Dies schließt sowohl die absolute (wissen, wo man sich auf dem Schlachtfeld befindet) als auch die relative Position (wissen, wie weit man von Freunden und Feinden entfernt ist) ein. Statt präzise Distanzen anzugeben, greift ***Star Trek Adventures*** dabei auf ein abstraktes Zonensystem zurück.

Die *Umgebung* repräsentiert das Schlachtfeld, etwa ein Gebäude, eine Straße, ein Areal in der Wildnis oder ein Teil eines Schiffes. Jede Umgebung wird unterteilt in mehrere *Zonen*, die anhand natürlicher Merkmale voneinander abgegrenzt werden können. Im Falle eines Gebäudes oder eines Schiffes wäre beispielsweise jeder Raum eine Zone, wobei die trennenden Wände die Zonengrenzen darstellen. Eine Straße kann hingegen Grenzen in Form von geparkten Fahrzeugen, Gebäuden oder Gassen aufweisen. Viele Zonen sind dreidimensional angeordnet. Es bietet sich daher an, Karten entsprechend zu gestalten und beispielsweise mehrere mit Treppen oder Fahrstühlen verbundene Stockwerke zu entwerfen, leere Zonen für fliegende Objekte zu integrieren und ähnliches. Ein einfaches Schlachtfeld mag aus drei bis fünf Zonen bestehen, während komplexere Umgebungen deutlich mehr Zonen aufweisen können. Mehr Zonen sind meist interessanter als wenige, da sie mehr Möglichkeiten für Bewegung und Taktik bieten, jedoch erfordert dies auch eine intensivere Vorbereitung und Betreuung durch die Spielleitung.

Da Zonen keine vorgeschriebene Größe aufweisen, können sie ganz den Präferenzen der Spielleitung und den Anforderungen der jeweiligen Szene angepasst werden. Beispielsweise kann die Umgebung bei einem Kampf im Wald in viele kleine Zonen zwischen den Bäumen und wenige große Zonen auf Lichtungen eingeteilt werden. Die größeren Zonen erlauben dabei schnellere Bewegungen und leichteres Zielen, während sich die Charaktere in den kleineren Zonen mit engen Verhältnissen und kurzen Sichtlinien auseinandersetzen müssen. Die Zonenaufteilung sollte jedoch nicht allzu viel Zeit und Aufwand in Anspruch nehmen, meist genügt eine kurze Beschreibung oder eine einfache Zeichnung völlig aus. Wenn es die Spielleitung wünscht, kann sie aber natürlich auch elaborierte Umgebungen mit aufwendigen Karten anfertigen.

Einzelne Zonen können und sollten von der Spielleitung mit Geländeeffekten versehen werden. Dies kann etwas Einfaches sein wie Deckung oder ein schwer passierbares Gebiet, aber auch ein zu überwindendes Hindernis, ein Objekt, mit dem interagiert werden kann, oder sogar Gelände, das sich unter bestimmten Umständen verändert. Manche Zonen definieren sich auch gerade durch die Abwesenheit von Gelände und einige Umgebungen werden durch die Einbindung „leerer" Zonen aufgewertet.

Spielleiter und Spielleiterinnen, die konkrete Werte abstrakten Angaben vorziehen, sind dazu eingeladen, exakte Größen und Formen für Zonen vorzugeben und sie in einem Raster anzuordnen.

CHARAKTERE UND ZONEN

Es ist wichtig, sich stets darüber bewusst zu sein, in welcher Zone sich welcher Charakter gerade befindet. Nur dann können Spieler und Spielleitung den Überblick bewahren und den Kampf effektiv abhandeln. In den meisten Fällen ist dies recht einfach. Da Zonen durch die darin befindlichen und sie abgrenzenden Objekte definiert werden, reicht im Normalfall eine simple Beschreibung aus, etwa „hinter der Konsole hockend" oder „neben dem Shuttle stehend". Ein solcher Ansatz bietet den Vorteil, dass er auf natürlicher Sprache und intuitiven Konzepten beruht, statt auf Regelbegriffe zurückzugreifen. Auch macht es das aufwendige Festhalten von genauen Distanzen zwischen den einzelnen Charakteren obsolet, was insbesondere dann knifflig wird, wenn viele Charaktere involviert sind.

Große oder besonders komplexe Szenen können schwierig zu überblicken sein, wenn sich die Spielleitung ausschließlich auf ihr Gedächtnis verlässt. Sie mag sich daher versucht sehen, auf Hilfsmittel zurückzugreifen, um die Position aller Charaktere aufzuzeigen. Wenn bereits eine Karte zur Anwendung kommt, bietet es sich an, Marker, Figuren oder einen leicht zu radierenden Bleistift zu verwenden.

ENTFERNUNGEN

Bewegungen und Fernkampfangriffe erfordern die Einbindung von Distanzen, um Sinn zu ergeben. Im Kampf bestimmt die relative Platzierung der Zonen die Distanz. Um dabei einen einfachen Ablauf zu gewährleisten, wird die Distanz in vier Kategorien und einem Status angegeben.

- Objekte oder Charaktere befinden sich im **Nahbereich**, wenn sie maximal eine Armlänge entfernt sind. Ein Ziel muss sich im Nahbereich eines Charakters befinden, um mit ihm zu interagieren, einen Nahkampfangriff gegen es auszuführen oder um irgendetwas anderes zu tun, das seine Berührung erfordert. Der Nahbereich ist keine Distanz im engeren Sinne, sondern ein Status, den ein Charakter im Rahmen seiner Bewegung erreichen kann. Wenn ein Charakter sich also in eine Zone begibt oder sich innerhalb dieser bewegt, kann er oder sie erklären, sich in den Nahbereich eines Objekts oder anderen Charakters zu bewegen. Sich im Nahbereich eines Feindes zu befinden hat einen störenden und ablenkenden Effekt, der die Schwierigkeit jeder Aufgabe um 1 erhöht. Davon ausgenommen sind lediglich Nahkampfangriffe.

- In **Kurzer Reichweite** befindet sich alles, das sich in der gleichen Zone befindet wie der Charakter. Kurze Reichweite ist damit gleichbedeutend mit einer Entfernung von 0 Zonen.

- In **Mittlerer Reichweite** befindet sich alles, das sich in einer angrenzenden Zone befindet. Mittlere Reichweite ist damit gleichbedeutend mit einer Entfernung von 1 Zone.

- In **Weiter Reichweite** befindet sich alles, das sich in einer Zone befindet, die an eine angrenzende Zone angrenzt. Weite Reichweite ist damit gleichbedeutend mit einer Entfernung von 2 Zonen.

- In **Extremer Reichweite** befindet sich alles, das sich weiter als zwei Zonen entfernt befindet. Extreme Reichweite ist damit gleichbedeutend mit einer Entfernung von 3 oder mehr Zonen.

ENTFERNUNG UND WAHRNEHMUNG

Je weiter eine Sache entfernt ist, desto schwieriger wird es, sie zu erkennen. Im Spiel bedeutet dies, dass Charaktere in weit entfernten Zonen schwieriger zu beobachten oder zu identifizieren sind als jene, die sich in der Nähe befinden. Wird eine Aufgabe versucht, um ein Objekt oder ein Wesen zu bemerken oder zu beobachten, erhöht sich die Schwierigkeit um 1, wenn es sich in Mittlerer, um 2, wenn es sich in Weiter, und um 3, wenn es sich in Extremer Reichweite befindet. Ein Wesen zu erkennen, das sich nicht verbirgt, bringt unter normalen Umständen eine Schwierigkeit von 0 mit sich. Versteckt oder tarnt es sich, erhöht dies allerdings die Schwierigkeit. Nur teilweise Erkennbares – etwa eine Person, die einen Phaser abfeuert oder laut ruft, oder ein sich schnell bewegendes Objekt – kann eine noch höhere Schwierigkeit mit sich bringen.

BEWEGUNG UND GELÄNDE

Eine Bewegung innerhalb Mittlerer Reichweite zählte als *Einfache Aktion*, nicht als Aufgabe. Darüber hinaus gehende Bewegungen erfordern eine Aufgabe, auch wenn diese unter normalen Umständen nur eine Schwierigkeit von 0 aufweist. Die Schwierigkeit erhöht sich, wenn das Gelände in zumindest einer der Zonen als schwierig oder hinderlich einzustufen ist. Die Konsequenzen einer misslungenen Probe hängen vom

DISTANZ UND KOMMUNIKATION

Charaktere werden innerhalb eines Kampfes kommunizieren wollen, etwa um Hilfe zu rufen, Kriegsschreie auszustoßen oder Taktiken zu erläutern. In Kurzer Reichweite kann normalerweise normal kommuniziert werden – die Charaktere sind nah genug beieinander, um sich auch ohne lauter zu werden verständlich zu machen.

In Mittlerer Reichweite kann ebenfalls kommuniziert werden, aber nur in erhöhter Lautstärke – hier wird eher gerufen als geredet. In Weiter oder Extremer Reichweite kann zwar mittels Rufen Aufmerksamkeit erlangt werden, aber echte Kommunikation oder das Verstehen des Gesagten sind unwahrscheinlich. Die Nutzung eines Kommunikators oder ähnlicher Technologie erleichtert natürlich die Verständigung über weite Entfernungen.

ANDERE SINNE

Die Wahrnehmung von Humanoiden wird durch die Sicht und das Gehör dominiert, weshalb diese Sinne in den Regeln die meiste Aufmerksamkeit erfahren. Hin und wieder können aber auch weitere Sinne eine Rolle spielen, was teilweise einen anderen Ansatz erfordert. Die Verwendung des Tastsinns macht es etwa erforderlich, dass sich das Ziel im Nahbereich befindet. Der Geruchsinn kann darüber hinausgehen, ist für Menschen jedoch im Nahbereich am effektivsten. Soll etwas auf eine größere Distanz hin gerochen werden, erhöht sich die Schwierigkeit um 1 für jede weitere Reichweitenkategorie.

Bei nichtmenschlichen Wesen kann es diesbezüglich natürlich zu großen Abweichungen kommen. Ferengi können beispielsweise Geräusche deutlich detaillierter ausmachen als Menschen. Ein Wesen mit besonders guten Sinnen kann die Schwierigkeit bei allen damit in Zusammenhang stehenden Aufgaben reduzieren, während besonders schlechte Sinne sie erhöhen – was in derartigen Fällen stets über Speziesmerkmale abgebildet werden würde.

Auch Telepathie kann als Sinn angesehen werden, da sie es erlaubt, Gedanken anderer Kreaturen über eine Entfernung hinweg wahrzunehmen. Ähnliches gilt für Scanner wie Tricorder, mit deren Hilfe ein Charakter Dinge außerhalb des normalen Wahrnehmungsspektrums erkennen kann.

jeweiligen Gelände ab und reichen vom ungewollten Halt an der Grenze des schwierigen Geländes über ein Hinfallen bis hin zu Verletzungen oder anderweitigem Schaden.

Bewegung kann viele verschiedene Formen annehmen, etwa Gehen, Rennen, Springen, Schwimmen und Klettern. Die Schwierigkeit der jeweiligen Aufgabe sollte daher stets individuell angepasst werden.

ANDERE ARTEN VON TERRAIN

Neben dem schwierigen Gelände können noch weitere Arten von Geländeeffekten in einer Zone vorliegen. Die häufigsten von ihnen werden im Folgenden vorgestellt.

- **Deckung** stellt einen der häufigsten Geländeeffekte dar. Sie besteht aus Objekten, die einen Charakter darin einschränken, ein Ziel zu sehen oder zu attackieren. Sie bietet zusätzlichen Widerstand gegen Angriffe, wie im unten zu findenden Abschnitt **Schaden, Verletzungen und Erholung** beschrieben wird. Je nach Festlegung der Spielleitung kann eine Zone entweder gänzlich als Deckung gelten und damit alle darin befindlichen Charaktere schützen oder lediglich einzelne Deckungselemente aufweisen, die ausschließlich Charaktere schützen, die sich in ihrem Nahbereich befinden. Jede Deckung gewährt eine bestimmte Anzahl ⮝ an Deckungswürfeln (normalerweise 1-4) und kann je nach ihrer Zusammensetzung weitere Vor- und Nachteile aufweisen.

- **Interaktive Objekte** sind alle Objekte oder Geländeelemente, mit denen Charaktere interagieren können. Türen und Fenster sind typische Beispiele, ebenso wie Armaturen und Computer. In den meisten Fällen erfordert die Interaktion nur wenig Zeit und Aufwand und wird daher als Einfache Aktion abgehandelt, komplexe System können aber auch eine Aufgabe notwendig machen.

KAMPFAUFGABEN UND EINFACH AKTIONEN

In jeder Runde eines Kampfes darf sich jeder Charakter an einer Aufgabe und mehreren Einfachen Aktionen versuchen. Die häufigsten der im Kampf relevanten Aufgaben sind unten aufgelistet, ebenso wie eine Anzahl typischer Einfacher Aktionen.

EINFACHE AKTIONEN

Einfache Aktionen sind Aktivitäten, die ein Charakter durchführen kann, die aber nicht als Aufgabe zählen und keinen Würfelwurf erfordern. Sie werden häufig zur Unterstützung einer Aufgabe durchgeführt, etwa wenn sich ein Charakter in eine günstige Position für einen Angriff bewegt. Ein Charakter kann beliebig viele Einfache Aktionen ausführen, aber jede Art von Einfacher Aktion nur einmal pro Runde. Zudem muss für jede Einfache Aktion nach der ersten (kostenlosen) Einfachen Aktion 1 (sofortiges) Momentum aufgewandt werden. Die häufigsten Einfachen Aktionen lauten wie folgt:

- **AUFSTEHEN:** Liegt der Charakter auf dem Boden, kann er mittels dieser Einfachen Aktion wieder aufstehen und damit alle Vor- und Nachteile des Liegens verlieren. Ein Charakter kann sich nicht in der gleichen Runde *fallenlassen* und wieder aufstehen.

- **BENUTZEN:** Der Charakter benutzt ein Objekt in seiner Umgebung. Besonders komplexe Interaktionen können eine Aufgabe erfordern.

- **BEWEGEN:** Der Charakter bewegt sich zu einem beliebigen Punkt innerhalb Mittlerer Reichweite. Diese Einfache Aktion kann nicht in Kombination mit einer Aufgabe durchgeführt werden, die eine Bewegung einschließt. Ebenso wenig kann sie genutzt werden, wenn

FALLEN UND FALLSCHADEN

Klippen, Abhänge, Klüfte und andere Orte, an denen Stürze drohen, sind eine sehr häufige Form des gefährlichen Geländes. Da sie ein solch verbreitetes Risiko darstellen, verdienen sie besondere Aufmerksamkeit und mögen zudem als Inspiration für andere Arten des gefährlichen Geländes dienen.

Die einfachste Art, mit einem Sturz umzugehen, ist die Verteilung von Schaden, schließlich ist ein Sturz aus großer Höhe schmerzhaft und kann Verletzungen hervorrufen. Dies ist allerdings die uninteressanteste Art und Weise, mit solch einer Situation umzugehen, und solange sie nicht im Rahmen eines Kampfes auftritt, sind die Konsequenzen meist minimal. Es sollen daher einige weitere Möglichkeiten aufgezeigt werden, die herangezogen werden können:

- Der Charakter muss zurückklettern, um wieder zur Gruppe aufzuschließen, was zu Schwierigkeiten führen kann, wenn die zur Verfügung stehende Zeit knapp ist.

- Der Charakter steckt fest und es muss ein Weg gefunden werden, ihn oder sie zu befreien, was eine Aufgabe oder Herausforderung erfordern mag.

- Der Charakter wird durch den Fall von der Gruppe getrennt und muss einen separaten Weg einschlagen.

- Der Charakter trägt eine kleinere Verletzung davon, etwa einen gestauchten Knöchel oder eine ähnliche Unannehmlichkeit, was eine medizinische Versorgung in Form einer Aufgabe notwendig macht.

- Der Charakter trägt eine ernsthafte Verletzung davon, die ohne eine medizinische Versorgung zum Tod des Charakters führen kann oder zumindest ein Weiterkommen unmöglich macht.

Zudem kann die Spielleitung einen Kostspieligen Erfolg erlauben. Beispielsweise könnte der Charakter nur den halben Weg gefallen sein und sich an irgendetwas festhalten oder er bzw. sie könnte wichtige Ausrüstung beim Sturz verlieren. Dies ist insbesondere dann nützlich, wenn der Fall ansonsten tödlich enden würde.

sich Gegner innerhalb des eigenen Nahbereichs befinden. Der Charakter ist langsam und vorsichtig genug, um sich ohne Probleme durch schwieriges oder gefährliches Gelände bewegen zu können.

- **FALLENLASSEN:** Der Charakter lässt sich zu Boden fallen lassen und macht sich damit zu einem kleinen Ziel. Während der Charakter liegt, darf er oder sie beliebig viele Deckungswürfel erneut würfeln. Zudem ist bei gegen den Charakter gerichteten Fernkampfangriffen, die zumindest über eine Mittlere Reichweite ausgeführt werden, die Schwierigkeit um 1 erhöht. Nahkampfangriffe oder Angriffe auf Kurze Reichweite gegen den Charakter erhalten dagegen 2 zusätzliche Momentum und der Charakter kann keine Aufgaben durchführen, die eine Bewegung erfordern. Ein Charakter kann sich nicht in der gleichen Runde fallenlassen und wieder *aufstehen*.

- **GEGENSTAND NEHMEN:** Der Charakter nimmt einen Gegenstand innerhalb des Nahbereichs auf oder zückt eine Waffe oder einen anderen am Körper getragenen Gegenstand. Wenn die Benutzung des Gegenstands keine Aufgabe erfordert, kann er sofort verwendet werden, ohne dass dafür eine weitere Einfache Aktion notwendig wäre.

- **VORBEREITEN:** Der Charakter bereitet die Durchführung einer Aufgabe vor. Dies ist im Vorfeld mancher Aufgaben notwendig und wird in diesem Fall bei deren jeweiliger Beschreibung angegeben.

- **ZIELEN:** Wenn der Charakter vor Beginn der nächsten Runde einen Angriff ausführt, darf er oder sie einen dafür genutzten W20 erneut würfeln.

AUFGABEN

Ein Charakter kann pro Runde eine einzelne Aufgabe durchführen. Unter besonderen Umständen kann eine zweite Aufgabe durchgeführt werden, jedoch niemals mehr als zwei, unabhängig davon, wie viele Faktoren miteinander kombiniert werden.

- **ENTSCHLOSSENHEIT:** Ein Charakter kann 1 Punkt Entschlossenheit aufwenden, um eine zweite Aufgabe in der gleichen Runde durchzuführen. Entschlossenheit kann ausschließlich in Zusammenspiel mit einer der Überzeugungen des Charakters eingesetzt werden (S. 88).

- **MOMENTUM:** Der Charakter kann 2 Momentum aus einer soeben erfolgreich absolvierten Aufgabe aufwenden, um eine zweite Aufgabe in der gleichen Runde durchzuführen. Die Schwierigkeit der zweiten Aufgabe ist dabei aber um 1 erhöht.

- **FÜHRUNG:** Manche Charaktere können Aktionen ausführen, die den Charakteren unter ihrem Kommando eine zweite Aufgabe pro Runde ermöglichen. Genaueres wird im Abschnitt **Anweisungen erteilen** beschrieben.

Die folgenden Aufgaben sind die häufigsten, die im Rahmen eines Kampfs unternommen werden.

- **ANGREIFEN:** Der Charakter greift einen Gegner oder ein anderes Ziel mit der Absicht an, Schaden zu verursachen. Details finden sich im Abschnitt **Einen Angriff ausführen**.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

MARA, HAUS DES KANG

Ich frage mich, wie viel der Propaganda über die Föderation und insbesondere über die Menschen der Wahrheit entspricht. Wie wir alle habe auch ich die Geschichte studiert und wie wir alle bin ich mit dem Eindruck aufgewachsen, dass Menschen nichts als feige *petaQs* sind, die über keinen Funken Mut oder Ehre verfügen. Nichts davon deckt sich jedoch mit dem, was ich und mein Ehemann an Bord des Förderationsschiffes erlebt haben.

Oh ja, sie verschwenden ihre Zeit. Sie gehen Dinge nicht direkt an und sie suchen stets nach gewaltfreien Wegen, um einen Konflikt zu lösen, obwohl ein Kampf immer die einzige Lösung sein sollte. Aber wenn sie einmal kämpfen, oh, wenn sie endlich einmal kämpfen, dann kämpfen sie wie wütende *targs*, mit Stärke und ja, auch mit Ehre.

Sie fragten nicht nach Pardon und gewährten es auch nicht, selbst wenn es in diesem Fall an dem Alien gelegen haben mag, das uns beeinflusste. Die Wesenheit arbeitete jedoch mit etwas, das bereits in uns schlummerte. Die Wildheit, die sie zeigten, muss also aus ihrem Inneren gekommen sein. Andernfalls wären sie nicht die ruhmreichen Krieger gewesen, die wir bekämpft haben. Sie hätten es nicht sein können, wenn der Instinkt ihnen nicht bereits zu Eigen gewesen wäre. Ich denke – und ich bin mir sicher, dass Kang den gleichen Eindruck gewonnen hat – dass wir mehr gemeinsam haben, als sich eine der beiden Seiten eingestehen würde.

Ich hoffe, diesen Umstand in Zukunft genauer studieren zu können, vielleicht unter kontrollierten Umständen, aber bis dahin mag noch einige Zeit vergehen.

- **ANWEISUNGEN ERTEILEN:** Die Aktion steht nur einem Charakter pro Seite offen, im Normalfall Kommandierenden Offizieren, Anführern der Mission oder andere Personen mit ausreichender Autorität. Der Charakter bestimmt einen anderen Charakter, der auf der Stelle eine Aufgabe durchführen darf und dabei vom Anweisenden *unterstützt* wird. **Anweisungen zu erteilen ist nur einmal pro Szene gestattet.**

- **AUSSETZEN:** Der Charakter führt in diesem Zug keine Aufgabe durch. Wenn der Charakter in dieser Runde auch keine Einfachen Aktionen durchführt, dann hat er oder sie regeltechnisch keinen Zug durchgeführt und kann dies im späteren Verlauf der Runde nachholen.

- **BEREITHALTEN:** Der Charakter wartet auf das Eintreten eines bestimmten Umstandes, bevor er oder sie eine Aufgabe absolviert. Der Umstand muss festgelegt werden, wenn das Bereithalten erklärt wird, ebenso wie die Aufgabe, die in dem bestimmten Moment absolviert werden soll. Sobald der Umstand eintritt, unterbricht der Charakter den Zug des eigentlich an der Reihe seienden Charakters und führt die angekündigte Aufgabe durch. Sobald dies abgehandelt ist, wird der Zug des unterbrochenen Charakters fortgesetzt. Wenn der Umstand nicht eintritt, bevor der nächste Zug des Charakters beginnt, ist die bereitgehaltene Aufgabe verloren. Charaktere, die eine Aufgabe bereithalten, können weiterhin Einfache Aktionen während ihres Zuges durchführen.

- **BEWACHEN:** Der Charakter sucht sich eine gut zu verteidigende Position und konzentriert sich auf die Umgebung oder versetzt sich auf andere Weise in Bereitschaft, auf gegnerische Angriffe zu reagieren. Dies erfordert eine **Aufgabe mit einer Schwierigkeit von 0**. Dadurch erhöht sich die Schwierigkeit aller gegen den Charakter gerichteten Angriffe bis zum Beginn seines oder ihres nächsten Zuges um 1. Es besteht die Möglichkeit, diesen Bonus auf einen anderen Charakter zu übertragen. Dies erhöht die Schwierigkeit der Aufgabe um 1 und lässt die Auswirkungen bis zum Beginn des nächsten Zuges des entsprechenden Charakters anhalten.

- **ERSTE HILFE:** Der Charakter versucht, eine *verletzte* Person im *Nahbereich* zu stabilisieren. Dies erfordert eine **Aufgabe auf Wagemut + Medizin gegen eine Schwierigkeit von 1**. Bei Erfolg wird die verletzte Person stabilisiert und wird nicht am Ende der Szene sterben, bleibt aber *außer Gefecht*. Der Charakter darf 2 Momentum aus dieser Aufgabe einsetzen, um den Patienten oder die Patientin wieder kampffähig zu machen, also das gleiche Resultat zu produzieren, als wenn die Personen 1 Punkt Entschlossenheit aufgewendet hätte, um die *Verletzung zu vermeiden*.

- **SICH ERHOLEN:** Der Charakter geht in Deckung und nimmt sich einen Moment, um Luft zu holen, die Gedanken zu ordnen und sich auf den weiteren Kampf vorzubereiten. Dies erfordert eine **Aufgabe auf Fitness + Kommando gegen eine Schwierigkeit von 2**. Die Schwierigkeit wird um 1 gesenkt, wenn sich der Charakter in *Deckung* befindet. Im Falle eines Erfolges erhält der Charakter 1 zusätzlichen Punkt *Widerstand* für jeden Effekt, der mit einem *Deckungswürfel* erzielt wurde. Zudem erhält er seine Fähigkeit zurück, *Verletzungen zu vermeiden* (S. 177). Darüber hinaus erhält er pro ausgegebenen Momentum 2 Punkte *Anstrengung* zurück (wiederholbar).

- **SPRINTEN:** Der Charakter führt eine **Aufgabe auf Fitness + Sicherheit gegen eine Schwierigkeit von 0** durch. Bei Erfolg darf sich der Charakter zu jedem beliebigen Punkt innerhalb *Mittlerer Reichweite* bewegen und pro ausgegebenen Momentum sogar noch eine Zone darüber hinaus. Die Aufgabe darf nur einmal pro Runde ausgeführt werden und es ist nicht erlaubt, sie mit der Einfachen Aktion *Bewegen* zu kombinieren. Gelände und andere Faktoren können die Schwierigkeit erhöhen. Diese Aufgabe erlaubt einen *Kostspieligen Erfolg*, sprich einen einfachen Erfolg ohne Momentum, der eine *Komplikation* verursacht.

- **UNTERSTÜTZEN:** Der Charakter führt eine Handlung aus, die einer anderen Person einen Vorteil verschafft. Er bestimmt einen einzelnen verbündeten Charakter, mit dem oder der kommuniziert werden kann, und beschreibt, auf welche Art und Weise assistiert werden soll. Dabei ist anzugeben, was unterstützt werden soll, also welches

Attribut, welche Disziplin und – wenn vorhanden – welcher Fokus. Während die Aufgabe absolviert wird, verwendet der Charakter das Attribut, die Disziplin und den Fokus, um wie üblich bei einer Aufgabe zu *unterstützen*.

- **Vorteil erschaffen:** Der Charakter versucht, günstige Umstände herbeizuführen, die der eigenen Seite zugutekommen. Dies erfordert eine **Aufgabe mit einer Schwierigkeit von 2**, bei der Attribut, Disziplin und Fokus von der Art und Weise abhängen, auf die der Vorteil herbeigeführt werden soll. Gelingt die Aufgabe, erschafft der Charakter einen *Vorteil*.

- **Andere Aufgaben:** Im Rahmen eines Kampfes sind zahlreiche andere Aufgaben denkbar, solange die Spielleitung sie zulässt. Je nach Umständen oder verfolgten Zielen könnte es beispielsweise notwendig sein, beschädigte Ausrüstung zu reparieren oder andere Aufgaben auszuführen, die nicht direkt mit dem Kampf zu tun haben. In besonders verzweifelten oder gefährlichen Situationen mögen Charaktere sogar mit Erweiterten Aufgaben oder Herausforderungen konfrontiert werden, während um sie herum eine Schlacht tobt.

EINEN ANGRIFF AUSFÜHREN

Angriffe erfordern als wichtigste und direkteste Kampfaufgabe ein wenig mehr Aufmerksamkeit als die anderen Handlungsoptionen der Charaktere. Ein Angriff läuft folgendermaßen ab:

1. Der Charakter bestimmt die Waffe, mit angegriffen werden soll. Dies kann eine Nah- oder Fernkampfwaffe sein, es kann jedoch auch ein *unbewaffneter Angriff* gewählt werden.

2. Der Charakter bestimmt das Ziel des Angriffs. Nahkampfwaffen können dabei nur gegen Gegner oder Objekte im *Nahbereich* gerichtet werden, während Fernkampfwaffen gegen alle Ziele verwendet werden können, die der Angreifer sehen kann.

3. Der Charakter legt fest, ob der Angriff *tödlich* oder *nicht-tödlich* sein soll. Handelt es sich um einen tödlichen Angriff, wird der *Bedrohungsvorrat* um 1 Punkt erhöht.

4. Der Charakter absolviert eine Aufgabe, die von der Art des Angriffs abhängt:
   A. Bei einem Nahkampfangriff handelt es sich um eine **Vergleichende Aufgabe auf Wagemut + Sicherheit gegen eine Schwierigkeit von 1** für sowohl den angreifenden als auch den verteidigenden Charakter. Wenn das Ziel die Vergleichende Aufgabe gewinnt, wird stattdessen ein erfolgreicher Angriff durch den verteidigenden Charakter abgehandelt.
   B. Bei einem Fernkampfangriff handelt es sich um eine **Aufgabe auf Konzentration + Sicherheit gegen eine Schwierigkeit von 2**. Dabei handelt es sich nicht um eine Vergleichende Aufgabe. Die Schwierigkeit erhöht sich um 1, wenn sich ein beliebiger Gegner im *Nahbereich* des angreifenden Charakters befindet. Die Komplikationsspanne erhöht sich um 1, wenn sich ein beliebiges Wesen im Nahbereich des Ziels befindet. Eine Komplikation kann in diesem Fall bedeuten, dass statt des Ziels das andere Wesen getroffen wurde.

Ist der Angriff erfolgreich, richtet der Angreifer Schaden an, wie im unten zu findenden Abschnitt **Schaden, Verletzungen und Erholung** beschrieben wird. Ein erfolgreicher Angriff muss dabei nicht zwangsläufig mit einem direkten Treffen einhergehen, aber er bedeutet, dass der Gegner von dem Angriff betroffen ist, etwa indem seine Ausdauer in Mitleidenschaft gezogen oder er in eine defensive Position gedrängt wird.

Beispiel 1: *Kirk und Spock befinden sich auf Sigma Iota II, wo sie versuchen, sich unter die Einheimischen zu mischen. Als sie dabei von zwei lokalen Gangstern konfrontiert werden, versuchen sie, diese zu überwältigen. Kirk versucht sich an einem Angriff zur Betäubung des Gegners und wirft dafür auf Wagemut (11) + Sicherheit (3), wobei ihm ein einzelner Erfolg gelingt. Der Gegner legt ebenfalls eine Probe auf Wagemut + Sicherheit ab und erreicht ebenfalls einen einzelnen Erfolg. Da Kirk der Angreifer ist, geht er als Sieger aus dem Unentschieden hervor. Da er jedoch nicht genügend Schaden anrichtet, um seinen Gegner auszuschalten, wird der Kampf fortgesetzt, und der Gangster kann nun selbst angreifen. Diesmal erwirbt Kirk einen zusätzlichen W20 durch einen Punkt Bedrohung und erreicht dadurch nicht nur genügend Erfolge, um seinen Kontrahenten zu treffen, sondern auch, um seinen Schaden zu erhöhen und seinen Gegner damit außer Gefecht zu setzen.*

Beispiel 2: *Bei dem Versuch, die Borg aus den unteren Decks der Enterprise zu vertreiben, werden Picard, Data, Worf und mehrere andere Offiziere umzingelt und angegriffen. Data entscheidet sich für einen tödlichen Angriff, wodurch sich der Bedrohungsvorrat sofort um 1 erhöht. Er erwirbt mittels Momentum einen zusätzlichen W20 und greift mit seinem Phaser einen der Gegner an. Die Probe legt er auf Konzentration (10) + Sicherheit (3) ab. Er erreicht zwei Erfolge, womit er die Drohne trifft. Der daraufhin ausgewürfelte Schaden ist hoch genug, um den Gegner auszuschalten.*

SCHADEN, VERLETZUNGEN UND ERHOLUNG

Wenn ein Charakter erfolgreich angegriffen wird, kann daraus eine Verletzung resultieren. Auch einige Umgebungseffekte bergen ein Verletzungsrisiko, etwa wenn ein Charakter aus großer Höhe stürzt, in Brand gesetzt wird, einer gefährlichen Umgebung ausgesetzt ist, in einen Unfall verwickelt wird oder ähnliches.

Angriffe und andere Gefahren weisen einen **Schadenswert** auf, der die Zahl der *Effektwürfel* ( ) bestimmt, die gegen das Opfer angewendet werden.

Dem kann der Charakter seinen Wert in **Anstrengung** entgegensetzen, der es ihm erlaubt, das Schlimmste zu vermeiden. Anstrengung funktioniert ähnlich wie die Arbeitsleiste bei Erweiterten Aufgaben. Im Normalfall entspricht die maximale Anstrengung eines Charakters der Summe seiner Werte in Fitness und Sicherheit. Es bedarf einer kurzen Ruhephase, um einen gesenkten Wert in Anstrengung wieder auf das Maximum zu bringen. Normalerweise geschieht dies zwischen zwei Szenen.

Manche Charaktere verfügen außerdem über einen **Widerstands**-Wert, etwa wenn sie über Schutzausrüstung verfügen, unverwüstlich sind oder sich in Deckung befinden. Es gibt zwei Formen des Widerstands, zum einen feste

Werte, die Rüstungen oder eine angeborene Widerstandskraft repräsentieren, zum anderen eine Anzahl an ⮝, die temporären Schutz wie *Deckung* repräsentieren.

Wenn ein Charakter Schaden nimmt, ist das dazugehörigen Prozedere wie folgt:

1. Würfeln Sie eine Anzahl an ⮝, die der Höhe des *Schadenswertes* des Angriffs oder der Gefahr entspricht.
2. Verfügt der Charakter über *Widerstandswürfel* ⮝, etwa aufgrund vorhandener *Deckung*, werden diese gewürfelt. Das Ergebnis wird zum eventuell vorhandenen statischen *Widerstand* addiert. Das Resultat ist der gesamte *Widerstand* für diesen Angriff.
3. Der gewürfelte Schaden wird pro Punkt Gesamt-*Widerstand* um 1 reduziert. Für jeden übrigbleibenden Punkt verliert das Ziel 1 Punkt *Anstrengung*. Es kann

OPTIONEN IM NAHKAMPF

Nahkampf ist stets gefährlich, bietet dafür aber auch vielseitige Optionen. Er kann nicht nur zum Anrichten von Schaden genutzt werden, sondern auch für andere Dinge, etwa dafür, sich aus einem Kampf zurückzuziehen. Die folgenden Optionen stehen Charakteren offen, die einen erfolgreichen Nahkampfangriff ausführen:

- **Halten:** Der Charakter hält seinen Gegner fest. Dies erfordert zumindest eine freie Hand und verschafft dem Kontrahenten die Komplikation *Festgehalten*. Dadurch kann das Ziel keine Handlungen mehr vornehmen, außer einen Befreiungsversuch zu unternehmen (**Schwierigkeit 2, Fitness + Sicherheit**) oder den festhaltenden Charakter anzugreifen, was mit einer um 1 erhöhten Schwierigkeit verbunden ist. Der festhaltende Charakter erhält ein zusätzliches Momentum bei allen Angriffen auf das festgehaltene Ziel. Die Komplikation wird aufgehoben, wenn der festhaltende Charakter sich zum Loslassen entscheidet, das Ziel sich befreit hat oder sich die beiden Charaktere nicht mehr im jeweiligen *Nahbereich* befinden.
- **Stoßen:** Der Charakter stößt seinen Gegner weg, der dadurch außerhalb seines *Nahbereichs* und zu einem beliebigen Punkt innerhalb *Kurzer Reichweite* bewegt wird. Zusätzlich wird der Schaden normal ausgewürfelt, aber nicht angerichtet. Stattdessen wird nur festgestellt, ob es zu einem *Niederwerfen* kommen würde. Würde der Gegner durch den Stoß in einen Abgrund geschubst werden, geschieht dies nur, wenn der Angriff dazu führt, dass er zu Boden geworfen wird.
- **Zurückziehen:** Der Charakter kann sich risikolos von seinem Gegner wegbewegen. Er kann sich zu einem beliebigen Punkt innerhalb *Kurzer Reichweite* begeben, solange sich dieser nicht im *Nahbereich* seines Gegners befindet.
- **Zuschlagen:** Der Charakter fügt seinem Gegner Schaden zu. Dazu würfelt er ganz normal den Schaden aus.

zudem eine *Verletzung* davontragen, wenn einer der folgenden Umstände eintritt. Treten zwei der Umstände ein, erhält das Ziel zwei *Verletzungen*. Mehr zu *Verletzungen* findet sich weiter unten.

A. Das Ziel erleidet eine *Verletzung*, wenn – nach Abzug des *Widerstands* – zumindest 5 Punkte Schaden mit einem einzigen Angriff angerichtet werden.

B. Das Ziel erleidet eine Verletzung, wenn seine Anstrengung auf 0 fällt.

C. Das Ziel erleidet eine Verletzung, wenn seine Anstrengung bereits vor dem Angriff 0 betrug und der Angriff zumindest einen Punkt Schaden verursacht.

Erleidet ein Charakter eine Verletzung, wird er außer Gefecht gesetzt und darf bis zum Ende der Szene weder Einfache Aktionen noch Aufgaben durchführen. Würde ein Charakter zwei Verletzungen von einem einzelnen Angriff davontragen, werden diese nacheinander abgehandelt, je nachdem, welcher Umstand zuerst eingetreten ist.

Wenn ein Charakter bereits eine Verletzung durch einen *nicht-tödlichen* Angriff davongetragen hat, erhält er im Falle einer weiteren Verletzung gleich welcher Art keine zusätzliche Verletzung. Stattdessen wird die erste Verletzung in eine *tödliche* Verletzung umgewandelt. Hat der Charakter bereits eine *tödliche* Verletzung erhalten, führt eine weitere Verletzung zum sofortigen Tod des Charakters. Wenn es von der Spielleitung gewünscht ist, kann dies eine Desintegration des Körpers mit sich bringen.

Objekte verfügen über keine Anstrengung, dafür aber über *Struktur*, die auf gleiche Art und Weise funktioniert. Die meisten Objekte verfügen ebenfalls über ein gewisses Maß an *Widerstand* aufgrund ihrer Beständigkeit. Wenn ein Objekt eine Verletzung erhalten würde, zerbricht es. Wände und Barrieren erhalten dadurch eine Öffnung, komplexe System hören auf zu funktionieren etc.

VERLETZUNGEN VERMEIDEN

Im Normalfall ist Charakteren daran gelegen, Verletzungen zu vermeiden. Sie verfügen dafür über ein beschränktes Repertoire an Handlungsmöglichkeiten und können sich etwa ducken, zur Seite springen oder in Deckung gehen. Derart verzweifelte Aktionen können jedoch nicht beliebig häufig durchgeführt werden und haben immer einen Preis, beispielsweise könnte es den Verlust einer günstigen Position bedeuten, den Gegnern einen Vorteil verschaffen oder ähnliches.
Wenn ein Charakter eine Verletzung erhält, besteht die Möglichkeit, sie zu vermeiden. Eine *Verletzung zu vermeiden* bedeutet, dass sie nicht zustande kommt, der Charakter erleidet also keine der damit verbundenen negativen Auswirkungen und kann weiterhin normal agieren. Es hebt jedoch nicht alle anderen Auswirkungen des Angriffs aus, verlorene *Anstrengung* bleibt also verloren, *niedergeworfene* Charaktere bleiben am Boden etc.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

CAPTAIN DENISE STYLES
USS VICTORY

Ich weiß nicht, wann ich die Gelegenheit bekomme, einen weiteren Eintrag zu machen. Die Flotte hat ihre Position im Chevron-System eingenommen. Es ist die größte Ansammlung von Schiffen, die ich je gesehen habe. Vulkanier, Tellariten, Andorianer und Menschen. Die Geheimdienste berichten, dass die romulanische Flotte noch größer ist. Wir erwarten ein Aufeinandertreffen in sechs Stunden. Was dann geschieht, liegt in der Hand der Götter.

Unser Schiffshistoriker Lt. Coroso sagt, dass Erkundung und Ausbreitung zwangsläufig immer zu Krieg führen. Ich bin mir diesbezüglich nicht sicher. Ich frage mich, ob es uns nicht unserer Verantwortung beraubt, wenn wir den Konflikt zwischen Völkern als unvermeidlich ansehen. Was, wenn es nicht unvermeidlich ist? Was, wenn es stattdessen etwas ist, das die Menschheit wie einen Virus mit ins All gebracht hat?

Möchte ein Charakter eine Verletzung vermeiden, muss er oder sie dafür 2 Punkte (sofortiges) Momentum aufwenden. Vergessen Sie nicht, dass der Einsatz von Momentum immer durch die Erhöhung der Bedrohung ersetzt werden kann. Alternativ kann eine Verletzung vermieden werden, indem eine Komplikation erschaffen wird, die eine kleinere Verwundung repräsentiert oder eine andere Konsequenz mit sich bringt, etwa einen Treffer für einen nebenstehenden verbündeten Charakter, Schaden an den eigenen Gerätschaften oder ähnliches.

***Verletzungen zu vermeiden* ist jedem Charakter normalerweise nur einmal pro Szene erlaubt**, unabhängig davon, wie er es zustande bringt. Es ist jedoch möglich, es ein weiteres Mal zu tun, wenn eine Aufgabe zum *Sich Erholen* (siehe oben) ausgeführt wurde. Dies erlaubt es, ein zweites Mal in der gleichen Szene eine *Verletzung zu vermeiden*.
Es ist nicht möglich, die Möglichkeit zur Vermeidung von Verletzungen anzusparen. Wenn sie bis zum Ende einer Szene nicht genutzt wurde, verfällt sie.

***Beispiel:** Major Kira befindet sich im Nahkampf mit mehreren Klingonen und schaltet einen von ihnen aus, wird aber von einem anderen mit einem D'k tahg in den Rücken gestochen. Der Klingone verfügt über ein Momentum aus seinem Angriff und würfelt den Schaden mit 4 aus (1 für das Messer und weitere 3 für seinen Wert in Sicherheit). Er erreicht ein Resultat von 1, 2, 0 und einen Effekt, was einen Schaden in Höhe von 4 bedeutet. Indem er sein Momentum für einen weiteren Punkt Schaden aufwendet, erreicht er einen Schaden von 5, womit er eine Verletzung verursacht. Kira entscheidet sich, die Verletzung zu vermeiden, indem sie eine Komplikation in Kauf nimmt. Dadurch erhält sie nur eine kleine Verwundung und kann weiterkämpfen.*

VERLETZUNGEN UND HEILUNG

Wie oben bereits ausgeführt wurde, darf ein verletzter Charakter keine Aufgaben oder Einfachen Aktionen durchführen, nicht mehr in den Kampf eingreifen oder anderweitig an der laufenden Szene teilnehmen. Dafür kann er oder sie nur noch dann angegriffen werden, wenn der oder die Angreifende dafür die Bedrohung um 1 erhöht (bzw. senkt, wenn es sich bei dem oder der Angreifenden um einen NSC handelt). Es darf natürlich weiterhin auf anderem Wege mit dem Charakter interagiert werden, beispielsweise ist es möglich, ihn oder sie gefangen zu nehmen. Wird ein verletzter Charakter erneut durch einen *tödlichen* Angriff verletzt, stirbt er oder sie sofort.

Ist die Verletzung Folge eines *nicht-tödlichen* Angriffs, geschieht darüber hinaus nichts Weiteres. Die Verletzung heilt in diesem Fall zum Beginn der folgenden Szene automatisch, während eventuell im Rahmen der Verletzungen erlittene Komplikationen erhalten bleiben. Der Charakter erlangt zu diesem Zeitpunkt das Bewusstsein zurück, auch wenn ihm oder ihr ein wenig schwindelig sein mag oder einige Momente benötigt werden mögen, um sich zu orientieren. Sollte der Charakter während der Bewusstlosigkeit gefangen genommen worden sein, bringt dies natürlich ganz eigene Probleme mit sich.

Ist die Verletzung Folge eines *tödlichen* Angriffs, können die Konsequenzen deutlich unangenehmer sein. Sollte der Charakter keine *Erste Hilfe* erhalten, stirbt er oder sie am Ende der Szene, in der eine tödliche Verwundung erlitten wurde. Die Spielleitung sollte Szenen nicht enden lassen, bevor die Charaktere eine Chance erhalten haben, Erste Hilfe zu leisten. Auch nach dem Erhalt der Ersten Hilfe ist ein Charakter noch verletzt und darf daher weder Aufgaben noch Einfache Aktionen ausführen, bis die Verwundung verheilt ist. Der Charakter schwebt nur nicht mehr in Lebensgefahr.

Es existieren zwei Möglichkeiten, die durch Verletzungen hervorgerufenen Einschränkungen abzumildern.

- Ein Charakter kann einen Punkt **Entschlossenheit** einsetzen, um die Auswirkungen einer Verletzung bis zum Ende der Szene zu ignorieren. Entgegen der Regel, dass ein Charakter für den Einsatz von Entschlossenheit über eine zur Situation passende Überzeugung verfügen muss, ist ein Einsatz von Entschlossenheit immer gestattet, um die Auswirkungen einer Verletzung zu ignorieren. Ein solcher Schritt ist jedoch mit Gefahren verbunden, da die Gegner keine *Bedrohung* mehr aufwenden müssen, um einen seine Verletzungen ignorierenden Charakter anzugreifen, dieser aber weiterhin stirbt, wenn er eine zweite Verletzung durch einen *tödlichen* Angriff erhält. Am Ende der Szene unterliegt der Charakter den normalen Auswirkungen der Verletzung und alle Medizin-Aufgaben zum Heilen der Verletzung verfügen eine um 1 erhöhte Schwierigkeit.

- Ein Charakter kann *Erste Hilfe* für einen verletzten Charakter im Nahbereich leisten, indem er eine entsprechende **Aufgabe auf Wagemut + Medizin gegen eine Schwierigkeit von 1** absolviert. Gelingt die Aufgabe, ist das Ziel stabilisiert und wird nicht am Ende der Szene sterben. Um die Verletzung endgültig zu heilen, muss die verletzte Person sich jedoch später einer richtigen Behandlung unterziehen.

Eine Verletzung gänzlich zu heilen ist schwieriger als eine einfache Stabilisierung und kann nicht während eines Kampfes geschehen. Stattdessen muss eine aufwändige Behandlung durchgeführt werden, was eine **Aufgabe auf Konzentration + Medizin gegen eine Schwierigkeit von 2** erfordert. Diverse Umstände können die Schwierigkeit beeinflussen, etwa die Qualität der zur Verfügung stehenden Instrumente, der Behandlungsort oder die Anzahl der mit der Verletzung einhergehenden Komplikationen. Es ist daher deutlich einfacher, einen Patienten in einer gut ausgestatteten Krankenstation zu behandeln, statt sich seiner mit einfachsten Mitteln in einer feuchten Höhle anzunehmen. Ist die Aufgabe erfolgreich, werden sowohl die Verletzung als auch alle damit verbundenen Komplikationen entfernt.

Zudem ist es möglich, nur die mit einer Verletzung in Zusammenhang stehenden Komplikationen zu entfernen, wenn eine **Aufgabe auf Konzentration + Medizin gegen eine Schwierigkeit von 2** erfolgreich absolviert wird. In diesem Fall wird eine Komplikation entfernt, während weiterer Komplikationen jeweils durch Einsatz von 2 Punkten (sofortigem) Momentum entfernt werden können.

NICHT-LINEARER KAMPF

Die Nutzung von Vorteilen und Komplikationen in Konflikten kann zu interessanten Actionszenen führen, insbesondere dann, wenn die Überwindung eines Gegners mehr erfordert als das simple Abfeuern eines Phasers. Ein Gegner könnte beispielsweise über eine Immunität gegen physischen Schaden verfügen, was eine direkte Konfrontation sinnlos und das Überdenken alternativer Herangehensweisen notwendig macht. Es bieten sich dabei verschiedene Wege an.

- Angriffe haben keine Auswirkungen auf den Gegner und dessen Immunität kann nicht umgangen werden. In solche Situationen ist es notwendig, andere Möglichkeiten aufzutun, den Feind zu überwinden. Die Charaktere könnten beispielsweise versuchen, die Gefahr mithilfe von Worten zu beseitigen oder wissenschaftliche bzw. technologische Methoden anzuwenden. Dies bietet sich insbesondere bei gottgleichen Entitäten an, etwa Mitgliedern des Q-Kontinuums, die weder bedroht noch verletzt – wenn auch getroffen – werden können, aber sich durchaus in Diskussionen oder Verhandlungen verstricken lassen.

- Angriffe haben keine Auswirkungen auf den Gegner, aber seine Immunität kann umgangen werden. Die beste Lösung in solch einer Situation ist es, die Angriffsmethoden zu verbessern (einen entsprechenden Vorteil zu schaffen) oder die Immunität zu entfernen (eine entsprechende Komplikation zu schaffen). Dies bietet sich vor allem beim Aufeinandertreffen mit neuen und unbekannten Spezies an, deren Technologie auf den ersten Blick unüberwindlich scheint. Die Borg stellen das beste Beispiel für solch einen Gegner dar, können sich ihre Drohnen doch verschiedensten Angriffsarten anpassen und dadurch eine Immunität gegen sie gewinnen, deren Überwindung Zeit und Aufwand erfordert.

- Angriffe haben Auswirkungen auf den Gegner, können jedoch keinen Sieg herbeiführen, da der angerichtete Schaden verschwindend gering ist oder der Feind höchstens temporär aufgehalten werden kann. Der Gegner könnte beispielsweise seinen nächsten Zug verlieren, wenn er Verletzungen erleidet. Um die Immunität zu umgehen und einen solchen Kontrahenten endgültig zu überwinden, mag es notwendig sein, einen gänzlich anderen Ansatz zu wählen oder die vorherrschenden Umstände mit Hilfe von Vorteilen und Komplikationen anzupassen. Dies bietet sich vor allem bei Aliens an, deren Körperbau sich stark von dem humanoider Spezies unterscheidet, die aber nicht gottgleicher Natur sind, etwa Horta oder im Weltall lebende Wesen.

In derartigen Situationen ist die Verwendung der Kampfregeln weiterhin gerechtfertigt, etwa zur Bestimmung der Aktionsreihenfolge und vieler der üblichen Handlungsoptionen. Angriffe verfügen jedoch über keine oder zumindest keine signifikanten Auswirkungen, sodass die Charaktere ihre Züge dafür nutzen müssen, den Gegner auf irgendeinem Wege verwundbar zu machen (Komplikationen) oder effektive Angriffsmöglichkeiten zu entwickeln (Vorteile).

MOMENTUM-EINSATZ IM KAMPF

Momentum stellt eine wichtige Ressource in Kämpfen dar. Wenn ein Charakter im Kampf Momentum generiert, bietet dies diverse Möglichkeiten, die Gegner besser zu überwinden, die eigenen Verbündeten zu unterstützen oder die eigene Kampfkraft zu stärken.

Die folgende Tabelle führt mehrere Optionen auf, Momentum im Kampf einzusetzen. Diese sind als Ergänzung der üblichen Optionen anzusehen, Momentum zu verwenden. Zudem können Spieler und Spielleitung jederzeit weitere Anwendungsmöglichkeiten entwickeln. Ist bei den Kosten „W“ angegeben, bedeutet dies, dass der Einsatz *wiederholbar* ist. „S“ hingegen steht für *sofortig*. Ist keins von beidem angegeben, ist der jeweilige Momentum-Einsatz nur einmal pro Runde gestattet.

ANGRIFFSARTEN

Waffen, Angriffe anderer Natur und Schaden verursachende Effekte (wie etwa Gefahren) verfügen über einige gemeinsame Merkmale und Werte, die spezifizieren, wie sie funktionieren. Die entscheidenden Aspekte einer Waffe sind ihre Art, ihr Schadenswert, ihre Größe und ihre eventuell vorhandenen Eigenschaften.

- **ART:** Möglich sind hier Nahkampf und Fernkampf, was festlegt, wie die Waffe zu benutzen ist.

- **SCHADENSWERT:** Hierbei handelt es sich um eine Anzahl an ⮝ sowie möglicherweise eine Anzahl an *Schadenseffekten*, die eintreten, wenn ein Effekt gewürfelt wird. **Der Schadenswert einer Waffe wird um so viele ⮝ erhöht, wie die Sicherheits-Disziplin des verwendenden Charakters beträgt.**

- **GRÖSSE:** Waffen werden entweder einhändig (1H) oder zweihändig (2H) geführt. Eine zweihändige Waffe kann auch einhändig geführt werden, jedoch erhöht sich dadurch die Schwierigkeit von Angriffen mit ihr um 1.

- **WAFFENEIGENSCHAFTEN:** Waffeneigenschaften sind zusätzliche Fähigkeiten von Waffen, die sowohl positive als auch negative Auswirkungen haben können.

SCHADENSEFFEKTE

Die folgenden Fähigkeiten bringen zusätzliche Möglichkeiten mit sich, wenn der Wurf eines ⮝ einen Effekt erzielt (siehe **Effektwürfel** auf S. 74). Wenn es zum Wurf eines oder mehrerer Effekte kommt, werden alle mit dem jeweiligen Angriff verbundenen Effekte ausgelöst.

- **DURCHDRINGEND X:** Der Angriff ignoriert X Punkte *Widerstand* des Ziels pro gewürfelten Effekt.

MOMENTUM-EINSATZ IM KAMPF

MOMENTUM-EINSATZ	KOSTEN	EFFEKT
Zusatzschaden	1 W	Ein Charakter kann den Schaden eines erfolgreichen Angriffs erhöhen, unabhängig von der Art des Angriffs. Jeder aufgewendete Punkt Momentum erhöht den Schaden um 1.
Entwaffnen	2	Eine vom Ziel gehaltene Waffe wird aus dessen Hand geschlagen und fällt zu Boden, befindet sich aber weiterhin im Nahbereich.
Zusätzliche Einfache Aktion	1 S W	Erlaubt das Ausführen einer zusätzlichen Einfachen Aktion in diesem Zug.
Die Initiative behalten	2 S	Die Initiative wird nicht – wie sonst gemäß der Aktionsreihenfolge üblich – an einen Gegner übertragen, sondern stattdessen auf einen Verbündeten. Der Einsatz ist nur einmal möglich, bis die Gegner zumindest eine Aktion durchgeführt haben.
Durchschlag	1 W	Der im Rahmen des aktuellen Angriffs angerichtete Schaden ignoriert für jeden eingesetzten Punkt Momentum 2 Punkte Widerstand.
Schaden erneut würfeln	1	Der Spieler darf für den aktuellen Angriff eine beliebige Anzahl an ⮝ erneut würfeln.
Verletzung vermeiden	2 S	Eine Verletzung wird vermieden. Statt hierfür Momentum aufzuwinden, kann stattdessen auch eine Komplikation in Kauf genommen werden. Gewisse Faktoren können die Kosten des Einsatzes erhöhen. Darf nur einmal pro Szene eingesetzt werden, solange die Erlaubnis für ein weiteres Einsetzen nicht auf anderem Wege erlangt wurde.
Weiteres Ziel	2	Ein zweites Ziel innerhalb des Nahbereichs des eigentlichen Ziels ist ebenfalls von dem Angriff betroffen und erleidet die abgerundete Hälfte des Schadens.
Weitere Aufgabe	2	Der Charakter darf eine zusätzliche Aufgabe absolvieren, deren Schwierigkeit jedoch um 1 erhöht ist.

- **FLÄCHENWIRKUNG:** Der Angriff ist nicht punktuell, sondern richtet sich gegen eine Fläche und damit potenziell gegen mehrere Ziele. Wenn der Angriff erfolgreich ist, betrifft er alle Charaktere oder Objekte innerhalb des *Nahbereichs* des eigentlichen Ziels. Zudem wird pro geworfenen Effekt ein zusätzliches Ziel innerhalb *Kurzer Reichweite* des ursprünglichen Ziels getroffen. Die Auswahl erfolgt dabei in der Reihenfolge der Entfernung vom ursprünglichen Ziel, die im Zweifelsfall von der Spielleitung festgelegt wird. Wenn es bei einem Angriff mit Flächenwirkung zum Wurf einer oder mehrerer *Komplikationen* kommt, kann die Spielleitung diese nutzen, um Verbündete des Charakters in die Schadenwirkung einzubeziehen. Ein Ziel kann nicht getroffen werden, wenn es schwieriger zu treffen wäre als das eigentliche Ziel.

- **INTENSIV:** Der Angriff ist darauf ausgelegt, möglichst großen Schaden beim Gegner anzurichten und ihn möglichst schnell außer Gefecht zu setzen. Die Kosten zum *Vermeiden von Verwundungen* sind pro gewürfelten Effekt um 1 erhöht.

- **NIEDERWERFEND:** Wenn es beim Angriff zum Wurf eines oder mehrerer Effekte kommt, wird der Gegner zu Boden geworfen. Das Ziel kann dem entgegenwirken, indem es eine Anzahl an *Bedrohung* dem *Bedrohungspool* hinzufügt, die der Anzahl der geworfenen Effekte entspricht.

- **VERHEEREND X:** Der Angriff erzielt X Punkte zusätzlichen Schadens pro gewürfelten Effekt.

WAFFENEIGENSCHAFTEN

Die folgenden zusätzlichen Eigenschaften verändern die Wirkungsweise einer Waffe, entweder auf positive oder auf negative Art und Weise.

- **AUFLADBAR:** Die Waffe verfügt über eine flexible Energieversorgung die es erlaubt, ihre Wirksamkeit anzupassen. Führt der Charakter vor dem Angriff die Einfache Aktion *Vorbereiten* aus, darf einer der folgenden Schadenseffekte hinzugefügt werden: Durchdringend 2, Flächenwirkung, Intensiv, Verheerend 1.

- **GRANATE:** Die Waffe beinhaltet Sprengstoff und kann auf Gegner geworfen werden, oder es handelt sich um eine Energiewaffe mit ähnlicher Wirkung. Es ist nicht möglich, sie über *Weite* oder *Extreme Reichweite* hinweg einzusetzen. Charaktere, die sich für eine Nutzung von Granaten entscheiden, tragen meist gleich mehrere von ihnen mit sich. Im Rahmen einer Szene können daher bis zu drei Angriffe mit ihnen ausgeführt werden.

- **LETAL:** Die Waffe ist darauf ausgelegt, eine tödliche Wirkung zu entfalten. Versucht der Charakter, einen *nicht-tödlichen* Angriff auszuführen, erhöht sich die Schwierigkeit des Angriffs um 1.

- **NICHT-TÖDLICH:** Die Waffe tötet das Ziel nicht, sondern verletzt dieses im Normalfall nur. Wird versucht, mit ihr einen *tödlichen* Angriff auszuführen, erhöht sich die Schwierigkeit des Angriffs um 1.

- **PRÄZISE:** Die Waffe ist besonders präzise, etwa weil sie über ein eingebautes Visier verfügt. Führt der Charakter vor dem Angriff die Einfache Aktion *Zielen* aus, kann nicht nur – wie sonst beim Zielen üblich – ein einziger W20 neu gewürfelt werden, sondern eine beliebige Anzahl.
- **UNAUFFÄLLIG X:** Die Waffe ist leicht zu verstecken oder wurde so gestaltet, dass sie als etwas anderes getarnt werden kann. Wurde die Waffe entsprechend verborgen, was eine *Einfache Aktion* erfordert, bedarf es einer Durchsuchung des Charakters, um sie zu finden. Dafür muss eine **Probe auf Gespür + Sicherheit oder Verstand + Sicherheit gegen Schwierigkeit X** gelingen.
- **UNGENAU:** Die Waffe ist unpräzise und schwerfällig, was die Handhabung erschwert. Bei Nutzung der Waffe hat die Einfache Aktion *Zielen* keine Auswirkungen.
- **UNHANDLICH:** Es bedarf Geduld und Präzision, um die Waffe effektiv zu nutzen. Sie kann nicht verwendet werden, solange nicht zuvor im gleichen Zug die Einfache Aktion *Vorbereiten* durchgeführt wurde.
- **VERLETZEND:** Soll an einem durch die Waffe verletzten Charakter *Erste Hilfe* geleistet oder sollen seine *Verwundungen* geheilt werden, ist die Schwierigkeit um 1 erhöht.

IMPROVISIERTE ANGRIFFE

Sternenflottenoffiziere finden sich häufig in Situationen wieder, die kreative Wege zum Ausschalten ihrer Kontrahenten erfordern, vom Betäuben eines Gegners mit einem Hypospray über den Beschuss eines Abhangs, um eine Lawine auszulösen, bis hin zum Herstellen einer Waffe aus in der Umgebung zu findenden Materialien.

Derart improvisierte Angriffe erfordern ein wenig Arbeit und bedürfen gewisser Vorbereitung. Dies kann durch einen vom Charakter *zu schaffenden Vorteil* (siehe die entsprechende Aufgabe weiter oben) dargestellt werden, der die Präparation repräsentiert. Dabei handelt es sich beispielsweise um das Füllen eines Hyposprays mit der notwendigen Menge an Betäubungsmitteln, den Zusammenbau einer improvisierten Waffe oder einfach nur die Identifizierung des idealen Ortes für das Auslösen einer Lawine.

Sobald der Vorteil generiert wurde, sollte die Spielleitung Art, Schadenswert, Größe und Eigenschaften des Angriffs bestimmen, ebenso wie die damit verbundenen Einschränkungen. Ebenso sollte er festlegen, welche Kombination von Attributen und Disziplinen bei der Anwendung zum Zuge kommen.

- **ART:** Hier muss lediglich eine Wahl zwischen Nah- und Fernkampf getroffen werden, was sich leicht aus der geplanten Anwendung durch den Charakter ableiten lässt. Ein Hypospray kann ausschließlich im Nahbereich angewendet werden, also handelt es sich bei ihm um eine Nahkampfwaffe, während eine Lawine eine Fernkampfwaffe darstellt, da sie Gegner in der Entfernung betrifft.
- **SCHADENSWERT:** In den meisten Fällen ist ein Schadenswert von 2 angemessen, wie üblich erhöht durch die Disziplin des Charakters. Handelt es sich jedoch um einen besonders großen oder starken Angriff mit dazu passenden Einschränkungen, kann dieser auch 3, 4 oder sogar mehr betragen. Nach Ermessen der Spielleitung kann dem Angriff eine einzelne Eigenschaft zugewiesen werden, beispielsweise könnte ein Hypospray *Intensiv* sein oder eine Lawine über eine *Flächenwirkung* verfügen. Wenn der Angriff nicht mithilfe der Sicherheits-Disziplin durchgeführt wird, kann die Spielleitung den Schaden auf Basis einer anderen Disziplin erhöhen, etwa Medizin bei Verwendung des Hyposprays oder Technik beim Auslösen der Lawine.
- **GRÖSSE:** Wenn der zum Angriff genutzte Gegenstand in einer Hand geführt wird, ist die Größe 1H, während sie bei zweihändig geführten Objekten 2H ist. Manchmal ist dies eindeutig zu bestimmen, etwa bei einem stets einhändig geführten Hypospray. Bei einer Lawine mag dies schwieriger erscheinen, aber hier kann einfach auf die Größe des zum Auslösen verwendeten Gegenstands zurückgegriffen werden.
- **EIGENSCHAFTEN:** Alle improvisierten Angriffe verfügen über die Eigenschaft *Unhandlich*, da sie nicht so gut für offensive Zwecke genutzt werden können wie explizit dafür geschaffene Waffen. Die Spielleitung kann weitere Eigenschaften aus der oben zu findenden Liste auswählen, etwa *Nicht-tödlich* bei einem Hypospray oder *Letal* bei einer Lawine.
- **ANDERE EINSCHRÄNKUNGEN:** Es steht der Spielleitung offen, weitere Einschränkungen zu bestimmen, insbesondere im Fall besonders potenter Angriffe. Dies kann etwa die Anzahl der möglichen Angriffe (eine Lawine kann nur einmal ausgelöst werden) oder langwierige Folgen betreffen (Ausrüstung zu überlasten, um eine improvisierte Sprengfalle zu erschaffen, führt zu ihrer Zerstörung).

IMPULSANTRIEB

WARPSPULE

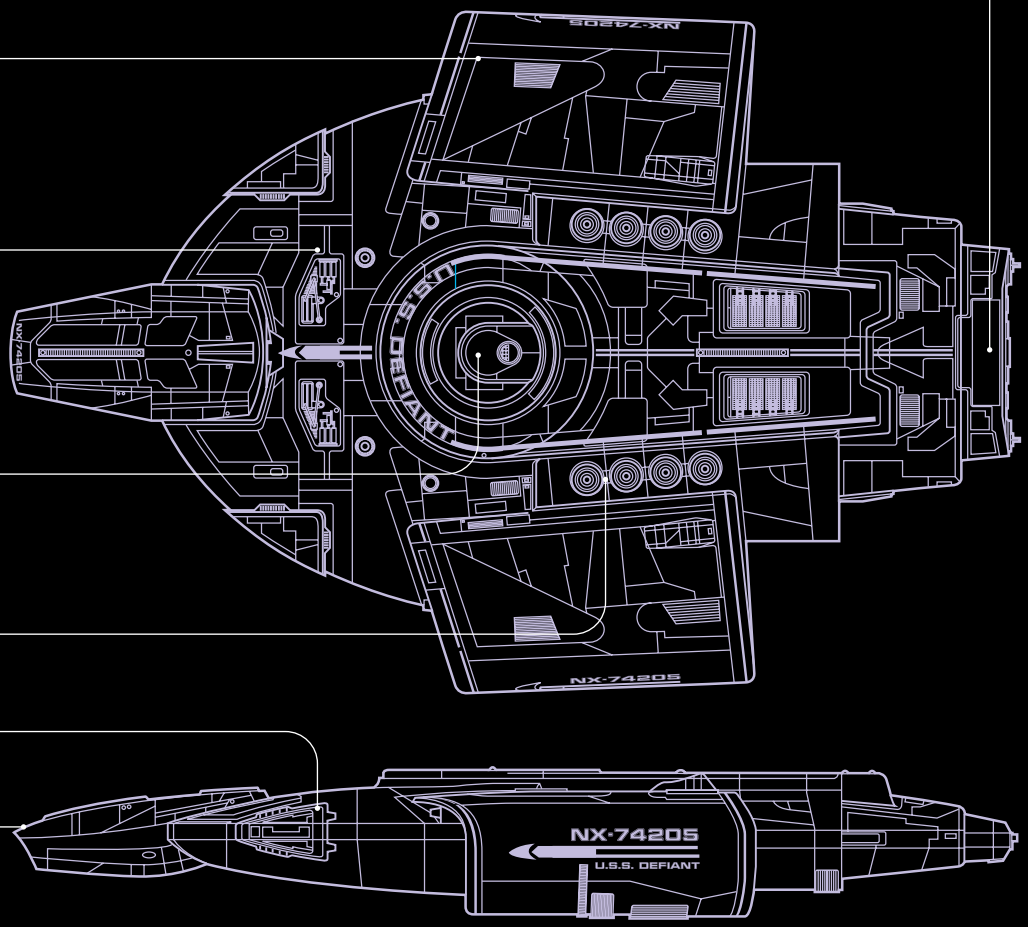
SENSORENPHALANX

KOMMANDOBRÜCKE

PLASMASCHÄCHTE

ZIELSENSOREN

HAUPT-
LUFTSCHLEUSE



PULSPHASER

DEFLEKTORSCHILD

TORPEDORAMPE

BUSSARDKOLLEKTOR

KAPITEL 8.00

TECHNOLOGIE UND AUSRÜSTUNG

161804060519191518
0809112001A

8.10	EINLEITUNG	184
8.20	FORTSCHRITTLICHERE TECHNOLOGIE	188
8.30	WAFFEN, AUSRÜSTUNG UND ANDERE GEGENSTÄNDE	192

KAPITEL 08.10

TECHNOLOGY AND EQUIPMENT

EINLEITUNG

„IHR STERNENFLOTTENTYPEN DENKT IMMER NUR AN TECHNIK UND SO ETWAS. IHR VERLIERT EURE NATÜRLICHEN ÜBERLEBENSINSTINKTE."

— MAJOR KIRA NERYS

TECHNOLOGIE: DAS RICHTIGE WERKZEUG FÜR DEN JOB

Die Technologie des 22., 23. und 24. Jahrhunderts ist höchst fortschrittlich und erlaubt es Individuen, die Grenzen des eigenen Potenzials auszuweiten. Es darf jedoch nicht vergessen werden, dass Technologie lediglich ein Werkzeug ist und bei jedem Werkzeug zählt nur, wie es gehandhabt wird. Dabei ist nicht nur entscheidend, wie geschickt es eingesetzt wird, sondern auch, welche Motivation hinter der Anwendung steckt.

Technologie in ***Star Trek Adventures*** ist mit der Philosophie verbunden, dass ein Gerät nur dann sinnvoll ist, wenn es eine Person dazu in die Lage versetzt, etwas Sinnvolles anzustellen. *Star Trek* ist voller hoch entwickelter Technologie, die jedoch nur dazu da ist, ihrem Anwender zu nutzen.

ÜBLICHE AUSRÜSTUNG

In der Föderation mangelt es an kaum etwas. Die meisten Gegenstände des täglichen Gebrauchs können repliziert oder aus replizierten Komponenten zusammengebaut werden. Kaum einer findet sich daher jemals in der Situation wieder, nicht über die notwendige Ausrüstung für die Durchführung einer Tätigkeit zu verfügen. Manche ziehen konventionell hergestellte Gegenstände replizierten vor, jedoch handelt es sich dabei lediglich um eine Präferenz, nicht um eine Notwendigkeit.

Im Spiel werden die meisten üblichen Ausrüstungsgegenstände als *Vorteil* gehandhabt, wobei der Name des Gegenstands gleichzeitig der Name des Vorteils ist. Eine genauere Beschreibung von Vorteilen findet sich auf S. 184. Kurz gesagt, erlauben solche Gegenstände es ihren Anwendern, Aufgaben durchzuführen, die andernfalls nicht oder nur mit einer um 1 erhöhten Schwierigkeit durchführbar wären. Ein Tricorder erlaubt es zum Beispiel, all die Dinge zu tun, die nur mit einem Tricorder möglich sind, und erleichtert Tätigkeiten, bei denen ein Tricorder behilflich sein kann.

Das bedeutet, dass die meiste Ausrüstung über keine eigenen Regeln verfügt. Beschreibungen für eine große Bandbreite an üblicher Ausrüstung findet sich weiter unten, um Spielern und Spielleitung eine Vorstellung davon zu verschaffen, wie sie funktioniert und was mit ihr angestellt werden kann.

AUSRÜSTUNG BESCHAFFEN

Bei den meisten Gegenständen ist es nicht schwierig, an sie zu gelangen. Selbst ein kleines Raumschiff ist recht groß und verfügt über zahlreiche Fächer und Lagerräume, die viele übliche Werkzeuge enthalten. Weitere Gegenstände und Komponenten können innerhalb weniger Sekunden repliziert werden.

Ein Charakter kann stets auf seine Standardausrüstung – also die im Rahmen der Charaktererschaffung erhaltenen Gegenstände – zurückgreifen. Vom Vorhandensein dieser Gegenstände wird ausgegangen und es muss nicht explizit geäußert werden, wenn sie am Körper getragen werden sollen. Weitere Gegenstände werden von der Spielleitung zur Verfügung gestellt, wenn sie für die Ausführung einer Aufgabe notwendig sind. Ein Beispiel dafür ist ein Raumanzug, ohne den ein Überleben in vielen Umgebungen unmöglich ist.

Möchte ein Charakter darüber hinaus gehende Gegenstände mit sich führen, müssen diese aus dem Lager geholt, repliziert oder anderweitig mit ein wenig Zeitaufwand beschafft werden.

STANDARDAUSRÜSTUNG

Einige Gegenstände sind bei der Sternenflotte derart verbreitet, dass stets von ihrer Präsenz ausgegangen werden kann. Darunter fällt die Standardausrüstung, die ein Charakter im Rahmen der Charaktererschaffung erhält.

Es obliegt der Spielleitung zu entscheiden, ob bei einer Aufgabe vom Vorhandensein eines Gegenstandes ausgegangen wird (und der Gegenstand damit bereits in die Schwierigkeit eingerechnet ist) oder ob er die Schwierigkeit reduzieren kann. Wird vom Vorhandensein ausgegangen, führt das Fehlen des entsprechenden Gegenstands zu einer Erhöhung der Schwierigkeit oder macht eine Durchführung sogar unmöglich, wie es bei einer *Komplikation* der Fall wäre.

- Besteht kein Zeitdruck oder kann die Situation nicht schlimmer werden, wenn ein wenig mehr Zeit aufgewendet wird, geschieht dies ohne weitere Kosten. Der Charakter bringt zum Ausdruck, welche Gegenstände er beschaffen möchte, und beschafft sie einfach.

- Besteht Zeitdruck oder verschlechtert zusätzlicher Zeitaufwand eine Situation, ist die Beschaffung von Ausrüstung mit Kosten verbunden. Der Charakter bringt zum Ausdruck, welche Gegenstände er beschaffen möchte, und muss Momentum aufwenden, um sie zu erhalten.

Dieses Momentum sind die **Verzichtskosten** des Gegenstands. Das Zusammensammeln von Ausrüstung erfordert Zeit, die anderweitig genutzt werden könnte und birgt die Gefahr, eine Situation zu verschlechtern. Wenn ein Gegenstand über Verzichtskosten verfügt, wird er mit dem Zusatz **Verzichtskosten X** versehen, wobei das X für die Anzahl des Momentum steht, das aufgewendet werden müsste, um den Gegenstand zu erhalten. Bei dem Bezahlen von Verzichtskosten handelt es sich um den Einsatz *sofortigen* Momentums (siehe S. 87). Das eingesetzte Momentum muss nicht Resultat einer erfolgreichen Aufgabe sein, sondern kann auch aus dem Momentumvorrat der Gruppe bezogen oder durch eine Erhöhung der Bedrohung erworben werden.

Einige Gegenstände – im Normalfall Waffen, zerstörerische Ausrüstung oder etwas anderes, das der Vorbereitung auf einen Kampf dient bzw. Aggression signalisiert – kann zusätzliche oder andere Kosten mit sich bringen. Diese werden als **Eskalationskosten** bezeichnet und werden durch eine Erhöhung der Bedrohung beglichen, da sie eine potenzielle Eskalation einer unsicheren oder gefährlichen Situation repräsentieren. Gegenstände mit Eskalationskosten werden mit dem Zusatz **Eskalation X** versehen, wobei das X für die Höhe der bei der Gegenstandsbeschaffung hinzugefügten Bedrohung steht. Gegenstände können sowohl Verzichts- als auch Eskalationskosten aufweisen.

MEHRERE GEGENSTÄNDE BESCHAFFEN

Wenn ein Charakter einen Gegenstand beschafft, erhalt er ein einzelnes Exemplar. Sollen mehrere Exemplare beschafft werden, müssen die entsprechenden Verzichtskosten mehrfach aufgewandt werden.

TRAGKRAFT

Charaktere können nur eine bestimmte Menge an Gegenständen tragen. Zusätzlich zur Standardausrüstung und aller am Körper getragenen Ausrüstung ist es möglich, zwei normale Gegenstände oder einen großen Gegenstand wie eine zweihändige Waffe mit sich zu führen. Außerdem darf ein Charakter einen einzigen Anzug tragen, etwa eine Rüstung oder einen Raumanzug. Ein Charakter kann versuchen, mehr zu tragen, jedoch bringt jeder darüber hinaus gehende Gegenstand eine Komplikation mit sich („Überbelastet“ oder etwas Ähnliches), die physische Aktivitäten erschwert oder die Durchführung bestimmter Tätigkeiten unmöglich macht. So ist es beispielsweise unmöglich, eine Waffe zu führen oder eine Konsole zu bedienen, wenn dafür keine Hände frei sind.

Eventuelle Eskalationskosten steigen dadurch hingegen nicht an, stattdessen bleiben sie immer gleich, egal wie viele Exemplare eines Gegenstands beschafft werden. Wenn hingegen mehrere unterschiedliche Gegenstände beschafft werden sollen, werden die Eskalationskosten jeder Gegenstandsart addiert.

BESATZUNG

Während es sich bei ihr technisch gesehen nicht um Ausrüstung handelt, kann die Besatzung eines Schiffes auf ähnliche Art und Weise verwendet werden. Ein Team von Ingenieuren oder Wissenschaftlern kann einem Charakter helfen, Aufgaben zu erleichtern oder ihre Durchführung überhaupt erst ermöglichen. Wie bei anderer Ausrüstung auch, ist es relativ einfach, Assistenten zu beschaffen, solange die dafür notwendige Zeit aufgewendet wird.

Ein einzelnes Team – bestehend aus einem halben Dutzend Personen eines bestimmten Bereichs – kann auf gleiche Art und Weise beschafft werden wie ein Gegenstand. Es fungiert als ein Vorteil, wie es auch bei einem Stück Ausrüstung der Fall wäre, wobei der Name des Vorteils dem Spezialgebiet des Personals entspricht (etwa *Wissenschaftliches Personal* oder *Medizinisches Personal*) und die Verzichtskosten 1 betragen. Sicherheitsteams, die aufgrund ihrer Bewaffnung von größerem Nutzen in einem Kampf sind, weisen zusätzlich Eskalationskosten von 1 auf.

Derart verwendete Besatzung ist von Nebencharakteren zu unterscheiden. Ein Vorteil in Form eines Teams repräsentiert eine Gruppe von Assistenten auf simple Art und Weise, während Nebencharaktere ausgearbeitete Individuen darstellen, die eigene Werte haben und mit weitergehenden Regeln verbunden sind.

UNÜBLICHE AUSRÜSTUNG

Manche Gegenstände können weder einfach noch schnell beschafft werden. Die Charaktere können beispielsweise spezielle Komponenten oder seltene Materialien benötigen, die nicht repliziert werden können. Alternativ könnte es aufwendig sein, an das notwendige Design zu gelangen. Manchmal existieren die zur Bewältigung einer Aufgabe notwendigen Werkzeuge nur in der Theorie und müssen erst einmal entwickelt werden. Ebenso kann es sein, dass die Charaktere ihre Ausrüstung verloren haben und erst einen rudimentären Ersatz erschaffen müssen.

In solchen Fällen stellt die Beschaffung von Ausrüstung eine *Aufgabe* dar, manchmal sogar eine *Erweiterte Aufgabe* oder eine *Herausforderung*. Dies gilt insbesondere dann, wenn ein Ziel nicht ohne Einbeziehung spezieller Technologie erreicht werden kann. Diese kann – wie auch andere Ausrüstung in ***Star Trek Adventures*** – durch einen Vorteil repräsentiert werden, der erst erlangt werden muss, bevor ein Fortschritt erzielt werden kann.

Es obliegt der Spielleitung zu entscheiden, was die Charaktere unternehmen müssen, um unübliche Ausrüstung zu beschaffen oder zu kreieren. Dies kann viele Formen annehmen – etwa Verhandlungen mit dem Schöpfer der Technologie, eine Modifizierung bestehender Ausrüstung oder die Erfindung gänzlich neuer Gegenstände – und kann sogar als Ziel der gesamten Mission dienen.

INNOVATIONEN

Während die auf einem Raumschiff befindliche und von der Besatzung genutzte Ausrüstung auf viele verschiedene Arten genutzt werden kann, vermag ein Ingenieur oder eine Ingenieurin stets noch mehr Anwendungsmöglichkeiten für ein Gerät zu finden. Technologie auf unübliche Weise zu nutzen oder ihre Beschränkungen zu überwinden, gehört zu den Aufgaben der Ingenieure an Bord, ebenso wie das Finden von genialen Lösungen für außergewöhnliche Probleme eine ihrer wichtigsten Fähigkeiten darstellt. Derart kreative Lösungen können der Besatzung Optionen öffnen, die ihr andernfalls verschlossen blieben, was insbesondere in schwierigen Situationen von Vorteil sein kann.

Innovation beschäftigt sich dementsprechend mit der Schaffung von Optionen für andere Aufgaben oder Herausforderungen. Sie erlaubt es Charakteren, Beschränkungen bestehender Technologien zu überwinden, um neue oder bessere Anwendungsmöglichkeiten zu schaffen. Beispiele dafür sind die Nutzung des Deflektorschildes eines Raumschiffs, um einen Strahl von Hochenergiepartikeln zu erzeugen, oder die Erhöhung von Reichweite oder Effektivität des Transportersystems.

Da keine dieser Tätigkeiten dem Standard entspricht, können sie durchaus mit Kosten verbunden sein, die über den Zeitaufwand und die Durchführung von Aufgaben oder Herausforderungen hinausgehen. Die ungewöhnlichen Anwendungsmöglichkeiten könnten einen besonders hohen Energieaufwand erfordern, das modifizierte System einer großen Belastung aussetzen oder es notwendig machen, andere Systeme zu deaktivieren, um den gewünschten Effekt hervorzurufen.

Innovation kann etwa dann erforderlich sein, wenn es zu wissenschaftlichen Entdeckungen kommt, wie sie in *Kapitel 6: Die letzte Grenze* vorgestellt werden. Technisch begabte Charaktere können sich unmittelbar nach der Entdeckung an Innovationen versuchen und dabei auf die Richtlinien der *Wissenschaftlichen Methode* (siehe S. 158) stützen.

Diese Art der Innovation bedarf einiger Überlegungen und folgender Schritte:

- **DESIGN:** Es muss bestimmt werden, welche Rolle die Innovation spielen wird, was sie anrichten soll und wie sie funktioniert.
- **ENTWICKLUNG:** Die Spielleitung legt einige Voraussetzungen für die Innovation fest und der Spieler wirft eine Probe, um den Ausgang des Vorhabens zu bestimmen.
- **PROTOTYP:** Die Innovation ist durchgeführt, ist jedoch mit Kosten oder Konsequenzen verbunden.

DESIGN

Der erste Schritt einer jeden Innovation besteht für die Charaktere darin, zu bestimmen, was sie erreichen wollen. Sie sollten darüber nachdenken, welchen Effekt sie hervorrufen möchten und welchen Einfluss die Innovation auf eine bestimmte Situation haben sollte, also ob sie eine Option oder Gelegenheit schaffen bzw. entfernen oder ob sie eine Gefahr bannen soll.

Was auch immer den Charakteren in dieser Phase einfällt ist die Basis für alles Folgende.

Sobald die Charaktere den Zweck der Innovation definiert haben, müssen sie bestimmen, auf welchem Weg dieser erreicht werden soll. Dabei ist es nicht notwendig, präzise oder wissenschaftlich genaue Angaben zu machen, vielmehr sollten sie in Form von vage verständlichem „Technobabel" vorgetragen werden. Wichtig ist nur, dass sowohl die Erklärung als auch die Innovation selbst im Rahmen der Handlung einen gewissen Sinn ergeben. Bezüglich akkurater Wissenschaft müssen sich die Spieler keine Sorgen machen, schließlich sollten sich ihre Charaktere gut genug damit auskennen.

Zu diesem Zeitpunkt sollten die Charaktere festlegen, welches System oder welche existierende Technologie sie als Grundlage für die Innovation heranziehen wollen. Je stärker der Zweck (was die Innovation bewirken soll) oder der Maßstab (wie groß der Effekt sein soll) von der normalen Gebrauchsweise der Technologie abweicht, desto schwieriger ist der Innovationsprozess. Einige Innovationen können als unmöglich klassifiziert werden, wenn die Ursprungstechnologie und das zu Erreichende in Funktionsweise oder Maßstab zu stark voneinander abweichen.

ENTWICKLUNG

Die Spielleitung definiert anschließend die mit der Innovation verbundenen Kosten. Diese umfassen üblicherweise narrative Erfordernisse, einen gewissen Zeitaufwand, die Unterstützung durch Besatzungsmitglieder, begrenzte Ressourcen, physische und geographische Anforderungen (etwa wenn man sich an einem bestimmten Ort befinden muss) oder irgendetwas anderes, das die Spielleitung als angemessen ansieht. Art und Maßstab der Kosten sollten zumindest teilweise die Schwierigkeit der Innovation und die Abweichung von der Ursprungstechnologie reflektieren. Besonders komplexe Innovationen können auch mehrere verschiedene Kosten erforderlich machen. Es sollte aber immer eine Chance bestehen, die Kosten zu begleichen. Das Problem sollte also herausfordernd, aber nicht unmöglich zu lösen sein.

- **ZEIT:** Die Innovation mag gar nicht so schwer zu erreichen sein, aber einen gewissen Zeitaufwand erfordern, was in dringlichen Situationen zu Problemen führen kann. Verzögerungen können daher Schwierigkeiten hervorrufen und der Prozess erfordert die gesamte Aufmerksamkeit der beteiligten Charaktere, die dadurch keinen anderen Aktivitäten nachgehen können.

- **MATERIALIEN:** Die Innovation setzt das Vorhandensein seltener, eingeschränkt verfügbarer oder anderweitig schwer zu erhaltender materieller Ressourcen voraus. Sie zu erlangen könnte einer Aufgabe oder einer Herausforderung bedürfen.

- **BESATZUNG:** Der Innovationsprozess bedarf mehr als einer Person, um durchgeführt zu werden. Dadurch kann es notwendig sein, für einen gewissen Zeitraum auf ein Team von Ingenieuren oder Wissenschaftlern zurückzugreifen (siehe Kasten) oder Nebencharaktere einzubinden. Es kann sogar erforderlich sein, einen anderen Spielercharakter oder einen wichtigen NSC einzubeziehen, was diese dazu zwingt, selbst Zeit und Mühe aufzuwenden, um an der Innovation mitzuwirken. In einigen Situationen wird Spezialwissen benötigt, was die Hilfe oder sogar die Anwesenheit von Fachleuten notwendig macht. Diese sind möglicherweise nur schwierig aufzutreiben oder fordern eine Kompensation für ihre Hilfe, was zu einem *Sozialen Konflikt* führen kann.

- **ORT:** Die Innovation kann nur an einem bestimmten Ort durchgeführt werden, etwa aufgrund einer ortsgebundenen Anlage, weil bestimmte Subraumkonditionen vorherrschen müssen oder weil andere ortsspezifische Gegebenheiten notwendig sind. Es mag schwierig sein, Zugang zu dem Ort zu erhalten, aber er kann auch auf andere Art und Weise problematisch sein. Beispielsweise kann der Arbeitsprozess im Falle eines Angriffs nicht an einen anderen Ort verlegt werden oder die vorherrschenden Umstände bedingen einen engen Zeitplan, da wechselnde Umwelteinflüsse ein Weiterarbeiten irgendwann unmöglich machen.

In dieser Phase sollten die Charaktere versuchen, einen finalen Bauplan der Innovation zu entwerfen. Dafür müssen sie unweigerlich eine *Aufgabe* durchführen, vielleicht auch eine *Erweiterte Aufgabe*, wenn die Arbeit gefährlich oder zeitsensibel ist. Es sollte dabei auf die Technik-Disziplin und die Regeln für den *Kostspieligen Erfolg* zurückgegriffen werden, da ein Versagen hierbei zwar sehr unwahrscheinlich ist, aber durchaus ein Ergebnis zustande kommen kann, das nicht mit dem Erhofften übereinstimmt. Die Spielleitung sollte die Schwierigkeit wie üblich festlegen und dabei die bereits aufgebrachten Kosten einrechnen. Ebenso sollte sie die Anzahl der *Komplikationen* festlegen, die im Falle einer gescheiterten Aufgabe eintreten, aber noch nicht festlegen, wie sie aussehen. Dies geschieht erst im nächsten Schritt.

PROTOTYP

Ein Prototyp der Innovation wurde erschaffen und zusammengebaut und ist bereit, den angedachten Zweck zu erfüllen. Der Prototyp fungiert als zwei Vorteile, die ab sofort im Rahmen der geplanten Tätigkeit eingesetzt werden können. Allerdings ist nichts auf derartigem Wege Erschaffene perfekt. Der Charakter verwendet Technologie auf eine Art und Weise, die nicht ihrem eigentlichen Funktionszweck entspricht. Hinzu kommen im Normalfall ein gewisser Zeitdruck sowie ein Mangel an ausreichenden Ressourcen. Der damit verbundene Prozess unterscheidet sich grundsätzlich von dem, ein System von Grund auf und in einem Labor zu entwickeln. Eine gänzlich reibungslose Anwendung ist daher nicht zu erwarten und es treten unweigerlich Schwierigkeiten auf, die eine Anwendung weniger komfortabel machen als die Anwendung etablierter Technologie. Die Spielleitung teilt den Spielern daher an diesem Punkt mit, wie sich die zuvor angesammelten Komplikationen auswirken.

Es obliegt der Spielleitung zu bestimmen, wie die mit der Innovation verbundenen Nachteile aussehen. Sie sollte sich bei ihrer Anzahl und ihrer Heftigkeit jedoch nach der Komplexität des Entwickelten und der Anzahl der zuvor im Rahmen der Aufgabe oder der Herausforderung generierten Komplikationen richten. Denkbar wäre beispielsweise:

- **SEHR GROSS UND UNHANDLICH:** Die finale Form der Innovation ist außergewöhnlich groß. Sie in Position zu bringen gestaltet sich daher schwierig und sollte eine Aufgabe erfordern. Je mehr Komplikationen vorhanden sind, desto schwieriger ist die Aufgabe.

- **SEHR HOHER ENERGIEVERBRAUCH:** Die Innovation erfordert für ihre Anwendung große Mengen an Energie und muss möglicherweise an einen leistungsfähigen Generator angeschlossen werden, etwa den Warpkern eines Raumschiffs. Dies kann die Verwendung anderer Geräte unterbinden, die an die gleiche Energiequelle angeschlossen sind, beispielsweise kann der Warpantrieb nicht genutzt werden, wenn die Energie des Warpkerns für eine innovative, aber energiefressende Erfindung verwendet wird. Die Anwendung der Innovation sollte den Aufwand zumindest eines Punktes *Energie* einer entsprechenden Energiequelle notwendig machen. Je mehr Komplikationen vorhanden sind, desto mehr Energie wird benötigt.

- **AUSGEPRÄGTE ENERGIESIGNATUR:** Die Innovation produziert eine offensichtliche und leicht zu entdeckende Signatur, die potenziell unerwünschte Aufmerksamkeit erregen kann und eine Tarnung unmöglich macht. Je mehr Komplikationen vorhanden sind, desto einfacher ist es, die Signatur zu ermitteln und zu verfolgen.

- **AUSBRENNEN:** Die Innovation belastet die für Anwendung genutzten Systeme in großem Maße. Die Anzahl ihrer Anwendungen ist daher begrenzt und jede Nutzung führt dem eingebundenen System Schaden zu. Dadurch kann es notwendig sein, die genutzte Technologie nach jeder Anwendung der Innovation zu reparieren. Je mehr Komplikationen vorhanden sind, desto schneller brennt das System aus, was eine geringere Anzahl an Nutzungen ermöglicht.

- **GEGENSEITIG AUSSCHLIESSEND:** Die Innovation ist mit einer solch großen Anpassung der Ursprungstechnologie verbunden, dass es Zeit und Aufwand erfordert, das System wieder in den Normalzustand zu versetzen. Dies muss nicht unbedingt eine Aufgabe erfordern (oder nur eine Aufgabe der Schwierigkeit 0), aber es kostet Zeit und hindert Charaktere daran, die Gerätschaften gleichzeitig für etwas anderes zu nutzen. Je mehr Komplikationen vorhanden sind, desto schwieriger oder zeitaufwendiger ist es, die Funktionsfähigkeit des Systems wiederherzustellen.

KAPITEL 08.20

TECHNOLOGIE UND AUSRÜSTUNGEN

FORTSCHRITTLICHERE TECHNOLOGIE

Es können im Spiel Situationen auftreten, in denen die normalen Regeln für Ausrüstung und Technologie nicht gänzlich passend sind. Dies ist etwa dann der Fall, wenn eine bestimmte Technologie besonders komplex oder ungewöhnlich ist, da sie auf die eine oder andere Weise stark von der Norm abweicht oder weil sie äußerst spezialisiert bzw. für außergewöhnliche Tätigkeiten gedacht ist.

Der folgende Abschnitt soll der Spielleitung eine Hilfestellung bieten, aber auch den Spielern die vorhandenen Möglichkeiten der Technologien aufzeigen, ebenso wie die Umstände, in denen sie relevant werden könnten.

TECHNOLOGIEGENERATIONEN

Die meisten der bekannten Kulturen des Alpha- und des Beta-Quadranten reisen seit Jahrhunderten zwischen den Sternen und verfügen über eine lange Geschichte voller Konflikt und Kooperation. Viele der von ihnen genutzten modernen Technologien – etwa der Warpantrieb, der Transporter oder Energiewaffen – werden bereits seit Generationen genutzt, haben jedoch eine stete Verbesserung erfahren, da sie über den Verlauf der zahllosen Jahrzehnte immer weiter entwickelt wurden.

Im Rahmen normaler Missionen haben die Charaktere Zugriff auf die Technologie ihrer jeweiligen Spielepoche. Ihre Phaser, Tricorder, Kommunikatoren und Schiffe entstammen der Technologie ihrer Zeit. In manchen Situationen – einschließlich der stets problematischen Zeitreisen – können die Charaktere jedoch in Kontakt mit Technologie kommen, die der eigenen um Jahrzehnte oder sogar Jahrhunderte voraus ist. Umgekehrt ist es natürlich auch möglich, mit deutlich primitiverer Technologie konfrontiert zu werden.

FORTSCHRITTLICHERE TECHNOLOGIE

Gerätschaften aus der Zukunft sind normalerweise fortschrittlicher und leistungsfähiger als ihre Vorgänger. Ebenso können außerirdische Kulturen über Technologie verfügen, die selbst für die modernsten Scanner der Föderation übernatürlich erscheint. Dabei sind verschiedene Möglichkeiten denkbar:

- **BEISPIELLOSE TECHNOLOGIE:** Das Gerät oder die Technologie verfügt über kein Äquivalent und führt einen Effekt herbei, den gewohnte Technologie nicht hervorrufen kann. Ein bekanntes Beispiel ist der Mobile Holografische Emitter, der vom Doktor der Voyager verwendet wird, aber ursprünglich aus dem 29. Jahrhundert stammt. Eine solche Technologie kann mittels eines Vorteils dargestellt werden, wie es bei den meisten Geräten der Fall ist. Der Unterschied zum normalen Vorgehen besteht darin, dass der Vorteil etwas herbeiführen kann, das über die normalerweise vom Charakter genutzte Technologie hinausgeht. Es ist sehr schwierig oder sogar unmöglich, eine solche Technologie zu reproduzieren oder auch nur zu reparieren, wenn sie beschädigt wird.

- **TECHNOLOGIE SPÄTERER GENERATIONEN:** Das Gerät oder die Technologie entspricht bekannten Mustern, ist den sonst üblichen Varianten jedoch Jahrzehnte oder sogar Jahrhunderte voraus. Dies kann leicht dargestellt werden, indem das Gerät mit einer Anzahl an Vorteilen versehen wird. Es führt dadurch zwar die gleichen Effekte aus wie die jeweilige kontemporäre Variante, ist dabei aber schneller, effektiver oder auf andere Art und Weise besser. Ebenso kann es über Eigenschaften verfügen, die dem Anwender höchstens in der Theorie bekannt sind. Ein gutes Beispiel für diese Art von Technologie sind die Tricorder des 29. Jahrhunderts, die nicht nur effektiver sind als ihre Vorgänger, sondern auch Dinge entdecken und überprüfen können, die einen Tricorder des 24. Jahrhunderts nicht einmal anschlagen lassen. Auch hierbei ist es sehr schwierig oder sogar unmöglich, das Gerät nachzubauen oder zu reparieren.

- **UNGEWOHNTES DESIGN:** Die Anwender sind die fortschrittlichere Technologie nicht gewohnt, etwa weil sie Komponenten oder Designelemente aufweist, mit denen sie kaum oder überhaupt nicht vertraut sind. Dies kann mit einer Komplikation verbunden sein oder eine Nutzung unmöglich machen bzw. mit einer erhöhten Schwierigkeit versehen werden, jedoch mag ein solcher Schritt den Vorteilen der Technologie entgegenstehen und ein fortschrittlicheres Gerät weniger speziell erscheinen lassen. Stattdessen könnte es sich anbieten, die Komplikationsspanne für alle mit dem Gegenstand verbundenen Aufgaben zu erhöhen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, dass etwas schiefgeht.

WENIGER FORTSCHRITTLICHE TECHNOLOGIE

Technologie aus der Vergangenheit oder aus Kulturen, die noch nicht so fortgeschritten sind wie die großen Mächte des Alpha- und Beta-Quadranten, wird in der Sternenflotte normalerweise nicht genutzt, da sie weniger effektiv und funktional ist als die Geräte, auf die das Sternenflottenpersonal normalerweise Zugriff hat. Die Charaktere können sich jedoch durchaus in Situationen wiederfinden, in denen ihre übliche Ausrüstung nicht zur Verfügung steht, sodass sie gezwungen sind, weniger ausgefeilte Technologie zu verwenden.

- **TECHNOLOGIE FRÜHERER GENERATIONEN:** Das Gerät ist ein oder zwei Jahrhunderte alt oder entspricht auf anderem Wege der Technologie der frühen Föderation, ist aber zumindest die Technologie einer warpfähigen Kultur. Sie mag im Vergleich zu ihren Nachfolgemodellen weniger fortgeschritten oder akkurat sein oder über weniger Funktionen verfügen, was die Spielleitung darstellen kann, indem sie die vom Gerät geschaffenen Vorteile einschränkt. Ebenso ist es möglich, die Komplikationsspanne von Aufgaben zu erhöhen, die eine Benutzung des Gegenstands einschließen. Hierbei bietet es sich an, die Komplikationsspanne für jeden Punkt Schwierigkeit über Schwierigkeit 1 um 1 zu erhöhen (eine Aufgabe mit Schwierigkeit 4 würde die Komplikationsspanne also um 3 erhöhen), da anspruchsvollere Nutzungen häufig besonders herausfordernd für alte Geräte sind.

- **PRÄ-WARP-TECHNOLOGIE:** Technologie von Kulturen, die den Warpantrieb noch nicht entwickelt haben, deckt eine große Bandbreite an Möglichkeiten ab. In diesem Kontext repräsentiert die Kategorie jedoch lediglich Technologie, die jener entspricht, die zwischen dem 18. und dem 21. Jahrhundert auf der Erde verwendet wurde. Tricorder, post-Warp Computer, Subraumkommunikation und ähnlich fortschrittliche Errungenschaften verfügen über kein Äquivalent in solchen Gesellschaften. Etwas zu entwickeln, das über die kontemporäre Technologie vor Ort hinausgeht, erfordert üblicherweise eine Erfindung und einen Rückgriff auf die Regeln für Innovationen (S. 186).

- **PRIMITIVE TECHNOLOGIE:** Die Technologie vorindustrieller Gesellschaften ist noch eingeschränkter als jene von prä-Warp-Zivilisationen. In einem solchen Umfeld müssen die Charaktere selbst für die Herstellung solcher Werkzeuge große Anstrengungen unternehmen, die mit denen späterer Jahrhunderte auch nur vergleichbar sind. Dies mag Aufgaben, Erweiterte Aufgaben oder sogar Herausforderungen notwendig machen oder einen Rückgriff auf die Regeln für Innovationen erfordern.

STERNENFLOTTENTECHNOLOGIE IN DEN VERSCHIEDENEN EPOCHEN

Die in der Sternenflotte im Laufe der Jahrhunderte verwendeten Technologien zeigen große Unterschiede in ihrem Entwicklungsgrad. Die jeweils aktuellen Technologien einer Zeit wurden oft von Sternenflottenbesatzungsmitgliedern im Feldeinsatz getestet.

DIE ENTERPRISE-EPOCHE

In den Jahren 2150 bis 2160 griff die Sternenflotte auf die Spitzentechnologie ihrer Zeit zurück. Die Schiffe der NX-Klasse waren die ersten Raumschiffe der Menschheit mit einem voll funktionstüchtigen Warp-5-Antrieb. Die Einführung von Phasenkanonen und Photonischen Torpedos (Vorläufer der Phaser beziehungsweise Photonentorpedos späterer Jahrhunderte) gewährten Sternenflottenschiffen wie der *Enterprise* oder der *Columbia* einen entscheidenden Vorteil. Indessen waren aber Deflektorschilde noch nicht entwickelt worden. Um den Schiffsrumpf vor Beschuss zu schützen, wurden dessen Panzerungen polarisiert. Ebenso gab es anstelle des später entwickelten Traktorstrahls sogenannte mechanische Kabelgreifer. Die *Enterprise* war das erste Raumschiff, das dazu in der Lage war, nicht nur Ladung zu beamen, sondern auch Menschen. Die Standardwaffen der Besatzung waren in dieser Zeit Phasenpistolen und Partikelgewehre, die Vorgänger der Phaser. Frühe Versionen von Scannern – die den Tricordern ähnelten, durch die sie später abgelöst wurden – halfen den Sternenflottenoffizieren dieser Epoche, Phänomene zu untersuchen und Probleme zu analysieren. Auch der Universalübersetzer wurde zu dieser Zeit erfunden, wobei es sich zunächst um einen Prototyp handelte. Erst die Lingua-Code-Übersetzungsmatrix, die von der berühmten Exo-Linguistin Hoshi Sato entwickelt wurde, ließ den Universalübersetzer sehr viel zuverlässiger arbeiten. Im Hinblick auf das Ernähren der Besatzung während einer langen Reise trat der Proteinumwandler in Erscheinung, mit dem das Raumschiff ein weites Angebot verschiedener Speisen synthetisieren konnte.

DIE EPOCHE DER ORIGINALSERIE

Ein Jahrhundert nach der Gründung der Vereinigten Föderation der Planeten waren viele der zur Gründungszeit noch neuen Technologien mittlerweile alltäglich. So erreichten Sternenflottenraumschiffe Warp 8 und waren standardmäßig mit Phasern, Photonentorpedos, Deflektorschilden und

Traktorstrahlen ausgestattet. Transporter, die Menschen beamen konnten, waren überall gebräuchlich, und der Personentransport zu und von Planetenoberflächen wurde häufiger durch Beamen als mit Shuttles bewerkstelligt.

Phaser und Tricorder gehörten zur Standardausrüstung der Besatzung und der Universalübersetzer war so sehr verkleinert worden, dass er in Kommunikatoren eingebaut werden konnte. Nahrungsverteiler waren so fortschrittlich geworden, dass sie augenblicklich fast jedes erdenkliche Essen bereitstellen konnten.

DIE EPOCHE DES NÄCHSTEN JAHRHUNDERTS

Als das 24. Jahrhundert anbrach, waren die meisten der vor 100 Jahren allgegenwärtigen Technologien weiterentwickelt worden. Der bemerkenswerteste Unterschied war die Einführung der Interaktiven Holographie und der weit verbreitete Einsatz von Replikatoren. Die Holographie, besonders in Holodecks und Holosuiten, erlaubte realistische Simulationen von Umgebungen und selbst Menschen zum Zwecke von Training, Lehre oder Erholung. Als die Technologie voranschritt, konnten ganze holographische Entitäten erschaffen werden, etwa das Medizinisch-Holographische Notfallprogramm (MHN). Holoemitter konnten Materie auf molekularer Ebene simulieren und somit fast perfekte Ebenbilder von Menschen und Orten erscheinen lassen.

Replikatoren (eine Nebenentwicklung der Transportertechnologie) stellten einen revolutionären Fortschritt dar. Unbelebte Objekte konnten mittels Replikatoren fast augenblicklich auf das Molekül genau synthetisiert werden. Auf diese Weise konnte nicht nur Nahrung hergestellt werden, sondern auch eine Vielzahl an Gebrauchsgegenständen. Die so produzierten Objekte konnten ihrerseits recycelt werden, indem man sie erneut im Replikator platzierte, wo sie wieder entmaterialisiert wurden. Zur Lebenserhaltung trugen Replikatoren bei, indem sie überschüssiges CO_2 entmaterialisierten und reinen Sauerstoff dafür zurückgaben, um stets Atemluft bereitzustellen. Auch der Wasservorrat an Bord von Schiffen und Sternenbasen wurde ständig aufgefüllt, indem Abfall entmaterialisiert wurde. Die am weitesten entwickelten Replikatoren, die auf demselben Quantenlevel wie Personentransporter operierten, konnten selbst Gewebe für Organtransplantationen, Blut für Bluttransfusionen, und andere medizinisch nützliche Dinge replizieren. Für den Einsatz dieser Replikatoren wurden sowohl mehr Energie als auch mehr Rechenkraft benötigt.

KAPITEL 08.30

TECHNOLOGIE UND AUSRÜSTUNG

WAFFEN, GERÄTE UND ANDERE GEGENSTÄNDE

In diesem Kapitel werden eine Reihe gebräuchlicher Gegenstände und Technologien beschrieben, die von Sternenflottenpersonal oder anderen Kulturen der Alpha- und Betaquadranten benutzt werden. Es wird erklärt, worum es sich bei den Gegenständen handelt, und in welcher Weise diese ihren Benutzern zu helfen vermögen sowie wozu sie sonst noch alles verwendet werden können. Dieses Wissen ist wichtig, um die Auswirkungen eines Gegenstandes in einer bestimmten Spielsituation zu verstehen.

KAMPFAUSRÜSTUNG

Zur Kampfausrüstung gehören Waffen, Schutzkleidung und weitere Gegenstände, die in Kämpfen verwendet werden. All diese Gegenstände haben über die reine Nutzung als Vorteil hinausgehende Regeln.

WAFFEN

Natürlich ist Frieden das erklärte Ziel der Sternenflotte, dennoch besteht eine Notwendigkeit zur Selbstverteidigung gegen Aggressoren. Daher sind in der Sternenflotte verschiedene Waffentypen im Einsatz.

Waffen, Angriffe sowie durch Umwelteinflüsse verursachter Schaden verfügen über einige gemeinsame Eigenschaften, die bestimmen, wie sie im Spiel funktionieren. Die entscheidenden Charakteristika einer Waffe sind ihr Typ, ihr Schadenswert, ihre Größe und alle anderen Waffeneigenschaften, die ihre Benutzung beeinflussen.

- **ART:** Möglich sind hier Nahkampf und Fernkampf, was festlegt, wie die Waffe zu benutzen ist.
- **SCHADENSWERT:** Hierbei handelt es sich um eine Anzahl an ▲ sowie möglicherweise eine Anzahl an *Schadenseffekten*, die eintreten, wenn ein Effekt gewürfelt wird. **Der Schadenswert einer Waffe wird um so viele ▲ erhöht, wie die Sicherheits-Disziplin des verwendenden Charakters beträgt.**
- **GRÖSSE:** Waffen werden entweder einhändig (1H) oder zweihändig (2H) geführt. Eine zweihändige Waffe kann auch einhändig geführt werden, jedoch erhöht sich dadurch die Schwierigkeit von Angriffen mit ihr um 1.
- **WAFFENEIGENSCHAFTEN:** Waffeneigenschaften sind zusätzliche Fähigkeiten von Waffen, die sowohl positive als auch negative Auswirkungen haben können.

SCHADENSEFFEKTE

Die folgenden Fähigkeiten bringen zusätzliche Möglichkeiten mit sich, wenn der Wurf eines ▲ einen Effekt erzielt (siehe **Effektwürfel** auf S. 74). Wenn es zum Wurf eines oder mehrerer Effekte kommt, werden alle mit dem jeweiligen Angriff verbundenen Effekte ausgelöst.

- **DURCHDRINGEND X:** Der Angriff ignoriert X Punkte *Widerstand* des Ziels pro gewürfelten Effekt.
- **FLÄCHENWIRKUNG:** Der Angriff ist nicht punktuell, sondern richtet sich gegen eine Fläche und damit potenziell gegen mehrere Ziele. Wenn der Angriff erfolgreich ist, betrifft er alle Charaktere oder Objekte innerhalb des *Nahbereichs* des eigentlichen Ziels. Zudem wird pro geworfenen Effekt ein zusätzliches Ziel innerhalb *Kurzer Reichweite* des ursprünglichen Ziels getroffen. Die Auswahl erfolgt dabei in der Reihenfolge der Entfernung vom ursprünglichen Ziel, die im Zweifelsfall von der Spielleitung festgelegt wird. Wenn es bei einem Angriff mit Flächenwirkung zum Wurf einer oder mehrerer *Komplikationen* kommt, kann die Spielleitung diese nutzen, um Verbündete des Charakters in die Schadenswirkung einzubeziehen. Ein Ziel kann nicht getroffen werden, wenn es schwieriger zu treffen wäre als das eigentliche Ziel.
- **INTENSIV:** Der Angriff ist darauf ausgelegt, möglichst großen Schaden beim Gegner anzurichten und ihn möglichst schnell außer Gefecht zu setzen. Die Kosten zum *Vermeiden von Verwundungen* sind pro gewürfelten Effekt um 1 erhöht.
- **NIEDERWERFEND:** Wenn es beim Angriff zum Wurf eines oder mehrerer Effekte kommt, wird der Gegner zu Boden geworfen. Das Ziel kann dem entgegenwirken, indem es eine Anzahl an *Bedrohung* dem *Bedrohungspool* hinzufügt, die der Anzahl der geworfenen Effekte entspricht.
- **VERHEEREND X:** Der Angriff erzielt X Punkte zusätzlichen Schadens pro gewürfelten Effekt.

EIGENSCHAFTEN

Die folgenden zusätzlichen Eigenschaften verändern die Wirkungsweise einer Waffe, entweder auf positive oder auf negative Art und Weise.

- **AUFLADBAR:** Die Waffe verfügt über eine flexible Energieversorgung, die es erlaubt, ihre Wirksamkeit anzupassen. Führt der Charakter vor dem Angriff die Einfache Aktion *Vorbereiten* aus, darf einer der folgenden Schadenseffekte hinzugefügt werden: Durchdringend 2, Flächenwirkung, Intensiv, Verheerend 1.

- **GRANATE:** Die Waffe beinhaltet Sprengstoff und kann auf Gegner geworfen werden, oder es handelt sich um eine Energiewaffe mit ähnlicher Wirkung. Es ist nicht möglich, sie über *Weite* oder *Extreme Reichweite* hinweg einzusetzen. Charaktere, die sich für eine Nutzung von Granaten entscheiden, tragen meist gleich mehrere von ihnen mit sich. Im Rahmen einer Szene können daher bis zu drei Angriffe mit ihnen ausgeführt werden.

- **LETAL:** Die Waffe ist darauf ausgelegt, eine tödliche Wirkung zu entfalten. Versucht der Charakter, einen *nicht-tödlichen* Angriff auszuführen, erhöht sich die Schwierigkeit des Angriffs um 1.

- **NICHT-TÖDLICH:** Die Waffe tötet das Ziel nicht, sondern verletzt dieses im Normalfall nur. Wird versucht, mit ihr einen *tödlichen* Angriff auszuführen, erhöht sich die Schwierigkeit des Angriffs um 1.

- **PRÄZISE:** Die Waffe ist besonders präzise, etwa weil sie über ein eingebautes Visier verfügt. Führt der Charakter vor dem Angriff die Einfache Aktion *Zielen* aus, kann nicht nur – wie sonst beim Zielen üblich – ein einziger W20 neu gewürfelt werden, sondern eine beliebige Anzahl.

- **UNAUFFÄLLIG X:** Die Waffe ist leicht zu verstecken oder wurde so gestaltet, dass sie als etwas anderes getarnt werden kann. Wurde die Waffe entsprechend verborgen, was eine *Einfache Aktion* erfordert, bedarf es einer Durchsuchung des Charakters, um sie zu finden. Dafür muss eine **Probe auf Gespür + Sicherheit oder Verstand + Sicherheit gegen Schwierigkeit X** gelingen.

- **UNGENAU:** Die Waffe ist unpräzise und schwerfällig, was die Handhabung erschwert. Bei Nutzung der Waffe hat die Einfache Aktion *Zielen* keine Auswirkungen.

- **UNHANDLICH:** Es bedarf Geduld und Präzision, um die Waffe effektiv zu nutzen. Sie kann nicht verwendet werden, solange nicht zuvor im gleichen Zug die Einfache Aktion *Vorbereiten* durchgeführt wurde.

- **VERLETZEND:** Soll an einem durch die Waffe verletzten Charakter *Erste Hilfe* geleistet oder sollen seine *Verwundungen* geheilt werden, ist die Schwierigkeit um 1 erhöht.

NAHKAMPFWAFFEN

Fast alle intelligenten Spezies haben zu irgendeinem Zeitpunkt in ihrer Geschichte Waffen entwickelt, mit denen man Gliedmaße brechen oder Fleisch zerschneiden kann. Manche dieser Waffen waren wichtig bei der Ausübung kultureller Bräuche der Spezies und sind selbst dann erhalten geblieben, als die Spezies in die viel umfangreichere interstellare Kultur eintauchte.

- Der **Unbewaffnete Angriff** fällt nicht wirklich unter die Kategorie Ausrüstung, aber jeder Charakter ist dazu in der Lage, einen solchen auszuführen. Ein Charakter kann mit den Fäusten zuschlagen, den Füßen treten, dem Kopf stoßen oder auf andere Weise Gewalt einsetzen. Unzählbar viele Kampfsportarten wie das klingonische *Mok'bara*, das vulkanische *Suus Mahna* und das menschliche Boxen oder *Aikido* existieren zu dem Zweck, die Fähigkeiten eines Individuums im Ausschalten eines Gegners ohne Waffenbenutzung zu verbessern.

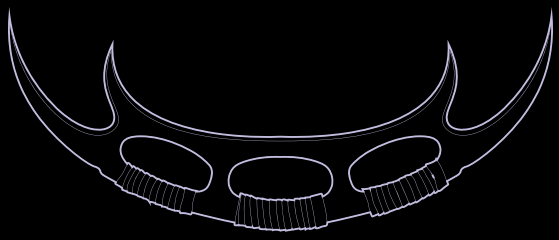
WAFFEN

NAME	TYP	SCHADENSWERT	GRÖSSE	EIGENSCHAFTEN	KOSTEN
Unbewaffneter Angriff	Nahkampf	1 Niederwerfend	1 H	Nicht-tödlich	–
Messer/Dolch	Nahkampf	1 Verheerend 1	1 H	Letal, Unauffällig 1	Verzicht 1
Klingenwaffe (Schwert, Mek'leth, etc.)	Nahkampf	2 Verheerend 1	1 H	–	Verzicht 1
Schwere Klingenwaffe (Bat'leth, Kar'takin, Lirpa)	Nahkampf	3 Verheerend 1	2 H	–	Verzicht 1, Eskalation 1
Knüppel	Nahkampf	2 Niederwerfend	1 H	–	Verzicht 1
Phaser, Typ 1	Fernkampf	2	1 H	Aufladbar, Unauffällig 1	Standardausrüstung
Phaser, Typ 2	Fernkampf	3	1 H	Aufladbar	Standardausrüstung
Phaser, Typ 3 (Phasergewehr)	Fernkampf	4	2 H	Aufladbar, Präzise	Verzicht 1, Eskalation 2
Pulsgranate	Fernkampf	4 Flächenwirkung	1 H	Aufladbar, Granate	Verzicht 1, Eskalation 2
Andorianisches Plasmagewehr	Fernkampf	4 Intensiv	2 H	Letal, Präzise	Nicht verfügbar
Phasenpistole	Fernkampf	3	1 H	–	Standardausrüstung
Partikelgewehr	Fernkampf	4	2 H	Präzise	Standardausrüstung
Disruptorpistole	Fernkampf	3 Verheerend 1	1 H	–	Nicht verfügbar
Disruptorgewehr	Fernkampf	4 Verheerend 1	2 H	Präzise	Nicht verfügbar
Jem'Hadar Plasmapistole	Fernkampf	3 Verheerend 1	1 H	Verletzend	Nicht verfügbar
Jem'Hadar Plasmagewehr	Fernkampf	4 Verheerend 1	2 H	Präzise, Verletzend	Nicht verfügbar

- Klingenwaffen wie **Messer** oder **Dolche** sind auch weiterhin nützlich als Werkzeug oder für den Nahkampf. Natürlich übertrifft der Schaden durch Schusswaffen und größere Energiewaffen den durch kleine Handklingenwaffen. Die jahrhundertelange Materialforschung hat aber Klingen so stark verbessert, dass diese in fast allen Streitkräften weiterhin als Ersatzwaffe oder Werkzeug verwendet werden, falls spezialisierte Ausrüstung gerade nicht zur Hand ist.

- Größere **Klingenwaffen** wie das Klingonische *Mek'leth* oder verschiedene Schwertarten haben eine eher symbolische Verwendung, werden aber durchaus in Ritualen und im Rahmen sportlicher Aktivitäten verwendet, manchmal – je nach Versiertheit und Veranlagung des Trägers der Waffe – sogar in echten Kämpfen.

KLINGONISCHES BAT'LETH



SCHAUBILD

- **Schwere Klingenwaffen** wie das *Bat'leth*, das *Kar'takin* und das vulkanische *Lirpa* finden fast ausschließlich in ritualisierten Kämpfen Verwendung, oder selten in Situationen, in denen Nahkämpfe sehr wahrscheinlich sind.

- **Knüppel** (darunter fällt alles von einer improvisierten Waffe aus einem beliebigen stumpfen Gegenstand über Schlagstöcke und Keulen bis hin zu Morgensternen) sind nützlich in der Abwehr von Angreifern oder um Gegner auszuschalten. Jede beidhändig geführte Fernkampfwaffe fällt unter die Kategorie Knüppel, falls sie im Eifer des Gefechts wie ein solcher eingesetzt wird.

PHASER

Handphaser entstanden in der Mitte des 22. Jahrhunderts eigentlich als Nebenprodukt der Forschung an stark fokussierten Teilchenströmen, die zum Ziel hatte, die Effizienz von Warpkernen zu verbessern. Diese ursprünglichen primitiven Phasersysteme, zu denen Phasenpistolen und an Raumschiffen montierte Phasenkanonen zählen, wurden erst im 23. Jahrhundert zu echten Phasersystemen weiterentwickelt. Hand- sowie Schiffsphaser verwenden einen phasenmodulierten Partikelstrahl, der unglaubliche Energiemengen auf ein Zielobjekt fokussieren kann, wobei die Energiemenge durch die Einstellungen am Gerät sowie die Frequenz der Energiemodulation bestimmt wird.

Handphaser der Sternenflotte verfügen über mehrere unterschiedliche Einstellungen. So kann ein Handphaser ein Objekt erhitzen, kleinere Verbrennungswunden verursachen oder ein Lebewesen außer Gefecht setzen, indem er dessen Zentralnervensystem kurzschließt. Ein Phaser kann aber auch Objekte zerschneiden oder sie komplett auflösen und zerstören.

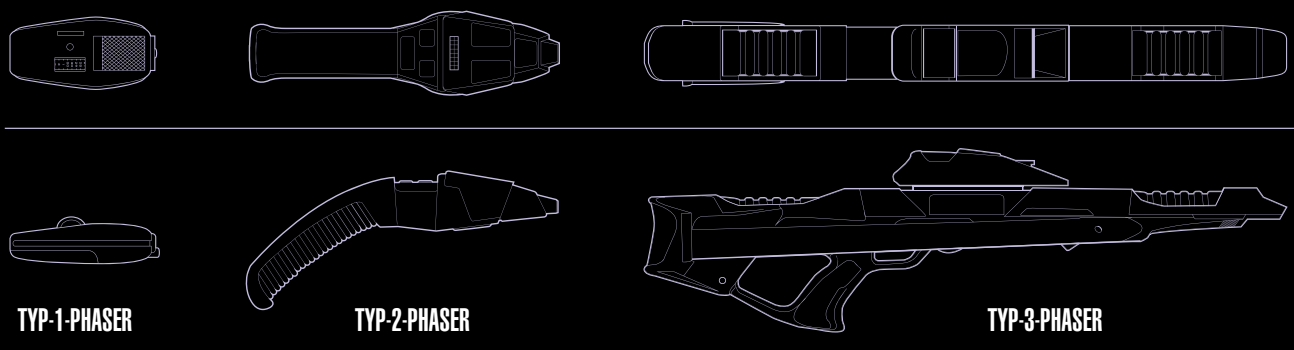
Als Energiequelle verwenden alle Handphaser sogenannte hochdichte Energiezellen. Je nach Leistung dieser Energiespeicher werden die Geräte in drei Klassen unterteilt. Alle Phaser können auf ihrer niedrigsten Stufe für eine sehr lange Zeit verwendet werden, bevor ihre Batterien ersetzt oder wieder aufgeladen werden müssen, aber auf ihrer höchsten Stufe können Typ-1-Phaser (die kleinsten von der Sternenflotte als kampftauglich eingestuften Phaser) nur ein paar Sekunden verwendet werden, während ein Typ-3-Phaser (das Phasergewehr) eine volle Minute durchgängig schießen kann.

Handphaser aus dem 23. Jahrhundert verfügten typischerweise nur über einen einzigen Partikelemitter pro Gerät, aber schon im 24. Jahrhundert wurden mehrere gleichzeitig benutzt, wodurch Redundanz gewährleistet wurde. Dadurch konnte das Waffenzielsystem zudem mit mehreren Energiefrequenzen gleichzeitig auf ein Objekt zielen und somit ein höheres destruktives Potential bei gleichzeitig niedrigerem Energieverbrauch entwickeln.

- **TYP-1-PHASER** sind mit nur wenigen Zentimetern Länge die kleinsten Handphaser und stellen zugleich die am weitesten verbreitete Form von Phasern da, die an Besatzungsmitglieder ausgegeben werden.

- **TYP-2-PHASER** bezeichnen etwas größere Handphaser, die von Sicherheitspersonal und Sternenflottenoffizieren getragen werden, die sich in gefährliche Umgebungen begeben. Die Typ-2-Phaser-Versionen aus 23. Jahrhundert waren eigentlich nur Typ-1-Phaser mit einem größeren Pistolengriff und einer zweiten Energiezelle, aber die ab dem 24. Jahrhundert verwendeten Versionen weisen ein eigenständiges Design mit einem gebogenen ergonomischen Griff auf.

PHASER



SCHAUBILD

- **TYP-3-PHASER** (oder auch Phasergewehre) sind Waffen mit viel Durchschlagskraft, die für gefährliche Situationen und Kämpfe entwickelt wurden. Zusätzlich zu einer großen Energiezelle verfügen sie über zahlreiche Ziel- und Strahlenfokussierungssysteme, die ihnen eine hohe Zielgenauigkeit verleihen. Typ-3-Phaser werden nur an speziell geschulte Besatzungsmitglieder herausgegeben und auch nur dann, wenn es wirklich notwendig ist.

- **PULSGRANATEN** funktionieren nach einem ähnlichen Prinzip Handphaser. Der Benutzer wählt eine Einstellung und stellt den Zeitzünder ein. Läuft dieser ab, gibt die Granate all ihre Energie auf einmal in alle Richtungen gleichförmig ab. Nach der Explosion brennen ihre Komponenten vollständig aus, sodass weder die Granate noch ihre Einzelteile ein zweites Mal verwendet werden können. Das in Pulsgranaten verwendete Prinzip ähnelt anderen in der Sternenflottengeschichte verwendeten Technologien, wie etwa der von Schockgranaten, die von den MACO Truppen der Vereinigten Erde eingesetzt wurden, bis zu Photonengranaten, die im 24. Jahrhundert entwickelt wurden.

ENTERPRISE-EPOCHE

Für Spiele, die in der Enterprise-Epoche spielen, gilt, dass Spieler, die einen Sternenflottencharakter spielen, eine Phasenpistole mit ihrer Standardausrüstung erhalten, während MACO Charaktere ein Partikelgewehr bekommen. Charaktere aus dieser Epoche können keine Phaser benutzen.

ENERGIEWAFFEN AUS DER PRÄ-FÖDERATIONS-ZEIT

Beim Reisen durch die Föderation kommen Sternenflottenbesatzungsmitglieder mit vielen verschiedenen Handwaffen in Kontakt. Die zwei am häufigsten in den Händen von Zivilisten und Piraten angetroffenen Waffen sind ein weiterentwickeltes Andorianisches Plasmagewehr und eine Weiterentwicklung des MACO-Partikelgewehrs aus dem 21. und 22. Jahrhundert.

- Das **Andorianische Plasmagewehr** funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip wie der Sternenflottenphaser. Seine schädigende Wirkung erzielt es durch einen Partikelstrahl. Der Unterschied besteht darin, dass sein Strahl immer Hitzeschäden verursacht, weil er durch Plasma verstärkt wird, das mitverschossen wird. Dadurch können Andorianische Plasmagewehre nicht zum Betäuben von Gegnern eingesetzt werden, höchstens kann ein Humanoider durch die verursachten Schmerzen bewusstlos werden.

- **Partikelgewehre** und **Phasenpistolen** sind frühe Formen von Energiewaffen, die vor der Entwicklung von Phasern im Gebrauch waren. Die fortschrittlichsten Modelle des Partikelgewehrs wurden für die MACO-Truppen der Vereinigten Erde im 22. Jahrhundert produziert. Phasenpistolen wurden im Jahr 2151 eingeführt und lösten die EM-33-Plasmapistolen ab.

ENERGIEWAFFEN ANDERER SPEZIES

So wie Handphaser verwenden Disruptoren und Plasmawaffen als Energiequelle normalerweise eine hochdichte Energiezelle oder einen ähnlich leistungsfähigen Energiespeicher. Pistolen können in einer Hand gehalten werden, aber die Benutzung von Gewehren benötigt normalerweise zwei Hände, um den langen Gewehrlauf zu balancieren und gut zielen zu können. Diese Waffen sind weniger vielseitig einsetzbar als Phaser, verursachen dafür aber erheblich mehr Schaden. Ihre brutale Schlichtheit macht sie reizvoll für Personen, die eher eine Waffe als ein Werkzeug suchen.

- Die Funktionsweise von **Disruptoren** beruht auf der Entsendung extrem hochenergetischer Teilchen, die – in ihrer niedrigsten Einstellung – das Zielobjekt verbrennen oder verkochen. Wird genügend Energie eingesetzt, kann das Zielobjekt auch vollständig vaporisiert werden.

- **Plasmawaffen** werden von den Jem'Hadar des Dominions eingesetzt und verursachen starke Verbrennungen, die zum Tod durch Hitzeschock führen können. Die Plasmastrahlen wirken beim Opfer zugleich antikoagulierend und machen die Wunden dadurch sehr viel schwieriger zu behandeln.

RÜSTUNGEN UND SCHUTZANZÜGE

Während die Sternflotte normalerweise nicht davon Gebrauch macht, verwenden viele Kulturen Metall, Keramik oder andere dichte Materialien, um zusätzlichen Schutz vor Angriffen und Gefahren zu erlangen. In manchen Extremfällen werden persönliche Kraftfeldprojektoren eingesetzt, die vor ernsten Gefahren schützen können, auch wenn sie nicht besonders effizient sind.

Eine Rüstung verleiht einem Charakter *Widerstand*, wodurch sich der Schaden verringert, den der Charakter durch einen Angriff oder Umwelteinflüsse zugefügt bekommt (siehe S. 91). Ein Charakter kann nur eine einzige Rüstung gleichzeitig tragen. Viele NSCs tragen verstärkte Uniformen, besonders solche aus militaristischen Kulturen wie den Klingonen oder den Cardassianern.

KÖRPERPANZERUNG

Es gab mehrere Abschnitte in der Sternenflottengeschichte, in denen Sicherheitskräfte mit Körperpanzerung ausgestattet wurden. So gab es im späten 23. Jahrhundert eine sperrige Weste sowie einen Helm, die darauf optimiert waren, Schläge und Energieattacken zu absorbieren bzw. zu zerstreuen. Im 24. Jahrhundert gab es absorbierende Rüstungen fast ausschließlich für Besatzungsmitglieder, die in langwierige Konflikte verwickelt waren.

RAUMANZÜGE

Raumanzüge werden normalerweise bei Aktivitäten außerhalb von Schiffen getragen, beispielsweise im Vakuum des Weltraums. Da sie aus sehr festem Material bestehen, bieten sie einen – wenn auch geringen – Schutz. Einen Raumanzug bekommt man nur dann ausgehändigt, wenn die Mission es erfordert. Die Verzichtskosten können ignoriert werden, wenn

die Mission in einer Umgebung stattfindet, die ohne einen Raumanzug den Tod für den Charakter bedeuten würde. Der Anzug besteht aus magnetischen Stiefeln, einem Vorrat an Atemluft, einem Schutz gegen Strahlung sowie einem Kommunikator, der über eine größere Signalstärke verfügt als normalerweise verwendete Modelle.

PERSÖNLICHES KRAFTFELD

Manchmal erhalten Sicherheits- und Kampfkräfte ein persönliches Kraftfeld. Da solche Kraftfelder viel Energie benötigen, sind sie jedoch für längere Auseinandersetzungen ungeeignet. Ein Charakter, der ein persönliches Kraftfeld besitzt, erhält den in der Tabelle aufgelisteten *Widerstand*, muss aber jedes Mal 1 werfen, nachdem er im Rahmen eines Angriffs getroffen wurde. Wird dabei ein Effekt gewürfelt, verliert das Kraftfeld für den Rest der Szene seine Energie und kann den Charakter nicht länger schützen.

RÜSTUNG

NAME	WIDERSTAND	KOSTEN
Körperpanzerung	2	Verzicht 1, Eskalation 1
Raumanzug	1	Verzicht 2
Persönliches Kraftfeld	4	Verzicht 1, Eskalation 2

WERKZEUGE UND TRAGBARE GEGENSTÄNDE

TRICORDER

Das Wort ‘Tricorder’ kennzeichnet eine Klasse von vielseitig einsetzbaren Geräten, die überall in der Föderation in Gebrauch sind. Der Name stammt ursprünglich von dem im 22. Jahrhundert benutzen Namen ‘Tri-funktionaler Rekorder’ und beschreibt ein Gerät, das mit verschiedenen Umgebungssensoren Umweltbedingungen wahrnehmen, aufnehmen und die gewonnenen Daten analysieren kann. Im 23. Jahrhundert gab es zwei primäre Versionen des Sternenflottentricorders, jeweils eine für den wissenschaftlichen und eine für den medizinischen Gebrauch, sowie eine sehr spezialisierte Version, den Psychotricorder. Der Psychotricorder wurde hauptsächlich von Psychologen und Strafverfolgungsbehörden eingesetzt, um das Verhalten und den emotionalen Zustand eines Humanoiden besser verstehen zu können, und um Ärzten zu helfen, genaue Traumadiagnosen zu stellen sowie passende Behandlungsmöglichkeiten zu finden. Die Strafverfolgungsbehörden benutzten sie auch, um den Wahrheitsgehalt von Aussagen zu prüfen, und um Einsatzbeamten anzuzeigen, wo sich geistig verwirrte Individuen aufhielten. Die gebräuchlicheren medizinischen und wissenschaftlichen Tricorder unterschieden sich vom Psychotricorder in ihrem Funktionsumfang, ihrer Reichweite und der Möglichkeit besonderes Zubehör anzubringen. Der medizinische Tricorder hatte typischerweise weniger Sensoren und eine kürzere Reichweite im Austausch für eine höhere Auflösung bezüglich biologischer Daten und mehr Anschlussmöglichkeiten für spezielles medizinisches Zubehör. Der wissenschaftliche Tricorder hingegen besaß eine große fächerübergreifende Datenbank sowie einen eingebauten Uplink, mit dem er sich mit nahegelegenen Sternenflottenschiffen verbinden konnte, um bei Bedarf Zugriff zum Hauptcomputer zu bekommen.
Zu Beginn des 24. Jahrhunderts wurden die verschiedenen Tricorder zu einem einzigen Gerät vereinheitlicht, da Datenspeicher- und Sensorhardware nach der Entwicklung von isolinearer Computertechnologie sehr viel weniger Platz benötigten. Die Tricorder verfügen nun zudem auf technische Teams zugeschnittene Analysefunktionen. Ohne Tricorder hätten es Besatzungsmitglieder schwer, medizinische Diagnosen zu stellen, technische Störungen zu identifizieren oder wissenschaftliche Kuriositäten zu verstehen.

Tricorder gehören zur Standardausrüstung und verursachen keine zusätzlichen Kosten.

TECHNISCHE AUSRÜSTUNG

CHRONOMETER (VERZICHTSKOSTEN 1): Das Chronometer ist ein sehr nützliches Gerät, das (wie der Name schon suggeriert) viel mehr kann als eine gewöhnliche Uhr: Es erfasst das Verstreichen der Zeit im Universum außerhalb seiner direkten Reichweite. Diese Funktion wird durch das fast planckzeitgenaue Abtasten hunderter Pulsare und ständiger Gravitationswellen des Subraums ermöglicht. Durch das Vergleichen der Werte eines Chronometers mit denen einer ‘Schiffsuhr’ ist die Besatzung in der Lage, relativistische Effekte und sonderbare Vorkommnisse im Raum-Zeit-Gefüge zu beobachten. Im Vergleich zu den am Schiff befestigten, großen Chronometern erlauben tragbare Chronometer ein deutlich lokaleres Beobachten des Raum-Zeit-Gefüges.

MASSENSPEKTROMETER (VERZICHTSKOSTEN 1): Mit einem Massenspektrometer kann eine erstaunliche Menge an Informationen über die Bestandteile eine Materialprobe herausgefunden werden. Die Probe muss dazu allerdings aufgebrochen werden. Tricorder können zwar ähnliche Daten liefern, doch manche Details bringen nur dedizierte Massenspektrometer zutage, die sich oft im Maschinenraum von Raumschiffen befinden. So vermag ein solches Gerät beispielsweise das Alter einer Materialprobe mithilfe der Carbonmethode monatsgenau oder mithilfe der Radioisotopmethode beinahe jahresgenau zu bestimmen. Es kann zudem elementare Mengen bestimmen, die bis auf 1 Teil pro Quadrillion genau sind oder auch subatomare Teilchenabweichungen analysieren.

PLASMABRENNER (VERZICHTSKOSTEN 1): Bei Plasmabrennern handelt es sich um Hochenergie-schneidewerkzeuge, die von einer integrierten Energiezelle angetrieben werden und als Brennquelle meist eine Heliumdruckmasse nutzen. Das Helium wird im Inneren des Brenners stark erhitzt und ionisiert, bevor es durch ein Magnetfeld zu einem mikroskopisch kleinen Strahl fokussiert wird, der durch fast alle Materialien schneiden kann. Abhängig von der Verfügbarkeit werden auch andere Gase und Energiequellen eingesetzt.

TECHNISCHES MULTIFUNKTIONSWERKZEUG / TECHNISCHER WERKZEUGKASTEN (STANDARDAUSRÜSTUNG FÜR MITGLIEDER DER TECHNISCHEN ABTEILUNG, ANSONSTEN VERZICHTSKOSTEN 1): Mit der Einführung duotronischer Datenverarbeitung in der Mitte des 23. Jahrhunderts wurde die Fehleranalyse elektronischer Systeme schwieriger, da Hochenergietransferraten und elektromagnetische

Interferenzen in die Berechnungen miteinbezogen werden mussten. Daher wurde das technische Multifunktionswerkzeug entwickelt, das hauptsächlich (ähnlich wie ein Tricorder) zum Aufspüren und zur Diagnose von Fehlern in elektronischen Systemen eingesetzt wird. Ebenso kann es aber auch als Werkzeug zur Reparatur und Wartung technischer Ausrüstung eingesetzt werden. Mit Einführung isolinearer Systeme wurde das technische Multifunktionsgerät obsolet, da viele seiner Funktionen durch den Tricorder ersetzt wurden. Werkzeuge blieben natürlich weiterhin erforderlich, um technische Ausrüstung zu reparieren und instand zu halten. Für diesen Zweck wurde ein technischer Werkzeugkasten eingeführt, der fast alle Werkzeuge enthält, die Ingenieure zur Schadenskontrolle in gewöhnlicher Umgebung brauchen.

TRAGBARES ELEKTRONENMIKROSKOP (VERZICHTSKOSTEN 1): Dies ist ein Sammelbegriff für verschiedene Arten von Geräten, die in der Lage sind, Objekte von der Größe eines Atomkerns abzutasten und Bilder davon zu erstellen, egal welches subatomare Teilchen untersucht werden soll. Im Gegensatz zu ihren größeren Gegenstücken ist die tragbare Variante klein genug, um von einem in ihrem Gebrauch geschulten Besatzungsmitglied bei Außenmissionen mitgeführt zu werden. Dafür verfügt es jedoch weder über die Auflösung noch die benötigte Energie, um subatomare Teilchen oder Quantenstrukturen zu erkennen. Die Mikroskope sind normalerweise mit Tricordern verbunden, die von der Technischen Abteilung benutzt werden und mit denen Strukturfehler an den Innen- und Außenwänden des Schiffs aufgespürt werden.

MEDIZINISCHE AUSRÜSTUNG

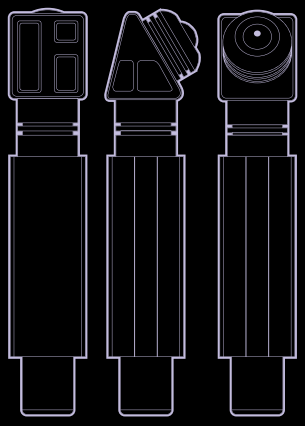
Falls sich ein Charakter in der Krankenstation befindet, wenn ein spezielles medizinisches Gerät gebraucht wird, reduzieren sich die Verzichtskosten um 1, bis zu einem Minimum von 0. Einige der hier genannten Gegenstände sind Teil des Medkits, der zur Standardausrüstung der Besatzungsmitglieder der Medizinischen Abteilung gehört. Es weist für Besatzungsmitglieder, die nicht zu dieser Abteilung gehören, Verzichtskostens von 1 auf.

ANABOLISCHER PROTOPLASER / DERMALREGENERATOR (TEIL DES MEDKITS): Ein Standardgerät in Erste-Hilfe-Koffern von Sternenflottenschiffen ist der Dermalregenerator, mit dem Ärzte die natürlichen Heilungskräfte von Hautzellen und Zellen des Bindegewebes bei verletzten Humanoiden anregen. Dadurch wird die Reproduktion der Hautzellen und des verbindenden Gewebes beschleunigt, und oberflächliche Wunden können sehr effektiv geheilt werden.

DETRONALSCANNER (VERZICHTSKOSTEN 1): Die Fortschritte im Sichtbarmachen von molekularen und atomaren Strukturen sowie die größere Rechenkraft von Computern haben die Entwicklung von tragbaren genetischen Analysemaschinen wie dem Detronalscanner vorangetrieben. Mit dem Detronalscanner vermag ein erfahrener Arzt die Haut und das darunterliegende Gewebe eines Humanoiden zu untersuchen und das Genom von Patienten zu analysieren. Bei bekannten und bereits erforschten Arten von Humanoiden kann das Gerät genetische Veränderungen und Schäden an Patienten erkennen, die durch äußere Einflüsse hervorgerufen wurden.

HYPOSPRAY (TEIL DES MEDKITS): Schon in der Zeit vor den Eugenischen Kriegen auf der Erde in den 1990er Jahren wurden Hyposprays eingesetzt, um Medikamente schnell, effizient und nicht intravenös zu verabreichen. Im 23. Jahrhundert wurden Hyposprays stark verbessert, sodass sie im Vergleich zu den frühen Modellen ein Medikament noch schneller und effizienter verabreichen konnten.

HYPOSPRAY



SCHAUBILD

LASERSKALPELL (TEIL DES MEDKITS): Laserskalpelle, die man auch Exoskalpelle nennt, sind weit verbreitet und haben in der gesamten Förderation die Skalpelle aus nichtrostendem Stahl in Krankenhäusern und Krankenstationen abgelöst. Das Laserskalpell verwendet einen schmalen Niedrigenergielaser, der sauber durch Gewebe schneidet, wobei sich seine Schnitttiefe einstellen lässt. Außerdem sterilisiert und verschließt es eine Wunde, sodass Dermalregeneratoren und Wundvernäher während des Heilungsprozesses nach einer Operation noch effektiver arbeiten können.

NEUROKORTIKALER MONITOR (VERZICHTSKOSTEN 1): Der Neurokortikale Monitor wird von Humanoiden am Nacken getragen und ähnelt einer kleinen Scheibe mit pulsierenden Lichtern. Bevor er entwickelt wurde, konnten Langzeituntersuchungen und -überwachungen von Patienten mit Anzeichen neurologischer Schäden oder Traumata nur unter kontrollierten Bedingungen in Krankenstationen oder großen Krankenhäusern durchgeführt werden. Seit der Einführung des tragbaren Monitors können Ärzte Echtzeitdaten von Patienten mit neurologischen Leiden sammeln, und zwar unter Alltagsbedingungen, in denen bestimmte Symptome gegebenenfalls verstärkt auftreten. Der Neurokortikale Monitor ermöglicht es zudem, dass ein unter Beobachtung stehender Patient oder eine Patientin den normalen Tätigkeiten weiter nachgehen kann. Ist kein Neurokortikaler Monitor zur Hand, muss er oder sie hingegen isoliert in der Krankenstation verweilen und kann seinen oder ihren Dienst nicht ausüben.

NOTFALLOPERATIONSKOFFER (VERZICHTSKOSTEN 1): Der Notfalloperationskoffer der Sternenflotte kann nur einmal verwendet werden. Er enthält die medizinische Ausrüstung, die es geschulten Ärzten erlaubt, komplizierte Operationen während eines Außeneinsatzes durchzuführen. In den Koffer selbst integriert ist ein PADD, das wichtige biologische Funktionen des Patienten anzeigt, etwa Blutdruck, Herzfrequenz und Temperatur. Nicht medizinisch geschulte

Personen werden vom PADD Schritt für Schritt angeleitet, Erste Hilfe zu leisten. Nach seiner Verwendung wird der Notfalloperationskoffer entsorgt.

TRILASER-GEWEBEVERBINDER (TEIL DES MEDKITS): Der Trilaser wird genutzt, um Verletzungen an Neuronen und Nervengewebe zu heilen. Er verwendet Laserlicht, um Stammzellen dazu anzuregen, sich zu Zellen bestimmter neuronaler Netze zu spezialisieren. Wurde ein ausreichend genauer Scan des Patienten bzw. der Patientin durchgeführt, wie es beispielsweise bei der Benutzung des Transportersystems der Fall ist, kann der Trilaser-Gewebeverbinder verletztes Gehirngewebe reparieren und so rekonstruieren, dass keine bemerkenswerten Unterschiede in den geistigen Fähigkeiten zurückbleiben. Der letzte genaue Scan darf dafür allerdings nur wenige Tage zurückliegen.

ÜBERWACHUNGSMONITOR (VERZICHTSKOSTEN 1): Der Herzkreislaufmonitor ist ein kleines Gerät, das an den medizinischen Tricorder oder ein Sensorbett in der Krankenstation angeschlossen wird. Wird er bei einer Lebensform angewendet, kann er diese untersuchen und die Funktionsfähigkeit einzelner Organe oder biologischer Kreisläufe bestimmen. Außerdem kann er anzeigen, was die – gemäß der Physiologie des Lebewesens wahrscheinlichen – Normwerte des untersuchten Organs oder Kreislaufs sind.

KYBERNETIK

Kybernetische Geräte weisen keine Kosten auf. Sie stellen eine permanente neue Eigenschaft eines Charakters dar. Normalerweise deutet das Tragen eines kybernetischen Gerätes darauf hin, dass der Charakter unter einer Beeinträchtigung leidet (meist durch ein Merkmal dargestellt).

KÜNSTLICHE ORGANE: Künstliche Organe werden seit der Mitte des 20. Jahrhunderts eingesetzt. Fortschritte im Vernetzen von Neuronen und in der Kybernetik haben zur Weiterentwicklung künstlicher Organe beigetragen, sodass sie sich mittlerweile in ihrer Funktion kaum noch von ihren natürlichen Gegenstücken unterscheiden. Die am häufigsten ersetzten inneren Organe von Humanoiden sind das Herz und die Lunge, der häufigste Grund für den Ersatz ist ein schweres Trauma. Ein Charakter, der ein künstliches Organ benötigt, aber keines zur Verfügung hat, wird innerhalb weniger Minuten oder Tage sterben, je nachdem, um welches Organ es sich handelt. Ein derart verwunderter Charakter muss an lebenserhaltende Maßnahmen angeschlossen werden, während das künstliche Organ hergestellt wird. Ein Charakter kann gegebenenfalls bereits ein künstliches Organ besitzen, falls er oder sie in der Vergangenheit schwer verwundet worden ist.

KÜNSTLICHE SINNESORGANE (KSO): Künstliche Sinnesorgane wie neurologisch rekonstruiertes Nervengewebe oder isolineare Netzwerke, die in die Hirnrinde eines Patienten eingefügt werden, können beeinträchtigte oder verlorengegangene Sinne wiederherstellen. Blinde können dadurch wieder sehen, Taube wieder hören, und selbst nervengeschädigte Finger können wieder fühlen. Je nachdem, wann genau ein KSO gebaut wurde (generell ab 2350 möglich), kann die verwendete Technik sehr künstlich wirken oder fast nicht als solche erkennbar sein. Die Technologie ist jeweils sehr individuell angepasst und beinhaltet Sensoren und zusätzlich weitere Vorrichtungen, die eine Person nützlich finden könnte. Es kann Jahre dauern, bis ein Charakter auch diese Zusatzfunktionen gründlich beherrscht.
Ein Charakter mit KSO sollte mit der Spielleitung zusammenarbeiten, um die genaue Funktion, das Aussehen und den situationsabhängigen Nutzen des künstlichen Sinnesorgans zu bestimmen. Dies wird empfohlen, da ein solches Gerät sicherlich Vorteile mit sich bringt (z.B. künstliche Augen, die das gesamte elektromagnetische Spektrum wahrnehmen können, oder Tastsensoren, die die Zusammensetzung einer berührten Oberfläche zu bestimmen vermögen), aber auch Nachteile mit sich bringen kann. Mögliche Nachteile sind beispielsweise die Notwendigkeit zum regelmäßigen Aufladen des Gerätes, Kopfschmerzen, die durch Datentransfer hervorgerufen werden, oder das Risiko, das KSO schlichtweg unterwegs zu beschädigen oder zu verlieren.

PROTHESEN: Ebenso wie künstliche Organe sind Prothesen seit Mitte des 20. Jahrhunderts in Gebrauch und auch hier bedeutet der Fortschritt der verwendeten Technologien, dass sie mittlerweile genauso gut funktionieren wie die natürlichen Gliedmaßen, die sie ersetzen. Arme und Beine,

KOSTEN VON IMPLANTATEN

Die Nebenwirkungen eines Sichtvergrößerungs-transmitters (VISOR) sind gut dokumentiert, darunter fallen beispielsweise Kopfschmerzen, Migräne, örtlich begrenzte und oft lähmende Schmerzen, Übelkeit und vieles anderes. Weniger schlecht dokumentiert sind hingegen die Nebenwirkungen eines VISOR-Entzugs. Es gibt nur wenige Individuen, die ein VISOR-Implantat und die damit verbundenen Symptome über einen längeren Zeitraum ertragen können. Noch weniger Individuen allerdings gibt es, die erst erfolgreich ein VISOR-Implantat getragen haben, nur um es dann später entfernt oder durch eine synthetische oder biologische Alternative ersetzt bekommen zu haben. Das bedeutet, dass es nur wenige Studienobjekte gibt, um den VISOR-Entzug zu erforschen. Trotz der geringen Stichprobengröße konnten einige sich wiederholende Erfahrungen dieser wenigen Individuen dokumentiert werden.

Nennenswerte Auswirkungen eines VISOR-Entzugs sind hiernach Orientierungslosigkeit, verminderte Reflexe, Schock, Schmerzen und einige Symptome, die man normalerweise mit Drogenabhängigkeit assoziieren würde. Ehemalige VISOR-Benutzer leiden zudem meist unter einer weiten Bandbreite von emotionalen Nebenwirkungen. Sie beschreiben Gefühle wie ein generelles Unwohlsein oder Depression, sie fühlen sich leer und bedeutungslos oder weniger wert ohne den VISOR. Ein VISOR-Implantat zu tragen hat einen hohen Preis. Die Vorzüge eines VISOR-Implantats erlebt zu haben, und das Implantat dann zu verlieren, hat aber auch einen.

Doctor Alberto Mannazzu in seiner Präsentation vor der Medizinischen Vereinigung zu den Auswirkungen eines Entzugs von Sichtvergrößerungstransmittern (VISOR)

die durch Traumata verlorengegangen sind, können relativ problemlos ersetzt werden. Ein Charakter allerdings, dem seine Prothese fehlt, wird wahrscheinlich feststellen, dass einige physikalische Handlungen beeinträchtigt sind, wodurch bestimmte Aufgaben schwieriger oder gar nicht ausführbar sind.

ANDERE GERÄTSCHAFTEN

ANTI-GRAV (VERZICHTSKOSTEN 1): Unter den Begriff Anti-Grav fallen eine Reihe verschiedener Geräte, die zum Reduzieren oder Negieren des Gewichts eines Objekts verwendet werden, an dem sie befestigt wurden. Schwere Objekte können auf diese Weise leicht bewegt werden. Um Fahrzeuge wie Hovercars bewegen zu können, werden mehrere Anti-Gravs auf einmal benötigt.

ANTI-GRAV-SCHLITTEN (VERZICHTSKOSTEN 2): Der Anti-Grav-Schlitten ähnelt einem kleinen Karren ohne Reifen. Auf seiner Unterseite befinden sich mehrere Gravitonemitter, die der lokalen Schwerkraft entgegenwirken, sodass der Schlitten sowie alle darauf befindlichen Objekte fast schwerelos – aber nicht masselos – werden. Der Schlitten ist etwas weniger effizient, wenn er in einer Umgebung mit natürlicher Schwerkraft eingesetzt wird. In einem Raumschiff mit Schwerkraftsbeschichtung hingegen kann er sein volles Potential ausschöpfen, indem er mit dem Schiffscomputer interagiert, um zusätzlich die künstliche Schwerkraft um sich herum zu verringern, sodass mehr Masse für einen längeren Zeitraum bewegt werden kann. Schlittenvarianten, die zum Krankentransport verwendet werden, findet man meist auf Krankenstationen und in Krankenhäusern.

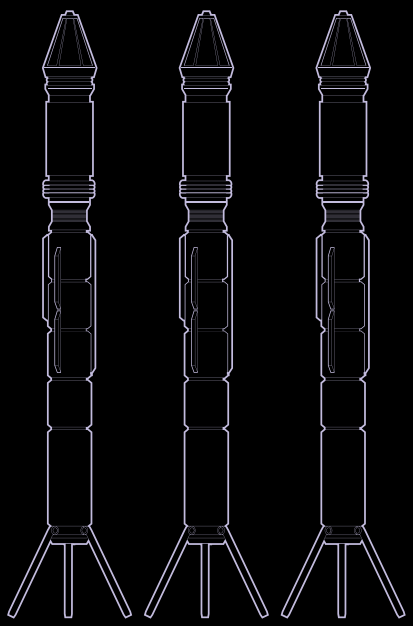
AUDIOEMPFÄNGER (STANDARDAUSRÜSTUNG FÜR KOMMUNIKATIONSOFFIZIERE, ANSONSTEN VERZICHTSKOSTEN 1): Der Ohrempfänger der Sternenflotte ist seit dem 23. Jahrhundert weniger gebräuchlich, wird aber hin und wieder noch von Kommunikationsspezialisten sowie Sprach- und Gehörwissenschaftlern verwendet. Der Ohrempfänger ist direkt mit dem Schiffskommunikationsnetz verbunden und erlaubt seinem Träger, Datenströme mitzuhören. Dabei können beide Arten von Subraumfrequenzen abgehört werden, sowohl diejenigen, die gewöhnlich zur Kommunikation über lange Entfernungen benutzt werden, als auch diejenigen, die der Kommunikation zwischen Raumschiff und Planetenoberfläche dienen. Weiterhin können auch Computerwarnungen und -daten mitgehört werden. Der Ohrempfänger verhindert, dass andere, die sich an Stationen in der Nähe aufhalten, von den mitgehörten Geräuschen gestört werden. Ein Audioempfänger kann weiterhin so programmiert werden, dass er dem Nutzenden in bestimmten Situationen eine hör- oder fühlbare Rückmeldung gibt, sodass Personen, die mit Sensoren arbeiten, ihre Aufgaben mit höherer Präzision erledigen können.

KOMMUNIKATOR (STANDARDAUSRÜSTUNG): Der Standardkommunikator der Sternenflotte ist ein überall verwendetes technisches Gerät. Während des 22. und 23. Jahrhunderts musste er für den Gebrauch in der Hand gehalten werden und erlaubte den Benutzern, mit im Orbit befindlichen Raumschiffen zu kommunizieren. Kommunikation mit einem anderen Kommunikator war ebenfalls möglich, sofern dieser auf dieselbe Subraumfrequenzgruppe eingestellt war. Im 24. Jahrhundert, als isolineare Technologien aufkamen, wurde der Kommunikator weiter verkleinert und konnte nun als Pin an einer Uniform getragen werden. Ebenso ist es seitdem möglich, fortwährenden Kontakt zum Hauptcomputer des Raumschiffs zu halten und mit anderen Besatzungsmitgliedern zu reden, die ein ähnliches Gerät tragen. Die im 23. und 24. Jahrhundert in Gebrauch befindlichen Versionen des Kommunikators verfügen zusätzlich über kleine, aber komplexe Universalübersetzer.

LEUCHTSTRAHLER (VERZICHTSKOSTEN 1): So wie die meisten batteriebetriebenen Lichtquellen des 20. Jahrhundert hat auch der Standard-Leuchtstrahler der Sternenflotte mannigfaltige Funktionen. Es ist unter anderem möglich, die Lichtfrequenz von beinahe Infrarot bis Ultraviolett einzustellen. Die Lampe kann auch “Weißlicht” für Lebewesen bereitstellen, die sich in einem anderen natürlichen Licht als dem auf der Erde anzutreffenden entwickelt haben. Die Lampen können weiterhin so eingestellt werden, dass sie nur Infrarotlicht emittieren, um als kurzzeitige Wärmequelle in überlebenskritischen Situationen zu dienen. Der Leuchtstrahler wird mit einem Band befestigt am Handgelenk getragen, kann aber auch in der Hand gehalten oder an Helmen oder Typ-3-Phasern montiert werden.

HOLOKAMERA (VERZICHTSKOSTEN 1): Bildgebende Verfahren wurden seit der Einführung der Fotokamera drastisch verbessert. Das dem neuesten Stand der Technik entsprechende Modell ist die Holokamera, eine tragbare multispektrale Kamera, die fast unbegrenzt viele Fotos und Videos mit einer Auflösung von wenigen Mikrometern aufnehmen kann. Das Gerät wird sowohl verwendet, um glückliche Erinnerungen an den letzten Landurlaub festzuhalten, als auch um das Verhalten einer unbekannten Lebensform auf einem neu entdeckten Planeten zu dokumentieren. Die von der Kamera ausgegebenen Daten sind detailliert genug für akkurate Computersimulationen, sodass eine aufgenommene Situation im Holodeck nachgebildet werden kann.

MUSTERVERSTÄRKER



SCHAUBILD

MUSTERVERSTÄRKER (GROSS, VERZICHTSKOSTEN 1): Musterverstärker werden verwendet, um die Auflösung und Kraft eines Transporterabtaststrahls zu verstärken, wodurch das Transportersystem selbst dann einen Eindämmungsstrahl aufbauen kann, wenn es durch geländebedingte oder durch kosmische Phänomene ausgelöste Interferenzen gibt, die ansonsten einen sicheren Transport verhindern würden. Musterverstärker sind ungefähr einen Meter hoch, wenn sie auf ihrem Stativ befestigt sind, und es werden mindestens drei Stück für einen Transport benötigt. Sie werden in jeweils gleichem Abstand um die zu transportierenden Personen bzw. das Transportobjekt herum aufgestellt. Die eingebaute Batterie erlaubt ungefähr zwei Transporte. Die Verwendung zusätzlicher Musterverstärker vermag die Reichweite und Anzahl der Transporte zu erhöhen. Musterverstärker werden stets in Dreierpaaren ausgegeben.

NOTFALLTRANSPONDER (VERZICHTSKOSTEN 1): Notfalltransponder werden von Transporteroffizieren auch als “Schreihälse” bezeichnet. Es handelt sich hierbei um kleine Geräte, die in der Hand getragen werden und die kurze, starke Subraumsignale mit limitiertem Datenvolumen aussenden können. Die versandten Daten bestehen meist nur aus einer Richtwelle, anhand derer Raumschiffsensoren den Notfalltransponder Lichtjahre entfernt orten können, sofern es keine störenden Interferenzen gibt. Beim Vorhandensein eines solchen Subraumhintergrundrauschens kann der Transponder immerhin noch über eine Distanz von mehreren Astronomischen Einheiten geortet werden. Während es Notfalltransponder nicht ermöglichen, Personen ohne gleichzeitige Verwendung eines Musterverstärkers über eine weite Entfernung oder durch blockierende Materialien zu beamen, gestatten sie ein Beamen mit höherer Akkuratesse und können als SOS-Signal fungieren, das von den meisten Regierungen des Alpha- und Beta-Quadranten anerkannt wird. Notfalltransponder nutzende Charaktere haben die Möglichkeit, ihre Position allen Raumschiffen zu offenbaren, deren Subraumsensoren aktiv sind und die sich innerhalb einer von der Spielleitung festzusetzenden Distanz befinden. Normalerweise handelt es sich dabei um relativ weite Distanzen zwischen einigen hunderttausend Kilometern und wenigen Lichtjahren.

PADD (KEINE KOSTEN): Mithilfe der als PADD bezeichneten persönlichen Tabletcomputer können Besatzungsmitglieder auf die Datenbank des Raumschiffs oder der Sternenbasis zugreifen, auf dem oder der sie gerade stationiert sind. Dadurch sind sie automatisch auch mit dem Subraumnetz verbunden, das sich durch die gesamte Föderation zieht. Nutzer erhalten Zugriff auf alle Daten, für die sie eine Zugriffsberechtigung besitzen und können PADDs für Subraumkommunikation benutzen. Es können mit ihnen Audio- und Videoaufnahmen angefertigt und Audio-, Video- und Textdateien zu jeder beliebigen Person in der Föderation geschickt werden. Die Hauptfunktion der PADDs auf einem Raumschiff ist es, Bücher, Anleitungen und Zeitschriften aus Papier zu ersetzen. Sie stellen weiterhin persönliche Terminkalender zur Verfügung und helfen beim Erledigen von verwaltungstechnischen Aufgaben. Natürlich verfügt ein PADD nicht über die Rechenkraft des Hauptcomputers eines Schiffs, ist aber durchaus in der Lage, Daten selbständig zu verarbeiten und zu analysieren oder als Erweiterung des Hauptcomputers zu dienen, mit dem es gerade verbunden ist.

UNIVERSALÜBERSETZER (VERZICHTSKOSTEN 1): Der Universalübersetzer gehört seit dem späten 23. Jahrhundert zur Standardausstattung von Sternenflottenkommunikatoren. Er wurde vor dem Irdisch-Romulanischen Krieg erfunden und ist seitdem integraler Bestandteil der Föderationsdiplomatie. Charaktere, die keinen Universalübersetzer besitzen, weil dieser entweder verloren gegangen ist oder zerstört wurde, sind nicht in der Lage, sich mit Wesen zu unterhalten, die keine der vom Charakter gesprochenen Sprachen sprechen. Eine grundlegende Verständigung mit Händen und Füßen ist jedoch immer möglich. Kommt ein Charakter in den Besitz eines separaten Universalübersetzers, so verfügt er über ein eigenständiges Gerät, das typischerweise leistungsfähiger ist als die in Kommunikatoren verbauten Versionen.

KAPITEL 09.00

EIN ZUHAUSE ZWISCHEN DEN STERNEN

10150813
160118110518

09.10	RAUMSCHIFFE	202
09.20	STERNENBASEN	207
09.30	KOLONIEN	209
09.40	RAUMSCHIFFREGELN	211
09.50	RAUMSCHIFFKAMPF	219
09.60	SCHIFFE DER STERNENFLOTTE	237
09.70	SCHIFFE ANDERER SPEZIES	260

KAPITEL 09.10

EIN ZUHAUSE ZWISCHEN DEN STERNEN

RAUMSCHIFFE

„SIE WERDEN NOCH LERNEN, DASS DAS GESCHEHEN AUF DER BRÜCKE NICHT NUR AUS DEM AUSFÜHREN VON BEFEHLEN UND DEM BEACHTEN VON BESTIMMUNGEN BESTEHT. ES ENTSTEHT EINE LOYALITÄT ZU DEN MÄNNERN UND FRAUEN, MIT DENEN MAN DIENT. EINE ART FAMILIENGEFÜHL."

— CAPTAIN HIKARU SULU

Wenn Sie von der Sternenflotte Ihren neuen Posten zugewiesen bekommen, dann kann Sie dieser an jeden Ort der Galaxis und auf eines unserer vielen Raumschiffe, Sternenbasen oder Kolonien führen. Ihr neuer Posten ist mehr als nur der Ort, an dem Sie arbeiten und leben, er ist auch Ihr Rückzugsort, Ihre Operationsbasis und etwas, auf das Sie sich selbst in den lichtlosen Weiten des Weltraums verlassen können. Er ist Ihre Heimat für die Dauer Ihrer Mission und ein Kamerad, den Sie verteidigen und beschützen werden, so wie jedes andere Mannschaftsmitglied. Das Schiff, die Station oder Kolonie, der Sie zugewiesen werden, ist ebenso bedeutend wie die Festlegung auf eine Spezialisierung innerhalb der Sternenflotte. Ihr neuer Posten wird auch bestimmen, auf welche Art von Missionen Sie ausgesandt werden.

DIE WAHRE HELDIN

„Vergessen Sie nicht, dass eine von *Star Treks* wahren Heldinnen schon immer das Raumschiff *Enterprise* und ihre Mission war. Das Schiff ist nicht nur ein Vehikel – sie ist der Maßstab, mit dessen Hilfe uns alle unsere Charaktere vor Augen führen, wer sie sind und wonach sie im Universum streben."

Gene Roddenberry
–Star Trek: Das nächste Jahrhundert
Handbuch für Autoren und Regisseure

IHRE ANDAUERNDE MISSION

Festzulegen, von welchem Schiff oder welcher Station aus Ihre Charaktere operieren, ist beinahe so wichtig, wie die Hauptfiguren selbst zu bestimmen.

Zunächst einmal sollten Sie sich überlegen, auf welche Art von Missionen Ihre Mannschaft ausgesendet wird. Manche Sternenflottenschiffe sind für bestimmte Funktionen ausgelegt, ob das nun medizinische Aufgaben oder Rettungseinsatzkapazitäten sind, wissenschaftliche Forschung, Stellarkartografie oder aber Verteidigung und andere militärische Einsätze.

Manche Raumschiffe erfüllen eine ganze Reihe verschiedenster Funktionen, insbesondere die Schiffe, die als Flaggschiffe der Flotte bekannt sind, wie zum Beispiel die *U.S.S. Enterprise* NCC-1701-D. Sie hat spezialisierte wissenschaftliche Forschungseinrichtungen, ist schlagkräftig genug, um in militärischen Auseinandersetzungen direkt an der Front zu stehen, und wird oft mit diplomatischen Missionen und Rettungseinsätzen betraut. Das bedeutet nicht, dass ein Raumschiff der *Centaur*-Klasse, das in der Regel für defensive oder militärische Aufgaben eingesetzt wird, nicht ebenfalls einen Rettungseinsatz durchführt, wenn es das nächste Schiff ist. Die Chancen, für eine sensible diplomatische Mission ausgewählt zu werden, sind allerdings eher gering – einen Botschafter mit einem Kriegsschiff auftreten zu lassen, macht in der Regel keinen besonders guten ersten Eindruck.

MISSIONSTYPEN

NEUES LEBEN ENTDECKEN UND NEUE ZIVILISATIONEN

Die Galaxis zu erforschen – die Millionen von Systemen, Nebeln und andere Phänomene zu kartieren und katalogisieren – ist eine der wichtigsten Missionen der Sternenflotte. Die Sternenflotte entsendet immer wieder Expeditionen in die Tiefen des unbekannten Weltraums. Jedes dieser Schiffe kartografiert die unerforschten Regionen, katalogisiert die gesammelten Daten und sendet all diese Informationen zurück zur Sternenflotte. Sollte ein Schiff eine wichtige Entdeckung machen, dann kann es notwendig sein, dass es ihr sofort auf den Grund geht: Einen ersten Kontakt herstellen, die Oberfläche eines Planeten erkunden (also die natürliche Flora, Fauna, Geologie und atmosphärischen Bedingungen untersuchen) oder ein stellares Phänomen erforschen.

MITGLIEDER DER FÖDERATION, IHRE KOLONIEN UND REISENDE UNTERSTÜTZEN

Zu den Aufgaben der Sternenflotte zählt neben der Forschung auch die Verteidigung. Die Föderationswelten, ihre Bürger und andere, die unter ihren Schutz fallen, zu verteidigen, gehört zu ihren wichtigsten Pflichten. Die Galaxis ist angefüllt mit feindseligen Spezies, Piraten und anderen Aggressoren, die die friedliche Erforschung und Ausbreitung der Föderation bedrohen. Verteidigung und militärische Missionen können so simpel und geradeheraus sein, wie an der Grenze zur romulanischen Neutralen Zone oder an der cardassianischen

Demilitarisierten Zone zu patrouillieren, oder aber auf Eindringlinge und akute Bedrohungen für einzelne Planeten oder ganze Regionen zu reagieren. Die Sternenflotte könnte auch damit beauftragt werden, ein wehrloses Forschungsschiff zu beschützen oder einen Frachter zu eskortieren, der seltene und wertvolle Impfstoffe für eine Forschungsmission oder Katastrophenhilfe in ein gefährliches Territorium transportiert.

UNS SELBST VERBESSERN UND UNSER WISSEN ERWEITERN

Die Sternenflotte unternimmt viele wissenschaftliche Forschungsmissionen, erforscht fremde Lebensformen, noch unbekannte stellare Phänomene und neue Technologien. Dafür eingesetzte Schiffe werden nicht nur auf Forschungsmissionen ausgesandt, sondern sind auch mobile Laboratorien für verschiedenste Experimente und Tests neuer technischer Entwicklungen und Theorien.

GRENZEN AUSDEHNEN UND UNSER VERSTÄNDNIS FÜR DAS UNIVERSUM ERWEITERN

Die Sternenflotte ist zu Recht stolz darauf, einige der besten Ingenieure und Techniker der Galaxis in ihren Rängen zu haben. Diese entwickeln immer wieder neue Technologien und sorgen für technische Fortschritte, die das Reisen im Weltraum schneller, leichter und effizienter machen. Sternenflottenschiffe werden oft damit beauftragt, neue Technologien zu testen, seien es Computer, künstliche Intelligenz, Verbesserungen der holografischen Technik oder Entwicklungen in der Warpfeldtechnik. Oft werden sie auch abgestellt, um Schiffe oder Stationen zu reparieren, die in Ausübung ihrer Pflicht Schaden genommen haben.

DENEN HELFEN, DIE HILFE BENÖTIGEN, UND DIEJENIGEN RETTEN, DIE IN GEFAHR SIND

Es gibt verschiedenste Gründe für Kolonien oder sogar ganze Zivilisationen, die Sternenflotte um Hilfe zu bitten: ein militärischer Konflikt, eine Naturkatastrophe (wie zum Beispiel eine Sonneneruption, tektonische Verschiebungen oder Klimastörungen), eine sich rasant ausbreitende lebensbedrohliche Krankheit oder die Auswirkungen einer anhaltenden Dürre. Rettungsmissionen und Katastrophenhilfe umfassen Kranken medizinische Hilfe zukommen zu lassen, die Betroffenen einer Hungersnot mit Nahrung zu versorgen, einen Asteroiden von seinem Kurs abzulenken, der das Leben auf einem bewohnten Planeten zu vernichten droht, oder einen Vulkanausbruch zu verhindern. In Extremfällen muss gar die Bevölkerung eines Planeten evakuiert und auf eine unbewohnte Welt umgesiedelt werden.

DORTHIN GEHEN, WO NOCH NIEMAND ZUVOR GEWESEN IST

Zefram Cochranes erster Flug hat zutage gebracht, dass die Erde und die Menschheit nicht allein in der Galaxis sind. Wenn eine neue Zivilisation entdeckt wird, erwartet die Föderation die schwere Aufgabe, einen ersten Kontakt herzustellen. Andere diplomatische Missionen könnten Friedensverhandlungen sein, Gastgeber für Konferenzen zu sein, Handelsverträge abzuschließen oder viele weitere delikate politische Situationen.

MIT DEN STERNEN ALS MEINE WEGWEISER

In den meisten Fällen ist ein Raumschiff der Föderation in der Lage, sich an jede denkbare Situation anzupassen, sei es eine diplomatische Mission, die Rettung von Kolonisten von einer sterbenden Welt, die Untersuchung eines ungewöhnlichen interstellaren Phänomens, oder in ein Kriegsgebiet zu fliegen, um eine bedrohte Zivilisation zu befreien.

Schiffe werden nicht selten auf langwierige Missionen ausgesandt, angefangen bei den legendären Fünfjahresmissionen der *U.S.S. Enterprise* unter dem Kommando von Captain James T. Kirk, bis hin zu noch längeren Missionen wie der achtjährigen Reise der *U.S.S. Olympia* oder die andauernde Mission von Captain Jean-Luc Picards *U.S.S. Enterprise*. Derart langwierige Missionen, weit weg von Zuhause, bedeuten nicht nur, dass von der Mannschaft erwartet wird, dass sie mit allem fertig wird, was ihr in den unerforschten Regionen der Galaxis begegnet. Es bedeutet auch, dass das Schiff tatsächlich eine reisende Heimat für seine Mannschaft wird. Ein Raumschiff kann so Zuhause, Schule, Arbeitsplatz und Erholungsort für Hunderte von Personen werden.

Derart langwierige Missionen, insbesondere für Schiffe, die für verschiedene Missionstypen ausgelegt sind, bedeuten, dass die Mannschaft erwarten kann, alle nur denkbaren Abenteuer im Lauf ihrer Mission zu erleben: Heute kommt es zu einem medizinischen Notfall mit einer ansteckenden Krankheit, die die Mannschaft befällt, und schon morgen fungieren sie als Gastgeber für einen an Bord gekommenen Botschafter, den sie zu sensiblen Friedensverhandlungen transportieren.

Es ist aber auch gerade diese Bandbreite an Missionen, die die Mannschaft beständig herausfordert, sich zu verbessern und weiterzuentwickeln.

RAUMSCHIFFNAMEN

Nicht nur die Klasse des Raumschiffs, auf dem die Charaktere dienen, muss festgelegt werden, auch der Name des Schiffs. Für gewöhnlich trägt das erste Schiff einer neuen Klasse auch deren Namen. So ist zum Beispiel die *U.S.S. Akira* NCC-62497 das erste Schiff der *Akira*-Klasse, das in Dienst gestellt wurde, die *U.S.S. Excelsior* NCC-2000 war das erste Schiff der *Excelsior*-Klasse, und so fort.

Schiffe werden nach den verschiedensten Dingen benannt: Städten auf der Erde (*U.S.S. Portland* NCC-57418 oder *U.S.S. Cairo* NCC-42136), bedeutenden Persönlichkeiten (*U.S.S. Sarek* NCC-5000, *U.S.S. Crazy Horse* NCC-50446 oder *U.S.S. Gandhi* NCC-26632), mythologischen Gestalten (*U.S.S. Pegasus* NCC-53847 oder *U.S.S. Prometheus* NCC-71201), legendären Gegenständen (*U.S.S. Excalibur* NCC-26517-A) oder berühmten Schiffen der Vergangenheit (*U.S.S. Challenger* NCC-71099, *U.S.S. Nautilus* NCC-31910 oder *U.S.S. Endeavour* NCC-71805).

Spieler könnten ihr Schiff zum Beispiel nach ihrer Heimatstadt benennen, nach einer historischen Persönlichkeit, deren Taten der Mannschaft als Inspiration dienen sollen, oder nach einem Schiff aus der Vergangenheit.

Nehmen Sie sich dafür etwas Zeit und besprechen Sie die Möglichkeiten mit Ihrer Gruppe – schließlich werden die Hauptfiguren viel Zeit auf ihrem Schiff verbringen. Der Name sollte sie irgendwann mit Stolz erfüllen und von den Spielern mit ihrem Zuhause assoziiert werden.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

LT. COMMANDER WALKER BENNET
RAUMSCHIFF-ENTWICKLUNGSPROJEKT GALAXY-KLASSE
UTOPIA PLANITIA

„Ich kann es gar nicht fassen. Drei Wochen lang hockten wir über den Spezifikationen zusammen und haben Simulationen des aktuellen Modells gefahren, doch nun sieht es so aus, als ob wir es endlich geschafft hätten.

Diese Schiffe der *Galaxy*-Klasse fallen sehr viel größer aus als die alten Forschungsschiffe – in erster Linie, um Raum für Familien zu schaffen. Dies erfordert eine größere Untertassensektion, die wiederum die Warpfeldkalkulationen zu einer echten Herausforderung macht. Unsere ersten Simulationen resultierten in einem Abfall des Antriebsausstoßes und das Schiff erreichte gerade einmal Warp 6. Das ist für ein Forschungsschiff mit großer Reichweite inakzeptabel. Die nächste Simulation löste zwar das Ausstoßproblem, das Schiff brach jedoch unter der Krafteinwirkung auseinander. Das war, wie Captain T'Len sagte, kein ›optimales Resultat‹. Doch nun sieht es so aus, als hätten wir den Durchbruch geschafft. Endlich! Bisweilen fühlt es sich so an wie auf der Akademie, als ich die Nächte hindurch gepaukt habe, nur diesmal für Wochen und Wochen am Stück. Am Ende wird es das alles aber wert sein.

Unsere Arbeit verlegt den Schwerpunkt wieder auf Forschungs-missionen – eine größere Reichweite und Familien an Bord mitzuführen, heißt, dass wir sie auf langwierigere Missionen aussenden können. Flieg noch weiter raus, schau dich noch länger um.

Lange Zeit sah es gar nicht gut aus – doch zum Glück gibt uns nun der Friedensvertrag mit den Cardassianern den Freiraum, uns wieder auf andere Dinge als nur das Militärische zu konzentrieren. Es ist eine angenehme Abwechslung, sich endlich wieder auf Forschung verlegen zu können."

DECK 14

Nachdem Ihre Charaktere einem Schiffe zugewiesen wurden, kann es eine Weile dauern, bis auch Sie als Spieler wissen, wo was zu finden ist. In den meisten Fällen müssen Sie nicht von Beginn an jede Jefferies-Röhre und jede Zugangsluke kennen, dies wird schon mit der Zeit und wachsender Erfahrung kommen. Für den Anfang genügt es, wenn Ihnen die wichtigsten Einrichtungen bekannt sind: Die Brücke, die jeweiligen Quartiere, der Transporterraum, die Kantine oder Erholungslounge, das Holodeck und das jeweilige spezialisierte Labor oder den Arbeitsbereich, die Ihre Charaktere auf ihren Posten nutzen.

Wird das Schiff angegriffen und nimmt Schaden, dann ist die eigentliche Zone des Treffers weniger wichtig als der Verlust von lebenswichtigen Systemen sowie Verwundungen der Mannschaft. „Captain, unser Antrieb wurde getroffen", bedeutet, dass die Antriebssektion Schaden genommen hat und möglicherweise Ingenieure verletzt wurden oder Schlimmeres. Die Spieler müssen nicht unbedingt wissen, dass sich der Impulsantrieb auf den Decks 23 und 24 befindet.

Im weiteren Missionsverlauf werden bestimmte Einrichtungen häufiger genutzt und die Spielleitung wird zusätzliche Details einführen. So entwickelt sich das Schiff allmählich zu einem richtigen Zuhause zwischen den Sternen, das allen bestens vertraut ist. Je öfter Ihre Charaktere an diesen Orten miteinander interagieren, desto mehr wird sich das Schiff wie etwas anfühlen, was verteidigt und bewahrt werden muss. Die Chefingenieurin wird dann immer erleichtert aufatmen, wenn sie nach einer Mission in den ihr vertrauten Maschinenraum zurückkehrt.

DIE RICHTIGE MANNSCHAFT FÜR DIE MISSION

Es ist nicht nur wichtig, dass die Sternenflotte das richtige Schiff für die Mission findet – sie muss auch die richtige Mannschaft dafür haben. Wir können davon ausgehen, dass viele Brückenoffiziere Spielercharaktere sein werden, sehr wahrscheinlich wird aber nicht jedes Mitglied des Führungspersonals von einem Spieler oder einer Spielerin dargestellt. Es kann auch passieren, dass sich Gruppe und Spielleitung darauf einigen, dass die Charaktere niedrigere Ränge haben und sich die Abenteuer mit deren Interaktionen während und zwischen den Missionen befassen. In diesem Fall ist keiner der Brückenoffiziere ein Spielercharakter.

Schauen Sie sich die Auflistung der Führungs- und Brückenoffiziere im Kasten an. Weitere Details zu diesen Posten finden Sie auch in *Kapitel 5: Dienstantritt* auf S. 93. Die nicht von Spielern dargestellten Mannschaftsmitglieder werden als Nebencharaktere erschaffen (siehe S. 133), um sicherzugehen, dass das Schiff für die bevorstehende Mission ausreichend bemannt ist. Beispiele finden Sie auch in *Kapitel 11: Fremde Wesen und Gegenspieler* auf Seite 218.

Überlegen Sie sich gut, wie sich die Mannschaft zusammensetzt, und versuchen Sie, eine große Bandbreite an Spezies, Geschlechtern, Professionen und Interessen zu berücksichtigen. Nehmen Sie sich auch etwas Zeit, um ihre Beziehungen miteinander auszugestalten, und was die Offiziere voneinander denken. Es kann sein, dass der Counselor und die Erste Offizierin in der Vergangenheit eine Beziehung hatten, die sie aufgrund ihres gemeinsamen Diensts nun hinter sich gelassen haben. Vielleicht ist der Captain vergleichsweise rasch durch die Ränge aufgestiegen und jünger als die meisten ihrer Führungsoffiziere, sodass sie von manchen aufgrund ihres Alters und ihrer mangelnden Erfahrung in Frage gestellt wird. Charaktere haben eine Reihe von Überzeugungen, die sich im Verlauf der Mission entwickeln und verändern können. Kleine Details wie diese werden die Erfahrung, mit anderen Mannschaftsmitgliedern zu arbeiten und zusammenzuleben, angenehmer machen.

Spezialisiertere Abenteuer, wie Aufträge für das Ingenieurkorps der Sternenflotte, oder das Spielen eines Teams von Sektion 31-Infiltratoren bedeuten, dass sich die benötigten NSCs von denen anderer Abenteuer unterscheiden. Dennoch werden die meisten Crews – ganz egal, wie spezialisiert – den Großteil der aufgeführten Führungsoffiziere benötigen, damit alles auf dem Schiff rund läuft und die Mannschaft gesund und einsatzbereit bleibt.

WICHTIGE SCHAUPLÄTZE

Raumschiffe gibt es in einer Vielzahl von Klassen und Designs. Dennoch gibt es einige Schlüsseleinrichtungen, die auf allen Schiffen der Föderation – und oftmals auch auf denen anderer Völker – zu finden sind. Diese Einrichtungen wird die Mannschaft am häufigsten besuchen. Durch wiederholte Interaktionen an diesen Schauplätzen wird das Schiff für die Spieler zum Leben erweckt und sorgt für Tiefe und ein Heimatgefühl während sie an Bord sind. Die folgende Liste ist lediglich eine Auswahl der gängigsten Einrichtungen an Bord, abhängig von der Mission können auch noch andere Orte für die Mannschaft an Bedeutung gewinnen.

DIE BRÜCKE – Hier spielt sich ein Großteil der Handlung ab. Von hier aus kontrollieren der Captain und die Führungsoffiziere das Schiff, deshalb ist die Brücke auch rund um die Uhr besetzt. Die Frontseite der Brücke wird von einem Sichtschirm dominiert, der das Weltall außerhalb des Schiffs zeigt und zudem als Videoschirm für die Kommunikation dient. Die Senioroffiziere besetzen hier ihre Stationen, unterstützen den Captain bei der Entscheidungsfindung zum weiteren Vorgehen, kontrollieren die Hauptfunktionen des Raumschiffs, steuern und navigieren das Schiff, und befassen sich mit allen Arten von Bedrohungen.

BEREITSCHAFTSRAUM DES CAPTAINS – Ein Captain hat oft noch zusätzliche Aufgaben, die sich nicht vom Kommandosessel auf der Brücke aus erledigen lassen. Der Bereitschaftsraum grenzt für gewöhnlich direkt an die Brücke an und fungiert als privates Büro, in dem der Captain Berichte studiert, gesicherte Kommunikationsverbindungen mit der Sternenflotte aufbaut und vertrauliche Besprechungen mit den Crewmitgliedern abhält.

MASCHINENRAUM – Auch wenn der Chefingenieur eine Station auf der Brücke haben kann, ist sein eigentliches Zuhause doch der Maschinenraum. Für gewöhnlich weiter hinten im Schiff verortet, ist dies der Ort, an dem auch der Materie/Antimaterie-Reaktor und der Warpkern zu finden sind. Die meisten technischen Fragestellungen und Probleme können von hier gelöst werden, oder indem man durch das Netzwerk an Jefferies-Röhren kriecht, die den Ingenieuren Zugang zu den internen Schiffssystemen gewähren.

KRANKENSTATION – Der Chefarzt bzw. die Chefärztin kann auch einen Posten auf der Brücke haben, ist aber für gewöhnlich in der Krankenstation anzutreffen. Diese Einrichtung ist darauf ausgelegt, alle Verletzungen und Erkrankungen zu versorgen, die die Mannschaft während ihrer Mission erleidet. Sie umfasst fortschrittliche Quarantäneeinrichtungen, Diagnoseinstrumente und Biobetten, und bisweilen auch ein Medizinisches Notfallhologramm (MNH), das den Ärzten assistiert oder sogar in ihrer Abwesenheit deren Aufgaben übernimmt.

TRANSPORTERRAUM – Größere Raumschiffe verfügen über eine Reihe von Transporterräumen, da mit ihnen Mannschaft, Ausrüstung und Versorgungsgüter auf andere Schiffe oder Planeten bewegt werden können, oder umgekehrt. Überwacht von einem bzw. einer Transporterchief oder anderen qualifizierten Mannschaftsmitgliedern, erlauben Transporter schnelle, effiziente Teleportation ohne Zeitverzögerung zu einem zuvor gescannten Ort.

SHUTTLEHANGAR – Wenn der Transporter aufgrund von Umgebungseinflüssen nicht zur Verfügung steht, können Mannschaft und Fracht mit einem Shuttle aus dem Hangar fliegen und auf einem Planeten oder einem nahen Schiff landen, oder auch eine Mission separat vom Schiff durchführen.

BEOBACHTUNGSLOUNGE – Viele größere Schiffe verfügen über einen Bereich mit guter Aussicht auf das umgebende Weltall, der als komfortabler Treffpunkt, für Mannschaftsunterweisungen und für diplomatische Verhandlungen genutzt wird.

HOLODECK – Fortschritte in holographischer Technik gestatten es, in einem recht begrenzten Raum jedwede Umgebung zu simulieren, angefangen von Begegnungen mit fiktionalen Charakteren, bis hin zu detaillierten Rekonstruktionen für Forschungszwecke. Holodecks versorgen die Mannschaft mit einer nicht enden wollenden Quelle für Erholung sowie mit sicheren Einrichtungen für Experimente und Ermittlungen.

STELLARKARTOGRAFIE – Ein spezialisiertes Laboratorium, um detaillierte Sternenkarten aufzuzeichnen und holografisch wiederzugeben und zudem auch noch stellare Phänomene zu bestimmen, zu identifizieren und zu verfolgen.

ERHOLUNGSLOUNGE – Ein Ort, an dem die Mannschaftsmitglieder nach einer langen Schicht zusammenkommen und sich ausruhen. Diese Lounge ist meist nicht viel mehr als eine bessere Kantine, auf manchen größeren Schiffen handelt es sich aber um eine Bar oder ein Restaurant, in dem sich die Crew trifft und abschaltet.

FRACHTRÄUME – Diese Räume haben eigene Transporter, oftmals auch große Außentüren, und nehmen Fracht auf, die das Schiff transportiert, wie zum Beispiel Versorgungs- oder medizinische Hilfsgüter. Aus Sicherheitsgründen sind Frachttransporter für gewöhnlich so eingestellt, dass sie keine Lebensformen transportieren können.

MANNSCHAFTSQUARTIERE / VIP-UNTERKÜNFTE – Jedes Mannschaftsmitglied hat sein eigenes Quartier, das für gewöhnlich mit aufsteigendem Rang und Position größer wird. Manche größeren Schiffe in der Flotte erlauben es Mannschaftsmitgliedern, ihre Familien mitzubringen. Mannschaftsquartiere können deshalb auch weitläufiger ausfallen und aus mehreren Räumen bestehen, abhängig davon, was die Familie benötigt. Größere Quartiere stehen auch als VIP-Unterkünfte für Diplomaten, Gäste und Würdenträger zur Verfügung.

ARRESTZELLEN – Während einer Mission könnte ein Schiff feindseligen Lebensformen begegnen, die zum Schutz der Mannschaft inhaftiert werden müssen. In seltenen Fällen dient eine Zelle auch der vorübergehenden Inhaftierung eines Mannschaftsmitglieds, das sich der Insubordination schuldig macht, oder zum Transport von Häftlingen zu einer Sicherheitseinrichtung.

LABORATORIEN – Da sich die Sternenflotte der Forschung verschrieben hat, verfügen die meisten Schiffe über zahlreiche Laboratorien für wissenschaftliche Forschungen und Experimente. Sei es die behutsame Studie gefundener Artefakte oder das persönliche Forschungsprojekt eines Offiziers, das Schiff hat sicherlich eine dafür geeignete Einrichtung.

FÜHRUNGS- UND BRÜCKENOFFIZIERE

Als Richtlinie bestehen Mannschaften der Sternenflotte aus einigen oder sogar allen der folgenden Posten:

KOMMANDIERENDE OFFIZIERIN – Der Captain oder die Kommandantin des Schiffs oder der Station.

ERSTER OFFIZIER – Der Stellvertreter des Captains. Der Erste Offizier könnte neben diesem Posten auch noch andere Pflichten wahrnehmen.

OPERATIONSLEITERIN – Die Operationsleiterin ist verantwortlich für alle Schiffsoperationen und überwacht die Systeme des Schiffs.

ERSTER FLUGOFFIZIER – Der Steuermann und Navigator des Schiffs.

ERSTE TAKTISCHE OFFIZIERIN – Diese Offizierin ist für die Waffensysteme des Schiffs verantwortlich, für Verteidigung und taktische Maßnahmen. Ihre Rolle wird bisweilen vom Sicherheitschef mit übernommen.

SICHERHEITSCHEF – Der Leiter der Sicherheitsabteilung, der für die Sicherheit des Schiffs verantwortlich ist.

CHEFINGENIEURIN – Die Chefingenieurin sorgt für die anhaltende Funktionsfähigkeit des Schiffs und teilt Mannschaftsmitglieder für Reparaturen und den Unterhalt der Systeme ein.

ERSTER MEDIZINISCHER OFFIZIER – Der Chefarzt ist für die Gesundheit und das körperliche Wohlbefinden der Mannschaft verantwortlich.

ERSTE WISSENSCHAFTLICHE OFFIZIERIN – Diese Offizierin leitet die wissenschaftliche Abteilung des Schiffs und ist für Analysen und Forschungen verantwortlich.

COUNSELOR – Der Counselor ist für die mentale Gesundheit und das persönliche Wohlbefinden der Mannschaft verantwortlich und dient auch als Berater in diplomatischen Situationen.

WARPFAKTOR 5 VORAUS

Mit einem sich ständig bewegenden Zuhause ist es manchmal schwierig, zu bestimmen, wie weit man auf der Mission bereits gereist ist, oder wie schnell man zum nächsten Reiseziel gelangt. In den meisten Fällen ist die Reisezeit allerdings unwichtig. Oftmals wird das Schiff zu Beginn eines Abenteuers einfach am Missionsort eintreffen oder bereits im Orbit des Planeten sein, den die Mannschaft erforschen soll.

Manchmal kann es aber auch wichtig sein, die Zeit, um einen Planeten zu erreichen, genau zu ermitteln, oder aber, das Schiff hat es besonders eilig. In diesen Fällen sollte die Spielleitung festlegen, wie lange es tatsächlich dauert, um sicher am Ziel anzukommen und auch, wie lange es dauert, um wirklich rechtzeitig einzutreffen. Aus dramaturgischen Gründen sollten diese beiden Zeiten nahe beieinander liegen, doch könnte rechtzeitig einzutreffen ein Risiko beinhalten – eine Antriebsüberladung, Reise durch feindlichen Weltraum oder aber, man gerät zu nah an ein stellares Phänomen, das eine Gefahr für das Schiff darstellt. Reisen sollten Zeit in Anspruch nehmen, allerdings sind weder die Spielleitung noch die Spieler gezwungen, Reisedistanzen und Geschwindigkeiten zu kalkulieren, die in Milliarden von Kilometern pro Stunde angegeben werden.

Wenn sich die Spielleitung dazu entscheidet, Reisen genauer darzustellen, dann steht ihr dafür die vereinfachte Tabelle unten zur Verfügung. Nutzen Sie zusätzlich die Karte im Vor- und Nachsatz des Buches, um die Route zu bestimmen.

GESCHWINDIGKEIT	KM/H	FAKTOR LICHTGESCHWINDIGKEIT	BIS ZUM NÄCHSTEN STERN	QUER DURCH DEN SEKTOR
Volle Impulsgeschwindigkeit	270 Millionen	0.25	20 Jahre	80 Jahre
Warp 1	1078 Millionen	1	5 Jahre	20 Jahre
Warp 2	11 Milliarden	10	6 Monate	3 Jahre
Warp 3	42 Milliarden	39	2 Monate	1 Jahr
Warp 4	109 Milliarden	102	18 Tage	2 Monate
Warp 5	230 Milliarden	214	9 Tage	1 Monat
Warp 6	423 Milliarden	392	5 Tage	19 Tage
Warp 7	700 Milliarden	656	3 Tage	11 Tage
Warp 8	1,103 Milliarden	1.024	2 Tage	7 Tage
Warp 9	1,63 Billionen	1.516	1 Tag	5 Tage
Warp 9,2	1,78 Billionen	1.649	1 Tag	4 Tage
Warp 9,6	2,06 Billionen	1.909	23 Stunden	4 Tage
Warp 9,9	3,29 Billionen	3.053	14 Stunden	2 Tage
Warp 9,99	8,53 Billionen	7.912	6 Stunden	22 Stunden
Warp 9,999	215 Billionen	199.516	13 Minuten	53 Minuten
Warp 10	Unendlich	Unendlich	0	0

KAPITEL 09.20

EIN ZUHAUSE ZWISCHEN DEN STERNEN

STERNENBASEN

EIN LEBEN AN DER GRENZE

Die Tiefen des Weltalls zu bereisen, ist einer der häufigsten Posten, den Sie von einem Leben in der Sternenflotte erwarten können. Das ist allerdings nicht die einzige Möglichkeit. Die Sternenflotte benötigt engagierte Mannschaftsmitglieder für die zahlreichen Sternenbasen, die im Alpha- und Beta-Quadranten verstreut sind. Diese Basen unterstützen die Flotte und sind zudem Zentren des Handels und der Aktivität in ihrer jeweiligen Region.

Wie auch die verschiedenen Raumschiffklassen können Sternenbasen bestimmte Funktionen haben, oder weniger spezialisiert sein und als grundsätzliche Unterstützung für zu Besuch kommende Schiffe und Mannschaften dienen. Die meisten Sternenbasen erfüllen eine der folgenden Funktionen:

RAUMSCHIFFWARTUNG UND -KONSTRUKTION

In den Tiefen des Weltalls sind Raumschiffe großen Belastungen ausgesetzt. Physischer Schaden kann das Resultat von Begegnungen mit stellaren Phänomen sein, von Angriffen feindseliger Kräfte, oder einfach nur die Folge von Abnutzung. Hüllenreparaturen oder die Behebung schwerer Schäden können nicht so ohne Weiteres von der Besatzung selbst und draußen im Weltraum durchgeführt werden. Umfangreiche Reparaturen müssen in einer großen Raumstation oder im Trockendock erfolgen. Diese Sternenbasen dienen als Reparatur- und Wartungseinrichtungen und sind das Zuhause einiger der besten Designer und Entwickler neuer Raumschifftechnologien, die für den Bau und die Verbesserung der Schiffe der Flotte verantwortlich sind.

VERTEIDIGUNG, DIPLOMATIE UND KOMMANDO

Sternenbasen sind auch strategische Posten, von denen aus die Grenze entlang der romulanischen Neutralen Zone, an der cardassianischen Demilitarisierten Zone oder auch die am weitesten entfernten Ausläufer des Föderationsraums überwacht werden. Sie erfüllen nicht nur die Funktion von Frühwarnposten und halten Ausschau nach Anzeichen dafür, dass die sorgfältig ausgehandelten Friedensverträge gebrochen werden, sondern dienen auch als Horchposten, die den Kommunikationsverkehr auf Anzeichen von zusammengezogenen feindlichen Flotten oder auf verdeckte Operationen hin belauschen.

Eine Sternenbasis kann auch als Sammelpunkt dienen, von dem aus Missionen und Mannschaften auf die Raumschiffe im Sektor verteilt werden.

Diese Stationen fungieren nicht nur als militärische Einrichtungen und verteidigen unsere Grenzen, sondern sind auch eine diplomatische Antwort in Zeiten großer Spannungen. Sternenbasen der Föderation können als sichere Orte für diplomatische Verhandlungen zur Beilegung von Konflikten dienen. Sie bieten allen Spezies und Kulturen einen Ort, an dem sie ihre Bedenken äußern, ihre Situation darlegen und sich um eine friedliche Lösung unter den neutralen Augen von Mitgliedern der Vereinten Föderation der Planeten bemühen können.

VERSORGUNG, HANDEL UNTER UNTERSTÜTZUNG

Sternenbasen sind ein Dreh- und Angelpunkt für wichtige Versorgungsgüter und Dienstleistungen, die Raumschiffe der Sternenflotte und ihre Crews benötigen. Sei es frische (nicht replizierte) Nahrung, Deuterium für Warp- und Impulsantrieb, Ersatzteile, fortgeschrittene medizinische Dienstleistungen für aufwendige oder schwierige operative Eingriffe, oder administrative und juristische Dienstleistungen, wenn ein Mannschaftsmitglied juristische Vertretung benötigt oder die Militärjustiz gefordert ist. Sie stellen auch Trainings- und Erholungseinrichtungen für Landurlaube zur Verfügung, mit speziellen Holosuiten, Sporteinrichtungen und einer Vielzahl von Händlern und Restaurants, die Crews helfen, sich zwischen ihren Missionen zu entspannen.

DER DIENST AUF EINER STERNENBASIS

Sternenbasen werden meist an Orten hoher Aktivität stationiert – sei es neben dem Bajoranischen Wurmloch, an einem strategisch wichtigen Sammelpunkt oder als Ausgangspunkt für Expeditionen am Rande des unerforschten Weltraums. Das Leben auf einer Sternenbasis unterscheidet sich stark von dem auf einem Raumschiff: Die Abenteuer warten nicht mehr irgendwo dort draußen darauf, entdeckt zu werden – auf einer Sternenbasis kommt das Abenteuer zur Mannschaft.

Dienst auf einer Sternenbasis muss aber nicht bedeuten, dass man die Station niemals verlässt. Die meisten Sternenbasen verfügen über Schiffe, die für Forschungs-, Verteidigungs- oder Versorgungsmissionen genutzt werden. Dies können Shuttles sein, Runabouts oder sogar größere Schiffe.

DIE CREW EINER STERNENBASIS

Wie auch ein Raumschiff, verfügt eine Sternenbasis über eine Mannschaft aus hoch qualifiziertem Personal, das die Station verwaltet, instand hält und dafür sorgt, dass sie reibungslos funktioniert. Wie auf einem Raumschiff weist man dieser Mannschaft spezialisierte Funktionen zu. Diese Offiziere stehen all den Crewmitgliedern vor, die hinter den Kulissen dafür

sorgen, dass die Sicherheit der Basis gewährleistet ist, sie gewartet wird und problemlos operiert.

Die Positionen der Führungsoffiziere ähneln denen auf einem Raumschiff: Ein Commander oder Captain übernimmt das Kommando über die Basis, ihm wird ein Stellvertreter oder eine Stellvertreterin als Erste/-r Offizier/-in zugewiesen und Abteilungsleiter für Wissenschaft, Medizin, Sicherheit, Operatives und Technik. Einem solchen Posten zugeteilt zu werden, unterscheidet sich kaum von dem auf einem Schiff, und ihre Aufgaben sind sich ebenfalls recht ähnlich.

Die Pflichten eines Sternenbasiskommandanten bzw. einer -kommandantin bringen jedoch sehr viel mehr administrative Aufgaben mit sich, weshalb ein solcher Posten oftmals von Sternenflottenoffizieren übernommen wird, deren Fähigkeiten sich von denen typischer Raumschiffkommandanten unterscheiden. Auch wenn sie vergleichbare Bedrohungen und diplomatische Aufgaben meistern, arbeiten sie nicht selten eigenständig und isoliert von der Sternenflotte. Glücklicherweise ist es aber auch wahrscheinlicher, dass die Mannschaften die Unterstützung ihrer Familien und damit eine gewisse Stabilität und Routine haben, ohne übermäßig viele Überraschungen.

Charaktere, die einer Sternenbasis zugewiesen werden, entwickeln nicht selten ein Gefühl der Verbundenheit mit ihrer Basis und der Umgebung, was sich leicht zu einer *Überzeugung* entwickeln kann.

DIE NARENDRA-STATION

Ein gutes Beispiel für eine der wertvollsten Sternenbasen innerhalb der Föderation ist die Narendra-Station. Sie ist ein Ausgangspunkt für Expeditionen in einen Bereich der Galaxis, der bislang nur von automatisierten Sonden erforscht wurde: die Shackleton-Ausdehnung.

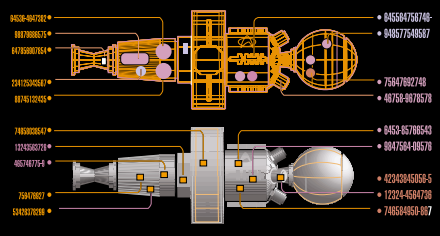
Offiziell als Sternenbasis 364 bezeichnet, ist die Narendra-Station seit 2353 aktiv. Ihr Name ist ein Tribut an die klingonischen Kolonisten, die 2344 bei einem romulanischen Überraschungsangriff auf den Außenposten Narendra III massakriert wurden. Die Sternenbasis erinnert damit auch an die bedeutende Wendung in den Beziehungen zwischen der Föderation und den Klingonen nach dem Angriff auf Narendra III. Damals reagierte das Sternenflottenschiff *U.S.S. Enterprise* NCC-1701-C unter dem Kommando von Captain Rachel Garrett auf den Notruf der Kolonie und schaffte es, die attackierenden Romulaner zurückzuschlagen und so den Außenposten vor der totalen Vernichtung zu bewahren. Diese Tat resultierte im Untergang der *Enterprise* und dem Tod ihrer gesamten Mannschaft – ein Akt der Tapferkeit und Opferbereitschaft, der den Hohen Rat der Klingonen das Verhältnis zur Föderation überdenken ließ.

Sowohl die Föderation als auch die Klingonen haben seitdem daran gearbeitet, ihre Allianz zu stärken, weiteten gemeinsam ihre Territorien aus, erforschten bislang unbekannte stellare Phänomene und erschlossen neue rohstoffreiche Planeten.

Doch auch wenn das Klingonische Reich ihre einstige Praxis, sich andere Welten und Zivilisationen gewaltsam zu unterwerfen, überwiegend aufgegeben hat, bedeutet das nicht, dass die Föderation und die Klingonen immer einer Meinung sind.

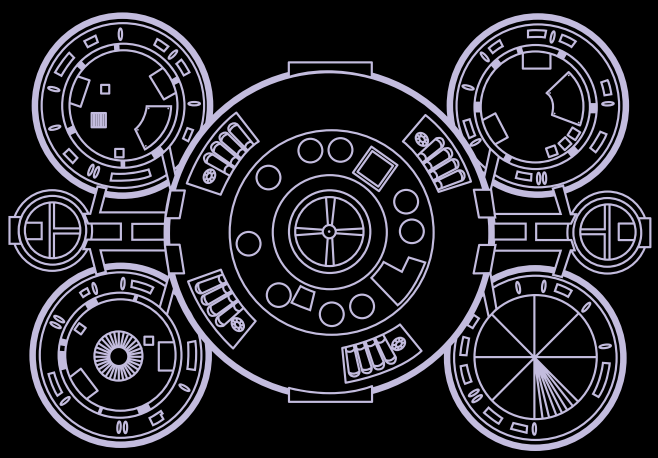
Die Narendra-Station ist Heimat von sowohl Sternenflotten- als auch klingonischem Personal. Diese verfolgen sowohl ihre eigenen Ziele und gehen Missionen nach, die für ihre jeweilige Regierung wichtig sind, als auch gemeinschaftliche Unternehmungen im Sinne engerer Zusammenarbeit zwischen den beiden Zivilisationen. Aufgrund ihrer Lage und weitgehenden Isolation von den dichter bewohnten Bereichen des Föderationsraumes haben die Führungsoffiziere der Station viel Spielraum, sowohl beim Einsatz der ihr unterstellten Schiffe als auch in diplomatischer Hinsicht. Die Sternenbasis ist auch die erste Verteidigungslinie gegen Bedrohungen der Föderation und der Klingonen, seien es die Romulaner oder aber ein bislang unbekannter Gegner, der aus den unerforschten Tiefen der Shackleton-Ausdehnung auftauchen könnte.

REGULA I



SONDE

696855	978777	878228	929444	9595854	798584
97868	390334	9064T4	867543	9805	882836
494743	877000	38485	204847	204948	795724
878555	568666	586622	6949	78403	579384
978533	97977	638409	928385	59585	979585
686	484003	494866	70494	203934	7958
687733	8779	98855	79493	94847	8066
987	86864	67655	948948	3867	566606



WISSENSCHAFTLICHES FORSCHUNGSLABOR

KAPITEL 09.30

EIN ZUHAUSE ZWISCHEN DEN STERNEN

KOLONIEN

EIN LEBEN AN DER LETZTEN GRENZE

Abgesehen von einem Leben zwischen den Sternen ist es auch möglich, dass Sie auf der Oberfläche eines Planeten Ihren Dienst verrichten. Wie die Pioniere des irdischen Wilden Westens etabliert die Sternenflotte Kolonien und Forschungseinrichtungen auf Planeten am äußersten Rande des Föderationsraums. Diese Kolonien sind meist entweder aus wissenschaftlichen Gründen interessant, besitzen eine strategisch günstige Lage für Handel oder Sicherheit, oder haben eine diplomatische Bedeutung.

Eine Kolonie könnte sogar aus nicht viel mehr als einem kleinen Forschungsaußenposten bestehen. Im 23. Jahrhundert bestanden diese Posten aus simplen Wohneinrichtungen mit angrenzenden Laborkapazitäten. Forschungsteams waren oft nicht viel mehr als eine einfache Familieneinheit mit ein paar Unterstützern, die ein raues Leben am Rande der letzten Grenze führten. Diese frühen Tage der Pionierwissenschaft in den Weiten des Weltraums waren gefährliche Zeiten. Die Wissenschaftler mussten ohne Replikatoren auskommen und Versorgungsgüter wurden von passierenden Forschungsschiffen auf ihrem Weg ins Unbekannte abgeliefert.

Kolonien und Forschungsstationen sind verpflichtet, regelmäßige Berichte per Subraum abzuschicken, um die Sternenflotte über ihre Fortschritte und ihr Wohlbefinden auf dem Laufenden zu halten. In diesen frühen Tagen kam es durchaus vor, dass ein Forschungsteam einer Krankheit, einer Umweltkatastrophe oder gar dem Wahnsinn zum Opfer fiel.

Größere Kolonien fangen bei einfachen Grenzsiedlungen an und reichen bis hin zu Einrichtungen von der Größe einer Kleinstadt. Sie können lebendige Knotenpunkte für Handel, Ressourcenabbau oder bedeutende wissenschaftliche Forschungen sein.

Wie Raumschiffe und Sternenbasen auch werden Kolonien wie eine Einrichtung der Sternenflotte verwaltet und verfügen ebenfalls über die zuvor aufgeführten Posten. Die Offiziere sorgen für die Sicherheit der Kolonie und deren reibungslosen Betrieb. Wie auch größere Raumschiffe und Sternenbasen sind Kolonien ein guter Ort, um sich gemeinsam mit der eigenen Familie dort niederzulassen.

Vergleichbar mit den irdischen Pionierstädten entwickeln sich auch die von der Sternenflotte mitbegründeten Kolonien oft zu Siedlungen, in denen die Rolle des oder der Kommandierenden eher einem Bürgermeisteramt ähnelt. Der Sicherheitschef oder die Sicherheitschefin nimmt dann das Hüten der Gesetze ein und wird zu einer Art Sheriff, mit dem Sicherheitspersonal als Polizei. Die medizinische Einrichtung kann sich zu einem richtigen Krankenhaus entwickeln, während die Ingenieure dafür sorgen, dass die Einrichtungen der Siedlung – Replikatoren, Verkehrsmittel, Energieversorgung und sogar Sanitärinstallationen – einwandfrei funktionieren.

Die Siedlung entwickelt sich mit der Zeit zu einer richtigen Gemeinde, die zusammenkommt, um ein neues Leben auf einer neuen Welt zu beginnen. Die Charaktere können hier Beziehungen etablieren und ein Pflichtgefühl für ihre Kolonie entwickeln, das zu einer *Überzeugung* wird, die sie an ihre neue Familie bindet.

WERBEPOSTER FÜR DIE KOLONIEN

Bürger, reizt Sie der Gedanke an Reisen, Abenteuer und harte Arbeit? Sind Sie es satt, auf einer Welt zu leben, an deren Entstehung Sie keinen Anteil hatten? Dann schließen Sie sich noch heute dem Kolonisierungsdienst der Föderation an und schaffen Sie sich Ihre eigene Zukunft!

Kolonisten genießen große Freiheiten und bestimmten selbst und demokratisch, wie viel Bürokratie und wirtschaftliche Entwicklung sie wünschen. In Ihrer neuen Heimat angekommen, sind Sie für Ihren eigenen Erfolg verantwortlich und können so weit aufsteigen, wie Ihre Fähigkeiten und Ihr Arbeitsethos es Ihnen erlauben.

Wir suchen nach einem ganz besonderen Schlag Personen – Personen, die es vorziehen, ihr Essen selbst zuzubereiten und ihr Zuhause selbst einzurichten. Wenn es Ihnen zu lange dauert, die benötigten Fähigkeiten zu erlernen, damit Ihnen ein Stück Land zur Bewirtschaftung zugewiesen werden kann, dann gründen Sie doch Ihr eigenes Unternehmen, sobald nach einigen Monaten die Infrastruktur der Kolonie fertiggestellt ist.

Wenn Sie nun das Gefühl haben, Ihre wahre Berufung gefunden zu haben, dann vereinbaren Sie noch heute einen Termin mit dem nahegelegensten KDF-Büro, wo wir Ihnen gerne unsere bevorstehenden Projekte vorstellen. Wir bieten aktuell einen Bonus von 50 Prozent zusätzlichen Startressourcen, wenn Sie noch diese Woche unterschreiben. Verpassen Sie nicht Ihre Gelegenheit, das Fundament für eine neue Kolonie und damit die Ausdehnung zu einer neuen Grenze aktiv mitzugestalten!

BERGBAUKOLONIE: Ein üblicher Grund dafür, eine dauerhafte Basis auf einer fremden neuen Welt zu etablieren, sind deren Rohstoffe. Viele Planeten verfügen über wichtige und sogar notwendige natürliche Ressourcen wie Dilithium oder Pergium, oder aber kostbare Mineralien und Metalle. Es ist nicht ungewöhnlich für derartige Bergbauunternehmungen, sich im Zentrum eines politischen Disputs oder in gefährlichem Territorium wiederzufinden. Der Bergbau könnte auch auf eine seltsame und feindlich gesinnte Lebensform stoßen, die ihren Lebensraum verteidigt.

FORSCHUNGSEINRICHTUNG: Planeten im Orbit um einen besonders interessanten Stern oder die sich in der Nähe eines einzigartigen stellaren Phänomens befinden, bieten sich als Standort für eine Forschungsstation an. Es kann auch sein, dass ein unbewohnter, abgelegener Planet für besonders gefährliche oder brisante Forschungsarbeiten ausgewählt wird, um nicht Millionen von Leben in Gefahr zu bringen.

DIPLOMATISCHER TREFFPUNKT: Am Rande einer neutralen Zone, oder innerhalb des Territoriums eines unparteiischen Schlichters, könnte die Sternenflotte eine Kolonie gründen, die einen sicheren Treffpunkt für diplomatische Debatten bietet, an dem alle politischen Auseinandersetzungen, die möglicherweise einen Krieg in der Region auslösen könnten, gelöst werden. Eine solche Kolonie könnte ein gefährlicher Ort sein, an dem zu jeder Zeit ein neuer Konflikt am Horizont droht, doch welches Anliegen könnte wichtiger für die Föderation sein, als der Galaxis Frieden zu bringen?

HANDELSPOSTEN: Schlüsselpositionen, an denen sich viel genutzte Handelsrouten kreuzen, oder an denen sich Händler treffen, um Güter und Dienstleistungen auszutauschen, sind bestens geeignete Orte für neue Märkte und Handelsposten. Solche Kolonien könnten sich auf Handelsgüter, Nahrungsmittel, Reparaturen oder Dienstleistungen spezialisieren, oder sogar Erholungszentren für Landurlaube sein. Doch nicht jedes Geschäft ist legal und manche Handelskolonien entwickeln sich zu Zentren für Schwarzmarkthandel und Schmuggel, direkt unter den Augen der Sternenflotte.

STRAFKOLONIE: Es wird immer Personen geben, die die Regeln der Gesellschaft und die Vorschriften, die unser Leben sicherer machen, nicht respektieren. Wenn Personen gegen das Gesetz verstoßen und die Sicherheit derjenigen um sie herum in Gefahr bringen, dann könnten diese Kriminellen zur Rehabilitation auf eine Strafkolonie gebracht werden, wie Tantalus oder die Justizanstalt von Jaros II. Auf einem fernen Planeten von anderen isoliert zu werden, sorgt für zusätzliche Sicherheit und bietet nur geringe Aussichten auf Flucht. Der Besatzung einer Strafkolonie zugewiesen zu werden, ist eine der größten Herausforderungen für Sternenflottenpersonal.

EINE NEUE HEIMAT: Am Ende sind so gut wie alle Kolonien in erster Linie eine Gemeinschaft von Familien, die sich ein neues Leben auf einer neuen Welt aufbauen wollen. Sie gründen Dörfer, Siedlungen, Gesellschaften, Regierungen und handeln mit ihren Nachbarn, um zu Überleben und zu Gedeihen. Kolonien werden so zu einer neuen Heimat für Farmer, Arbeiter, Wissenschaftler, Lehrer und Ingenieure.

EINE ANDERE ART DER BEDROHUNG

Einer Kolonie zugewiesen zu werden, unterscheidet sich erheblich von einem typischen Sternenflottenposten. Kolonien sind auf die Sternenflotte angewiesen, damit ihre Ingenieure die lebensnotwendige Technologie am Laufen halten, ihr Sicherheitspersonal die Ordnung aufrechterhält, ihre Ärzte die Kolonisten gesund halten, sowie um Verwaltungsfunktionen wahrzunehmen.

Außerdem muss sich das Personal einer Kolonie mit Umweltfaktoren wie harschem Wetter, stellaren Anomalien, tektonischen Verschiebungen, feindseliger Flora und Fauna, sowie eventuellen Einheimischen auseinandersetzen.

Auf einer Kolonie stationiert zu werden, bedeutet aber nicht, vollkommen isoliert zu sein. Kolonien verfügen über Shuttles, Runabouts und Forschungsschiffe, mit denen das dortige Sternenflottenpersonal die Oberfläche ihrer neuen Heimat und die benachbarten Weltraumregionen erforschen.

ABENTEUER AUF PLANETEN

Die meisten Geschichten in ***Star Trek Adventures*** spielen an Bord eines Raumschiffs, mit regelmäßigen Ausflügen des Außenteams auf Planetenoberflächen, um dort Abenteuer zu erleben. Missionen mit einer Kolonie als Basis funktionieren ähnlich, nur sind die Themen umgedreht: Der Planet ist das ›Schiff‹ und die Kolonie die Heimat der Charaktere. Abenteuer kommen zu ihnen – eine Bedrohung für die Kolonie, ein neuer Besucher, ein wissenschaftlicher Durchbruch, oder ein Aufruhr in der Siedlung. Oder aber die Charaktere erforschen die Umgebung der Kolonie und die benachbarten Planeten, um dann am Ende der Mission zurückzukehren.

Wenn ein Planet das Schiff ersetzt, dann sollte er auch genau so detailliert beschrieben werden: Wie sieht der Planet aus? Welchen Namen trägt er? Wie viele Monde hat er, wie lang ist ein Standardtag? Wie ist die Umgebung beschaffen? Gibt es eine einheimische Spezies oder andere Lebensformen, die den Charakteren helfen oder sie behindern?

Die Spielleitung sollte die Planetenerschaffung in *Kapitel 10: Spielleitung* ab S. 306 hinzuziehen, um Hilfestellung für die Erschaffung einer passenden und spannenden Umgebung für die Charaktere zu erhalten. Die Spielleitung sollte sich einen Grund für die Existenz der Kolonie überlegen und welche Mission die Kolonisten dorthin geführt hat.

KAPITEL 09.40

EIN ZUHAUSE ZWISCHEN DEN STERNEN

RAUMSCHIFF-REGELN

RAUMSCHIFF-GRUNDLAGEN

Die Regeln für das Bedienen eines Raumschiffs unterscheiden sich nicht stark von der Art und Weise, wie Charaktere normalerweise mit ihrer Umwelt interagieren. Die normalen Regeln für Aufgaben, Erweiterte Aufgaben und Herausforderungen gelten auch für Charaktere auf einem Raumschiff. Viele Aktivitäten, die ein Charakter an Bord eines Schiffs durchführt, werden genauso abgehandelt, als würde er auf der Oberfläche einer fremden neuen Welt stehen.

Ein Schlüsselkonzept für den Betrieb eines Raumschiffs ist der Unterschied zwischen Aktionen, die *auf* einem Raumschiff unternommen werden, und Aktionen, die *mit* dem Schiff unternommen werden:

- **Aktionen auf einem Raumschiff** unterscheiden sich nicht von Aktionen, die an anderen Orten vorgenommen werden. In diesem Zusammenhang ist das Raumschiff einfach nur der Schauplatz, an dem die Aktion stattfindet, anstatt ein aktives Element der Aktion zu sein. Das bedeutet aber nicht, dass es keine Vorteile hat, wenn die Handlung auf einem Schiff passiert: Das Werkzeug und die Ressourcen, die der Mannschaft eines Raumschiffs zur Verfügung stehen, stellen einen wichtigen Vorteil dar, den sie woanders nicht hätte. Aktionen auf einem Schiff haben zunächst einmal keinen Vorteil im Sinne der Regeln, können aber durchaus begünstigt sein, abhängig davon, wo auf dem Schiff sich die Aktion abspielt und welche Einrichtungen das Raumschiff besitzt. Dies wird später detaillierter besprochen.

- **Aktionen mit einem Raumschiff** werden immer durch die Anwesenheit und die Eigenheiten des Schiffs begünstigt. Diese Aktionen bestehen immer darin, die Kontrollsysteme des Schiffs dafür zu verwenden, damit das Raumschiff selbst irgendetwas unternimmt – zum Beispiel, sich zwischen Planeten zu bewegen, Torpedos abzufeuern, Himmelskörper zu scannen und jede andere Aktivität, die direkt mit den Schiffssystemen durchgeführt wird. Diese Aktionen beeinflussen in der Regel etwas außerhalb des Raumschiffs, anstelle etwas innerhalb.

RAUMSCHIFFPROFILE

Wie auch Charaktere, werden Raumschiffe durch verschiedene Attribute, Disziplinen, Merkmale, Talente und so fort, repräsentiert. Raumschiffe verwenden jedoch diese Zahlen und Regeln, um etwas anderes darzustellen, als dies bei den Charakteren der Fall ist.

MERKMALE

Normalerweise verfügt jedes Raumschiff über ein oder mehrere Merkmale, von denen eines immer der Name der Zivilisation ist, die es gebaut hat. Merkmale sind im Grunde Beschreibungen von wichtigen Aspekten im Zusammenhang mit dem fundamentalen Wesen und der Funktion des Raumschiffs, in einzelnen Worten oder kurzen Phrasen. Merkmale helfen zu definieren, was ein Schiff ist und zu was es fähig ist, und können so wie Merkmale für einen Schauplatz oder eine Situation verwendet werden, zum Beispiel um die Schwierigkeit von Aufgaben zu erhöhen oder zu reduzieren.

An erster Stelle steht immer die Herkunft des Schiffs. Verschiedene Kulturen in *Star Trek* bauen ihre Schiffe auf die unterschiedlichsten Arten, und ein Merkmal kann all diese kleinen Unterschiede leicht widerspiegeln. Diese beeinflussen sowohl die Art und Weise wie das Schiff mit seinem Umfeld interagiert, als auch, wie Charaktere und andere Schiffe mit ihm umgehen.

Ein Schiff kann noch weitere Merkmale haben, die andere bedeutende Elemente seiner Konstruktion oder seines Zwecks beschreiben, oder sogar die Folgen zurückliegender Ereignisse zusammenfassen.

Merkmale sind neutral und können sowohl positiv als auch negativ angewandt werden. Es gibt keine feste Anzahl von Merkmalen, die ein Schiff haben darf, allerdings hat jedes Schiff zumindest eines. Merkmale und ihre Effekte im Spiel werden auf Seite 77 genauer beschrieben.

Beispiel: *Die* U.S.S. Enterprise *NCC-1701-D, besitzt drei Merkmale:* ***Raumschiff der Föderation, Flaggschiff der Föderation*** *und* ***Fünftes Schiff ihres Namens****. Das erste beschreibt ihre Herkunft: Die* Enterprise *ist ein Raumschiff der Föderation und alles, was einen bestimmten Effekt auf Föderationstechnologie hat, oder was Föderationstechnologie positiv oder negativ beeinflusst, hat Auswirkungen auf dieses Merkmal. Das zweite repräsentiert den Umstand, dass die* Enterprise *ein geehrtes und renommiertes Schiff innerhalb der Vereinten Föderation der Planeten ist, und beeinflusst somit, wie sie von anderen wahrgenommen wird, sei es negativ oder*

positiv. Das dritte Merkmal gibt an, dass die Enterprise *das neuste in einer langen Reihe von historisch bedeutsamen Schiffen ist, und diejenigen, die diese Geschichte kennen, werden deshalb eine bestimmte Meinung von dem Raumschiff und seiner Mannschaft haben.*

SYSTEME

Jedes Raumschiff in ***Star Trek Adventures*** wird durch sechs Systeme definiert, die ähnlich funktionieren wie die Attribute eines Charakters. Sie verkörpern die dem Raumschiff innewohnenden Fähigkeiten im Vergleich zu anderen Schiffen, und die Art und Weise, wie diese Fähigkeiten am besten eingesetzt werden. Diese Systeme sind **Kommunikation**, **Computer**, **Antrieb**, **Sensoren**, **Hülle** und **Waffen**. Jedes System hat in der Regel einen Wert zwischen 0 und 12, wobei höhere Zahlen größeren Nutzen bedeuten.

Charaktere könnten sich in Situationen wiederfinden, in denen mehr als ein Schiffssystem Anwendung finden könnte. In diesen Fällen ist es wichtig, den Kontext zu berücksichtigen, und wie die Charaktere das Problem angehen. Wenn mehr als ein System in Frage kommt, entscheidet die Spielleitung, welches in der konkreten Situation Anwendung findet.

KOMMUNIKATION

Dieses System umfasst sowohl das Senden, Verschlüsseln, Entschlüsseln und Auffangen von Subraumsignalen auf einer großen Bandbreite von Frequenzen, als auch eine Reihe anderer Formen der Signalübertragung und des Empfangs. Jede Aufgabe, die Kommunikationssysteme beinhaltet oder darauf beruht, sollte dieses System verwenden.

Ein Charakter verwendet die Kommunikation des Schiffs, …

- … um ein vollkommen unverständliches Signal zu entstören, sowie dessen Ursprung oder Inhalt zu ermitteln.
- … um bestimmte Informationen aus einer Fülle von Signalen und Nachrichten herauszufiltern.
- … um Interferenzen zu erzeugen, oder aber andere Signale zu blockieren oder zu stören.
- … um während einer Krisensituation mehrere verbündete Schiffe zu koordinieren.

COMPUTER

Dieses System repräsentiert die Datenbanken und operativen Computersysteme des Schiffs, seien es die duotronischen Systeme des 23. Jahrhunderts oder die isolinearen und bioneuralen Systeme des 24. Jahrhunderts, aber auch rückständigere Systeme und exotische Computersysteme anderer Spezies. Jede Aufgabe, die sich auf Prozessorkraft und die Fähigkeit zur Datenspeicherung eines Schiffs verlässt, verwendet Computer.

Ein Charakter verwendet die Computer des Schiffs, …

- … um Informationen zu recherchieren, die in der Computerdatenbank des Schiffs abgespeichert sind.
- … um Informationen zu analysieren, die während eines Experiments oder Scanvorgangs gesammelt wurden.
- … um eine Simulation einer Situation oder eines Effekts zu erstellen und so vorherzusagen, wie sich etwas entwickeln wird.
- … um aus der Ferne eine komplexe Aktivität mit automatisierten Systemen durchzuführen.

ANTRIEB

Dieses System deckt die Antriebssysteme und Energieerzeugung eines Schiffs ab, sowie dessen Fähigkeit, sich zu bewegen und durch das Weltall zu manövrieren. Das schließt Schubdüsen, Impulsantrieb und Warpantrieb ebenso mit ein wie Reaktoren, Generatoren und damit verwandte Systeme wie den Deflektorschild. Jede Aufgabe, die dazu bestimmt ist, das Schiff aus seiner eigenen Kraft heraus zu bewegen, verwendet dieses System.

Ein Charakter verwendet den Antrieb des Schiffs, …

- … um ein Manöver mit dem Raumschiff durchzuführen.
- … um den Energieausstoß des Schiffs zu erhöhen.
- … um einen Partikelstrahl oder eine andere Form von Energie mit Hilfe des Deflektorschildes zu projizieren.
- … um ein anderes Schiff zu verfolgen, das sich sehr viel schneller bewegt.

SENSOREN

Dieses System deckt die Sensoreinrichtungen und Sonden ab, mit denen das Schiff seine Umgebung scannt und überwacht, sowie die wissenschaftlichen Systeme, mit denen diese Daten interpretiert werden. Es umfasst auch die Transporter, da diese sehr stark mit den Schiffssensoren verknüpft sind. Jede Aufgabe, die sich um das Scannen und die Analyse mittels der Sensoren des Schiffs dreht, verwendet Sensoren.

Ein Charakter verwendet die Sensoren des Schiffs, …

- … um Informationen über ein Objekt oder Phänomen mit Hilfe der Schiffssensoren oder einer Sonde zu sammeln.
- … um ein Lebewesen oder ein Objekt von einem anderen Ort an Bord zu beamen.
- … um interne analytische Systeme – zum Beispiel in Laboratorien oder in der Krankenstation – dafür zu verwenden, ein dort befindliches Objekt oder eine Kreatur detaillierter zu studieren.
- … um einen Eindringling oder feindliche Kräfte zu lokalisieren, die sich irgendwo auf dem Schiff aufhalten.

HÜLLE

Dieses System deckt die physische Konstruktion des Schiffs ab, angefangen von der Hülle und der Struktur, über das strukturelle Integritätsfeld und die Trägheitsdämpfer, bis hin zu thermaler Abschirmung und Strahlungsschutz. Alle Aspekte der grundsätzlichen operativen Infrastruktur des Schiffs, wie Lebenserhaltung und künstliche Schwerkraft, zählen ebenfalls dazu. Jede Aufgabe, die sich mit der physischen Konstruktion des Schiffs und ihren schützenden Einrichtungen befasst, verwendet dieses System.

Ein Charakter verwendet die Hülle des Schiffs, …

- … um den Schutz des Raumschiffs gegen eine externe Bedrohung oder Gefahr zu verstärken.
- … um die Lebenserhaltung zu modifizieren, sodass diese spezielle Umweltbedingungen in einem bestimmten Bereich oder einer Sektion des Schiffs erzeugt.
- … um Aktivitäten auszuführen, bei denen es lebenswichtig ist, die strukturelle Integrität des Schiffs zu wahren.

WAFFEN

Dieses System deckt alle taktischen und offensiven Systeme des Schiffs ab, oftmals Phaser oder Disruptoren, sowie Torpedowerfer und möglicherweise auch noch andere Waffen. Jede Aufgabe, die sich damit befasst, ein Ziel mit Waffen anzugreifen, verwendet Waffen.

Ein Charakter verwendet die Waffen des Schiffs, …

- … um auf ein anderes Raumschiff zu feuern.
- … um ein Objekt oder Hindernis zu zerschneiden oder zu zerstören.
- … um ein Waffensystem so zu modifizieren, dass es einen ungewöhnlichen oder alternativen Effekt hervorruft.

ABTEILUNGEN

Zusätzlich zu sechs Systemen ist jedes Schiff mit sechs Abteilungen ausgestattet. Diese umfassen die verschiedenen Missionsprofile und Spezialisierungen, sowie das Personal, das jedes Raumschiff mit sich führt. Jede Abteilung hat einen Wert zwischen 0 und 5, der die Zuteilung der verfügbaren Schiffsressourcen und Technologien, sowie das Sachverständnis der in diesem Bereich tätigen Mannschaft repräsentiert. Schiffe der Föderation haben einen Wert von zumindest 1 in jeder dieser Abteilungen – von ihren Mannschaften wird erwartet, dass sie eine große Bandbreite an Rollen erfüllen und unterschiedlichste Missionen übernehmen können.

Die sechs Abteilungen entsprechen den sechs Disziplinen, über die auch die Charaktere verfügen – **Kommando**, **Flugkontrolle**, **Technik**, **Sicherheit**, **Wissenschaft** und **Medizin** – auch wenn sie hier, wie bereits oben erwähnt, aufzeigen, wie viel Spezialisierung diese Felder auf dem Schiff erfahren. Jede Abteilung deckt zahlreiche Aktivitäten ab, und einige könnten sogar unter mehr als nur eine Abteilung fallen. Welche Abteilung in der jeweiligen Situation Anwendung findet, hängt immer von den Umständen ab.

KOMMANDO

Kommando repräsentiert die Professionalität und Organisation der Mannschaft sowie ihre Kommandokette. Es bildet auch ab, wie gut die Crew die Werte und das Wesen seiner Kultur repräsentiert, und wie sie diese an Alliierte und Fremde vermittelt, was in diplomatischen Situationen sehr wertvoll sein kann.

Ein Charakter verwendet das Kommando des Schiffs mit …

- … **Kommunikation**, um einen angemessenen ersten Eindruck beim Kontakt mit anderen zu hinterlassen oder um sich während einer Krise effektiv mit verbündeten Schiffen abzustimmen.
- … **Computer**, um die Kultur einer anderen Spezies für einen diplomatischen Bericht zu studieren oder um über Gesetze und Regularien zu recherchieren.
- … **Antrieb**, um in Formation mit anderen Schiffen zu fliegen oder um einen präzisen Kurs einzuhalten, den andere berechnet haben.

ABTEILUNG	BEDEUTUNG
0	Keine für diese Abteilung ausgelegten Einrichtungen; nur improvisierte Fähigkeiten
1	Grundlegende, minimale Fähigkeiten für diese Abteilung – nur wenig Personal und nur begrenze Einrichtungen
2	Standardfähigkeiten für diese Abteilung – moderate Einrichtungen und grundlegendes Personal
3	Verbesserte Fähigkeiten für diese Abteilung – größere Einrichtungen und erfahrenes Personal
4	Fortschrittliche Fähigkeiten für diese Abteilung – weitläufige, spezialisierte Einrichtungen und hervorragendes Personal
5	Die denkbar besten Fähigkeiten für diese Abteilung – hochmoderne Einrichtungen und hochqualifiziertes Personal

- … **Sensoren**, um ein weitläufiges Areal in enger Abstimmung mit anderen Schiffen zu scannen und zu überwachen oder um zu versuchen, die Intentionen (ob freundlich, feindlich oder anders) eines unbekannten Schiffs anhand dessen Bewegung und Aktionen zu bestimmen.

- … **Hülle**, um einem anderen Schiff oder einer Kultur eine bestimmte Intention zu vermitteln oder um die internen Bedingungen eines Teils des Schiffs so anzupassen, dass sie einem Gast oder Besucher genehm sind.

- … **Waffen**, um einen ‚Warnschuss' abzufeuern und damit ein feindseliges Schiff abzuwehren, ohne echten Schaden zu riskieren, oder um die Waffensysteme dafür zu nutzen, ein beeindruckendes Schauspiel zu erzeugen, das aber keinen echten Schaden anrichtet.

FLUGKONTROLLE

Flugkontrolle bestimmt die Qualität der Steuerung und der Astronavigationssysteme, die Expertise der Piloten und Steuerleute in der Crew, sowie die der Wartungsmannschaften, die die Systeme instand halten.

Ein Charakter verwendet die Flugkontrolle des Schiffs mit …

- … **Kommunikation**, um einem anderen Schiff einen berechneten Kurs oder detaillierte astrometrische Daten zu übermitteln, entweder vorab oder in Echtzeit während des Flugs.

- … **Computer**, um die astronomischen Phänomene und räumlichen Variationen innerhalb einer Region zu studieren, sowie um anschließend mit Hilfe der Computerdatenbanken und der Aufzeichnungen des Schiffs einen Kurs anhand dieser Daten zu ermitteln.

- … **Antrieb**, um die meisten Routineoperationen in Bezug auf Fliegen und Manövrieren, sowie Notfallmanöver während einer Krisensituation, durchzuführen.

- … **Sensoren**, um die astronomischen Phänomene und räumlichen Variationen innerhalb einer Region zu studieren, und einen Kurs anhand dieser Daten zu ermitteln, während sie in Echtzeit anhand der Schiffssensoren ermittelt werden.

- … **Hülle**, um Kurs, Flugrichtung und Geschwindigkeit des Schiffs effektiv zu verändern, während die Integrität des Raumschiffs unter großer Belastung steht, oder um die Ausrichtung des Schiffs so abzuändern, dass es einem Gegner oder einer Gefahr mehr Widerstand leistet.

- … **Waffen**, um das Schiff so zu manövrieren, dass die Effektivität der Waffen maximiert wird – für gewöhnlich als ‚Angriffsmuster' bezeichnet.

TECHNIK

Technik repräsentiert die Qualität und Quantität der Ingenieure und des übrigen technischen Personals des Schiffs, sowie die Werkzeuge und Einrichtungen, mit denen sie arbeiten.

Ein Charakter verwendet die Technik des Schiffs mit …

- … **Kommunikation**, um die Kommunikationssysteme derart zu verändern, dass sie Interferenzen durchdringen oder auf einer nicht standardmäßigen Frequenz arbeiten.

- … **Computer**, um nach technischen Plänen in der Computerdatenbank zu recherchieren, oder um eine Simulation eines Gegenstands oder eines Mechanismus zu erstellen, damit dessen Funktion getestet werden kann.

- … **Antrieb**, um den Ausstoß der Reaktoren oder Antriebssysteme anzupassen, und so einen verbesserten oder modifizierten Effekt zu erzielen.

- … **Sensoren**, um eine Diagnose eines bestimmten Systems auf dem Schiff durchzuführen oder die Transporter des Schiffs zu verwenden.

- … **Hülle**, um die Effekte der Verteidigungssysteme, die strukturelle Integrität oder die internen Dämpfungssysteme des Schiffs zu verstärken oder zu verändern, sowie um umfangreichere Anpassungen am Lebenserhaltungssystem vorzunehmen.

- … **Waffen**, um die Waffensysteme derart zu verändern, dass sie eine ungewohnte Art von Verteidigung oder Schilden überwinden, oder um die Waffensysteme für präzise Schneidearbeiten oder die Zerstörung eines Hindernisses zu verwenden.

SICHERHEIT

Sicherheit repräsentiert die Fähigkeiten, das Training und Anzahl des Sicherheitspersonals an Bord des Schiffs, alle bordeigenen Sicherheitssysteme wie Eindämmungsfelder, sowie den Zustand und die Kalibrierung der taktischen Systeme.

Ein Charakter verwendet die Sicherheit des Schiffs mit …

- … **Kommunikation**, um geheime Informationen zu verschlüsseln oder zu entschlüsseln, sowie um eine Übermittlung anderer abzufangen.

- … **Computer**, um eine taktische Simulation zu programmieren oder um die Computerdatenbank dafür zu verwenden, das militärische Potential eines anderen Schiffs oder einer Kultur zu recherchieren.

- … **Antrieb**, um die taktischen Systeme (Waffen, Schilde, usw.) mit mehr Energie zu versorgen und ihren Effekt zu verstärken.

- … **Sensoren**, um die taktischen Kapazitäten eines anderen Schiffs zu identifizieren oder um den Aufenthaltsort von Eindringlingen auf dem Raumschiff zu ermitteln.

- … **Hülle**, um die Schilde des Schiffs zu modifizieren oder so zu verstärken, dass sie eine bestimmte Bedrohung abwenden können, oder um die internen Kraftfelder dafür zu verwenden, Eindringlinge einzuschließen.

- … **Waffen**, um mit den Waffensystemen des Schiffs einen Angriff auf einen Feind durchzuführen.

WISSENSCHAFT
Wissenschaft repräsentiert das wissenschaftliche Personal an Bord des Schiffs, dessen Laboratorien, analytische Einrichtungen sowie andere Werkzeuge und Systeme, die für das Analysieren von Daten und Studium des Unbekannten gedacht sind.

Ein Charakter verwendet die Wissenschaft des Schiffs mit …

- … **Kommunikation**, um eine unbekannte Sprache oder andere Kommunikationsform zu übersetzen oder zu analysieren, sowie um zu versuchen, mit einer fremdartigen Entität zu kommunizieren.

- … **Computer**, um die Computerdatenbank des Schiffs für wissenschaftliche Forschung zu verwenden oder um das Ergebnis eines Experiments oder einer Simulation zu analysieren.

- … **Antrieb**, um einen bestimmten ungewöhnlichen Effekt mit dem Deflektorschild, den Warpspulen oder einem anderen Bestandteil der Energie- und Antriebssysteme zu erzeugen.

- … **Sensoren**, um ein stellares Phänomen mit den Schiffssensoren oder einer Sonde zu scannen und zu analysieren, sowie um gesammelte Proben mit den hochentwickelten Apparaturen in den Schiffslaboratorien zu analysieren und zu studieren.

- … **Hülle**, um eine theoretische Verteidigung für eine ungewöhnliche Bedrohung oder Gefahr zu finden oder umzusetzen, sowie um die Umgebungssysteme derart zu verändern, dass diese einen Parasiten oder eine andere feindselige Entität abwehren.

- … **Waffen**, um die genaue Modulation, Frequenz oder Einstellung für ein Waffensystem zu finden, damit ein bestimmter ungewöhnlicher Effekt erzeugt wird.

MEDIZIN
Medizin repräsentiert die medizinischen Einrichtungen des Schiffs (die Krankenstation und zugehörigen Laboratorien), sowie das dort tätige Personal, wie Ärzte, Pflegepersonal und Labortechniker. Die meisten Anwendungen von Medizin finden innerhalb des Schiffs statt (namentlich die Nutzung von Einrichtungen der Krankenstation) anstatt nach außen gerichtet zu werden.

Ein Charakter verwendet die Medizin des Schiffs mit …

- … **Kommunikation**, um große Mengen an medizinischen Informationen, wie zum Beispiel Patientendaten oder die Formel für ein Heilmittel, an ein anderes Schiff oder eine Einrichtung zu übermitteln.

- … **Computer**, um die medizinische Datenbank des Schiffs zu durchsuchen oder um die Proben und Untersuchungsergebnisse eines Patienten zu analysieren.

- … **Antrieb**, um einen sicheren Energiefluss zu empfindlichen medizinischen Ausrüstungsgegenständen zu gewährleisten.

- … **Sensoren**, um die Leiden von Patienten mittels der Biobetten oder anderen Scannern der Krankenstation zu diagnostizieren, sowie um detailliertere Informationen über das Wesen von Lebensformen zu erhalten, die mit den Schiffssensoren gescannt werden.

- … **Hülle**, um Kraftfelder zu erzeugen, die durch die Luft übertragbare Krankheitserreger eindämmen oder filtern, sowie um eine kontrollierte Umgebung für Quarantänezwecke zu erschaffen.

- … **Waffen**, um eine biogene oder biochemische Nutzlast für einen Torpedo zu entwickeln.

FOKUSSE

Aufgrund ihrer Größe, hochentwickelten Technik und kompetenten Mannschaften lassen sich Raumschiffe leicht an eine große Bandbreite von Aktivitäten und Missionen anpassen. Im Gegensatz zu einem Charakter hat ein Raumschiff keine bestimmten Fokusse, behandelt stattdessen aber jede Aufgabe, die es versucht oder bei dem es unterstützt, so, als hätte es einen anwendbaren Fokus. Deshalb zählt jeder W20, der für das Schiff gewürfelt wird, und gleich oder weniger als der Abteilungswert des Schiffs gewürfelt hat, als zwei Erfolge.

Beispiel: *Ensign Mayweather versucht die* Enterprise *durch einen von Anomalien durchzogenen Bereich der Delphischen Ausdehnung zu steuern. Er würfelt auf Kontrolle 9 und Flugkontrolle 4, während das Schiff ihn mit Antrieb 8 und Flugkontrolle 2 unterstützt. Auf dem einzelnen Würfel des Schiffs zählt nun jeder Wurf einer 1 oder 2 – gleich oder geringer als die Flugkontrolle-Abteilung der* Enterprise *– als zwei Erfolge.*

LOGBUCH DES CAPTAINS

CAPTAIN WALKER BENNETT
U.S.S. LEXINGTON
STERNZEIT 47935,2STARDATE 47935.2

„Drei Wochen. Drei Wochen schon ist die Forschungsmission der *Lexington* in den Gamma-Quadranten ausgesetzt. Drei Wochen Landgang für die Mannschaft und wir sitzen hier rum, angedockt an Deep Space 9. Und tun verdammt noch mal gar nichts.

Computer – Streich den letzten Satz. Aufzeichnung fortsetzen.

Ich verstehe durchaus den Wunsch der Föderation, Spannungen mit dem Dominion zu vermeiden. Der Gamma-Quadrant wird zu weiten Teilen von ihnen beansprucht und es gibt Bedenken, dass wiederholtes Eindringen in ihr Territorium durch Schiffe aus unserem Quadranten als Bedrohung ihrer Autorität angesehen werden könnte. Trotzdem sollten unsere Diplomaten doch eigentlich in der Lage sein, eine Erlaubnis für wissenschaftliche Forschungen einzuholen.

Es könnte schlimmer sein, schätze ich mal. Ich habe gehört, dass die *Merrimac* von ihrer Forschungsmission abgezogen und zu Versorgungsflügen für Kolonien abgestellt wurde. Das hätten auch wir sein können …

Man möge mir diese Personifikation verzeihen, doch die *Lex* erscheint mir irgendwie … deprimiert. Sie fühlt sich nicht wie sie selbst an. Sie wurde dazu gemacht, dem Unbekannten zu trotzen, und nicht, um in irgendeinem Dock zu schlummern … und ich weiß, dass die Mannschaft ebenso fühlt. Wir alle sind nicht dafür gemacht.

Computer – Aufzeichnung beenden.“

TALENTE

Schiffe verfügen, wie auch Charaktere, über Talente. Diese repräsentieren für gewöhnlich Bereiche, auf die man sich bei Design und Ausrüstung des Raumschiffs konzentriert hat. Sie gewähren ähnliche Vorteile wie die Talente der Spielercharaktere, jedoch für das Raumschiff selbst oder seine Besatzung.

SCHIFFSGRÖSSE

Schiffe gibt es in allen denkbaren Größen, angefangen bei winzigen Shuttles, bis hin zu stattlichen Kreuzern und majestätischen Schlachtschiffen. Die *Schiffsgröße* repräsentiert die Dimensionen des Raumschiffs und beeinflusst verschiedene andere Werte. Die Schiffsgröße liegt in der Regel zwischen 2 und 6 für Sternenflottenschiffe – je höher der Wert, desto größer das Schiff. Die meisten anderen Raumschiffe fallen ebenfalls in diesen Bereich, auch wenn einige außergewöhnliche Schiffe – wie zum Beispiel Borg-Kuben – noch größer sein können. Schiffsgröße 1 hingegen wird ausschließlich für kleinere Schiffe, wie zum Beispiel Shuttles, verwendet.

SCHIFFSGRÖSSEN

GRÖSSE	BEISPIELHAFTE SCHIFFE
1	Shuttles, Jäger – alle kleinen Schiffe
2	Runabouts, Angriffsjäger der Föderation/des Maquis, Romulanisches Scoutschiff
3	Raumschiffe der *Defiant*- und *Nova*-Klasse, Jem’Hadar-Angriffsschiff, Bird-of-Preys der *B’rel*-Klasse, Maquis-Raider
4	Raumschiffe der *Constitution*- und *Intrepid*-Klasse, Kreuzer der *Galor*-Klasse, Klingonische Schlachtkreuzer der D7-Klasse
5	Raumschiffe der *Akira*- und *Excelsior*-Klasse, Bird-of-Preys der *K’Vort*-Klasse, Angriffskreuzer der *Vor’cha*-Klasse, Ferengi-Marauder der *D’Kora*-Klasse
6	Raumschiffe der *Galaxy*- und *Sovereign*-Klasse, Schlachtkreuzer der *Negh’var*-Klasse, Warbirds der *D’deridex*-Klasse, Jem’Hadar-Schlachtkreuzer
7	Borg-Sphären

Die Schiffsgröße eines Raumschiffs bestimmt auch eine Vielzahl anderer Dinge. Am wichtigsten ist sie für die Widerstandsfähigkeit des Schiffs – ein Schiff mit einer größeren Schiffsgröße kann sehr viel mehr einstecken, bevor Systeme *lädiert*, *ausgeschaltet* oder *zerstört* werden. Schiffe mit einer größeren Schiffsgröße besitzen außerdem stärkere Offensivkräfte und können mehr Schaden mit Energiewaffen wie Phasern und Disruptoren anrichten.

WIDERSTAND

Raumschiffe werden sehr widerstandsfähig gebaut, da die Unbilden des Weltraums nicht zu unterschätzen sind und ein Schiff möglicherweise für viele Monate oder gar Jahre mit wenig oder gar keiner Unterstützung auskommen muss. Diese Langlebigkeit – ein Zusammenspiel der Hülle und der Zusammensetzung der Deckstruktur eines Schiffs, der Effektivität seines strukturellen Integritätsfelds und seiner Deflektorschilde, Redundanzen in wichtigen Systemen und seiner schieren Größe – wird in *Widerstand* ausgedrückt. Widerstand reduziert den Schaden, den das Schiff erleidet, in der gleichen Weise, wie er es bei einem Charakter oder einem anderen Lebewesen tut (wenn auch in sehr viel größerem Maßstab).

Der grundsätzliche Widerstand eines Schiffs entspricht seiner Schiffsgröße. Verschiedene Faktoren können diesen Wert jedoch modifizieren.

SCHILDE

Raumschiffe und Sternenbasen sind für gewöhnlich mit kraftvollen mehrlagigen Schilden ausgestattet. Diese mächtigen Kraftfelder sind darauf ausgelegt, das Schiff vor Angriffen und Gefahren zu schützen, indem sie Einschläge ablenken und Energieentladungen absorbieren. Schilde sind nicht vollkommen immun gegen Schaden, und ausreichend Kraft und Energie kann sie schwächen oder sogar durchbrechen, sodass die Hülle und die darunter liegenden Systeme beschädigt werden können.

Ein Raumschiff oder eine Sternenbasis hat einen Schildwert, der verringert wird, wenn diese Schaden nehmen, und wieder aufgefüllt wird, wenn die Mannschaft entsprechende Aktionen unternimmt, oder einfach ausreichend Zeit vergeht. Wenn ein Schiff zu viel Schaden von einem einzelnen Angriff oder einer Gefahr erleidet, erleidet es darüber hinaus schwerwiegende Beschädigungen, die die Schiffsfunktionen bis zu ihrer Reparatur beeinträchtigen können.

Ein Schiff hat für gewöhnlich Schilde in Höhe der Summe aus seiner *Hülle* + *Sicherheit*, verschiedene Faktoren können diesen Wert jedoch modifizieren. Grundsätzlich funktionieren die Schilde des Schiffs äquivalent zur Anstrengung eines Charakters. Schiffe erleiden jedoch keine Verletzungen, wie weiter unten noch genauer erklärt wird.

ENERGIE

Schiffe generieren riesige Mengen Energie, verwenden den Großteil davon aber wiederum, um ihre wichtigsten Systeme, wie zum Beispiel Antriebe, Schilde, Lebenserhaltung, Sensoren und Computer, mit Energie zu versorgen. Ein Schiff hat einen *Energie*wert, der Reserven und überzählige Energie darstellt. Mit Energie können eine Reihe von Aktionen, die sich mit dem Raumschiff unternehmen lassen, verstärkt oder unterstützt werden. Energie kann auch aufgrund bestimmter Komplikationen, Gefahren und anderer Auswirkungen verloren gehen.

Zu Beginn jeder Szene erzeugt das Schiff seine volle Energiekapazität und jeder Punkt Energie, der bis zum Ende der vorherigen Szene nicht verwendet wurde, geht verloren. Dies gibt Charakteren eine Fülle von Energie, auf die sie zurückgreifen können, wenn sie Aktionen mit dem Raumschiff unternehmen oder Technologien verwenden, die auf den Energievorrat des Schiffs zugreifen. Es wird davon ausgegangen, dass der grundlegende Betrieb eines Schiffs – Lebenserhaltung, Kommunikation, Computer und grundsätzliches Manövrieren – bereits mit Energie versorgt ist und unter normalen Umständen nicht berücksichtigt werden muss. Manche Aktionen – wie zum Beispiel auf Warp zu gehen oder die erschöpften Schilde wieder zu regenerieren – benötigen dagegen zwingend Energie, um sie durchführen zu können (*Energiebedarf* genannt), während andere Aktionen einen Bonus durch zusätzlich ausgegebene Energie erhalten können.

Sofern kein anderer Vorteil für die Verwendung von Energie aufgelistet ist, dann kann immer der folgende Effekt genutzt werden: Wenn eine Aufgabe mit dem Schiff versucht wird, dann kann vor dem Würfeln ein oder mehr Energie eingesetzt werden. Jeder Punkt Energie erhöht die Komplikationsspanne der Aufgabe um eins – dies repräsentiert sowohl das Risiko von Überladungen als auch Probleme, die dadurch entstehen können, wenn zu viel Energie in ein System geleitet wird. Wenn die Aufgabe erfolgreich ist, dann erzeugt der Charakter dafür ein zusätzliches Momentum für jeden zuvor ausgegebenen Punkt Energie.

Energie kann auch aufgrund von Komplikationen, Schaden, Umweltphänomenen, ungewöhnlichen Waffen und einer Reihe anderer Effekte verloren gehen. Wenn ein Schiff mehr Energie verlieren würde, als es noch hat – das heißt, wenn der Verlust ausreicht, um den derzeitigen Energiewert des Schiffs unter 0 sinken zu lassen – dann erleidet das Schiff eine Komplikation in einem zufällig bestimmten System. Diese Komplikation repräsentiert den Verlust von Energie in einem wichtigen Aspekt des Schiffsbetriebs.

Die grundsätzliche Energiekapazität eines Schiffs entspricht seinem Antriebssystem, verschiedene Faktoren können diesen Wert jedoch modifizieren.

VERFÜGBARE CREW

Raumschiffe benötigen eine erhebliche Menge an Personal und fähiges Führungspersonal weiß, wie es diese Personen am besten den verschiedenen auftretenden Problemen zuweist. Charaktere können auf die *Verfügbare Crew* des Schiffs zurückgreifen, die dieses Personal darstellt. Ein Raumschiff hat einen begrenzten Vorrat an Verfügbarer Crew, der eine kleine Zahl Mannschaftsmitglieder repräsentiert, die ihnen für den gewünschten Einsatz zur Verfügung stehen.

Die Gesamtzahl an Verfügbarer Crew wird durch das Schiff bestimmt – jedes Schiff hat nur eine begrenzte Zahl verfügbarer Mannschaftsmitglieder, von denen die meisten mit ihrem Routinedienst beschäftigt sind, um das Schiff am Laufen zu halten. Diese Crewmitglieder sind Teil des Hintergrunds der normalen Aktivitäten eines Raumschiffs. Verfügbare Crew zu nutzen, holt Mitglieder der Mannschaft aus dieser Hintergrundaktivität heraus, rückt sie in den Fokus und macht sie zu einem aktiven und wichtigen Teil des Abenteuers. Wie man Verfügbare Crew einsetzt, um Nebencharaktere ins Spiel zu bringen, wird auf Seite 135 beschrieben.

Die pro Mission Verfügbare Crew eines Schiffs entspricht in der Regel der Schiffsgröße.

DER BETRIEB EINES RAUMSCHIFFS

In regeltechnischer Hinsicht ist der Betrieb eines Raumschiffs eine geradlinige Sache. Charaktere werden viel Zeit an Bord eines Schiffs verbringen und wollen sicherlich auch dessen Systeme, Einrichtungen und das Personal voll ausschöpfen. Wie bereits besprochen, werden Aktionen an Bord eines Raumschiffs in zwei Kategorien unterteilt: *Aktionen an Bord eines Schiffs* und *Aktionen mit dem Schiff*.

AKTIONEN AN BORD EINES SCHIFFS

Ein Schiff ist nicht nur ein Werkzeug für die Charaktere, sondern auch Schauplatz für die Handlung. In vielen Situationen werden die Charaktere gefordert sein, eine Aufgabe an Bord ihres Schiffs zu versuchen. Diese Aktionen werden wie gewohnt abgehandelt, die Charaktere dürfen jedoch mit Erlaubnis der Spielleitung die Einrichtungen und das Personal des Schiffs als Vorteil betrachten.

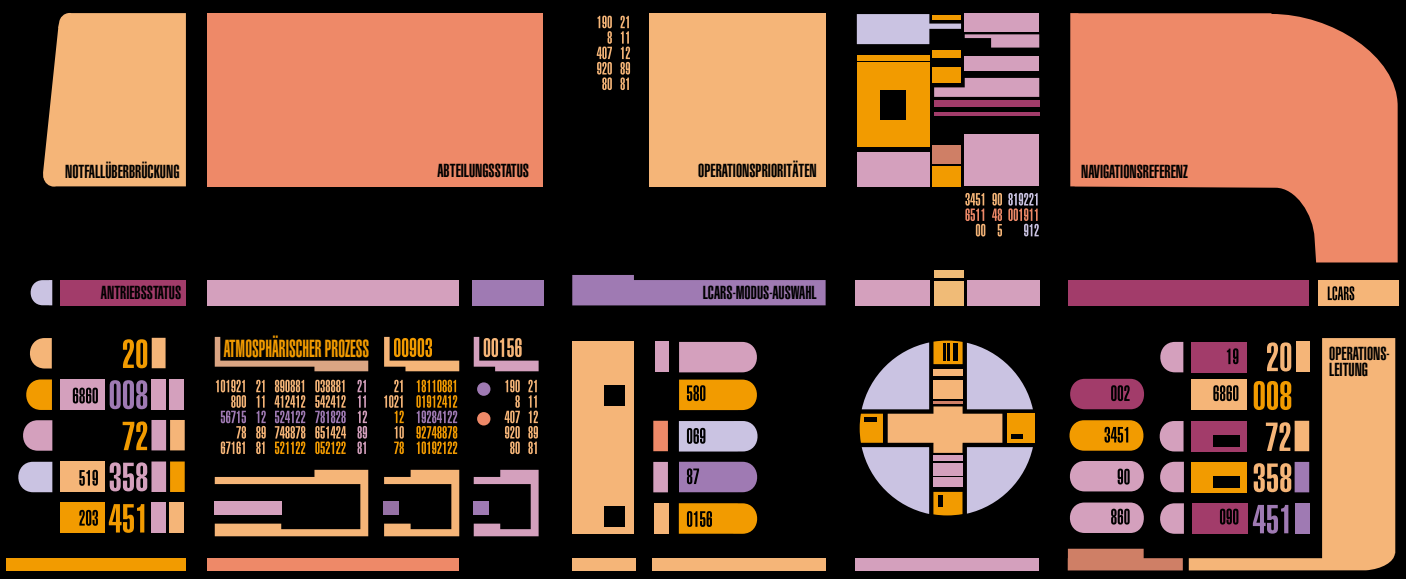
Diese Option sollte immer dann angewandt werden, wenn nicht das Schiff selbst das Mittel ist, mit dem die Aufgabe durchgeführt wird, sondern nur der Schauplatz der Aktivität.

SCHIFFSAKTIONEN

Nutzt der Charakter dagegen aktiv das Schiff selbst dazu, um eine Aufgabe durchzuführen – sei es in geringem Umfang, wie zum Beispiel die Verwendung der Computerdatenbank für Recherchen, oder in größerem Umfang, wie zwischen Sternensystemen zu fliegen oder Photonentorpedos abzufeuern – dann wird aus dem Schiff ein wichtiger Teil dieser Aufgabe.

In diesen Situationen *unterstützt* das Schiff die Aktion des Charakters und würfelt mit einem einzelnen Würfel auf eine Zielnummer, die sich aus der Kombination aus seinem eigenen *System* und *Abteilung* zusammensetzt. Es ist angeraten, in solchen Situationen ein anderes Gruppenmitglied den Würfel des Schiffs würfeln zu lassen.

Außer mit der ausdrücklichen Erlaubnis der Spielleitung, darf nicht mehr als ein Charakter bei einer Schiffsaktion unterstützen (zusätzlich zu der Unterstützung des Schiffs selbst). Es ist für gewöhnlich schwieriger, Unterstützung bei einer Schiffsaktion zu leisten – es kann schließlich nur eine begrenzte Anzahl Personen um eine Konsole herumstehen.



EIN ZUHAUSE ZWISCHEN DEN STERNEN

RAUMSCHIFFKAMPF

RAUMSCHIFFKAMPF

Kämpfe zwischen Raumschiffen sind nicht weniger tödlich oder intensiv als Auseinandersetzungen zwischen Personen – sie dauern aber oft ungleich länger. Große, mächtige Schiffe mit kraftvollen Schilden können gefährliche Situationen überstehen, während kleine, wendige Schiffe zwischen stellaren Phänomen herummanövrieren können und nur schwer zu treffen sind. Sobald die Schilde eines Schiffs zermürbt wurden, können der Hülle und den Systemen schwerste Schäden zugefügt werden, die in Dutzenden oder Hunderten von Toten resultieren können.

Ähnlich wie beim Bodenkampf, ist der Angriff, eine spezielle Aufgabe zum Anrichten von Schaden, das Kernstück des Raumkampfs. Ein erfolgreicher Angriff gegen ein Raumschiff ist aber nur selten so endgültig wie ein gegen einen individuellen Charakter gerichteter Angriff.

Der Raumschiffkampf verwendet dieselbe Aktionsreihenfolge wie andere Konflikte, so wie zu Beginn von *Kapitel 7: Konflikte* vorgestellt.

UMGEBUNG UND ZONEN

Für ein Raumschiff ist die Positionierung ebenso wichtig wie für ein Individuum, auch wenn es einige gewichtige Unterschiede in den hierfür genutzten Regeln gibt. Dennoch sind absolute und relative Positionierung wichtige Elemente, die berücksichtigt werden müssen, und ebenso wie im Bodenkampf wird Raumschiffkampf über abstrakte Zonen hinweg ausgetragen (siehe zum Vergleich S. 170).

Der Schauplatz eines Raumschiffkampfs deckt ein großes Areal ab, das oft Hunderte Millionen Kilometer durchmisst, und selbst dieses Gebiet umfasst nur einen winzigen Bruchteil eines Sternensystems. Eine solche Umgebung mag der Ausläufer eines Nebels sein, ein Asteroidengürtel, der Orbit von einem oder mehreren kleinen Planeten, oder jede andere Region des Weltalls. Dabei sollte nicht vergessen werden, dass Raumkämpfe immer aus einem bestimmten Grund ausgetragen werden und deshalb oft an interessanten Schauplätzen stattfinden. Diese Umgebung wird dann in Zonen unterteilt, die sich an physischen Objekten, Raumphänomenen oder anderen Punkten in der Gegend orientieren. Die Zonen eines Raumschiffkampfs lassen sich leicht in drei Dimensionen beschreiben, mit Zonen, die ›über‹ oder ›unter‹ den anderen liegen, sowie mit großen Lücken zwischen den Objekten und Phänomenen. Ein recht einfaches Schlachtfeld könnte aus drei bis fünf Zonen bestehen, während komplexere Umgebungen sehr viel mehr haben können. Eine Umgebung mit vielen Zonen ist üblicherweise interessanter als eine mit wenigen, da sie eine Fülle an Bewegungsoptionen und taktischen Möglichkeiten bietet. Dies erfordert aber auch mehr Planung und Vorbereitung durch die Spielleitung.

So wie auch im Bodenkampf haben Zonen keine feste Größe, und können an die Wünsche und Vorlieben der Spielleitung oder an die aktuellen Umstände angepasst werden. Zonen innerhalb eines Nebels könnten kleiner sein, um die schwierigere Bewegung und Sensorinterferenzen darzustellen, während der offene Weltraum größere Zonen aufweist. Im Großen und Ganzen gelten die Ratschläge für den Bodenkampf auch für Raumkampfzonen, und Spielleitungen, die exakte Werte abstrakten Entfernungen vorziehen, ermuntern wir, genaue Größen und Formen für individuelle Zonen festzulegen und diese als Raster für den Konflikt zu verwenden.

Individuelle Zonen können Umgebungseffekte erhalten, wenn die Spielleitung dies wünscht. Das könnten Deckung oder Interferenzen sein, Behinderungen des normalen Raumflugs, zu bewältigende Gefahren, oder andere Effekte, die beeinflussen, wie Schiffe mit dem Areal interagieren.

SCHIFFE UND ZONEN

Um Spielern zu helfen, die Lage ihres Schiffs in einer Begegnung zu bestimmen, und Kämpfe effektiv zu verwalten, ist es wichtig, zu jeder Zeit festzuhalten, in welcher Zone sich ein Schiff befindet. Dies sollte in den meisten Fällen leicht abzuhandeln sein. Da Zonen durch die Himmelskörper und Phänomene in ihrer Umgebung definiert werden, kann es eine Sache der Beschreibung sein, den Weg eines Schiffs zu verfolgen – ein Gegner könnte sich dann „hinter dem Mond“ befinden oder „am Rande der Gaswolke“. Dies hat den Vorteil, dass man sich auf Sprache und intuitive Konzepte verlässt, anstatt auf spezifische Spielbegriffe, und es umgeht, Distanzen genau nachverfolgen zu müssen, was sich gerade dann als kniffelig erweisen kann, wenn viele Schiffe beteiligt sind.

Umfangreichere oder besonders komplexe Szenen lediglich im Gedächtnis nachzuvollziehen, kann sich allerdings als schwierig herausstellen. Die Spielleitung sollte deshalb zusätzliche Hilfsmittel verwenden, um festzuhalten, welches Schiff sich gerade wo befindet. Ihre Positionen mit Bleistift auf einer gezeichneten Karte nachzuhalten (damit sie leicht wieder ausradiert werden können) ist die einfachste Lösung, genauso wie die Verwendung von Spielsteinen oder Miniaturen, die dann wie gewünscht verschoben werden.

BERICHT AN DAS ROMULANISCHE OBERKOMMANDO

„Drei Tage lang verfolgten wir getarnt das aus drei Kreuzern der *K't'inga*-Klasse bestehende klingonische Geschwader entlang der Grenze. Wir blieben unentdeckt und die Klingonen unternahmen keinen Versuch, in romulanisches Territorium einzudringen. Am dritten Tag stießen die Klingonen auf ein weitläufiges leuchtendes Energiefeld, mit einem Durchmesser von mehr als 300 Millionen Kilometern. Unsere Sensoren entdeckten einen Energieausstoß in der wolkenartigen Anomalie, der weit jenseits dessen lag, was sogar eine ganze romulanische Flotte abgeben würde. Wir blieben getarnt und zogen uns von der Auseinandersetzung zurück.

Die Klingonen eröffneten natürlich das Feuer auf die Wolke, ihre Photonentorpedos hatten jedoch keinen Effekt. Das Energiefeld antwortete und projizierte sphärische Blitze aus Hochenergieplasma, die alle drei Kreuzer zerstörten, ohne Trümmer zu hinterlassen. Dem Führungsschiff gelang es noch, ein Notsignal abzusetzen, ehe es desintegriert wurde.

Plötzlich traf uns irgendeine Form eines immens kraftvollen Scannerstrahls, der von der Wolke ausging. Systeme überluden auf dem ganzen Schiff und unsere Tarnung versagte. Ich befahl umgehend einen vollständigen Rückzug mit Maximum Warp. Die Wolke unternahm keine feindseligen Aktionen mehr. Ich hatte sogleich das Gefühl, dass eine Intelligenz am Werke war – eine Intelligenz, die sich bewusst dafür entschied, uns ziehen zu lassen.

Die Sensoren bestätigten, dass sich das Energiefeld bewegte. Eine Extrapolation des Kurses ergab, dass die Wolke den klingonischen Weltraum verlassen und in Föderationsraum eindringen wird – auf direktem Weg zur Heimatwelt der Menschen. Nach allem, was ich gesehen habe, empfehle ich dem Oberkommando, Schiffe und Truppen entlang unserer Seite der Neutralen Zone zu sammeln. Wenn dieses Ding auf dem Weg zur Erde ist, könnte sich schon bald ein Machtvakuum in diesem Quadranten ergeben – eines, das uns noch nutzen wird, wenn wir schnell handeln.

Sensoraufzeichnungen sind dieser Übertragung angefügt.
Lang lebe der Prätor!
Warbird Tovarek, unter dem Kommando von Commander Xevius."

ENTFERNUNGEN

Damit Bewegung im Raum und Angriffe auf Entfernung eine Bedeutung erhalten, muss man sich die zugehörigen Distanzen vorstellen können. Im Kampf bestimmt die Anordnung der Zonen die Distanz. Um die Dinge einfach und Abläufe flüssig zu halten, wird die Reichweite in vier Kategorien (und einem Zustand) gemessen:

- Der Zustand des **Kontakts** trifft dann zu, wenn ein Objekt oder ein anderes Raumschiff das Schiff berührt. Dies gilt vor allem dann, wenn ein Schiff an einer Sternenbasis oder anderen Einrichtung angedockt hat, Shuttles auf dem Schiff landen, oder in vergleichbaren Situationen. Kontakt ist keine spezifische Reichweite, sondern ein Zustand, den ein Schiff im Rahmen einer Bewegung annehmen kann – das bedeutet, dass der Steuermann oder die Steuerfrau, wenn sich das Raumschiff in eine oder innerhalb einer Zone bewegt, frei entscheiden kann, dass das Schiff zu einem Objekt oder anderen Schiff Kontakt herstellt oder sich wieder davon entfernt. Zu schnell Kontakt herzustellen, kann gefährlich sein, da Kollisionen mit hoher Geschwindigkeit erhebliche Schäden anrichten können.

- In **Naher Reichweite** befindet sich alles, was sich in derselben Zone befindet, in der sich das Schiff aktuell aufhält. Sich zu einem Punkt in Naher Reichweite zu bewegen ist für gewöhnlich eine simple Angelegenheit. Nahe Reichweite entspricht einer Distanz von 0 Zonen.

- **Mittlere Reichweite** entspricht allen Zonen, die an die aktuelle Zone des Schiffs angrenzen. Mittlere Reichweite entspricht einer Distanz von 1 Zone.

- In **Weiter Reichweite** befinden sich Objekte und Schiffe, die sich zwei Zonen von der aktuellen Zone des Schiffs entfernt befinden. Weite Reichweite entspricht einer Distanz von 2 Zonen.

- In **Extremer Reichweite** befindet sich jedes Schiff und Objekt jenseits der Weiten Reichweite. Extreme Reichweite entspricht einer Distanz von 3 oder mehr Zonen.

AUF WARP GEHEN

Raumschiffe sind zu extrem hohen Geschwindigkeiten in der Lage, was auch bedeutet, dass sie durchaus fähig sind, eine Schlacht von einem Moment auf den nächsten wieder zu verlassen.

Wenn ein Schiff auf Warp geht, muss der Steuermann oder die Steuerfrau, einen oder mehrere Punkte Energie ausgeben und eine **Aufgabe auf Konzentration + Flugkontrolle mit einer Schwierigkeit von 1** absolvieren (wie üblich modifiziert durch die Umgebungsbedingungen), unterstützt durch **Antrieb + Flugkontrolle** des Schiffs. Die ausgegebene Energie bestimmt, wie schnell sich das Schiff bewegt. Wenn diese Aufgabe erfolgreich absolviert wird, verlässt das Schiff umgehend das Areal. Dies bedeutet für gewöhnlich auch das Verlassen der Szene, allerdings kann sich ein Gegner dazu entscheiden, die Verfolgung aufzunehmen. Ein Schiff darf nicht mehr Energie ausgeben, um auf Warp zu gehen, als der Wert im Antriebssystem beträgt.

Wenn sich Gegner für die Verfolgung entscheiden, muss jedes verfolgende Schiff mehr Energie ausgeben, als es das flüchtende Raumschiff getan hat. Wenn ein Schiff dies tut, schließt es rasch zu dem fliehenden Schiff auf. Sobald die Verfolger aufgeholt haben, muss die Crew des fliehenden Schiffs entscheiden, wie sie darauf reagiert.

DISTANZEN UND SENSOREN

Unter idealen Umständen kann ein Raumschiff Objekte, Schiffe und Phänomene einer bestimmten Mindestgröße dank der sehr leistungsfähigen Langstreckensensoren in alle Richtungen über viele Lichtjahre hinweg scannen und entdecken. Je näher sich ein Objekt befindet, desto kleinere Objekte und Details können effektiv aufgespürt werden. Die größte Detailtreue wird auf eine Reichweite von einigen wenigen tausend Kilometern erreicht. Es gibt keine klaren und eindeutigen Regeln hierfür, ein Raumschiff und seine Crew greifen immer auf die Sensortypen zurück, die auf eine bestimmte Distanz am effektivsten sind. Die Spielleitung sollte die Detailmenge, die auf verschiedene Reichweiten entdeckt werden kann, entsprechend anpassen.

BEWEGUNG UND GELÄNDE

Die Bewegung während eines Raumschiffkampfs fällt in die Zuständigkeit des Steuermanns bzw. der Steuerfrau und erfordert für gewöhnlich eine Aufgabe. Diese Aufgaben haben unter normalen Umständen eine Schwierigkeit von 0.

Die Schwierigkeit von Aufgaben zur Bewegung des Schiffs wird erhöht, wenn das Gebiet des Raums, durch den sich das Schiff bewegt, den Flug irgendwie beeinträchtigt oder in irgendeiner Form eine Gefahr darstellt, sowie wenn das Schiff selbst beeinträchtigt ist, zum Beispiel durch einen Traktorstrahl oder Beschädigungen. Die Folgen einer misslungenen Aufgabe hängen von der Art dieser Beeinträchtigung oder Gefahr ab: Ein Fehlschlag kann zum Beispiel bedeuten, dass sich das Schiff schlichtweg gar nicht bewegt, eine Komplikation erzeugen, die den Antrieb betrifft, der Verlust eines Teils der Energie verursachen, oder einen vergleichbaren Rückschlag darstellen. Beeinträchtigendes oder gefährliches Gelände hat oftmals eine eigene *Größe*. Dies bestimmt auch die maximale Schiffsgröße eines Raumschiffs, dass das Gelände sicher durchqueren kann. Befindet sich ein Schiff innerhalb eines Areals mit beeinträchtigendem oder gefährlichem Gelände, dann erleidet das Schiff keinen Malus, sofern seine Schiffsgröße gleich oder kleiner der Größe des Geländes ist. Hat das Schiff eine Schiffsgröße, die höher ist, als die Größe des Geländes, dann erhöht sich die Schwierigkeit von Aufgaben zur Bewegung durch dieses Gelände um 1 für jeden Punkt, den die Schiffsgröße über der Größe des Geländes liegt.

BRÜCKENPOSITIONEN, KAMPFAKTIONEN UND EINFACHE AKTIONEN

Wie im Bodenkampf kann ein Charakter auch im Raumkampf in jedem Zug eine einzelne *Aufgabe* und mehrere *Einfache Aktionen* durchführen. Im Unterschied zum Bodenkampf hängen die Aufgaben, die Charaktere durchführen können, von ihrer Position auf der Brücke (oder an anderer Stelle auf dem Schiff) ab. Offiziere erhalten dabei Zugang zu unterschiedlichen Systemen, abhängig von ihrer Position.

Dieser Abschnitt listet die für ein Raumschiff üblichen Rollen auf, die Aufgaben, die von den sie ausfüllenden Offizieren absolviert, und die Einfachen Aktionen, die von ihnen durchgeführt werden können.

EINFACHE AKTIONEN

Wie in *Kapitel 7: Konflikte* beschrieben, handelt es sich bei Einfachen Aktionen um Aktivitäten, die ein Charakter durchführen kann, die aber nicht als Aufgaben gelten und die es nicht erfordern, zu würfeln. Ein Charakter kann in jeder Runde so viele Einfache Aktionen versuchen, wie er möchte. Allerdings ist nur die erste kostenlos und jede Einfache Aktion nach der ersten kostet ein Momentum (sofortig).

Die gängigsten Einfachen Aktionen auf Raumschiffen sind im Folgenden angegeben. Diese gelten speziell für den Betrieb des Raumschiffs während des Kampfs. Ein Charakter kann, sofern nötig, während eines Raumkampfes auch die Einfachen Aktionen des Bodenkampfs (siehe S. 172) durchführen, zum Beispiel, wenn das Schiff geentert wird.

- **BENUTZEN:** Der Charakter benutzt ein Objekt in seiner Umgebung. Besonders komplexe Interaktionen können eine Aufgabe erfordern. Diese Einfache Aktion deckt verschiedene Arten der Nutzung der Schiffssysteme ab, die nicht an anderer Stelle aufgeführt werden.

- **POSITION WECHSELN:** Der Charakter bewegt sich zu irgendeiner anderen Station auf der Brücke, oder zu einem anderen Ort auf dem Schiff. Wenn diese Brückenstation unbemannt ist, kann der Charakter umgehend die Kontrolle über diese Station übernehmen. Andernfalls übernimmt er oder sie die Kontrolle, sobald das Crewmitglied, das sich aktuell an der Station befindet, diese verlässt. Wenn sich ein Charakter zu einem anderen Ort auf dem Schiff bewegt, dann erreicht er diesen Ort zu Beginn seines nächsten Zugs.

- **SCHILDE HEBEN/SENKEN:** Nur Taktische Systeme. Der Charakter hebt oder senkt die Schilde des Schiffs. Wenn die Schilde gesenkt werden, dann hat das Schiff einen Schildwert von 0. Wenn die Schilde gehoben werden, dann erhalten sie entweder sofort den normalen Maximalwert (wenn sie das erste Mal in dieser Szene gehoben werden), oder ihren vorherigen Wert (wenn sie während dieser Szene bereits Schaden genommen haben). Ein Charakter kann die Schilde nicht in derselben Runde heben und senken (oder umgekehrt).

- **VORBEREITEN:** Der Charakter bereitet die Durchführung einer Aufgabe vor. Dies ist im Vorfeld mancher Aufgaben notwendig und wird in diesem Fall bei deren jeweiliger Beschreibung angegeben.

- **WIEDERHERSTELLEN:** Der Charakter führt die geringfügigen Reparaturen und Anpassungen durch, die notwendig sind, um ein System nach einer Störung oder geringem Schaden wiederherzustellen. Bestimmte Situationen verlangen die Verwendung dieser Einfachen Aktion.

AUFGABEN

Ein Charakter kann normalerweise in jedem Zug eine einzelne Aufgabe absolvieren, allerdings gibt es einige wenige Wege für einen Charakter, um eine zweite Aufgabe zu absolvieren. Unabhängig davon, welche Methode verwendet wird, kann ein Charakter nicht mehr als zwei Aufgaben in einer Runde absolvieren. Die zur Verfügung stehenden Wege sind:

- **ENTSCHLOSSENHEIT:** Ein Charakter kann 1 Punkt Entschlossenheit aufwenden, um eine zweite Aufgabe in der gleichen Runde durchzuführen. Entschlossenheit kann ausschließlich in Zusammenspiel mit einer der Überzeugungen des Charakters eingesetzt werden (S. 88).

- **MOMENTUM:** Der Charakter kann 2 Momentum aus einer soeben erfolgreich absolvierten Aufgabe aufwenden, um eine zweite Aufgabe in der gleichen Runde durchzuführen. Die Schwierigkeit der zweiten Aufgabe ist dabei aber um 1 erhöht.

- **FÜHRUNG:** Manche Charaktere können Aktionen ausführen, die den Charakteren unter ihrem Kommando eine zweite Aufgabe pro Runde ermöglichen. Genaueres wird im Abschnitt **Anweisungen erteilen** beschrieben.

Die folgenden Aufgaben sind universell und können von jedem Charakter während eines Raumschiffkampfs versucht werden, unabhängig von der Rolle. Aufgaben aus dem Bodenkampf (siehe S. 172) können, sofern notwendig, ebenfalls versucht werden, zum Beispiel zur Abwehr von Enterkommandos.

- **AUSSETZEN:** Der Charakter führt in diesem Zug keine Aufgabe durch. Wenn der Charakter in dieser Runde auch keine Einfachen Aktionen durchführt, dann hat er oder sie regeltechnisch keinen Zug durchgeführt und kann dies im späteren Verlauf der Runde nachholen.

- **BEREITHALTEN:** Der Charakter wartet auf das Eintreten eines bestimmten Umstandes, bevor er oder sie eine Aufgabe absolviert. Der Umstand muss festgelegt werden, wenn das Bereithalten erklärt wird, ebenso wie die Aufgabe, die in dem bestimmten Moment absolviert werden soll. Sobald der Umstand eintritt, unterbricht der Charakter den Zug des eigentlich an der Reihe seienden Charakters und führt die angekündigte Aufgabe durch. Sobald dies abgehandelt ist, wird der Zug des unterbrochenen Charakters fortgesetzt. Wenn der Umstand nicht eintritt, bevor der nächste Zug des Charakters beginnt, ist die bereitgehaltene Aufgabe verloren. Charaktere, die eine Aufgabe bereithalten, können weiterhin Einfache Aktionen während ihres Zuges durchführen.

- **ÜBERBRÜCKEN:** Der Charakter überbrückt die Kontrollen einer anderen Rolle. Der Charakter darf eine Aufgabe irgendeiner anderen Rolle versuchen, ausgenommen die des *CO* (siehe unten). Durch die nicht auf die Aufgabe abgestimmten Kontrollen erhöht sich die Schwierigkeit jedoch um 1.

- **UNTERSTÜTZEN:** Der Charakter führt eine Handlung aus, die einer anderen Person einen Vorteil verschafft. Er bestimmt einen einzelnen verbündeten Charakter, mit dem oder der kommuniziert werden kann, und beschreibt, auf welche Art und Weise assistiert werden soll. Dabei ist anzugeben, was unterstützt werden soll, also welches Attribut, welche Disziplin und – wenn vorhanden – welcher Fokus. Während die Aufgabe absolviert wird, verwendet der Charakter das Attribut, die Disziplin und den Fokus, um wie üblich bei einer Aufgabe zu *unterstützen*.

- **VORTEIL ERSCHAFFEN:** Der Charakter versucht, günstige Umstände herbeizuführen, die der eigenen Seite zugutekommen. Dies erfordert eine **Aufgabe mit einer Schwierigkeit von 2**, bei der Attribut, Disziplin und Fokus von der Art und Weise abhängen, auf die der Vorteil herbeigeführt werden soll. Gelingt die Aufgabe, erschafft der Charakter einen *Vorteil*. Nach Maßgabe der Spielleitung und abhängig von der genauen Situation, kann das Schiff bei dieser Aufgabe *unterstützen*.

- **ANDERE AUFGABEN:** Im Rahmen eines Kampfes sind zahlreiche andere Aufgaben denkbar, solange die Spielleitung sie zulässt. Je nach Umständen oder verfolgten Zielen könnte es beispielsweise notwendig sein, beschädigte Ausrüstung zu reparieren oder andere Aufgaben auszuführen, die nicht direkt mit dem Kampf zu tun haben. In besonders verzweifelten oder gefährlichen Situationen mögen Charaktere sogar mit Erweiterten Aufgaben oder Herausforderungen konfrontiert werden, während um sie herum eine Schlacht tobt.

POSITIONEN UND SPEZIFISCHE AUFGABEN

Die wichtigsten Aufgaben, die nur im Raumschiffkampf versucht werden können, sind für Charaktere auf bestimmten Positionen reserviert. Eine Position ist sowohl der eigentliche Posten auf der Brücke als auch eine Gruppe damit einhergehender Pflichten. Jede Position deckt eine bestimmte Untergruppe an Aktivitäten ab, die für den Betrieb des Schiffs wichtig sind. Die von der Brücke abgedeckten Schlüsselpositionen werden im Folgenden aufgelistet. Für gewöhnlich sind diese Aktivitäten in einer kleineren Anzahl von Stationen gruppiert (siehe S. 259) – zum Beispiel kann eine Station sowohl das Steuer als die Navigation in einer einzelnen Flugkontroll-Station zusammenfassen.

Bestimmte Regeln des Raumkampfs, insbesondere die Auswirkungen von Schaden, können sich auf bestimmte Charaktere mit bestimmten Positionen auf der Brücke beziehen. Unabhängig davon, wie Positionen gegebenenfalls in Stationen zusammengefasst sind, existieren die folgenden Positionen:

- **KOMMANDIERENDE/-R OFFIZIER/-IN (CO):** Der oder die CO trifft die Entscheidungen auf Basis aller zur Verfügung stehenden Informationen.

- **STEUER:** Der Steuermann oder die Steuerfrau steuert das Schiff und ist für alle Aufgaben verantwortlich, die mit der Bewegung und dem Manövrieren des Schiffs zusammenhängen.

- **NAVIGATION:** Der Navigator oder die Navigatorin ist dafür verantwortlich, den Kurs des Schiffs festzulegen und die räumlichen Umstände im Blick zu halten, die das Schiff auf diesem Kurs beeinflussen könnten.

- **SENSOREN:** Die Sensoren – oftmals von einem Wissenschaftler oder einer Wissenschaftlerin bemannt – werden dazu verwendet, um die externen Sensorsysteme des Schiffs zu bedienen. Mit Sensoren werden Planeten, Raumphänomene, andere Schiffe und Anderes gescannt. Die Sensoren decken auch die Interpretation und Analyse dieser Informationen ab, sowie die von Sonden gesammelten Informationen.

- **SICHERHEITSSYSTEME:** Diese Station deckt alle Aufgaben rund um die interne Sicherheit ab, wie Eindämmungsfelder, Aussendung von Sicherheitspersonal und interne Sensoren.

- **TAKTISCHE SYSTEME:** Diese Station deckt die Bedienung von Waffen und Schilden ab.

- **KOMMUNIKATION:** Diese Station deckt jede eingehende oder ausgesandte Kommunikation ab, inklusive der Verschlüsselung und Entschlüsselung von Nachrichten.

- **INTERNE SYSTEME:** Diese Station deckt jede weitere Überwachung und Kontrolle interner Systeme ab, wie Schadenskontrolle, Transporter und Lebenserhaltung.

KOMMANDIERENDE/-R OFFIZIER/-IN (CO)

Die folgenden Aufgaben können von einem Charakter absolviert werden, der die *Rolle* des Kommandierenden Offiziers bzw. der Kommandierenden Offizierin übernommen hat. Diese Aufgaben erfordern nicht, dass an einer bestimmten

Station gestanden wird, stattdessen resultieren sie aus Status und Autorität an Bord des Schiffs. Der CO ist der Captain des Schiffs, oder ein anderer Charakter, der in der aktuellen Situation das Kommando übernommen hat (der/die Erste Offizier/-in, der/die Zweite Offizier/-in, oder jemand, dem diese Aufgabe übertragen wurde).

- **ANWEISUNGEN ERTEILEN:** Es werden klare, präzise Anweisungen erteilt. Der Charakter wählt ein anderes Crewmitglied, das sich derzeit auf der Brücke befindet. Dieses absolviert eine einzelne, vom CO festgelegte Aufgabe und wird dabei vom CO mit dem jeweiligen Kommando-Attribut und einer passenden Disziplin *unterstützt*. **Diese Aufgabe darf nur einmal pro Szene von jedem Charakter durchgeführt werden, der zu ihr Zugang hat**.

- **KOORDINIEREN:** Der CO inspiriert und koordiniert die Crew und absolviert eine **Aufgabe auf Ausstrahlung + Kommando** mit einer Schwierigkeit von 0. Diese Aufgabe dient dazu, Momentum zu erzeugen, um dieses entweder sofort einzusetzen, oder um es für die Gruppe anzusparen.

- **VORTEIL ERSCHAFFEN:** Auch wenn diese Aufgabe nicht allein für Kommandierende Offiziere gedacht ist (siehe auch S. 127), ist sie doch besonders nützlich für Charaktere, die das Kommando innehaben. Für gewöhnlich verwendet diese Aufgabe (Schwierigkeit 2) Konzentration, Gespür oder Verstand in Verbindung mit Kommando. Diese Aufgabe erfolgreich zu absolvieren erschafft einen Vorteil.

Ein Erster Offizier bzw. eine Erste Offizierin, ein auf Schiffen des 24. Jahrhunderts üblicher Posten, darf keine Aktionen unternehmen, die denen des Captains widersprechen, aber ansonsten die Aufgaben des CO nutzen, um in Krisensituationen das Schiff dadurch effizienter zu machen, dass die Arbeit des Captains auf mehrere Personen aufgeteilt wird.

STEUER

Die folgenden Aufgaben können von einem Charakter absolviert werden, der die *Rolle* des Steuermanns bzw. der Steuerfrau ausfüllt. Wenn nicht anderweitig angegeben, erfordern diese Aufgaben **Konzentration + Flugkontrolle** mit einer Schwierigkeit von 0, unterstützt von **Antrieb + Flugkontrolle** des Schiffs. Die Schwierigkeit kann durch äußere Umstände erhöht werden, wie zum Beispiel stellare Phänomene oder andere problematische Faktoren.

- **ANGRIFFSMUSTER NUTZEN:** Es wird ein Kurs gesetzt, der es einfacher macht, den Feind anzugreifen. Der Steuermann bzw. die Steuerfrau absolviert eine **Aufgabe auf Wagemut + Flugkontrolle** mit einer Schwierigkeit von 2, unterstützt von **Waffen + Flugkontrolle** des Schiffs. Bei erfolgreichem Absolvieren der Aufgabe verringert sich die Schwierigkeit aller Angriffe des Schiffs bis zum nächsten Zug des Steuermanns bzw. der Steuerfrau um 1 (bis zu einem Minimum von 1; sollte die Schwierigkeit bereits bei 1 liegen, dann erzeugt der Angriff stattdessen ein zusätzliches Momentum). Diese Aufgabe hat einen *Energiebedarf* von 1.

- **AUSWEICHMANÖVER VORNEHMEN:** Das Schiff wird rasch und unvorhersehbar bewegt, um die Zielerfassung des Gegners zunichtezumachen. Der Steuermann bzw. die Steuerfrau absolviert eine **Aufgabe auf Wagemut + Flugkontrolle** mit einer Schwierigkeit von 1, unterstützt von **Hülle + Flugkontrolle** des Schiffs. Bei erfolgreichem Absolvieren der Aufgabe erhöht sich die Schwierigkeit aller Angriffe auf das Schiff, ebenso wie alle Angriffe, die das Schiff durchführt, bis zum nächsten Zug des Steuermanns bzw. der Steuerfrau um 1. Diese Aufgabe hat einen *Energiebedarf* von 1.

- **MANÖVRIEREN:** Es werden die Schubdüsen des Schiffs verwendet, um dessen Position zu verändern und es zu irgendeinem Punkt innerhalb von *Mittlerer Reichweite* zu bewegen.

- **MIT IMPULSGESCHWINDIGKEIT FLIEGEN:** Der Impulsantrieb des Schiffs wird verwendet, um dessen Position zu verändern und es zu irgendeinem Punkt innerhalb von *Weiter Reichweite* zu bewegen. Dies hat einen *Energiebedarf* von 1.

- **MIT WARPGESCHWINDIGKEIT FLIEGEN:** Der Warpantrieb des Schiffs wird verwendet, um es zwei oder mehr Zonen weit zu bewegen. Der *Energiebedarf* dafür entspricht der Anzahl der Zonen, die sich das Schiff bewegen soll. Diese Aktion repräsentiert kurze, nur Sekunden lange Schübe von Warpgeschwindigkeit, anstelle längerer Reisen. Das Schlachtfeld zu verlassen, indem das Schiff auf Warp geht, wird auf Seite 220 beschrieben.

- **RAMMEN:** Der Steuermann bzw. die Steuerfrau wählt ein einzelnes feindliches Raumschiff oder ein anderes Ziel innerhalb *Weiter Reichweite* aus, und steuert das Schiff mit voller Geschwindigkeit darauf zu. Dies ist ein Angriff, der eine **Aufgabe auf Wagemut + Flugkontrolle** mit einer Schwierigkeit von 2 benötigt, unterstützt von **Antrieb + Flugkontrolle** des Schiffs. Die Schwierigkeit erhöht sich um 1 für jede Reichweitenkategorie jenseits von *Naher Reichweite*, in der sich das Ziel befindet. Bei erfolgreichem Absolvieren der Aufgabe erzeugt der Angriff Schaden in Höhe von 2⮝ plus der *Schiffsgröße* des rammenden Schiffs, mit den Schadenseffekten *Streuend* und *Verheerend 1*, sowie der Waffeneigenschaft *Zerstörerisch*. Das Schiff selbst erleidet jedoch ebenfalls eine Anzahl von ⮝ Schaden in Höhe der Schiffsgröße des Ziels, mit den Schadenseffekten *Streuend* und *Verheerend 1*, sowie der Waffeneigenschaft *Zerstörerisch*. Diese Aufgabe hat einen *Energiebedarf* von 1.

NAVIGATION

Die folgenden Aufgaben können von einem Charakter absolviert werden, der die *Rolle* des Navigators bzw. der Navigatorin übernommen hat.

- **GEFAHRENANALYSE:** Es werden die Navigationssensoren verwendet, um Gefahrenquellen in der Nähe des Schiffs sowie auf dem vorgesehenen Kurs zu identifizieren, sowie um die sicherste Route rund um, vorbei oder durch diese Gefahren zu ermitteln. Dies ist eine **Aufgabe auf Verstand + Flugkontrolle** mit einer Schwierigkeit von 3, unterstützt von **Sensoren + Flugkontrolle** des Schiffs. Wenn erfolgreich, dann bestimmt der Charakter eine einzelne Gefahr oder ein anderes gefährliches Phänomen in der Nähe. Die Schwierigkeit von Aufgaben zur Vermeidung dieser Gefahr wird um 2 verringert. Der Navigator bzw. die Navigatorin kann eine weitere betroffene Gefahrenquelle oder ein betroffenes Phänomen für jeweils 2 eingesetzte Momentum bestimmen (wiederholbar).

- **KURS FESTLEGEN:** Es wird der günstigste Kurs zum gewünschten Flugziel berechnet. Dies ist eine **Aufgabe auf Verstand + Flugkontrolle** mit einer Schwierigkeit von 3, unterstützt von **Computer + Flugkontrolle** des Schiffs. Wenn erfolgreich, dann verringert sich die Schwierigkeit der nächsten Aufgabe, die auf der Position des *Steuers* versucht wird, um 1. Die Schwierigkeit kann außerdem für jeweils 2 weitere Punkte Momentum, die eingesetzt werden, um je 1 weiteren Punkt reduziert werden (wiederholbar).

SENSOREN

Die folgenden Aufgaben können von einem Charakter absolviert werden, der die Sensoren bedient.

- **SCHWACHSTELLEN FINDEN:** Das gegnerische Schiff wird gescannt, wobei besonders nach Verwundbarkeiten Ausschau gehalten oder eine andere Form von Vorteil zu erlangen versucht wird. Der Sensorbediener oder die Sensorbedienerin wählt ein einzelnes mit den Sensoren erkennbares Ziel, und absolviert eine **Aufgabe auf Konzentration + Wissenschaft** mit einer Schwierigkeit von 1, unterstützt von **Sensoren + Sicherheit** des Schiffs. Die Schwierigkeit dieser Aufgabe erhöht sich um 1 für jede Reichweitenkategorie, die sich das Ziel weiter als *Nahe Reichweite* vom eigenen Schiff entfernt befindet. Bei erfolgreichem Absolvieren der Probe, dann erhält der nächste Angriff des Schiffs auf das Ziel die Eigenschaft *Durchdringend 2* (sofern er vor dem nächsten Zug des Sensorbedieners oder der Sensorbedienerin erfolgt). Wenn zusätzliche W20 für diesen Angriff gekauft werden, erzielt dieser +1 Schaden pro zusätzlichem W20.

- **SENSORABTASTUNG VORNEHMEN:** Die Schiffssensoren werden verwendet, um Objekte oder Phänomene im Weltraum zu lokalisieren, oder um Informationen über andere Vorgänge außerhalb des Schiffs zu erhalten. Dies ist eine **Aufgabe auf Verstand + Wissenschaft** mit einer Schwierigkeit von 0, unterstützt von **Sensoren + Wissenschaft** des Schiffs. Interferenzen, Umweltbedingungen oder bestimmte ungewöhnliche oder ungewohnte Phänomene sollten die Schwierigkeit erhöhen. Momentum, das für diese Aufgabe eingesetzt wird, wird für gewöhnlich für den Momentum-Einsatz *Informationen erlangen* (siehe S. 86) aufgewendet, um eine Frage für jedes ausgegebene Momentum (wiederholbar) an die Spielleitung zu stellen.

- **SONDE STARTEN:** Es wird eine Sonde konfiguriert und gestartet, um aus sicherer Entfernung eine Situation oder ein Phänomen eingängiger zu studieren. Diese Aufgabe erfordert keinen Würfelwurf und hat keine Schwierigkeit. Sie reduziert jedoch die Schwierigkeit von Aufgaben, um Phänomene in der Nähe der Sonde mittels *Sensorabtastung vornehmen* zu untersuchen um 2. Die Reichweite für die Aufgabe *Schwachstellen finden* darf zudem vom Standpunkt der Sonde aus bestimmt werden (und Gefahren, die aus der Nähe zu entsprechenden Phänomenen resultieren, betreffen anstelle des Schiffs die Sonde). Die Sonde hat einen Widerstand von 1 und wird zerstört, sobald sie einen oder mehrere Punkte Schaden erleidet.

SICHERHEITSSYSTEME

Die folgenden Aufgaben können von einem Charakter unternommen werden, der die Sicherheitssysteme bedient.

- **EINDÄMMUNGSFELDER ERRICHTEN:** Es werden Eindämmungs-Kraftfelder in bestimmten Sektionen des Schiffs errichtet, um die Bewegungen von Enterkommandos oder anderen Personen zu stoppen. Dies ist eine **Aufgabe auf Verstand + Sicherheit**, unterstützt von **Hülle + Sicherheit** des Schiffs. Die Spielleitung legt die Schwierigkeit basierend auf der Anzahl, Widerstandskraft und der Bewaffnung der Eindringlinge fest. Bei erfolgreichem Absolvieren der Aufgabe sind die Eindringlinge eingeschlossen. Die Eindringlinge können eine eigene Aufgabe versuchen, um die Felder zu überwinden. Die Schwierigkeit entspricht 1 zuzüglich der Höhe des hierfür von der Sicherheitsoffizierin bei ihrer Aufgabe eingesetzten Momentums.

- **INTERNE SENSOREN NUTZEN:** Es werden die internen Sensoren verwendet, um die Anwesenheit oder Abwesenheit von Personal in bestimmten Teilen des Schiffs zu ermitteln. Dies erfordert eine **Aufgabe auf Verstand + Sicherheit** mit einer Schwierigkeit von 1, unterstützt von **Sensoren + Sicherheit** des Schiffs. Momentum, das für diese Aufgabe eingesetzt wird, wird oftmals für den Momentum-Einsatz *Informationen erlangen* (siehe S. 86) aufgewendet, um für jeden eingesetzten Punkt Momentum eine Frage an die Spielleitung zu stellen (wiederholbar) – in der Regel, um nach dem präzisen Ort, der Anzahl, Spezies und ähnlichen Details zu fragen.

- **SICHERHEITSTEAMS ENTSENDEN:** Es wird ein Sicherheitsteam zu einem bestimmten Ort auf dem Schiff entsandt, etwa um Enterkommandos zu stellen oder um sich mit einem anderen Sicherheitsverstoß zu befassen. Dies ist eine **Vergleichende Aufgabe auf Ausstrahlung + Sicherheit** gegen die Eindringlinge, die Schwierigkeit liegt für gewöhnlich bei 1. Wird die Aufgabe erfolgreich absolviert, dann wird der Sicherheitsverstoß eingedämmt.

TAKTISCHE SYSTEME

Die folgenden Aufgaben können von einem Charakter unternommen werden, der die Taktischen Systeme bedient.

- **SCHILDE MODULIEREN:** Diese Aufgabe hat einen *Energiebedarf* von 1 und kann nicht versucht werden, wenn die Schilde auf 0 sind. Es handelt sich um eine **Aufgabe auf Konzentration + Sicherheit** mit einer Schwierigkeit von 2, unterstützt von **Hülle + Technik** des Schiffs. Bei erfolgreichem Absolvieren der Aufgabe wird der *Widerstand* des Schiffs um einen Punkt erhöht, sowie um einen weiteren Punkt für jedes eingesetzte Momentum (wiederholbar). Dieser Bonus hält an, bis das Schiff das nächste Mal einen oder mehrere Punkte Schaden (nach Abzug des *Widerstands*) erleidet.

- **TRAKTORSTRAHL:** Der Traktorstrahl wird genutzt, um ein nahes Objekt oder Schiff einzufangen. Dies erfordert eine **Aufgabe auf Konzentration + Sicherheit** mit einer Schwierigkeit von 2, unterstützt von **Hülle + Sicherheit** des Schiffs. Die Aufgabe kann nur absolviert werden, wenn sich das Ziel in *Naher Reichweite* befindet. Bei erfolgreichem Absolvieren der Aufgabe ist das Ziel

bewegungsfähig und kann sich nicht bewegen, ehe es sich nicht losgerissen hat. Dies geschieht entweder durch Modulation seiner Schilde, durch rohe Antriebskraft oder durch Außerkraftsetzen des Traktorstrahlemitters (eine eigene Aufgabe, deren Schwierigkeit durch die Stärke des Traktorstrahls bestimmt wird).

- **WAFFE ABFEUERN:** Es wird ein einzelnes aktives Waffensystem an Bord des Schiffs gewählt, mit dem ein gültiges Ziel angegriffen wird. Dies ist eine **Aufgabe auf Konzentration + Sicherheit**, unterstützt von **Waffen + Sicherheit** des Schiffs. Die Schwierigkeit hängt von der Waffenart und den Umständen des Angriffs ab (wie zum Beispiel den Aktionen des Gegners oder den räumlichen Bedingungen).

KOMMUNIKATION

Die folgenden Aufgaben können von einem Charakter unternommen werden, der die Kommunikationssysteme bedient.

- **ABFANGEN:** Es wird versucht, fremde Übertragungen abzufangen und zu entschlüsseln. Hierzu muss ein einzelnes Ziel innerhalb *Weiter Reichweite* ausgewählt werden. Dies ist eine **Aufgabe auf Gespür + Technik**, unterstützt von **Kommunikation + Sicherheit** des Schiffs. Die Schwierigkeit wird von der Spielleitung anhand der Stufe der Verschlüsselung festgelegt. Alternativ kann die Aufgabe auf **Konzentration + Technik** absolviert und die Schwierigkeit um 1 gesenkt werden, sofern Kenntnis von den aktuellen Codes und Verschlüsselungstechniken des Ziels vorliegt. Bei erfolgreichem Absolvieren der Aufgabe wird die Übertragung erfolgreich abgefangen und ihr Inhalt enthüllt.

- **AUF EINEN RUF REAGIEREN:** Von der Funktionalität her entspricht dies der Aktion *Ruffrequenzen öffnen*, allerdings wird diese Aktion als Antwort auf einen Ruf durchgeführt. Die Schwierigkeit ist 0, es sei denn, Interferenzen oder andere Störungen kommen zum Tragen. Die Verbindung ist verschlüsselt oder kodiert. Bei erfolgreichem Absolvieren der Aufgabe können beide Schiffe Video, Audio und Daten miteinander austauschen, allerdings könnten Komplikationen oder andere Umstände diesen Austausch einschränken.

- **KOMMUNIKATION STÖREN:** Es werden Signale ausgesandt, um die Kommunikationsversuche des Ziels zu stören. Es wird ein einzelnes Schiff oder ein anderes Ziel innerhalb *Mittlerer Reichweite* ausgewählt. Dies ist eine **Aufgabe auf Konzentration + Technik**, unterstützt von **Kommunikation + Sicherheit** des Schiffs. Der die Aufgabe absolvierende Charakter wählt eine Schwierigkeit von 1, 2 oder 3. Bei erfolgreichem Absolvieren der Aufgabe wird die Schwierigkeit der Aufgaben *Ruffrequenzen öffnen* und *Auf einen Ruf reagieren* des Ziels um die ausgewählte Schwierigkeit erhöht. Diese Aufgabe hat einen *Energiebedarf* von 1.

- **RUFFREQUENZEN ÖFFNEN:** Es wird versucht, eine Kommunikationsverbindung mit einem Schiff, einer Einrichtung oder einem anderen Ort herzustellen, der Subraum- oder vergleichbare Kommunikation empfangen kann. Dies erfordert eine **Aufgabe auf Konzentration + Technik** mit Schwierigkeit 0, unterstützt von **Kommunikation + Technik** des Schiffs. Die Schwierigkeit kann sich anhand von Interferenzen oder anderen Faktoren, die Kommunikationssysteme beeinflussen, erhöhen. Die Schwierigkeit erhöht sich ebenfalls, wenn die Nachricht verschlüsselt oder kodiert sein soll. Ein Erfolg bedeutet, dass der Kanal geöffnet und ein Rufsignal oder eine Nachricht abgesetzt wurde. Das so kontaktierte Ziel ist nicht gezwungen, darauf zu antworten.

- **SCHADENSBERICHT ERSTELLEN:** Es wird mit allen Decks Kontakt aufgenommen, um Schadensberichte von allen Bereichen des Schiffs zu erhalten. Dies ist eine **Aufgabe auf Gespür + Kommando** mit Schwierigkeit 1, unterstützt von **Kommunikation + Technik** des Schiffs. Wenn erfolgreich, dann wird die Schwierigkeit einer einzelnen Aufgabe zur Behebung eines Schadens um 1 reduziert. Für jeweils ein Momentum (wiederholbar) kann eine weitere solche Aufgabe zur Reparatur ausgewählt werden, für zwei Momentum kann die Schwierigkeit einer bereits gewählten Aufgabe um 1 weiteren Punkt reduziert werden (wiederholbar).

INTERNE SYSTEME

Die folgenden Aufgaben können von einem Charakter unternommen werden, der die Internen Systeme bedient.

- **ENERGIE VERWALTEN:** Es wird Energie von verschiedenen Systemen umgeleitet, um Reserven wieder aufzufüllen oder Energie für einen anderen Verwendungszweck zur Verfügung zu stellen. Dies erfordert eine **Aufgabe auf Wagemut** oder **Konzentration + Technik** mit einer Schwierigkeit von 2 (ein *Kostspieliger Erfolg* ist wählbar). Bei erfolgreichem Absolvieren der Aufgabe erhält das Schiff einen Punkt *Energie* sowie einen zusätzlichen Punkt pro eingesetztem Momentum (wiederholbar). Dabei darf das normale *Energie*-Maximum übertroffen werden. Komplikationen repräsentieren das Abziehen von Energie von bestimmten Systemen und erhöhen die Schwierigkeit zukünftiger Aufgaben (oder macht bestimmte Einsatzmöglichkeiten temporär unmöglich, bis die Systeme wieder mit Energie versorgt werden).

- **SCHADENSKONTROLLE VORNEHMEN:** Es wird ein Schadenskontrollteam entsandt, um eine einzelne Beschädigung zu reparieren. Es wird ein einzelnes *lädiertes* oder *ausgeschaltetes* System ausgewählt und eine **Aufgabe auf Ausstrahlung + Technik** absolviert, deren Schwierigkeit von dem gewählten System abhängt (siehe S. 228). Bei erfolgreichem Absolvieren der Aufgabe wird die Funktionalität des Systems vollständig wiederhergestellt und es kann wieder wie üblich verwendet werden. Dies entfernt keine *Beschädigungen*, die das Schiff erlitten hat, nur die Nachteile, die aus dem erlittenen Schaden resultieren.

- **SCHILDE REGENERIEREN:** Es wird Energie zu den Schildemittern umgeleitet und versucht, diese dadurch wieder aufzufüllen. Dies erfordert eine **Aufgabe auf Konzentration + Technik** mit einer Schwierigkeit von 1, unterstützt von **Hülle + Technik** des Schiffs. Die Schwierigkeit erhöht sich um 1, wenn die Schilde auf 0 sind. Wenn erfolgreich, dann erhält das Schiff 2 Punkte Schilde, sowie 2 weitere für jedes eingesetzte Momentum (wiederholbar). Diese Aufgabe hat einen *Energiebedarf* von 1.

- **TRANSPORTER NUTZEN:** Es werden ein Ziel (ein Objekt, eine Gruppe kleiner Objekte, oder eine Gruppe von Personen) und ein Bestimmungsort bestimmt, die sich beide innerhalb *Naher Reichweite* des Schiffs befinden müssen (eines oder beide dürfen sich innerhalb des Schiffs selbst befinden). Dies ist eine **Aufgabe auf Konzentration + Technik** mit einer Schwierigkeit von 2, unterstützt von **Sensoren + Technik** des Schiffs. Die Schwierigkeit erhöht sich um 1, wenn sich das Ziel nicht auf einer Transporterplattform befindet, und um weitere 1, wenn der Bestimmungsort keine Transporterplattform ist. Die Schwierigkeit kann sich abhängig von Interferenzen oder anderen Umständen weiter erhöhen. Das Ziel kann nicht von oder zu einem Ort transportiert werden, der mehr als 0 Schilde hat. Diese Aufgabe kann auch von einem Transporterraum aus durchgeführt werden, was die Schwierigkeit um 1 reduziert. Diese Aufgabe hat einen *Energiebedarf* von 1.

MASCHINENRAUM

Auch wenn sich der Maschinenraum nicht in der Nähe der Brücke befindet (und auch wenn es eine sekundäre Technikstation auf der Brücke gibt, mit der man die dortigen Funktionen kontrollieren kann) ist er während einer Schlacht doch entscheidend für den Betrieb des Raumschiffs.

Ein Charakter im Maschinenraum, oder einer, der die Technikstation auf der Brücke verwendet, kann die Interne Systeme-Aufgaben wie oben beschrieben nutzen. Darüber hinaus reduziert sich die Schwierigkeit von jeder dieser Aufgaben mit Ausnahme von *Transporter nutzen* um 1, wenn sie vom Maschinenraum aus versucht werden – der Zugriff auf diese Systeme ist von dort einfacher als von anderen Stellen auf dem Schiff.

Charaktere im Maschinenraum dürfen außerdem sehr viel komplexere Aufgaben durchführen, wie zum Beispiel Aufgaben oder Herausforderungen, um signifikantere Modifikationen vorzunehmen, oder um ungewöhnliche Lösungen für Probleme zu finden. Manche komplexeren Technikaufgaben, insbesondere solche, die sich mit dem Antrieb des Schiffs befassen, müssen zwingend im Maschinenraum durchgeführt werden.

WISSENSCHAFTLICHE LABORATORIEN

Während die meisten Raumschiffe eine ganze Reihe an Laboratorien für wissenschaftliche Forschungen oder Experimente verfügen, kommen diese nur selten innerhalb einer Schlacht zur Anwendung.

Es gibt jedoch zumindest eine weitere Wissenschaftsstation auf der Brücke, die für Sensor-Aufgaben wie oben beschrieben verwendet werden darf. Manche Brückenkonfigurationen übertragen der Wissenschaftsstation noch zusätzliche Rollen (siehe S. 259).

SHUTTLEHANGAR

Die meisten Raumschiffe verfügen über einen oder mehrere Hangars für Shuttles, angefangen bei Arbeitskapseln, über kleine Personentransporter, bis hin zu größeren Unterstützungsschiffen für verschiedenste Zwecke. Diese Shuttles werden vor allem für den Transit verwendet (etwa wenn Transporter nicht verfügbar oder angebracht sind), für Aufklärung, wissenschaftliche Missionen und eine Reihe weiterer Aufgaben. Oftmals ist es auch notwendig, dass Shuttles in Gefahrensituationen das Schiff verlassen oder zu diesem zurückkehren.

Shuttles können den Shuttlehangar weder verlassen noch in ihn zurückkehren, wenn die Schilde des Raumschiffs oben sind. Start und Landung eines Shuttles ist eine Aufgabe, die dessen Pilot oder Pilotin durchführen muss. Shuttleeinsätze werden detaillierter ab Seite 234 beschrieben.

KRANKENSTATION

Während eines Kampfs bereitet sich die Krankenstation auf die unvermeidlichen Konsequenzen einer Schlacht vor – denn wenn ein Kampf beginnt, werden Personen verletzt. Charaktere oder andere Mannschaftsmitglieder könnten als Resultat von Schäden am Schiff Verletzungen erleiden, oder Komplikationen erleiden, die kleinere Verwundungen darstellen.

Die Aufgaben, die Charaktere in der Krankenstation während eines Raumschiffkampfs absolvieren, unterscheiden sich nicht wesentlich von denen im Bodenkampf (siehe S. 170). Der größte Unterschied besteht darin, dass diese Aufgaben in der Krankenstation durchgeführt werden und deshalb von **Sensoren** oder **Computer + Medizin** des Schiffs unterstützt werden.

Es wird auch zu kleineren Verwundungen der Mannschaft auf dem ganzen Schiff kommen. Hier gilt es rasch die Verwundeten zu versorgen, um sie zurück zu ihren Posten schicken zu können. Wenn das Schiff eine oder mehrere *Beschädigungen* (siehe S. 228) während einer Szene erlitten hat, dann können die Charaktere in der Krankenstation

NSC-RAUMSCHIFFE

Die Regeln für Raumschiffkampf sind für Charaktere geschrieben worden, die ein einzelnes Schiff steuern. Dies ist aber natürlich sehr unpraktisch für NSC-Raumschiffe, insbesondere, wenn die Spielleitung möglicherweise mehrere Schiffe steuern muss und nicht unbedingt ein halbes Dutzend NSC-Brückenoffiziere steuern möchte, von denen jeder eigene Regeln und Werte hat. Aus diesem Grunde gibt es vereinfachte Regeln für NSC-Raumschiffe.

Ein NSC-Schiff hat zunächst einmal keine spezialisierte Mannschaft mit individuellen Brückenpositionen – dieser Detailgrad ist für den Betrieb eines NSC-Raumschiffs unnötig. Stattdessen hat jedes NSC-Schiff eine **Mannschaftsqualität**, die Werte für Attribute und Disziplinen bestimmt. Bei NSC-Mannschaften, die auf diese Weise dargestellt werden, wird davon ausgegangen, dass sie immer über einen Fokus verfügen, der bei der Aufgabe angewandt werden kann.

MANNSCHAFTSQUALITÄT	ATTRIBUT	DISZIPLIN
Gewöhnlich	8	1
Fähig	9	2
Begabt	10	3
Herausragend	11	4

Da individuelle Personen einer NSC-Mannschaft nicht einzeln abgehandelt werden, erhält jedes NSC-Schiff mehrere Züge pro Runde, und zwar einen Zug pro Punkt *Schiffsgröße*. Dies repräsentiert die individuellen Aktionen der Mannschaftsmitglieder. Allerdings erhöht sich innerhalb einer Runde die Schwierigkeit jeder weiterer von einer bestimmten Rolle durchgeführten Aufgabe nach der ersten um 1.

eine einzelne Abteilung auswählen und eine **Aufgabe auf Wagemut + Medizin** mit Schwierigkeit 2 absolvieren, unterstützt von **Computer + Medizin** des Schiffs. Bei erfolgreichem Absolvieren der Aufgabe darf bei der nächsten Aufgabe, die diese Abteilung absolviert, ein W20 erneut gewürfelt werden, da verletztes Personal dieser Abteilung wieder zur Arbeit zurückeilt.

TRANSPORTERRAUM

Ein Transporterraum – jedes Raumschiff besitzt mindestens einen – hat nur einen Zweck: die Transporter zu bedienen. Jeder Transporterraum enthält zumindest eine Transporterplattform, die für gewöhnlich auf fünf oder sechs Personen ausgelegt ist, sowie alle notwendigen Kontrollsysteme, um diesen Transporter mit maximaler Effizienz zu bedienen.

Ein Charakter in einem Transporterraum kann die *Transporter nutzen*-Aufgabe absolvieren (siehe S. 226), reduziert aber deren Schwierigkeit um 1.

Direkter Zugang zu den Transportersystemen gestattet zudem deren Modifikation oder Anpassung, um einen bestimmten Effekt zu erzielen oder um Problemen entgegenzuwirken, dem nicht aus der Ferne von anderen Teilen des Schiffs aus beigekommen werden kann.

EINEN ANGRIFF DURCHFÜHREN

Angriffe sind die wichtigsten und direktesten aller Aufgaben im Kampf und erfordern deshalb etwas mehr Diskussion als die übrigen. Einen Angriff durchzuführen funktioniert wie folgt:

- Der den Angriff durchführende Charakter wählt die Waffe, mit der der Angriff durchgeführt werden soll. Dabei handelt es sich um eines der Waffensysteme, mit denen das Schiff ausgerüstet ist – in der Regel hat der Charakter also die Wahl zwischen Energiewaffen und Torpedos.

- Der Charakter wählt anschließend ein Ziel für diese Waffe: Ein einzelnes Schiff oder ein anderes gültiges Ziel in Sichtweite. Wenn versucht werden soll, ein bestimmtes System zu treffen, dann wird dieses nun festgelegt.

- Der Charakter absolviert eine **Aufgabe auf Konzentration + Sicherheit** mit einer Schwierigkeit, die von der verwendeten Waffe bestimmt wird. Bei einer Energiewaffe liegt diese Schwierigkeit bei 2, bei Torpedos ist die Schwierigkeit 3. Das Schiff unterstützt die Aufgabe mit **Waffen + Sicherheit**. Wenn ein bestimmtes System ausgewählt wurde, erhöht sich die Schwierigkeit um 1. Wenn sich das Ziel nicht in der optimalen Reichweite der Waffe befindet, dann erhöht sich die Schwierigkeit um 1 für jede Reichweitenkategorie jenseits der optimalen Reichweite.

SYSTEMTREFFER

W20	GETROFFENES SYSTEM
1	Kommunikation
2	Computer
3-6	Antrieb
7-9	Sensoren
10-17	Hülle
18-20	Waffen

- Wenn die Aufgabe erfolgreich absolviert wurde, erzeugt der Angriff Schaden, wie weiter unten im Abschnitt *Schaden und Reparaturen* beschrieben. Wenn kein bestimmtes System als Ziel ausgewählt wurde, dann wird auf der folgenden Tabelle ausgewürfelt, welches System getroffen wird.

SCHADEN UND REPARATUREN

Wird ein Schiff im Verlauf eines Kampfs erfolgreich von einem Angriff getroffen, dann erzeugt dies Schaden, und zwar als erstes an den Schilden und danach möglicherweise auch an den Schiffssystemen. Manche Umgebungsgefahren bringen ebenfalls die Gefahr von Schäden mit sich, wie zum Beispiel Gravitationsbelastungen, starke Strahlung, korrosive Gase, Mikrometeore, extreme Hitze oder Ionenentladungen.

DECKUNG UND VERHEHLUNG

Deckung und Verhehlung sind häufige Effekte, die von allen Arten von Objekten verursacht werden, die die Sichtbarkeit oder Ortung eines Ziels erschweren. Deckung und Verhehlung funktionieren für Raumschiffe ebenso wie für Charaktere und gewähren eine bestimmte Anzahl zusätzlichen *Widerstands* in der Form von einem oder mehr ⮝. Eine betroffene Zone stellt allen Schiffen innerhalb dieser Zone Deckung oder Verhehlung zur Verfügung. Wird ein Angriff auf ein Schiff durchgeführt, das Deckung oder Verhehlung besitzt, dann wird die aufgeführte Zahl an ⮝ gewürfelt. Das Ergebnis wird zum normalen Widerstand des Schiffs addiert und gewährt so zusätzlichen Schutz.

Deckung oder Verhehlung können spezielle Effekte haben, die bei jedem gewürfelten *Effekt* auf einem ⮝ ausgelöst werden, ähnlich wie bei Angriffen. Die Spielleitung sollte diese im Voraus festlegen, einige Beispiele sind:

- **DICHT:** Die bereitgestellte Deckung oder Verhehlung ist besonders dicht und machen es besonders schwer, einen Treffer zu landen. Jeder gewürfelte Effekt erzeugt einen zusätzlichen Punkt *Widerstand*.

- **FRAGIL:** Die bereitgestellte Deckung oder Verhehlung ist besonders fragil und anhaltendes Waffenfeuer löst sie vollständig auf. Jeder gewürfelte Effekt reduziert die Zahl der von dieser Zone zur Verfügung gestellten ⮝ um einen ⮝ (bis zu einem Minimum von 0⮝ . Dieser Effekt kommt zum Tragen, nachdem der aktuelle Angriff vollständig abgewickelt wurde.

- **UNBESTÄNDIG:** Die bereitgestellte Deckung oder Verhehlung ist sehr unbeständig und könnte leicht entzündet oder detoniert werden, wenn sie unter Feuer gerät. Wenn einer oder mehr Effekte gewürfelt werden, dann erleidet jedes Schiff in dieser Zone sofort 5⮝ Schaden mit der Eigenschaft *Durchdringend 2*. Dieser Schaden erhöht sich um 1⮝ für jeden Effekt, der mit den Deckungs-⮝ gewürfelt wurde. Die Zone bietet in diesem Fall keinerlei Deckung oder Verhehlung gegen diesen Angriff und wird für den Rest der Szene keine Deckung oder Verhehlung mehr bereitstellen.

In vielerlei Hinsicht wird der Schaden an Raumschiffen ähnlich wie Schaden an Charakteren abgehandelt. Der exakte Ablauf ist weiter unten genauer erklärt.

Angriffe und andere Gefahren haben einen **Schadenswert**: Eine Anzahl von *Effektwürfeln*, oder ⮝, deren gewürfelte Schadenssumme auf das Raumschiff angewandt wird.

Schiffe haben **Schilde**, die ihre defensiven Systeme repräsentieren. Schilde funktionieren ähnlich der Arbeitsleiste einer Erweiterten Aufgabe. Die maximalen Schilde eines Schiffs setzen sich aus *Hülle* und *Sicherheit* des Schiffs zusammen. Zu Beginn jeder neuen Szene werden die Schilde wieder auf Maximum gesetzt.

Die meisten Schiffe haben zudem einen **Widerstand**, der den totalen Schaden, den das Schiff erleidet, reduziert und ihm somit erlaubt, einen Teil der Effekte des Angriffs zu ignorieren. Widerstand kommt in zwei Formen: Feste Werte, die sich aus Schildstärke, Panzerung sowie struktureller Integrität ergeben, sowie von ⮝ abhängige dynamische Werte, die unbeständigen und von der Umgebung abhängenden Schutz darstellen, wie etwa *Deckung*.

Wann immer ein Raumschiff Schaden erleidet, passiert folgendes:

1. Die Gesamtzahl an ⮝, den der Angriff oder die Gefahr als Schadenswert hat, wird gewürfelt. Das Ergebnis ist der Schaden, den der Angriff oder die Gefahr grundsätzlich erzeugt.

2. Sofern das Ziel über Widerstandswürfel verfügt (⮝ für Deckung oder andere Umstände), werden diese gewürfelt und das Ergebnis zu einem eventuellen festen Widerstandswert des Schiffs addiert. Die Summe ist der gesamte Widerstand für diesen Angriff.

3. Von dem gewürfelten Gesamtschaden wird nun der ermittelte gesamte Widerstand abgezogen. Wenn danach noch mindestens ein Punkt Schaden verbleibt, dann verliert das Raumschiff einen Punkt Schilde für jeden verbliebenen Punkt Schaden. Das Schiff könnte auch eine oder mehrere **Beschädigungen** am getroffenen System erleiden, sofern irgendeiner der folgenden Umstände zutrifft (trifft mehr als ein Umstand zu, dann erzeugt jeder eine Beschädigung). Beschädigungen werden weiter unten genauer beschrieben.

   A. Wenn das Schiff nach Abzug von Widerstand **fünf oder mehr Schaden** von einem einzelnen Angriff oder einer Gefahr erleidet, dann erleidet das getroffene System eine Beschädigung.

   B. Wenn durch einen einzelnen Angriff oder einer Gefahr die **Schilde des Schiffs auf 0 reduziert** werden, dann erleidet das System eine Beschädigung.

   C. Wenn das Schiff vor dem Angriff oder der Gefahr **0 Schilde** hatte und der Angriff oder die Gefahr **einen oder mehr Schaden erzeugen**, dann erleidet das System eine Beschädigung.

Die Auswirkungen einer Beschädigung hängen von zwei Faktoren ab: Welches System getroffen wurde, und wie viele Beschädigungen das System bereits erlitten hat. Eine Beschädigung hat auf jedes System einen sofortigen, kurzzeitigen Nachteil (zum Beispiel, dass dieses System für einen Zug nicht verwendet werden kann). Wenn die Anzahl der Beschädigungen, die das System erlitten hat, zudem noch einen bestimmten Schwellenwert übersteigt, dann erleidet das Schiff zusätzliche Nachteile.

Wenn ein System eine oder mehr Beschädigungen erleidet, wurde es **getroffen.** Wenn ein System eine Anzahl von Beschädigungen gleich oder größer der halben Schiffsgröße (aufgerundet) erlitten hat, dann ist es **lädiert**. Wenn ein System eine Anzahl von Beschädigungen in Höhe der Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde es **ausgeschaltet**. Wenn ein System mehr Beschädigungen als die Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde es **zerstört**.

Was das für jedes System bedeutet, wird in den zugehörigen Abschnitten weiter unten beschrieben.

KOMMUNIKATIONSSCHADEN

Schaden an den Kommunikationssystemen stört die Fähigkeit des Schiffs, zu kommunizieren und andere Aktivitäten durchzuführen, die mit den Kommunikationsanlagen zusammenhängen.

GETROFFEN: Wann immer das Kommunikationssystem eine oder mehr Beschädigungen erleidet, wird dessen Funktionen vorübergehend gestört. Bis an der Brückenposition *Kommunikation* die Einfache Aktion *Wiederherstellen* durchgeführt wird, kann das System nicht verwendet werden, um Aufgaben durchzuführen oder zu unterstützen. Zudem werden alle laufenden oder anhaltenden Aktivitäten, die die Kommunikationssysteme betreffen – wie die Übertragung von Informationen über mehrere Runden hinweg – sofort gestoppt und können nicht fortgesetzt werden, bis die Einfache Aktion *Wiederherstellen* durchgeführt wurde.

LÄDIERT: Wenn die Gesamtzahl an Beschädigungen, die das Kommunikationssystem erlitten hat, gleich oder größer der halben Schiffsgröße ist, dann zählt dieses als *lädiert*. Dies

BESCHÄDIGUNGEN

SCHIFFSGRÖSSE	LÄDIERT	AUSGESCHALTET	ZERSTÖRT
1	–	1 Beschädigung	2 oder mehr Beschädigungen
2	1 Beschädigung	2 Beschädigungen	3 oder mehr Beschädigungen
3	2 Beschädigungen	3 Beschädigungen	4 oder mehr Beschädigungen
4	2 Beschädigungen	4 Beschädigungen	5 oder mehr Beschädigungen
5	3 Beschädigungen	5 Beschädigungen	6 oder mehr Beschädigungen
6	3 Beschädigungen	6 Beschädigungen	7 oder mehr Beschädigungen
7	4 Beschädigungen	7 Beschädigungen	8 oder mehr Beschädigungen

erhöht die Schwierigkeit aller Aufgaben, die die Kommunikation des Schiffs benötigen oder davon unterstützt werden bis zu ihrer Reparatur um 2. Die Schwierigkeit der Reparatur beträgt 3.

AUSGESCHALTET: Wenn das Kommunikationssystem eine Anzahl von Beschädigungen in Höhe der Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde das System *ausgeschaltet*. Es kann nicht mehr dazu verwendet werden, um Aufgaben durchzuführen oder zu unterstützen, und die Kommunikation über Entfernungen von mehr als einigen wenigen Kilometern (*Nahe Reichweite*) ist nur noch mit mobilen Subraumradios oder Ähnlichem möglich. Die Schwierigkeit der Reparatur beträgt 4, kann aber nach Ermessen der Spielleitung durch eine *Erweiterte Aufgabe* ersetzt werden (Arbeitsleistung 8, Größenordnung 2, Widerstand 0, Grundschwierigkeit 2).

ZERSTÖRT: Wenn das System Kommunikation mehr Beschädigungen als die Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde das System *zerstört* und muss ersetzt werden. Dies entspricht den Auswirkungen von *Ausgeschaltet* ohne die Möglichkeit der Reparatur. Weitere Treffer der Kommunikation beschädigen stattdessen das Computersystem.

COMPUTERSCHADEN

Schaden an den Computern des Schiffs wirkt sich auf dessen Fähigkeit aus, Datenbankinformationen bereitzustellen und neue Daten zu verarbeiten. Es behindert auch die automatisierten Systeme des Schiffs und erschwert so andere Aktivitäten.

GETROFFEN: Wann immer das Computersystem eine oder mehr Beschädigungen erleidet, werden dessen Funktionen vorübergehend gestört. Bis an der Brückenposition *Interne Systeme* (oder im *Maschinenraum*) die Einfache Aktion *Wiederherstellen* durchgeführt wird, kann das System nicht verwendet werden, um Aufgaben durchzuführen oder zu unterstützen. Zudem erhöht sich die *Komplikationsspanne* aller anderen Aufgaben, die vom Schiff unterstützt werden, aufgrund von Störungen der automatisierten Systeme um 2, bis die Einfache Aktion *Wiederherstellen* durchgeführt wurde.

LÄDIERT: Wenn die Gesamtzahl an Beschädigungen, die das Computersystem erlitten hat, gleich oder größer der halben Schiffsgröße ist, dann zählt das System als *lädiert*. Dies erhöht die Schwierigkeit aller Aufgaben, die die Computer des Schiffs benötigen oder davon unterstützt werden, bis zu deren Reparatur um 2. Zudem erhöht sich die *Komplikationsspanne* aller anderen Aufgaben, die vom Schiff unterstützt werden, bis zur Reparatur um 1. Die Schwierigkeit der Reparatur beträgt 3.

AUSGESCHALTET: Wenn das Computersystem eine Anzahl von Beschädigungen in Höhe der Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde es *ausgeschaltet*. Die Computersysteme können nicht mehr dazu verwendet werden, um Aufgaben durchzuführen oder zu unterstützen, und der Verlust von automatisierten Systemen erhöht die *Komplikationsspanne* aller anderen Aufgaben, die vom Schiff unterstützt werden, bis zur Reparatur um 3. Die Schwierigkeit der Reparatur beträgt 4, kann aber nach Ermessen der Spielleitung durch eine *Erweiterte Aufgabe* ersetzt werden (Arbeitsleistung 10, Größenordnung 2, Widerstand 1, Grundschwierigkeit 2).

ZERSTÖRT: Wenn das System Computer mehr Beschädigungen als die Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde es *zerstört* und muss ersetzt werden. Dies entspricht den Auswirkungen von *Ausgeschaltet* ohne die Möglichkeit der Reparatur. Weitere Treffer der Computer beschädigen stattdessen das System *Kommunikation*.

ANTRIEBSSCHADEN

Schaden am Antrieb des Schiffes betrifft sowohl die Antriebssysteme selbst als auch die Energieerzeugung. Dies kann gerade bei stärkeren Beschädigungen katastrophale Folgen haben.

WARPKERNBRUCH BEVORSTEHEND!

Katastrophaler Antriebsschaden ist eine ernste Sache und erhöht das Risiko, die Eindämmung der empfindlichen Reaktoren zu verlieren, die das Schiff mit Energie versorgen. Die Schiffe vieler Kulturen, die der Föderation eingeschlossen, verlassen sich auf kraftvolle Materie/Antimaterie-Reaktionen, die bei Verlust der Kontrolle verheerende Explosionen erzeugen können. Die Romulaner verwenden eine ähnlich gefährliche künstliche Singularität, um ihre Warpantriebe zu betreiben.

Wenn das Schiff einen Eindämmungsverlust erleidet, dann könnten die Reaktoren jeden Moment explodieren. An Ende jeder Runde wird ein oder mehr ⮝ gewürfelt, angefangen mit 1 ⮝ am Ende der Runde, in der der Eindämmungsverlust beginnt. Am Ende jeder folgenden Runde erhöhen sich die ⮝ um 1 (also 2⮝ für die zweite Runde, 3⮝ für die dritte, und so fort). Wenn einer oder mehrere Effekte gewürfelt werden, explodieren die Reaktoren, zerstören das Schiff und töten alle an Bord. Andere Schiffe in *Naher Reichweite* erleiden 3⮝ Schaden mit der Eigenschaft *Durchdringend 2*. Dieser Schaden erhöht sich um weitere ⮝ in Höhe der Schiffsgröße des explodierenden Raumschiffs (da größere Schiffe auch größere Reaktoren verwenden).

All das kann jedoch abgewendet werden: Charaktere im *Maschinenraum* können versuchen, den Reaktor zu stabilisieren oder den kompletten Reaktor auszuwerfen (allerdings haben nicht alle Schiffe die Fähigkeit, ihre Reaktoren auszuwerfen, die Crew solcher Schiffe sollte deshalb besser Rettungskapseln aufsuchen).

Den Reaktor stabilisieren: Dies ist eine *Erweiterte Aufgabe* mit Arbeitsleistung 8, Größenordnung 3, Widerstand 2 und einer Grundschwierigkeit von 3. Ein erfolgreiches Absolvieren der Aufgabe führt dazu, dass der Reaktor davon abgehalten wird, zu explodieren. Eine übliche Kombination dafür ist **Wagemut** oder **Konzentration + Technik**.

Den Reaktor auswerfen: Dies ist eine **Aufgabe auf Herausforderung + Technik** mit einer Schwierigkeit von 2. Ein Erfolg bedeutet, dass der Reaktor erfolgreich ausgeworfen wurde. Nach dem Auswurf wird weiter gewürfelt, um zu sehen, ob er explodiert. Sobald das der Fall ist, wird das Raumschiff nicht zerstört (da sich der Reaktor nicht mehr innerhalb des Schiffs befindet). Allerdings nehmen alle Schiffe innerhalb von *Naher Reichweite* bei Explosion des Reaktors wie weiter oben angegeben Schaden, inklusive des Schiffs, das den Reaktor ausgeworfen hat, wenn es sich nicht ausreichend weit entfernt hat.

GETROFFEN: Wann immer das Antriebssystem eine oder mehr Beschädigungen erleidet, wird dessen Funktion vorübergehend gestört. Das Schiff verliert sofort 2 *Energie*. Bis an der Brückenposition *Interne Systeme* (oder im *Maschinenraum*) die Einfache Aktion *Wiederherstellen* durchgeführt wird, erhöht sich sowohl Schwierigkeit als auch *Komplikationsspanne* aller Aufgaben, die vom Antrieb des Schiffs unterstützt werden oder einen *Energiebedarf* aufweisen, um 1.

LÄDIERT: Wenn die Gesamtzahl an Beschädigungen, die das Antriebssystem erlitten hat, gleich oder größer der halben Schiffsgröße ist, dann gilt das System als *lädiert*. Dies erhöht die Schwierigkeit aller Aufgaben, die den Antrieb des Schiffs benötigen oder davon unterstützt werden, bis zu dessen Reparatur um 2. Außerdem verliert das Schiff bis zur Reparatur am Ende jeder Runde 1 *Energie*. Die Schwierigkeit der Reparatur beträgt 3.

AUSGESCHALTET: Wenn das Antriebssystem eine Anzahl von Beschädigungen in Höhe der Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde das System *ausgeschaltet*. Das Antriebssystem kann nicht mehr dazu verwendet werden, um Aufgaben durchzuführen oder zu unterstützen (auch nicht mehr solche, die normalerweise eine Schwierigkeit von 0 haben), und der Ausfall der Energieerzeugung bedeutet, dass das Schiff am Ende jeder Runde 2 *Energie* verliert. Die Schwierigkeit der Reparatur beträgt 5, kann aber nach Ermessen der Spielleitung durch eine *Erweiterte Aufgabe* ersetzt werden (Arbeitsleistung 10, Größenordnung 3, Widerstand 2, Grundschwierigkeit 2).

ZERSTÖRT: Wenn das System Antrieb mehr Beschädigungen als die Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde das System *zerstört* und kann nicht repariert werden. Das Schiff kann sich nicht bewegen oder manövrieren, verliert 3 *Energie* am Ende jeder Runde und hat eine normale Energiekapazität von 0 (das heißt, es beginnt jede folgende Szene mit 0 Energie). Weiterhin wird eine Anzahl von ⮝ in Höhe der Beschädigungen gewürfelt, die der Antrieb über die Schiffsgröße hinaus erlitten hat (liegt die Schiffsgröße also zum Beispiel bei 4 und das Schiff hat 6 Beschädigungen des Antriebs erlitten, dann werden 2⮝ geworfen). Wenn auch nur ein Effekt gewürfelt wird, dann verliert der Warpantrieb des Schiffs seine Eindämmung und droht zu explodieren, wie im Kasten **Warpkernbruch bevorstehend!** beschrieben. Erneute Beschädigungen des Antriebs lösen einen weiteren ⮝ Wurf aus, um zu prüfen, ob der Reaktor seine Eindämmung verliert.

SENSORSCHADEN

Schaden an den Sensoren des Schiffs behindern deren Fähigkeit, Dinge zu entdecken und zu analysieren. Ein solcher Schaden ist besonders hinderlich, da er auch die Zielerfassung der Waffen und die Navigation betrifft.

GETROFFEN: Wann immer das Sensorsystem eine oder mehr Beschädigungen erleidet, wird dessen Funktionen vorübergehend gestört. Bis der Charakter, der die Sensoren bedient, die Einfache Aktion *Wiederherstellen* durchführt, kann das System nicht mehr verwendet werden, um Aufgaben durchzuführen oder zu unterstützen. Zudem erhöht sich die Schwierigkeit aller vom Schiff durchgeführten Angriffe um 1, bis die Einfache Aktion *Wiederherstellen* durchgeführt wurde.

LÄDIERT: Wenn die Gesamtzahl an Beschädigungen, die das Sensorsystem erlitten hat, gleich oder größer der halben Schiffsgröße ist, dann gilt das System als *lädiert*. Dies erhöht die Schwierigkeit aller Aufgaben, die die Sensoren des Schiffs benötigen oder davon unterstützt werden, bis zu deren Reparatur um 2. Zudem erhöht sich die Schwierigkeit aller vom Schiff durchgeführten Angriffe bis zur Reparatur um 1. Die Schwierigkeit der Reparatur beträgt 3.

AUSGESCHALTET: Wenn das Sensorsystem eine Anzahl von Beschädigungen in Höhe der Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde das System *ausgeschaltet*. Es kann nicht mehr dazu verwendet werden, um Aufgaben durchzuführen oder zu unterstützen (auch nicht mehr solche, die normalerweise eine Schwierigkeit von 0 haben), und die Schwierigkeit von Angriffen, die das Schiff durchführt, erhöht sich um 2. Die Schwierigkeit der Reparatur beträgt 4, kann aber nach Ermessen der Spielleitung durch eine *Erweiterte Aufgabe* ersetzt werden (Arbeitsleistung 10, Größenordnung 2, Widerstand 1, Grundschwierigkeit 2).

ACHTUNG, ALLE VON BORD!

Wenn ein Schiff irreparabel beschädigt wurde (seine *Hülle* ist Zerstört), das Risiko eines Reaktorbruchs besteht oder eine andere verzweifelte Situation besteht, der das Schiff nicht entkommen kann, dann kann der Captain den Befehl geben, das Schiff zu verlassen. Raumschiffe sind mit einer großen Menge an Fluchtkapseln ausgestattet, von denen jede eine kleine Anzahl Mannschaftsmitglieder aufnehmen kann und es diesen erlaubt, entweder für eine kurze Zeit im Weltraum zu überleben, oder zu einem nahen Planeten zu fliegen und auf Rettung zu warten. Diese Fluchtkapseln, gemeinsam mit den Shuttles des Schiffs – sowie, falls das Raumschiff in Reichweite zu einem Planeten oder verbündeten Schiff sein sollte, den Transportern – erlauben der Mannschaft eine schnelle und sichere Evakuierung.

Die Einfache Aktion *Position wechseln* ist erforderlich, sowie eine **Aufgabe auf Wagemut + Flugkontrolle** mit einer Schwierigkeit von 0, um eine Fluchtkapsel zu besteigen und zu starten. Jede Fluchtkapsel ist für bis zu vier Individuen ausgelegt, kann aber notfalls bis zu sechs aufnehmen (auch wenn mehr Personen die Lebenserhaltungskapazität der Kapsel reduzieren). Ein Shuttle zu starten wird auf Seite 234 beschrieben.

Man kann davon ausgehen, dass die Hälfte der an Bord befindlichen Mannschaft am Ende der ersten Runde, nachdem das Verlassen des Schiffs befohlen wurde, vom Raumschiff entkommt. Der Rest verlässt das Schiff am Ende der folgenden Runde. Sternenflottenoffiziere und alle, die an Bord eines Raumschiffs Dienst tun oder dort leben, wurden darauf gedrillt, auf derartige Notfälle schnell zu reagieren.

Was dann nach dem Verlassen des Schiffs mit dem Raumschiff und der Crew geschieht, entscheidet die Spielleitung.

ZERSTÖRT: Wenn das System Sensoren mehr Beschädigungen als die Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde das System *zerstört* und muss ersetzt werden. Dies entspricht den Auswirkungen von *Ausgeschaltet* ohne die Möglichkeit der Reparatur. Weitere Treffer der Sensoren beschädigen stattdessen das System *Waffen*.

HÜLLENSCHADEN

Schaden an der Hülle des Schiffs betrifft sowohl die Integrität und Widerstandsfähigkeit des Schiffs als auch andere Funktionen, wie zum Beispiel die Lebenserhaltung.

GETROFFEN: Wann immer das Hüllensystem eine oder mehr Beschädigungen erleidet, dann wird das ganze Schiff durchgeschüttelt, Energieleitungen reißen, Konsolen explodieren und Mannschaftsmitglieder werden durch die Luft geschleudert. Es wird ein ⮝ gewürfelt; sofern dieser einen Effekt zeigt, erleidet ein zufällig bestimmter Charakter auf dem Schiff (Spielercharakter oder wichtiger NSC) eine *Verletzung* (wenn die Möglichkeit dazu noch besteht, kann der Charakter die *Verletzung vermeiden*). Diese Verletzung wird als *tödlich* behandelt. Erleiden NSC-Schiffe einen oder mehrere Beschädigungen der Hülle, dann bedeutet dies, dass das Schiff einen Zug weniger während der nächsten Runde hat (dies ist nicht kumulativ).

LÄDIERT: Wenn die Gesamtzahl an Beschädigungen, die das Hüllensystem erlitten hat, gleich oder größer der halben Schiffsgröße ist, dann gilt das System als *lädiert*. Feuer und/oder kleinere Hüllenbrüche treten irgendwo auf dem Schiff auf, so dass dieser Bereich evakuiert und abgeriegelt werden muss. Das erschwert es, die Teile des Schiffs zu erreichen, die repariert werden müssen und erhöht die Komplikationsspanne für alle Technik-Aufgaben zur Reparatur von Systemen um 2. Dies reduziert auch den Widerstand des Schiffs um 1. Die Schwierigkeit der Reparatur beträgt 3.

AUSGESCHALTET: Wenn das Hüllensystem eine Anzahl von Beschädigungen in Höhe der Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde das System *ausgeschaltet*. Feuer brechen aus, das Schiff hat ernste Hüllenbrüche erlitten und einige Sektionen verlieren die Lebenserhaltung. Das große Durcheinander an Bord erschwert Reparaturen erheblich, erhöht die *Komplikationsspanne* für alle Technik-Aufgaben zur Reparatur von Systemen um 3, und die Schwierigkeit von Technik-Aufgaben zur Reparatur von Systemen um 1. Der *Widerstand* des Schiffs wird auf die Hälfte (abgerundet) des normalen Werts reduziert. Die Schwierigkeit der Reparatur (inklusive des oben genannten Modifikators) beträgt 5, kann aber nach Ermessen der Spielleitung durch eine *Erweiterte Aufgabe* ersetzt werden (Arbeitsleistung 10, Größenordnung 3, Widerstand 2, Grundschwierigkeit 1).

ZERSTÖRT: Wenn das Hüllensystem mehr Beschädigungen als die Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde die Hüllenintegrität des Schiffs schwer in Mitleidenschaft gezogen, was nicht weniger als einen vollständigen Umbau in einem Raumdock erfordert. Durch Hüllenbrüche auf dem gesamten Schiff, lodernde Feuersbrünste und den Ausfall der Lebenserhaltung ist das Schiff gelähmt. Dies senkt den *Widerstand* des Schiffs auf 0. Alle Aufgaben zur Reparatur von Systemen lassen sich nicht mehr länger während eines Kampfes durchführen und das Schiff kann sich nur noch mit Schubdüsen bewegen, da es rasche Bewegungen auseinanderreißen würden. Weitere Treffer der Hülle beschädigen stattdessen das System *Antrieb*.

WAFFENSCHADEN

Schaden an den Waffensystemen des Schiffs wirkt sich auf die Fähigkeit des Schiffs aus, sich zu verteidigen und Angriffe durchzuführen. Schwere Schäden können sogar für noch ernstere Probleme sorgen, da sich hochexplosive Munition (wie zum Beispiel Photonentorpedos) an Bord befindet.

GETROFFEN: Wann immer das Waffensystem eine oder mehr Beschädigungen erleidet, wird dessen Funktion vorübergehend gestört. Bis an der Brückenposition *Taktik* die Einfache Aktion *Wiederherstellen* durchgeführt wird, kann das Schiff keine Angriffe mehr ausführen. Das Waffensystem kann zudem auch nicht mehr dazu verwendet werden, um Aufgaben zu unterstützen.

LÄDIERT: Wenn die Gesamtzahl an Beschädigungen, die das Waffensystem erlitten hat, gleich oder größer der halben Schiffsgröße ist, dann gilt das System als *lädiert*. Dies erhöht die Schwierigkeit aller Aufgaben, die die Waffen des Schiffs benötigen oder davon unterstützt werden, bis zu deren Reparatur um 2. Dies schließt Angriffe mit ein. Die Schwierigkeit der Reparatur beträgt 3.

AUSGESCHALTET: Wenn das Waffensystem eine Anzahl von Beschädigungen in Höhe der Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde das System *ausgeschaltet*. Es kann nicht mehr dazu verwendet werden, um Aufgaben durchzuführen oder zu unterstützen (auch nicht mehr solche, die normalerweise eine Schwierigkeit von 0 haben), das Schiff kann also keine Angriffe mehr ausführen. Die Schwierigkeit der Reparatur beträgt 4, kann aber nach Ermessen der Spielleitung durch eine *Erweiterte Aufgabe* ersetzt werden (Arbeitsleistung 8, Größenordnung 2, Widerstand 1, Grundschwierigkeit 2).

ZERSTÖRT: Wenn das Waffensystem mehr Beschädigungen als die Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde das System *zerstört* und muss ersetzt werden. Dies entspricht den Auswirkungen von *Ausgeschaltet* ohne die Möglichkeit der Reparatur. Sollte das Schiff in diesem Zug irgendeine Waffe abgefeuert haben, dann wird ein ⮝ gewürfelt. Wird ein Effekt gerollt, dann erleidet das Schiff einen einzelnen Treffer durch die zuletzt verwendeten Waffen, da sich Energiewaffen unkontrolliert entladen oder Torpedos explodieren. Weitere Treffer am Waffensystem beschädigen stattdessen das System *Sensoren*.

SCHADEN REPARIEREN

Wenn ein Schiff beschädigt wurde, können Aufgaben absolviert werden, um diesen Schaden zu reparieren. Dabei handelt es sich nicht um vollständige Reparaturen – diese benötigen Zeit und Ressourcen, die in der Schlacht nicht zur Hand sind – Raumschiffe werden allerdings mit Redundanzen und Backups ausgestattet, und fähige Ingenieure können beschädigte Systeme überbrücken, um aus dem Stegreif Lösungen zu finden.

Die Aufgabe *Schadenskontrolle vornehmen* auf Seite 225 ist ein Weg, um ein beschädigtes System zu reparieren. Sie repräsentiert ausgesandte Reparaturteams, das sich dann um die Reparaturen kümmern. Das ist aber nicht der einzige Weg, um Schäden zu reparieren. Mit Hilfe der Einfachen Aktion *Position wechseln* kann sich ein Charakter zum Ort des Schadens bewegen und persönlich versuchen, die Reparaturen vorzunehmen. Dies benötigt eine **Aufgabe auf Wagemut** oder **Konzentration + Technik**.

Unabhängig davon, welche Methode verwendet wird, wird die Schwierigkeit für Reparaturen durch den erlittenen Schaden festgelegt, wie in den Abschnitten zu Systemschaden aufgeführt. Die Schwierigkeit beträgt für gewöhnlich 3 für ein *lädiertes* System oder 4 für ein *ausgeschaltetes* System. Der Spielleitung steht es aber frei, stattdessen eine *Erweiterte Aufgabe* zu verlangen, um ein *ausgeschaltetes* System reparieren zu lassen.

Durchgeführte Reparaturen entfernen die Nachteile und Restriktionen, die *lädierte* und *ausgeschaltete* Systeme mit sich bringen, können aber nicht die eigentlichen *Beschädigungen* entfernen, die diese Einschränkungen erzeugt haben. Als Resultat könnte also ein repariertes *lädiertes* System, das eine weitere *Beschädigung* erleidet, erneut *lädiert* werden (oder schlimmeres). *Beschädigungen* können nicht im Kampf repariert werden, und auch nicht während eines Abenteuers. Derart umfangreiche Arbeiten erfordern stattdessen tage- oder wochenlange Reparaturen, für gewöhnlich an einer Sternenbasis oder anderen Einrichtung, und sollten zwischen zwei Abenteuern passieren.

Während des Schlachtverlaufs oder anderer herausfordernder Situationen könnte das Schiff auch *Komplikationen* erleiden, die Zustand oder Funktion des Schiffs beeinflussen. Diese werden durch Technik-Aufgaben entfernt und wie Reparaturen behandelt. Die übliche Schwierigkeit für die Entfernung beträgt 2, allerdings kann dies nach Ermessen der Spielleitung variieren.

SCHADEN AN NSC-RAUMSCHIFFEN

Für NSC-Raumschiffe können die vollständigen Schadensregeln verwendet werden, dies kann aber in größeren Auseinandersetzungen mit vielen Schiffen sehr mühsam werden. In diesen Situationen können als Alternative die folgenden, schnelleren Schadensregeln verwendet werden:

Wenn kein bestimmtes System auf dem NSC-Schiff anvisiert wurde, dann wird nicht ausgewürfelt, welches System getroffen wurde. Wenden Sie stattdessen die folgenden Effekte an.

GETROFFEN: Wann immer das Schiff eine oder mehrere *Beschädigungen* erleidet, verliert es einen einzelnen Zug in der nächsten Runde. Dies addiert sich nicht auf. Das Schiff verliert außerdem 2 *Energie*.

LÄDIERT: Wenn das NSC-Schiff *Beschädigungen* in einer Gesamtzahl von gleich oder mehr der halben Schiffsgröße erlitten hat, dann zählt das Schiff als *lädiert*. Dies erhöht die Schwierigkeit aller Aufgaben, die das Schiff versucht, um 2 bis eine Reparatur durchgeführt wurde. Die Reparatur hat eine Schwierigkeit von 3.

AUSGESCHALTET: Wenn das NSC-Schiff *Beschädigungen* in einer Gesamtzahl von gleich oder mehr der halben Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde das Schiff *ausgeschaltet*. Das Schiff ist nicht mehr länger voll funktionsfähig und kann in dieser Szene keine weiteren Züge mehr durchführen.

ZERSTÖRT: Wenn das NSC-Schiff *Beschädigungen* erlitten hat, deren Gesamtzahl die Schiffsgröße übersteigt, dann wurde das Schiff vollständig zerstört. Das Schiff explodiert und Bruchstücke fliegen in alle Richtungen davon. Die Explosion ist jedoch nicht so groß, dass andere Schiff dadurch Schaden erleiden.

RAUMSCHIFFWAFFEN

Raumschiffwaffen besitzen eine Reihe von Merkmalen und Werten, die ihre Funktion bestimmen. Die Schlüsselelemente einer Waffe sind die Waffenart, ihr Schadenswert und die Reichweite der Waffe, sowie alle Waffeneigenschaften, die sie eventuell besitzt und die beeinflussen, wie sie angewandt wird.

- **WAFFENART:** Dies ist entweder Energie oder Torpedo, abhängig von der Art der Waffe und wie sie eingesetzt wird.
- **REICHWEITE:** Dies ist entweder Nah (N), Mittel (M) oder Weit (W). Dies ist nicht die maximale, sondern die optimale Reichweite einer Waffe. Befindet sich das Ziel in dieser Entfernung, dann ist die Schwierigkeit des Angriffs wie üblich. Wenn das Ziel näher oder weiter entfernt ist, erhöht sich die Schwierigkeit des Angriffs um 1 für jede Kategorie (Nah, Mittel, Weit oder Extrem) außerhalb der optimalen Reichweite der Waffe, egal, ob sich das Ziel näher oder weiter entfernt befindet.
- **SCHADENSWERT:** Dies beschreibt die Anzahl an ⮝, sowie etwaige *Schadenseffekte*, die ausgelöst werden, wenn mit den ⮝ ein Effekt gewürfelt wird. Der Schaden vieler Raumschiffwaffen hängt von dem Schiff ab, auf dem sie installiert wurden – größere Schiffe können auch mehr Energie für Energiewaffen aufbringen und verfügen über eine größere Gesamtzahl individueller Waffen. Auf Kampf ausgelegte Schiffe verwenden zudem oftmals fortschrittlichere und kraftvollere Systeme. Jede solche Waffe rollt eine Anzahl von ⮝, die der Schiffsgröße entspricht, plus den Wert der Sicherheitsabteilung des Schiffs. Manche Systeme könnten noch zusätzliche Modifikatoren haben.
- **EIGENSCHAFTEN:** Dies sind zusätzliche Regeln, die weitere Einschränkungen oder Vorteile mit sich bringen, die beim Einsatz dieser Waffe zum Tragen kommen.

WAFFENARTEN

Es gibt zwei Waffenarten, die für gewöhnlich auf Raumschiffen verwendet werden: Direkte Energiewaffen, die einen Strahl oder Puls kohärenter Energie, Plasma oder energetischer Partikel projizieren, sowie Torpedos oder andere Projektile, die starke explosive oder energetische Sprengladungen enthalten.

- **Energiewaffen** stellen die primäre Bewaffnung der meisten Schiffe dar, da sie leicht zu bedienen und effektiv sind, sowie keine zusätzlichen Munitionslager benötigen – lediglich nachladbare Energiezellen und -relais, die mit dem Energiesystem des Schiffs verbunden sind. Angriffe mit Energiewaffen haben eine Schwierigkeit von 2. Einen Angriff mit einer Energiewaffe durchzuführen, hat einen *Energiebedarf* von 1, und es können bis zu zwei zusätzliche Punkte *Energie* eingesetzt werden, um den Schaden um 1⮝ pro eingesetztem Punkt *Energie* zu erhöhen.

- **Torpedowaffen**, wie die weit verbreiteten und von vielen Spezies genutzten Photonentorpedos, sind programmierbare Projektile mit eigenem Antrieb und einer explosiven Sprengladung, wie zum Beispiel eine gewisse Menge Antimaterie, oder irgendeiner Form eines Feldgenerators. Angriffe mit Torpedos haben keinen *Energiebedarf*, können aber auch nicht mit zusätzlicher Energie verstärkt werden, um weitere ⮝ zum Schaden zu addieren. Torpedos abzufeuern kann zudem als Eskalation einer Situation angesehen werden. Deshalb wird sofort ein Punkt *Bedrohung* dem Pool hinzugefügt, wenn ein Angriff mit einem Torpedo vorgenommen wird. Charaktere können sich außerdem entscheiden, eine Torpedosalve abzufeuern (auch „Volle Streuung“ genannt), die 2 weitere Punkte *Bedrohung* hinzufügt, aber auch 1⮝ zum Schaden des Angriffs addiert und ihm den Effekt *Streuend* verleiht. Angriffe mit Torpedos haben eine Schwierigkeit von 3.

Darüber hinaus sind viele Schiffe mit einem **Traktorstrahl**-Emitter ausgestattet, der lediglich einen Wert hat: Eine Stärke, die die Schwierigkeit von Aufgaben angibt, die dazu gedacht sind, sich vom Effekt des Strahls zu lösen.

SCHADENSEFFEKTE

Die folgenden Fähigkeiten bringen zusätzliche Möglichkeiten mit sich, wenn der Wurf eines ⮝ einen Effekt erzielt (siehe **Effektwürfel** auf S. 74). Wenn es zum Wurf eines oder mehrerer Effekte kommt, werden alle mit dem jeweiligen Angriff verbundenen Effekte ausgelöst.

- **ANHALTEND X:** Der Angriff lässt ein anhaltendes Energiefeld zurück, welches dem Ziel auch weiterhin Schaden zufügt. Am Ende jeder Runde erleidet das Ziel X zusätzlichen Schaden. Dies hält für eine Anzahl von Runden an, die der Anzahl der gewürfelten Effekte entspricht.

- **DURCHDRINGEND X:** Der Angriff ignoriert X Punkte *Widerstand* des Ziels für jeden gewürfelten Effekt.

- **ENERGIESENKEND:** Der Angriff entfernt einen Punkt der *Energie* des Ziels für jeden gewürfelten Effekt.

- **FLÄCHENWIRKUNG:** Der Angriff ist nicht punktuell, sondern richtet sich gegen eine Fläche und damit potenziell gegen mehrere Ziele. Wenn der Angriff erfolgreich ist, betrifft er alle Schiffe oder Objekte, die sich in *Kontakt* mit dem eigentlichen Ziel befinden. Außerdem betrifft er pro gewürfeltem Effekt ein zusätzliches Ziel in Naher Reichweite. Die Auswahl erfolgt dabei in der Reihenfolge der Entfernung vom ursprünglichen Ziel, die im Zweifelsfall von der Spielleitung festgelegt wird. Wenn es bei einem Angriff mit Flächenwirkung zum Wurf einer oder mehrerer *Komplikationen* kommt, kann die Spielleitung diese nutzen, um verbündete Schiffe oder neutrale Beobachter in die Schadenswirkung einzubeziehen. Ein Ziel kann nicht getroffen werden, wenn es schwieriger zu treffen wäre als das eigentliche Ziel.

- **STREUEND:** Der Angriff erzeugt an weiteren Stellen zusätzlichen Schaden am Ziel. Wenn ein oder mehrere Effekte gewürfelt werden, erzeugt der Angriff einen zusätzlichen Treffer gegen ein zufälliges Systeme (auch wenn der Angriff selbst ein spezifisches System als Ziel hatte), das die Hälfte des Schadens des ursprünglichen Angriffs erleidet (abgerundet), sowie 1 zusätzlichen Schaden pro gewürfeltem Effekt nach dem ersten. Dieser zusätzliche Treffer wird separat abgehandelt, und von jedem Treffer gegen das Ziel wird der *Widerstand* abgezogen, er reduziert die Schilde und kann möglicherweise Beschädigungen erzeugen.

- **VERHEEREND X:** Der Angriff erzielt X Punkte zusätzlichen Schadens für jeden gewürfelten Effekt.

EIGENSCHAFTEN

Die folgenden zusätzlichen Eigenschaften verändern die Art und Weise, wie die Waffe funktioniert, manche in positiver Hinsicht, andere legen ihr Restriktionen auf.

- **HOHE DURCHSCHLAGSKRAFT:** Die Waffe erzeugt enormen Schaden an feindlichen Schiffen. Wenn ein Angriff eine oder mehrere *Beschädigungen* an einem System anrichtet, erzeugt sie eine zusätzliche *Beschädigung*.

- **KALIBRIERUNG:** Die Waffe benötigt sorgfältige Kalibrierung, bevor sie abgefeuert werden kann. Sie kann nur verwendet werden, wenn eine Einfache Aktion *Vorbereiten* während desselben Zugs durchgeführt wurde.

- **UNAUFFÄLLIG X:** Die Waffe kann von Sensorscans nur schwer entdeckt werden. Wurde die Waffe entsprechend verborgen, was eine *Einfache Aktion* durch einen Charakter an Bord erfordert, ist die Schwierigkeit von Aufgaben zu ihrer Entdeckung um X erhöht.

- **VIELSEITIG X:** Ein erfolgreicher Angriff mit dieser Waffe erhält X Punkte zusätzliches Momentum.

- **ZERSTÖRERISCH:** Die Schwierigkeit von Technik-Aufgaben zur Reparatur von Schäden, die mit dieser Waffe erzeugt wurden, ist um 1 erhöht.

MOMENTUM-EINSATZ IN RAUMSCHIFFKÄMPFEN

Momentum ist eine wichtige taktische Ressource im Kampf. Wenn Charaktere im Kampf Momentum erzeugen, dann stehen ihnen zahlreiche Optionen zur Verfügung, die Gegner leichter zu überwinden und die Verbündeten oder eigenen Fähigkeiten zu stärken.

Die folgende Tabelle zeigt eine Anzahl zusätzlicher Möglichkeiten auf, die ein Charakter nutzen kann, wenn Momentum im Kampf erzeugt wird. Diese gelten zusätzlich zu den üblichen Verwendungszwecken für Momentum (siehe S. 84), sowie jenen, die sich Spieler oder Spielleitung selbst ausdenken.

Ist bei den Kosten „W“ angegeben, bedeutet dies, dass der Einsatz *wiederholbar* ist. Ist dies nicht angegeben, ist der jeweilige Momentum-Einsatz nur einmal pro Runde gestattet.

MOMENTUM-EINSATZ IM RAUMKAMPF

MOMENTUM-EINSATZ	KOSTEN	EFFEKT
Zusatzschaden	1 W	Ein Charakter kann den Schaden eines erfolgreichen Angriffs erhöhen, unabhängig von der Art des Angriffs. Jeder aufgewendete Punkt Momentum erhöht den Schaden um 1.
Durchschlag	1 W	Der im Rahmen des aktuellen Angriffs angerichtete Schaden ignoriert für jeden eingesetzten Punkt Momentum 2 Punkte Widerstand.
Schaden erneut würfeln	1	Der Spieler darf für den aktuellen Angriff eine beliebige Anzahl an erneut würfeln.
Zerstörerisch	2	Würfle ein weiteres System aus; dieses erleidet einen zusätzlichen Treffer mit dem halbierten Schaden des eigentlichen Systems (aufgerundet).
Weitere Aufgabe	2	Der Charakter darf eine zusätzliche Aufgabe absolvieren, deren Schwierigkeit jedoch um 1 erhöht ist.
Energieverlust	1 W	Der Angriff reduziert zusätzlich die Energie des Ziels um 1.

SHUTTLEEINSÄTZE

Shuttles und andere kleine Schiffe – mitunter auch Hilfsfahrzeuge genannt – werden oft von Raumschiffen und Sternenbasen, sowie von vielen anderen Einrichtungen verwendet. Der Begriff trifft auf alle kleinen Schiffe zu, die für kurze Zeit unabhängig von einem Raumschiff operieren können, und die in Situationen eingesetzt werden, für die sich große Raumschiffe nicht eignen.

Shuttles zu verwenden, um Personal und Fracht über kurze Distanzen (etwa zwischen Schiffen) zu bewegen, ist weniger üblich, da diese Aufgabe in der Regel von Transportern übernommen wird. Es ist aber dennoch nützlich, einige Hilfsfahrzeuge für Notfälle oder ungewöhnliche Situationen an Bord zu haben.

Shuttles haben eine Schiffsgröße von 1 oder 2. Außerdem gilt für sie das Folgende:

- **MERKMALE:** Alle Shuttles erhalten zusätzlich zu eventuellen anderen Merkmalen das Merkmal **Shuttle**.
- **SYSTEME:** Shuttles verwenden dieselben *Systeme* wie andere Raumschiffe, auch wenn ihre Werte in der Regel geringer ausfallen, um ihre kleinere Größe und begrenzten Kapazitäten darzustellen. Unbewaffnete Shuttles haben einen Wert von 0 in *Waffen*.
- **ABTEILUNGEN:** Shuttles verwenden dieselben *Abteilungen* wie ein Raumschiff, auch wenn ihre Werte niemals höher als 2 ausfallen und oftmals bei 0 liegen, um ihre begrenzten Einrichtungen und das Fehlen verfügbarer Crew zu repräsentieren. Die einzige *Abteilung*, die jedes Shuttle hat, ist *Flugkontrolle*, die immer zumindest bei 1 liegt.
- **TALENTE:** Shuttles haben für gewöhnlich keine *Talente*. Einige fortschrittliche, einzigartige oder individualisierbare Shuttles, wie zum Beispiel Runabouts oder der Delta Flyer der *U.S.S. Voyager*, können ein oder zwei *Talente* haben, um ihre fortschrittlicheren Möglichkeiten darzustellen.
- **SCHIFFSGRÖSSE:** Wie bereits erwähnt, haben Shuttles für gewöhnlich eine *Schiffsgröße* von 1 oder maximal 2.
- **WIDERSTAND:** Der *Widerstand* eines Shuttles entspricht wie bei allen Schiffen der *Schiffsgröße*.
- **SCHILDE:** Shuttles haben *Schilde*, die der Hälfte des normalen Werts entsprechen – *Hülle* und *Sicherheit* werden addiert und das Ergebnis halbiert (abgerundet).
- **ENERGIE:** Shuttles verfügen über sehr viel kleinere Reaktoren als große Raumschiffe, und generieren *Energie* in Höhe ihres halben Antriebswerts (aufgerundet).
- **VERFÜGBARE CREW:** Shuttles haben keine *Verfügbare Crew*.
- **BESATZUNG:** Shuttles können nur eine begrenzte Anzahl Charaktere, wie bei jedem Shuttle angegeben, transportieren.
- **POSITIONEN:** Shuttles haben zwei Positionen: Flugkontrolle (deckt die Positionen *Steuer* und *Navigation* ab) und Operatives (deckt *Interne Systeme* und *Sensoren* ab, sowie *Taktik*, falls das Shuttle Waffen hat). Es gibt keine weiteren Positionen an Bord.

Zusätzlich zu den genannten Punkten wird die Schwierigkeit jedes Angriffs auf das Shuttle durch ein großes Raumschiff (Schiffsgröße 3 oder höher) um 1 erhöht.

START- UND LANDEPROZEDUREN

Die meisten Raumschiffe transportieren viel mehr kleinere Vehikel, als das Schiff gleichzeitig unterhalten kann. Schiffe führen eine ganze Reihe verschiedener Shuttles, Arbeitskapseln und anderer Unterstützungsfahrzeuge für Notfälle und als Ersatz mit, doch ist nur ein Teil davon zu jeder Zeit einsatzbereit.

Ein Raumschiff kann eine Anzahl von aktiven Shuttles zur selben Zeit unterhalten, die seiner *Schiffsgröße* abzüglich 1 entspricht. Runabouts und andere Shuttles der Schiffsgröße 2 zählen dabei als zwei Shuttles, da sie erheblich größer sind. Außerdem kann nur ein Schiff mit dem Talent *Vergrößerter Shuttlehangar* überhaupt Runabouts unterhalten.

Um ein Shuttle zu starten, muss sich ein Charakter mittels *Position wechseln* zum Shuttlehangar begeben und dann eine *Manövrieren*-Aufgabe (mit einer Schwierigkeit von 0; siehe S. 223) ausführen, um ein Shuttle zu starten und es zu irgendeinem Punkt außerhalb des Schiffes in *Naher Reichweite* zu bewegen. Ein Shuttle zu starten, ist nicht möglich, wenn die Schilde des Schiffs oben sind.

Ein Shuttle zu landen funktioniert ähnlich und erfordert eine *Manövrieren*-Aufgabe mit einigen Auflagen: Das Shuttle muss sich in *Naher Reichweite* zum Schiff befinden und die Schilde des Schiffs dürfen nicht oben sein. Unter normalen Umständen

erfordert dies keine weitere Aufgabe, da das Shuttle von Traktorstrahlen geleitet wird und sicher landen kann. In einer Notfallsituation kann es allerdings notwendig sein, eine rasche Landung durchzuführen. Dies erhöht die Schwierigkeit um 2 und das Shuttle erleidet 6 Schaden. Das kann nach Ermessen der Spielleitung ein *Kostspieliger Erfolg* sein, der es dem Shuttle erlaubt, eine Bruchlandung hinzulegen. Eine Bruchlandung führt jedoch dazu, dass der Shuttlehangar für den Rest des Abenteuers nicht mehr verwendet werden kann.

SHUTTLES UND RUNABOUTS

ÜBERBLICK: Einen Bedarf für Kurzstrecken-Shuttles, die den Weltraum mit der Oberfläche eines Planeten verbinden, gibt es in der Sternenflotte schon seit langem, da viele der Infrastrukturen der Föderation im Orbit bewohnter Planeten errichtet wurden, oder sich sogar in der Umlaufbahn eines Sterns befinden. Vor den 2250ern veränderte sich das Shuttledesign oft und war innerhalb der Föderation noch nicht standardisiert. Das erschwerte Wartung und Reparatur, wann immer ein Shuttle seinen Ursprungsplaneten verließ und keine kompatiblen Ersatzteile mehr vorfand. Das F-Klasse ‚Föderation'-Shuttle war das erste vollständig standardisierte Shuttle, das von allen Schiffswerften und Mitgliedswelten gebaut wurde. Zu Beginn 2300er Jahre, wurde der Sternenflotte jedoch bewusst, dass das F-Klasse-Shuttle dem Ende seiner Nutzbarkeit entgegensah. Sein Nachfolger, das Typ-6-Shuttle, wurde so entwickelt, dass es dem nachgerüsteten F-Klasse *Galileo*-Typ-Shuttle der 2280er glich und die Ingenieure, die es designten, erhielten den Auftrag, sich an die äußeren Abmessungen des *Galileo*-Typs zu halten. Nachdem aber auch die Grenzen des Typ-6-Shuttles offensichtlich wurden und ein größeres Transportshuttle für Personen und Fracht benötigt wurde, gab die Sternenflotte die Anweisung heraus, ein „größeres Fracht- und Personenshuttle mit mittlerer Reichweite" zu entwickeln und zu bauen: Das Typ-7-Shuttle verfügte immer noch über die kastenartige Hülle und zwei Gondeln, die alle Shuttles der Sternenflotte gemein haben. In Abweichung von dem, was man erwartet hätte, waren seine Ecken jedoch abgerundet und gebogen, was ihm eine fließende Form verlieh, die an ein Meereslebewesen oder eine Träne erinnerte. In den frühen 2360ern erkannte das Sternenflottenkommando den Bedarf für ein Schiff, das die Rolle eines großen Shuttles ausfüllen konnte, aber auch dazu in der Lage war, Missionen unabhängig von einem Mutterschiff oder einer Sternenbasis durchzuführen. Das Resultat war das Runabout der *Danube*-Klasse, das 2368 in Produktion ging.

FÄHIGKEITEN: Das Typ-6-Shuttle verfügte im Vergleich zu seinem Vorgängern über verbesserte Systeme, mit einem Impulsantrieb, der einen eigenen Fusionsreaktor besitzt, sowie mit an der Unterseite angebrachten Gondeln mit Warpspulen, die ebenfalls von eigenen Fusionsreaktoren betrieben werden. Dies gab dem Shuttle eine begrenzte Überlichtgeschwindigkeit von nur ein wenig mehr als Warp 1. Verbesserungen offensiver und defensiver Technologien erlaubten die Installation von Schildemittern, damit es in unwirtlicheren Umgebungen überleben konnte, die aber immer noch zu schwach waren, um realistischen Widerstand gegen einen Gegner zu leisten. Außerdem wies es zwei modulare Halterungen für Typ-4-Phaser auf. Die *Danube*-Klasse ist dagegen fähig, dank ihres kompakten Warpkerns und kleiner, aber effizienter Warpspulen, auf Dauer eine Geschwindigkeit von Warp 5 zu halten. Dies gibt den Runabouts eine ausreichend hohe Reichweite für Aufklärungsmissionen. Das Design hat aber auch seine Grenzen: Das Schiff kann lediglich eine Crew von vier versorgen, in Notfällen haben es Schiffe der *Danube*-Klasse jedoch geschafft, bis zu 40 Humanoide für bis zu zwei Stunden zu transportieren, ehe die Lebenserhaltungssysteme überlastet waren. Die üblichen Missionen dieser Klasse umfassen die Unterstützung von Sternenbasen, planetare Verteidigung, sowie Fracht- und Personentransport – und in diesen Rollen ist sie überragend. Weitere Aufgaben werden durch ein modulares Missionsmodul, das sich auf dem ‚Überrollbügel' über dem primären Warpinjektorverteiler befindet, und einem komplett austauschbaren missionsspezifischen Modul im hinteren Bereich des Runabouts ermöglicht. Zur Verfügung stehende Missionsmodule umfassen eine hochauflösende multispektrale Sensorplattform für Aufklärungs- und Forschungsmissionen, oder ein Frachtabteil, das große Mengen an Fracht aufnehmen kann. Alternativ kann ein Waffenmodul angebracht werden, das einen Mikrotorpedowerfer oder eine Typ-9-Phaserphalanx sowie einen kleinen, unabhängigen Fusionsreaktor enthält, der den erhöhten Energieverbrauch abdeckt. Diese modularen Systeme ergänzen die Standardausrüstung des Runabouts, die einen Photonentorpedowerfer auf der Unterseite und vier Typ-6-Phaserphalanxen, eine im Vergleich zu kleineren Shuttles erhebliche Schildkapazität, und einen kraftvollen Traktorstrahl umfasst, der sogar auf Warpgeschwindigkeit deutlich größere Schiffe abschleppen kann. Aufgrund seiner geringen Größe können Sternenbasen und Außenposten oftmals zumindest ein einzelnes Schiff der *Danube*-Klasse aus vor Ort vorhandenen Materialien bauen und unterhalten.

KLEINE SHUTTLES

Ein winziges Schiff, das dafür entwickelt wurde, einige wenige Personen oder kleine Mengen Fracht über geringe Distanzen zu transportieren. Shuttles dieser Art sind unbewaffnet und verfügen weder über einen Transporter, noch einen Warpantrieb.

SYSTEME

KOMMUNIKATION	07	ANTRIEB	04	HÜLLE	04
COMPUTER	06	SENSOREN	05	WAFFEN	00

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	00	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	00	MEDIZIN	00

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

BESATZUNG: 1 oder 2, dazu 1 Passagier

ANGRIFFE: keine

SHUTTLES

Hierbei handelt es sich um ein kleines Schiff, dazu gedacht, wenige Personen oder kleine Mengen an Fracht über kurze bis mittlere Distanzen zu transportieren. Diese Art Shuttle ist unbewaffnet, kann aber mit einer kleinen Phaserbank ausgestattet werden und kann nur mit niedriger Warpgeschwindigkeit fliegen (nur *Epoche des Nächsten Jahrhunderts*; Shuttles aus der *Epoche der Originalserie* können nicht mit Warp reisen).

SYSTEME

KOMMUNIKATION	07	ANTRIEB	05	HÜLLE	05
COMPUTER	06	SENSOREN	05	WAFFEN	00

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ENERGIE: 3 **SCHIFFSGRÖSSE:** 1
SCHILDE: 3 **WIDERSTAND:** 1

BESATZUNG: 1 bis 2, dazu 6 Passagiere

ANGRIFFE: Keine. Das Shuttle kann bewaffnet werden und erhält dann das System *Waffen 5* und eine Phaserbank (Mittlere Reichweite, 3▲, Vielseitig 2). Das Shuttle zu bewaffnen, hat die folgenden Kosten: *Eskalation 2* (siehe S. 185).

RUNABOUT DER DANUBE-KLASSE

nur Epoche des Nächsten Jahrhunderts

Diese größeren Hilfsfahrzeuge werden für separate Missionen von Raumschiffen und von Sternenbasen gestartet. Sie erreichen Warp 5, verfügen über einen kleinen Transporter und einen Replikator, und sind mit Phaserbänken für Verteidigungszwecke ausgestattet. Ihre modulare Konstruktion erlaubt es, sie für unterschiedlichste Zwecke umzurüsten.

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ENERGIE: 4 **SCHIFFSGRÖSSE:** 2
SCHILDE: 4 **WIDERSTAND:** 2

BESATZUNG: 1 bis 4

ANGRIFFE:

- Phaserbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 4▲ Vielseitig 2)
- Mikro-Torpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 4▲ Hochenergetisch)
- Traktorstrahl (Stärke 1)

FLEXIBLES MODUL: Das Runabout kann mit einem der folgenden Module ausgestattet werden, um ihm zusätzliche Funktionen zu verleihen.

- **PASSAGIERMODUL:** Das Heckmodul des Runabouts ist dafür ausgelegt, eine größere Anzahl Passagiere aufzunehmen. Das Runabout kann bis zu 10 Passagiere, oder (für maximal 2 Stunden) bis zu 40 in einer Notsituation transportieren.
- **FRACHTTRANSPORT:** Das Heckmodul des Runabouts ist darauf ausgelegt, Fracht zu transportieren.
- **LANGZEITMISSION:** Das Heckmodul des Runabouts verfügt über eine Ruhezone und Schlafgelegenheiten für bis zu vier Personen.
- **WAFFENMODUL:** Das Heckmodul des Runabouts verfügt über zusätzliche Hochenergiewaffen. Der Schaden der Runabout-Waffen wird um +2▲ erhöht. Die Kosten dafür sind: *Eskalation 2* (siehe Seite 185).

LOGBUCHEINTRAG

„Wie ich die Runabouts der *Danube*-Klasse beschreiben würde? Ich würde sagen, sie waren wie Mücken, die um ein Glas Rokassa-Saft herumschwirrten. Du versuchst sie zu verscheuchen, wirst sie aber niemals ganz los. Sie fliegen einfach davon und kehren anschließend zielstrebig wieder zurück. Verstehen Sie mich aber nicht falsch, diese Runabouts sind nicht einfach nur Störenfriede, sondern können in großer Zahl auch tödlich sein, und ebenso wie Mücken machen sie dich wütend und verleiten dich zu schlechten Entscheidungen. Die Entscheidung der Sternenflotte, diese Schiffe modular aufzubauen, regt dich nur noch umso mehr auf, da man niemals weiß, ob sie lediglich mit Sensoren ausgestattet sind oder doch über Waffen verfügen, die sie zu einer Gefahr für eine *Galor* machen. Seien Sie vorsichtig, denn einige dieser Mücken stechen!“

Gul Fuhtoh,
18. Einheit, 3. Orden

KAPITEL 09.60

EIN ZUHAUSE ZWISCHEN DEN STERNEN

SCHIFFE DER STERNENFLOTTE

RAUMSCHIFFERSCHAFFUNG

Jedes Raumschiff ist einzigartig. Die Details seines Missionsprofils, die Folgen der Abenteuer, die es erlebt hat, die Nachrüstungen und Reparaturen, denen es unterzogen wurde, und die Anforderungen der Crews, die auf ihm gedient haben, machen jedes Raumschiff einmalig, auch abseits des reinen Namens. Selbst zwei Schiffe derselben Klasse unterscheiden sich in kleinen, aber dennoch bedeutsamen Details, da die Lektionen, die man bei Konstruktion und Dienst vorheriger Schiffe dieser Klasse gelernt hat, die Art und Weise beeinflussen, wie neue Schwesterschiffe gebaut werden.

Dies ist auch in ***Star Trek Adventures*** so, wo das Raumschiff der Spieler so einzigartig sein wird wie die Charaktere, nachdem es den Erschaffungsprozess durchlaufen hat. Wenn sich die Spieler dazu entscheiden, ein Raumschiff der *Constitution*-Klasse zu kommandieren, dann wird dieses Schiff nicht mit der legendären *U.S.S. Enterprise* identisch sein, sondern ein einzigartiges Schiff mit einer eigenen, stolzen Geschichte voller aufregender Abenteuer werden.

Die Raumschifferschaffung folgt einem Prozess, der einer verkürzten Version der Lebensweg-Charaktererschaffung ähnelt. Dieser Prozess läuft so ab:

- **SPIELJAHR:** Das Jahr, in dem das Schiff existiert, was wiederum bestimmt, wie lange das Schiff bereits im Dienst ist. Spielleitung und Spieler wählen das Jahr aus, in dem die Abenteuer spielen. Dies hat Auswirkungen auf die späteren Schritte.

DAS SCHIFFSDESIGN DER STERNENFLOTTE

Zu diesem Zeitpunkt des Kurses haben Sie zweifellos bemerkt, dass Schiffe der Sternenflotte in zwei Designkategorien fallen: Linienschiffe, die für gewöhnlich aus einer Diskussektion, zwei Gondeln und einer Antriebssektion bestehen, die beide miteinander verbindet, und Unterstützungsschiffe, die ebenfalls eine Diskussektion und Gondeln haben, in der Regel aber nicht über eine Antriebssektion verfügen, oder stattdessen ein Missionsmodul verwenden.

Sie haben sicher von einigen der legendären Schiffe gelesen, von der *Constitution*-Klasse, *Excelsior*-Klasse, *Ambassador*-Klasse und der neuen *Galaxy*-Klasse. Diese Schiffe sind sowohl für Langzeitforschung als auch Militäreinsätze ausgelegt und für eine Vielzahl von Missionen, unterschiedlichste Bedrohungen und den Umgang mit unbekannten Phänomenen ausgerüstet. Linienschiffe gehen dorthin, wo noch niemand zuvor gewesen ist, Unterstützungsschiffe folgen ihnen. Schiffe der *Miranda*- und *Nebula*-Klasse sind beinahe so schnell wie ihre Schwesterschiffe, benötigen aber eine weniger umfangreiche Besatzung. Ihre Missionsmodule sind frei konfigurierbar, sodass das Sternenflottenkommando spezialisierte Schiffe in Dienst stellen kann. Ein Unterstützungsschiff könnte seinen Dienst mit einem installierten Sensormodul für Vermessungsaufgaben beginnen, um später zurückgerufen zu werden, damit das Modul gegen eines mit schweren Torpedowerfern oder erweitere Shuttlehangars ausgetauscht wird, sodass es Verteidigungs- oder andere spezialisierte Aufgaben übernehmen kann.

–Auszug aus *Raumschiffdesign für Anfänger*, 37. Auflage, Kapitel 2 von Lt. Commander Benjamin Sisko

- **SCHIFFSKLASSE:** Die Klasse bestimmt die grundlegende Struktur und Infrastruktur des Schiffs, sowie das Fundament, auf dem alles andere aufbaut. Während dieses Schritts wählen die Spieler eine einzelne Klasse, die die grundlegenden Systeme des Schiffs, seine Schiffsgröße und seine Bewaffnung bereitstellt. Bei jeder Klasse wird auch das Jahr angegeben, in dem sie in Dienst gestellt wurde.

- **MISSIONSPROFIL:** Das Missionsprofil bestimmt, wie die Einrichtungen und das Personal an Bord zugewiesen werden. Die Spieler wählen ein einzelnes Missionsprofil, das die grundlegenden Abteilungen für das Schiff bereitstellt.

- **NACHRÜSTUNGEN:** Jedes Schiff erhält eine Reihe von Nachrüstungen und Verbesserungen, abhängig vom Spieljahr und seiner Schiffsklasse. Ein Schiff erhält eine einzelne Nachrüstung für jeweils zehn volle Jahre zwischen dem Jahr, in dem die Klasse in Dienst gestellt wurde, und dem aktuellen Jahr. Nachrüstungen erhöhen die Werte der Systeme und Abteilungen des Schiffs.

SPIELJAHR

Als Erstes sollten Spielleitung und Spieler gemeinsam entscheiden, wann ihre Abenteuer spielen. Dies wird vor allem anderen festgelegt, da die Epoche, in der gespielt wird, einen großen Einfluss auf die Charaktere, die Arten von Geschichten, die erzählt werden, und auf die Nutzung ikonischer *Star Trek*-Elemente hat.

Eine Übersicht der Epochen für ***Star Trek Adventures*** befindet sich auf Seite 94. Es wird dabei für gewöhnlich so sein, dass in den Zeiträumen gespielt wird, die in den Serien und Filmen gezeigt werden, da diese den Spielern am vertrautesten sein sollten.

SCHIFFSKLASSEN

Die Schiffsklasse umfasst die grundsätzliche Suprastruktur, Kernsysteme, operative Infrastruktur, und all die anderen Systeme, die alle Raumschiffe derselben Klasse miteinander gemein haben.

Die Spieler wählen die Klasse ihres Raumschiffs aus. Diese stellt dann eine Ansammlung von Fähigkeiten bereit, die als Grundlage für das Schiff dienen: Die Grundwerte für seine Systeme, seine Schiffsgröße, drei Punkte für seine Abteilungen, und die Waffen, mit denen es ausgestattet ist. Bei jeder Klasse ist auch das Jahr aufgeführt, in dem dieser Schiffstyp erstmals in Dienst gestellt wurde.

Manche Klassen verfügen auch über Talente. Dabei handelt es sich um Aufwertungen, die für alle Schiffe dieser Klasse gelten.

AKIRA-KLASSE

In Dienst gestellt: 2368

ÜBERBLICK: Nach der Schlacht von Wolf 359 im Jahre 2367 wurde der Sternenflotte die Notwendigkeit eines schwer bewaffneten Schiffs bewusst, das in der Lage ist, das All nach neuen Borg-Bedrohungen abzusuchen, aber dennoch die primäre Mission der Sternenflotte, die Erforschung des Unbekannten, vorantreiben kann. Die Abteilung für fortgeschrittene Schiffsentwicklung der Antares-Flottenwerften nahm ein Designkonzept, das niemals für den aktiven Dienst vorgesehen war, und machte daraus 2368 die *U.S.S. Akira*. Deren Testläufe waren so erfolgreich, dass das Sternenflottenkommando umgehend die Produktion der *Akira*-Klasse anordnete.

FÄHIGKEITEN: Im Gegensatz zu anderen Schiffen ihrer Größe haben Raumschiffe der *Akira*-Klasse keine separate Antriebssektion. Stattdessen wurde das Schiff so kompakt wie nur möglich entworfen, um die Aufrechterhaltung starker defensiver Schilde entlang seiner gesamten Oberfläche zu unterstützen. Andere Defensivmaßnahmen schließen pontonartige Aufbauten zu beiden Seiten der Diskussektion mit ein, die sowohl sekundäre Schildgeneratoren zum Schutz wichtiger Kommando- und Kontrollsysteme, als auch hochsensible Sensornetzwerke enthalten. Diese sind für planetare Untersuchungen und stellarkartografische Missionen gedacht, dienen aber auch als Reservezielsensoren für die Waffensysteme. Die *Akira*-Klasse wurde mit umfangreichen Shuttlehangars, sowie daran angeschlossenen Unterstützungs- und Wartungseinrichtungen ausgestattet, die mit den richtigen Rohmaterialien sogar neue Shuttles bauen können. Die *Akira*-Klasse ist damit in der Lage, Shuttles jeder Größe, Jäger und sogar Runabouts der *Danube*-Klasse einzusetzen. Die Weltraumüberlegenheit der Klasse ist in Kampfsituationen überragend, in Friedenszeiten brilliert sie bei Vermessungsaufgaben. Sollte ihre Mission es erfordern, dann können die Shuttle-Reparatur- und Wartungssysteme durch Frachträume sowie zusätzliche Transporter oder sogar weitere Mannschaftsquartiere und Lebenserhaltungssysteme ersetzt werden, um Rettungs- und Bergungsoperationen durchzuführen. Das Torpedogehäuse zwischen den beiden Pontons hinter der Hauptstruktur lässt sich aufgrund der komplexen Energieleitungen und Zielerfassungssysteme in den Verbindungspylonen nicht so leicht ersetzen. Dennoch denkt die AFSE darüber nach, Unterklassen der *Akira* zu entwickeln, bei denen die Waffensysteme durch eine Subraumscannerphalanx ersetzt werden, wie man sie für gewöhnlich nur in Sternenbasen und Horchposten sieht. Das Torpedogehäuse selbst ist ein für Schiffe der Sternenflotte einzigartiges Design, mit einer Reihe von Werfern, die ein nahezu kontinuierliches Trommelfeuer abgeben können, wenn die Systeme das Feuer jedes Werfers staffeln. Jeder Standardwerfer kann auch mit Subraumbojen oder Sensorsonden beladen werden. Die Quantentorpedowerfer, die viele Schiffe dieser Klasse besitzen, sind dagegen spezialisierte Systeme, die keine anderen Formen von Munition abfeuern können.

SYSTEME

KOMMUNIKATION	09	ANTRIEB	10	HÜLLE	11
COMPUTER	09	SENSOREN	09	WAFFEN	11

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	+2	WISSENSCHAFT	–
FLUGKONTROLLE	–	TECHNIK	–	MEDIZIN	+1

SCHIFFSGRÖSSE: 5

ANGRIFFE:

- Phaserphalanxen
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 4)

TALENTE:

Schiffe der *Akira*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:

- Ablative Panzerung
- Schnellfeuer-Torpedowerfer
- Vergrößerter Shuttlehangar

SO FREUNDLICH UND HÖFLICH WIE NUR MÖGLICH

„Ich war der Erste, der auf einen allgemeinen Notruf der Föderationskolonie im HR-629-System reagierte. Es gab dort eine ‚Meinungsverschiedenheit' zwischen den Kolonisten und einer großen Anzahl Ferengi-Schiffe. Die Ferengi behaupteten, die Kolonisten hätten rohes Dilithiumerz von einem ihrer Händler gestohlen, obwohl die Kolonie selbst reiche Vorkommen an Dilithium abbaut. Die Ferengi logen ganz eindeutig und hatten ihre Partikelwaffen bereits als Demonstration ihrer Feuerkraft auf die Ozeane der Kolonie abgefeuert. Später erfuhr ich, dass das Feuer eine Siedlung getroffen und tausende Opfer gefordert hatte. Während ich noch überlegte, ob ich meinen Konzern um Verstärkungen bitten sollte, verließ an Steuerbord ein Schiff der *Akira*-Klasse Warpgeschwindigkeit, feuerte gestaffelte Salven Photonentorpedos ab, Dutzende von ihnen … und löschte die angreifenden Schiffe mit einem einzigen Schlag aus. Als die kleineren Schiffe den Orbit verließen, startete das Sternenflottenschiff Runabouts und Jäger, setzte die verbliebenen Ferengi-Schiffe außer Gefecht und fing sie mit Traktorstrahlen ein. Ich hatte noch nie zuvor erlebt, dass die Sternenflotte so entschlossen und gnadenlos eine derartige Feuerkraft einsetzt. Als sie mich dann riefen und um meine Sensorlogs baten, bemühte ich mich, so freundlich und höflich wie nur möglich zu antworten."

Captain Fthi Torvili, Orion-Syndikat

CONSTELLATION-KLASSE

In Dienst gestellt: 2285

Überblick: Mitte der 2280er als Antwort auf die zunehmenden Spannungen zwischen dem Klingonischen Reich und der Föderation entwickelt, war die *Constellation*-Klasse ursprünglich als schweres Grenzpatrouillenschiff und zum Abfangen von Eindringlingen gedacht. Da die Klasse niemals ein vollwertiges Kriegsschiff sein sollte, wurde die Produktion auch nach der Unterzeichnung der Khitomer-Verträge 2293 nicht eingestellt. Stattdessen änderte man ihr Missionsprofil von einem Eingreif- und Abfangschiff zu einem Krisenreaktionsschiff, das immer dort zu finden war, wo eine Notlage ohne das Eingreifen der Sternenflotte außer Kontrolle zu geraten drohte.

Fähigkeiten: Bis zum Stapellauf der *Constellation*-Klasse hatte die Sternenflotte niemals ein weitverbreitetes Design mit vier Gondeln in Dienst gestellt. Der Gedanke hinter der leistungsstarken Kombination aus vier Warpgondeln und zwei separaten Reaktoranordnungen für den Impulsantrieb bestand darin, hohe Warpgeschwindigkeiten halten zu können, indem das Schiff abwechselnd zwei Gondeln zur selben Zeit nutzt und dann die aktivierten Gondeln wechselt, ehe die Warpspulen überhitzen, was ein Schiff normalerweise dazu zwingen würde, Warp zu verlassen. Auch wenn Schiffe der *Constellation*-Klasse nicht die schnellsten Schiffe auf Warpgeschwindigkeit waren, lag ihre maximale Reisegeschwindigkeit bei etwas mehr als Warp 8. Alle vier Gondeln konnten auch gemeinsam eingesetzt werden, um die Warpbeschleunigung zu erhöhen oder die Maximalgeschwindigkeit auf über Warp 9 zu steigern. Auf Sublichtgeschwindigkeit können die beiden Impulsanordnungen das strukturelle Integritätsfeld strapazieren, wenn das Schiff aus dem Stand innerhalb von weniger als fünf Sekunden auf volle Impulsgeschwindigkeit geht. Dieser als ‚Constellation-Sprint' bekannt gewordene Effekt überraschte schon mehr als eine Mannschaft, die nicht der Föderation angehörte. Eine andere Taktik wurde auf der *U.S.S. Stargazer* NCC-2893 vom damaligen Lieutenant Commander Jean-Luc Picard entwickelt und ist heute als ‚Picard-Manöver' bekannt: Dazu beschleunigt das Schiff, erreicht Warp und fällt dann aus der Warpgeschwindigkeit wieder zurück auf einen nahezu vollständigen Stopp, sodass sich das Raumschiff an zwei Plätzen zur selben Zeit aufzuhalten scheint. Diese Beweglichkeit und Geschwindigkeit sorgte dafür, dass das Schiff als Krisenreaktionsschiff neu eingestuft wurde. Zudem wurden die drei großen Shuttle- und Jägerbuchten entlang der Ränder der Diskussektion in reguläre Hangars für planetare Personen- und Frachtshuttles umgebaut. Dies machte die *Constellation*-Klasse zu einem idealen Schiff, um Notfallgüter zu gleich mehreren Orten auf einer Planetenoberfläche zu transportieren, oder um Kolonisten zu einer gerade terraformten Welt zu bringen. Das Design erwies sich als nützlich genug, dass die Sternenflotte zahlreiche dieser Schiffe im aktiven Dienst belassen hat, um sie, nachgerüstet mit den neuen technischen Entwicklungen, noch viele weitere Jahrzehnte lang als Kurierschiffe und Krisenreaktionsschiffe einzusetzen.

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	+1	WISSENSCHAFT	–
FLUGKONTROLLE	+1	TECHNIK	+1	MEDIZIN	–

SCHIFFSGRÖSSE: 4

ANGRIFFE:
- Phaserbänke
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 3)

TALENTE:
Schiffe der *Constellation*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:
- Verbesserter Impulsantrieb
- Vergrößerter Shuttlehangar

CONSTITUTION-KLASSE

In Dienst gestellt: 2243. Schiffe der *Constitution*-Klasse wurden nach 2290 wieder außer Dienst gestellt.

ÜBERBLICK: Die Raumschiffe der *Constitution*-Klasse definierten die Sternenflotte während des 23. Jahrhunderts und teilweise noch bis heute. 2235 entschied die Sternenflotte, dass ein robusteres Multifunktions-Forschungsschiff gebraucht wurde, das in der Lage war, die Ausdehnung der Föderation zu unterstützen und ihr Territorium zu verteidigen, insbesondere angesichts der steigenden Gefahr einer Auseinandersetzung mit dem Klingonischen Imperium. Das daraus resultierende Design wurde zur Vorlage für Dutzende späterer Schiffsklassen: Eine diskusartige Primärsektion, welche die Brücke und den Großteil der Waffensysteme enthält, sowie eine zylindrische sekundäre Sektion, die den Warpkern, den Deflektorschild und den Shuttlehangar enthält, und mittels langer Pylone mit den beiden Warpgondeln verbunden ist.

FÄHIGKEITEN: Als Forschungsschiff benötigte die *Constitution*-Klasse die besten verfügbaren Computersysteme und nutzte deshalb die von Dr. Richard Daystrom 2243 entwickelten duotronischen Computer. Dieser Durchbruch in der Computertechnologie erlaubte es dem Computer der *Constitution*-Klasse eine Künstliche Intelligenz zu entwickeln. Der Computer wurde seiner Selbst aber gelegentlich zu sehr bewusst und debattierte oder zankte mit den Offizieren und der Crew, anstatt Informationen oder Analysen bereitzustellen. Das Computersystem konnte problemlos die Informationsmengen der zahlreichen Sensoren des Raumschiffs aufnehmen, das mit drei Mal so vielen Sensoren wie ältere Klassen ausgestattet war. Dies gab Schiffen der *Constitution*-Klasse eine Sensorauflösung und -genauigkeit, die erst in den späten 2290er übertroffen wurde. Um bei den Forschungsaufgaben zu unterstützen, verfügte die Klasse über einen großen Shuttlehangar mit vier F-Klasse-Shuttles, konnte in Notfällen aber sechs aufnehmen. Die Warpantriebssysteme waren zwar nicht sehr fortschrittlich, aber robust und leicht zu reparieren. Die Warpspulen vieler Schiffe der *Constitution*-Klasse waren selbst auf hoher Subraumfelddichte sieben bis acht Mal länger in Betrieb als empfohlen, bevor sie ersetzt wurden. Diese Belastbarkeit erlaubte es Schiffen der *Constitution*-Klasse, weit über ihren Sicherheitsgrenzen zu operieren, und die *U.S.S. Enterprise* erreichte 2268 sogar eine Geschwindigkeit von Warp 14,1 (nach alter Warpskala) – ein Geschwindigkeitsrekord, der bis in das 24. Jahrhundert hinein Bestand hatte. Der Warpreaktor nutzte Antimaterie auf hocheffiziente Weise, indem Warpplasma durch miteinander vernetzte Reaktorzylinder hinter dem Maschinenraum geleitet wurde. Diese Klasse verfügte außerdem über ein kraftvolles Impulssystem mit multiplen Fusionsreaktoren, das in der Lage war, das Raumschiff selbst innerhalb einer planetaren Atmosphäre, für die diese Schiffe eigentlich nicht ausgelegt waren, in der Luft zu halten. Die Automatisierung kritischer Systeme war allerdings mit der Technologie dieser Zeit noch nicht möglich, deshalb benötigte die *Constitution*-Klasse für ihren Betrieb mehr als 400 Crewmitglieder. Zwei-Personen-Teams bemannten jede der sechs Phaserbänke und Vier-Personen-Teams jeden Torpedowerfer. Um die ohnehin hohe Mannschaftszahl zu begrenzen, bestanden diese Teams aus Mitgliedern der wissenschaftlichen Abteilung, die in Kampfsituationen nicht beschäftigt waren. Der Erfolg dieser Klasse sorgte dafür, dass Schiffe der *Constitution*-Klasse oftmals die Ersten waren, die in Schiffswerften der Föderation nachgerüstet wurden, sobald Verbesserungen der Warptechnologie und Computersysteme zur Verfügung standen. Die Einführung der *Excelsior*-Klasse bedeutete den langsamen Niedergang der *Constitution*-Klasse, da sich deren modernere Systeme und Größe besser für die Erforschung der Tiefen des Weltalls eigneten.

WISSEN IST GLEICH PROFIT

„Meine Untergebenen haben die Untersuchung der vollkommen legal geborgenen *U.S.S. Stargazer* abgeschlossen, eines Schiffes der *Constellation*-Klasse. Die Begutachtung hat viele verwirrende Dinge über die Föderation aufgezeigt. Die vier Gondeln verringern die Belastung der Warpspulen in ihrem Inneren, sodass diese länger durchhalten. Das deutet darauf hin, dass die Föderation sparsam und darauf aus ist, Latinum einzusparen. Der Einbau von gleich vier Gondeln bedeutet aber auch eine höhere Investition beim Bau des Schiffs. Der Innenraum des Raumschiffs ist großzügig, sogar für die Föderation. Das und die Tatsache, dass sehr viel Platz für Shuttlehangars aufgewendet wird, ohne nennenswerten Raum für Frachträume zu belassen, ausgenommen für Notfallgüter, widerspricht unserer Vorstellung von einer Föderation, die ihr Geld zusammenhält, denn zusätzlicher Raum ist immer eine Verschwendung. Sogar der Impulsantrieb ist widersprüchlich, bekommt er doch mehr Energie, als er jemals verwenden könnte ohne seine Mannschaft zu töten. Haben die Entwickler diese Verschwendung nicht bemerkt, oder haben sie all das eingebaut, um mehr Einkommen und Arbeitsplätze für ihre Familienmitglieder zu schaffen? Ich schlage vor, dass wir die *Stargazer* nutzen, um uns der Gunst der Föderation zu versichern, denn wie schon die 74. Regel der Aneignung sagt: ‚Wissen ist gleich Profit'."

DaiMon Bok
2369

SEINEN LEBENSUNTERHALT VERDIENEN

„Diese dreifach verdammten Schiffe der *Constitution*-Klasse! Früher spielte es keine Rolle, ob du in einem umgebauten Müllfrachter oder in einem gestohlenen … ich meine natürlich ‚ausgeliehenen' … orionischen Raider unterwegs warst, sobald die Sternenflotte angeklopft hat, hast du dich versteckt oder bist davongelaufen und problemlos entkommen. Und jetzt? Es ist gar nicht mehr möglich für einen Geschäftsmann, sich seinen Lebensunterhalt zu verdienen, ob nun ehrlich oder anderweitig! Und das alles nur wegen dieser verdammten … verdammten *Constitutions*, die überall herumlungern und sich wie überdimensionale Kindermädchen aufführen! Wenn du allein gelassen werden willst, dann verschlägt es dir schnell die Sprache, denn die sind schneller auf Warp oder Impuls als alle Schiffe, an die du so rankommst. Wenn du Waren verstecken willst, die für einen feineren Geschmack als die der üblichen Gutmenschen gedacht ist – nicht böse gemeint, meine Dame – dann bekommst du einfach keine Privatsphäre für deine Klienten mehr, so gut sind ihre Sensoren. Mehr noch, wenn du kämpfen willst – nicht, dass ich jemals auf die Idee kommen würde, jemanden anzugreifen, insbesondere jemanden, der so wunderschön ist wie Sie, meine Liebe … Egal, ich bezweifle, dass selbst die Klingonen gegen all diese Phaser und Traktorstrahlen bestehen könnten. Eigentlich müssen sie ja auch ohnehin nicht mehr tun, als sie zu stoppen und festzuhalten, während sie Lektionen über anständiges Verhalten via Subraum übermitteln, bis sich die Klingonen ergeben!"

Rehabilitationsinterview von Harcourt Fenton Mudd, 2271

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	+1	SICHERHEIT	+1	WISSENSCHAFT	+1
FLUGKONTROLLE	–	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

SCHIFFSGRÖSSE: 4

ANGRIFFE:
- Phaserbänke
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 3)

TALENTE:
Schiffe der *Constitution*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:
- Modulare Laboratorien
- Robustes Design

DEFIANT-KLASSE

In Dienst gestellt: 2371

ÜBERBLICK: Die primäre Mission der Sternenflotte ist eine der Wissenschaft und Erforschung. Militärische Überlegenheit besaß noch nie Priorität. Mit einigen nennenswerten Ausnahmen während des Krieges zwischen der Erde und den Romulanern, hatte die Sternenflotte nur wenig Erfahrung mit dem Entwurf von Schiffen, die speziell für die Kriegsführung ausgelegt waren. Die Entwicklung der *Defiant*-Klasse begann ein Jahr vor der Schlacht von Wolf 359, und wurde nach dem desaströsen Zusammenstoß mit den Borg zur Priorität erklärt. Erste Tests eines Prototypen brachten ernste Schwächen zutage, die zu dessen Einmottung führten, zusammen mit dem gesamten Entwicklungsprojekt. Die Entwicklung der Klasse wurde bis 2370 angehalten, als der Kommandierende Offizier von Deep Space 9 den Prototypen unter sein Kommando stellen ließ, um so den wachsenden Spannungen zwischen der Föderation und dem Dominion zu begegnen.

FÄHIGKEITEN: Der Prototyp (*U.S.S. Defiant* NX-74205) unterscheidet sich durch eine auf ihm installierte romulanische Tarnvorrichtung von den späteren Schiffen dieser Klasse. Die vom Raumschiff benötigte Energiemenge macht die Tarnung weniger effektiv als die anderer Schiffe und sorgfältige Sensorscans können die *Defiant* auf kurze Entfernung aufspüren. Der enorme Energiebedarf des Schiffs sorgte auch schon nach den ersten Tests dafür, dass das ganze Design auf Eis gelegt wurde: Die von den Waffensystemen verbrauchte Energie war einfach zu hoch. Die Waffensysteme umfassen vier frontal montierte Pulsphaserkanonen, drei sekundäre Typ-10-Phaserphalanxen und insgesamt sechs (vier vordere und zwei hintere) Vielzweck-Torpedowerfer, die sowohl Mark IV-Photonentorpedos als auch die neu entwickelten Quantentorpedos abfeuern können. Die maximale Warpgeschwindigkeit der Klasse liegt mit geladenen Waffen bei Warp 7, erreicht mit deaktivierten Waffen allerdings eindrucksvolle Warp 9,5 – und das mit Warpspulen, die eigentlich unfähig sind, einen so steilen Subraumgradienten zu erzeugen. Der Energieverbrauch der Antriebssysteme ist auf Unterlichtgeschwindigkeit nahezu identisch zu dem auf Warp, da das strukturelle Integritätsfeld des Schiffs große Energiemengen benötigt und dennoch oftmals Schwierigkeiten hat, das Schiff bei seinen gewagten Manövern zusammenzuhalten – eine Beweglichkeit, die man normalerweise nur bei Shuttles oder Jägern sieht. All diese Waffen- und Energieerzeugungssysteme gehen allerdings auf Kosten des Komforts. Die *Defiant*-Klasse ist eines der kleinsten von der Sternenflotte in einer aktiven Rolle genutzten Raumschiffe, mit einer Mannschaftsstärke von lediglich 50. Sogar mit einer so kleinen Mannschaft müssen sich alle Crewmitglieder (der Captain ausgenommen) Quartiere teilen und eine einzelne Messe stellt die einzige Erholungsmöglichkeit an Bord dar. Der Innenraum erlaubt dennoch die Einbindung eines kleinen Shuttlehangars, der in erster Linie verwendet wird, wenn das Schiff Aufklärungsmissionen erfüllt, sowie von Landestützen, die in Notfällen oder während planetarer Aufklärungsmissionen für Landungen verwendet werden.

2371 ist nur ein einzelnes Schiff der *Defiant*-Klasse in Dienst (der Prototyp *U.S.S. Defiant*), allerdings haben es die Ingenieure auf Deep Space 9 geschafft, viele Schwächen des Prototypen auszumerzen, und nun sind verschiedene weitere Raumschiffe der *Defiant*-Klasse in Bau.

DEFIANT

„Um die *Defiant*-Klasse zu verstehen, muss man wissen, warum die Sternenflotte sie so genannt hat: Gemäß unserer linguistischen Datenbank bedeutet das englische Wort ‚defiant', rebellisch zu sein oder sich gegen eine Autorität aufzulehnen. Einem Schiff einen solchen Namen zu geben, würde im Sternenimperium zum ‚Verschwinden' des Ingenieurs führen, der diesen Namen ausgewählt hat. In der Föderation wird der Name und das Design der Klasse als Weg gesehen, um jahrhundertealte Vorstellungen über die Rolle der Sternenflotte als nichtmilitärische Organisation umzuwerfen. Die *Defiant*-Klasse verfügt mit ihren Pulsphasern und Schnellfeuer-Quantentorpedos über ebenso viele Waffensysteme wie die *Galaxy*-Klasse oder kleinere romulanische Schiffe. Ich gehe davon aus, dass die Bitte der Föderation um die Integration einer Tarnvorrichtung in das erste Schiff dieser Klasse, die *U.S.S. Defiant*, unter der Bedingung bewilligt wird, dass ein romulanischer Beobachter dem Schiff zugewiesen wird. Dieser Agent wird ein Auge auf das Raumschiff und seine Mannschaft haben, um uns darüber Bericht zu erstatten, wie die Sternenflotte diese neue ‚Infragestellung der Autorität' nutzen wird. So können wir auch endlich herausfinden, wie gut sich die Föderation seit dem großen Krieg von einst ihren Killerinstinkt bewahrt hat."

Agentenname redigiert
Leiter der *Defiant*-Klasse-Analysegruppe des Tal Shiar

SYSTEME

KOMMUNIKATION	09	ANTRIEB	10	HÜLLE	08
COMPUTER	09	SENSOREN	09	WAFFEN	13

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	+2	WISSENSCHAFT	–
FLUGKONTROLLE	+1	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

SCHIFFSGRÖSSE: 3

ANGRIFFE:
- Phaserkanonen
- Phaserphalanxen
- Photonentorpedos
- Quantentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 2)

TALENTE:
Schiffe der *Defiant*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:
- Ablative Panzerung
- Quantentorpedos

EXCELSIOR-KLASSE

In Dienst gestellt: 2285

ÜBERBLICK: Die *Excelsior*-Klasse wurde einst von vielen Wissenschaftlern und Ingenieuren innerhalb der Föderation als ‚Das nächste große Experiment' gefeiert. Diese Klasse sollte die erste sein, die ‚Transwarptechnologie' verwendet, ein theoretischer nächster Schritt in der Antriebstechnologie, die in Labors und Simulationen immer wieder vielversprechende Ergebnisse gezeigt hatte. Der erste Versuch, einen Transwarpantrieb in großem Maßstab auf der *U.S.S. Excelsior* einzusetzen, resultierte 2285 in einem kompletten Versagen aller Antriebssysteme, zum einen aufgrund von Sabotage, aber auch, weil sich das Schiff als unfähig erwies, ein Transwarpfeld zu erzeugen und aufrechtzuerhalten. Der Prototyp wurde zurück ins Trockendock gebracht und mit gewöhnlicher Warpantriebstechnologie ausgestattet. Bis 2290 wurden alle Schwachstellen des Designs ausgemerzt und das Resultat war ein enorm anpassungsfähiges und fähiges Raumschiff, das vom späten 23. Jahrhundert bis in die heutige Zeit Verwendung findet.

FÄHIGKEITEN: Das schiffsweite Versagen der *U.S.S. Excelsior* sorgte dafür, dass die Ingenieure der San Francisco Schiffswerften nahezu jedes System auf dem Schiff redundant gestalteten. Die langen Transwarpgondeln erwiesen sich nach dem Fehlschlag des Experiments zwar als nicht mehr notwendig, die Ingenieure entschieden sich jedoch dafür, sie beizubehalten und zusätzliche Warpspulen in ihnen zu installieren. Dies verlieh dem großen Raumschiff ein robustes Warpfeld sowie eine hohe und langanhaltende Warpgeschwindigkeit. Schiffen der *Excelsior*-Klasse ist es schon oft gelungen, gefährliche Warpgeschwindigkeiten aufrecht zu erhalten, bis der Warpkern überlud oder das strukturelle Integritätsfeld des Schiffs ausfiel, bevor auch nur eine der Spulen eine Fehlfunktion erlitt. Die Sublichtbeschleunigung war sehr viel höher als nötig, was den massiven Kreuzer so rasch beschleunigen ließ wie es normalerweise nur halb so große Schiffe vermögen. Die redundanten Fusionsreaktoren helfen auch dabei, die beeindruckenden Schildsysteme des Schiffs mit Energie zu versorgen. Diese verfügen über eine sehr viel höhere defensive Energieabsorptionsrate als die *Constitution*-Klasse, und das über eine sehr viel größere Oberfläche. Die taktischen Systeme wurden im Vergleich zu den älteren schweren Kreuzern ebenfalls verbessert, mit fünf doppelten Typ-8-Phaserbänken auf der Diskussektion, und einer einzelnen doppelten Phaserbank, die direkt von der Impulsreaktoranordnung mit Energie versorgt wird. Es befinden sich zudem zwei Phaserbänke auf jeder Seite des ‚Halses', der die Diskussektion und die Antriebssektion miteinander verbindet, und eine weitere Phaserbank oben auf der Antriebssektion zwischen den Warpgondelpylonen. Darüber hinaus verleihen zwei vordere und zwei hintere Photonentorpedowerfer der *Excelsior*-Klasse genug Feuerkraft, um jedes feindliche Schiff zweimal über einen Angriff nachdenken zu lassen. Allerdings ist auf Erkundungs- und Erforschungsmissionen immer zumindest ein Werfer mit Sonden bestückt. Die Überarbeitung des Designs erlaubte auch die Installation der letzten Generation duotronischer Computerprozessoren vor Einführung isolinearer Systeme im frühen 24. Jahrhundert. Dies gab Schiffen der *Excelsior*-Klasse konkurrenzlose Sensor- und Datenverarbeitungskapazitäten im Vergleich zu anderen Raumschiffen ihrer Zeit. Der umfangreiche Umbau der Klasse sorgte unbeabsichtigt dafür, dass sie bis heute in Gebrauch ist, da große Bereiche der Diskus- und der Antriebssektion zusammen mit den darin enthaltenen Systemen entfernt und ausgetauscht werden können. Nachrüstungen der Klasse seit ihrer Einführung haben dafür gesorgt, dass der Bedarf für Raumschiffe der *Excelsior*-Klasse in der Sternenflotte unverändert hoch ist. Die Schiffe werden auch weiterhin für Forschungs-, Patrouillen-, und sogar Kampfrollen eingesetzt.

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	+1	SICHERHEIT	–	WISSENSCHAFT	–
FLUGKONTROLLE	–	TECHNIK	+2	MEDIZIN	–

SCHIFFSGRÖSSE: 5

ANGRIFFE:
- Phaserbänke
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 4)

TALENTE:
Schiffe der *Excelsior*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:
- Sekundäre Reaktoren
- Verbesserter Impulsantrieb

EIN ANBLICK, DEN MAN NIE VERGISST

„Ich hatte meine erste Begegnung mit einem Schiff der *Excelsior*-Klasse, genau genommen der *Excelsior* selbst, im Orbit über Khitomer im Jahre 2293. Man unterrichtete mich vor meiner Abstellung als Delegationsleiter über die Schiffe der Sternenflotte bevor ich Romulus verließ, jedoch war diese Klasse bis zu diesem Punkt nahezu unbekannt. Wir wussten, dass das Design ein Fehlschlag enormen Ausmaßes war, etwas, das die Föderation unbedingt vertuschen wollte. Deshalb war ich umso erstaunter, als ich das Schiff im Orbit sah. Das Raumschiff hatte sich ganz eindeutig in einer Schlacht befunden, und ich bemerkte Arbeitskapseln, die um das Schiff herumschwirrten und mir einen Eindruck von seiner Größe vermittelten – das Schiff war riesig. *Excelsior* war so groß, dass sie mein diplomatisches Schiff und sogar die *U.S.S. Enterprise* winzig erscheinen ließ. Mein Geheimdienstoffizier informierte mich, dass *Excelsior* für mehr als einen halben Standardtag eine geradezu unglaubliche Geschwindigkeit hielt, bevor sie im Orbit eintraf – eine Leistung, die sowohl für die *Constitution*-Klasse als auch jedes unserer Schiffe unmöglich wäre. Unter dem Vorwand, Unterstützung bei den Reparaturen anzubieten, näherte ich mich und sah ihre zahlreichen Geschützstellungen und den offenen, mit vielen Shuttles gefüllten Hangar. Ein beeindruckendes Schiff und ein Anblick, den man nicht so leicht wieder vergisst."

Interview mit dem ehemaligen Botschafter La'orst, Romulanisches Sternenimperium

GALAXY-KLASSE

In Dienst gestellt: 2359

ÜBERBLICK: Die Raumschiffe der *Galaxy*-Klasse wurden mit der Absicht entwickelt, die besten Forschungs- und Wissenschaftsschiffe zu sein, die jemals von der Sternenflotte gebaut wurden. Zusammen mit ihrem Partnerdesign, der *Nebula*-Klasse, wurde sie mit vielen der höchstentwickelten Technologien in Dienst gestellt, die in den späten 2350ern zur Verfügung standen. Die Klasse repräsentiert auch eine neue Philosophie in der Sternenflotte, da Offiziere und Crew auf langwierigen Missionen ihre Familien und Angehörigen mitbringen können, anstatt jahrelang von ihnen getrennt zu sein. Das resultierte darin, dass das Raumschiff eines der größten jemals produzierten wurde, mit bisweilen mehr als 2.000 Mannschaftsmitgliedern und Familien an Bord, und einem Evakuierungslimit von 15.000, wenn auch typischere Besatzungen eher bei etwa 1.000 liegen. Auch wenn nicht der Sternenflotte angehöriges Personal nur etwa 15-20% der gesamten Besatzung ausmacht, hat doch jedes Schiff der *Galaxy*-Klasse Einrichtungen und Dienstleister an Bord, die man für gewöhnlich nur auf Sternenbasen findet, wie etwa Schulen und Betreuungseinrichtungen für Kinder, Bars und in manchen Fällen sogar Restaurants, sowie die größten jemals gebauten Holodecks.

FÄHIGKEITEN: Da weite Teile des Innenraums der *Galaxy*-Klasse leer stehen und auf die Installation missionsspezifischer Module warten, wird jedes neue Schiff im Vergleich zu anderen seiner Klasse schnell einzigartig. Oft bestimmen auch die Berufe der Zivilisten an Bord, welche Einrichtungen eingebaut werden. So könnte zum Beispiel der zivile Ehemann einer Wissenschaftsoffizierin an Bord ein Metallurg sein und um eine spezialisierte Einrichtung bitten, die darauf ausgelegt ist, Materialien zu schmelzen und zu fabrizieren. Diese Anpassungsfähigkeit und Erweiterungsmöglichkeiten bedeuten auch, dass diese großen Schiffe oftmals einen Experten für jede denkbare Situation an Bord haben. Zivile Spezialisten, deren Expertise von der Sternenflotte benötigt wird, erhalten oftmals einen temporären Rang und weiteren Raum für ihre Einrichtungen und Hobbys an Bord. Jedes Schiff der *Galaxy*-Klasse verfügt über einen der größten Warpkerne, die jemals von der Föderation gebaut wurden, entwickelt von der Abteilung für theoretische Antriebsentwicklung auf dem Mars. Dieses Triebwerk ermöglicht es dem großen Raumschiff, mit einer anhaltenden Reisegeschwindigkeit von Warp 6 und einer Notfallgeschwindigkeit von Warp 9,8 zu reisen. Drei identische isolineare Computerkerne mit Überlichtgeschwindigkeitsprozessorfähigkeit vernetzen die zahlreichen wissenschaftlichen Sensoren, Laboratorien und Forschungseinrichtungen an Bord miteinander. Im Fall einer Zerstörung der beiden anderen kann jeder dieser Kerne bereits einzeln den gesamten Computerbedarf des Schiffs übernehmen und alle gesammelten Daten werden in jedem der drei Kerne gleichzeitig abgespeichert. Selbst bei der Zerstörung des Schiffs lassen sich deshalb alle gesammelten Daten aus den Resten der drei Computerkerne zusammensetzen. Im Gegensatz zu den meisten Sternenflottenschiffen zuvor wurde die *Galaxy*-Klasse so entwickelt, dass sie ihre Diskussektion abtrennen und wieder andocken kann, ohne dass dafür ein Trockendock notwendig wäre. Dies erlaubt ihren Einsatz nicht nur in Notfällen, sondern auch in taktischen Situationen, zum Beispiel, als die *U.S.S. Enterprise* NCC-1701-D im Jahr 2367 diese Technik nach der Schlacht von Wolf 359 gegen die Borg anwandte. Shuttles sind auf drei verschiedene Shuttlehangars aufgeteilt, und umfassen für gewöhnlich zehn Personenshuttles vom Typ 6 oder Typ 7, zehn Typ-9A-Frachtshuttles und zwölf kleinere Shuttles vom Typ 15, 15A oder 16.

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	+1	SICHERHEIT	–	WISSENSCHAFT	+1
FLUGKONTROLLE	–	TECHNIK	–	MEDIZIN	+1

SCHIFFSGRÖSSE: 6

ANGRIFFE:
- Phaserphalanxen
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 5)

TALENTE:
Schiffe der *Galaxy*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:
- Modulare Laboratorien
- Redundante Systeme
- Untertassenabtrennung

HOFFNUNGSBRINGER

„Wenn man die Geschichten der Flüchtlinge im Orionarm hört, dann haben Raumschiffe der Föderation eine geradezu mythische Reputation als Hoffnungsbringer für all diejenigen, die sich in einer Notlage wiederfinden. Ich hatte keinen Grund, anzunehmen, dass diese Erzählungen mehr als Geschichten für Kinder wären, damit sie besser einschlafen. Doch an dem Tag, an dem unser Stern Sonneneruptionen auszustoßen begann und unsere orbitalen Einrichtungen drohten, auf den Planeten zu stürzen, belehrte mich der Anblick der *U.S.S. Cygnus*, die als Antwort auf unseren Notruf in den Orbit eintrat, eines Besseren. Die *Cygnus* schaffte es, die größten unserer Habitate in eine stabile Umlaufbahn zu schleppen und die unbemannten Satelliten mit ihren Phasern zu zerschneiden, damit sie beim Wiedereintritt sicher verglühten. Nachdem die anfängliche Bedrohung für unsere orbitalen Strukturen vorbei war, blieb sie im Orbit und verwendete alle ihre wissenschaftlichen Ressourcen darauf, herauszufinden, was die Eruptionen unserer Sonne auslöste, und entwickelte dann einen Gravitonpuls, den sie durch ihren Hauptdeflektor aussendete. Die *Cygnus* und ihre Crew retteten nicht nur Tausende von Leben im Orbit, sie verhinderten auch Jahrzehnte der solaren Instabilität und des erhöhtes Krebsrisiko auf unserem Planeten. Selbst danach half sie uns noch aus, und unterstütze uns mit ihren Shuttles und Ingenieuren dabei, wiederaufzubauen, was wir verloren hatten.“

Premierminister Mansing von Resgos,
Protektorat der Föderation

INTREPID-KLASSE

In Dienst gestellt: 2371

ÜBERBLICK: Mitte der 2360er Jahre waren der Sternenflotte die Stärken und Schwächen der *Galaxy*-Klasse bewusst geworden. Deren enorme Größe und Mannschaftsstärke, sowie ihre verstärkte Verwendung für diplomatische Missionen anstatt für Forschungszwecke, bewegte die Ingenieure der Sternenflotte dazu, ein neues Forschungsschiff zu entwickeln, die *Intrepid*-Klasse. Das erste Schiff dieser Klasse lief 2371 unter großem Aufsehen vom Stapel und wurde vom Wissenschaftsrat der Föderation als wertvolle Ressource angesehen. Im Vergleich zur *Galaxy*-Klasse ist das Schiff klein und näher an der *Constitution*-Klasse, enthält aber die beste Technologie, die der Föderation zur Verfügung steht.

FÄHIGKEITEN: Die schlanken Kurven der *Intrepid*-Klasse sind nicht nur eine stilistische Entscheidung, sie unterstützen auch die Warpgondeln mit variabler Geometrie darin, ein engeres Warpfeld um das Raumschiff zu erzeugen. Das Warpfeld besitzt selbst in unbeständigen Raumzeitbedingungen einen steilen und stabilen Feldgradienten und verleiht diesen Schiffen eine beeindruckende Warpbeschleunigung und -stabilität. Diese Merkmale verleihen der Klasse gemeinsam mit seinem primären Klasse-9-Warpantrieb und seiner sekundären Warpanordnung eine eindrucksvolle Spitzengeschwindigkeit von Warp 9,975. Auch wenn seine Reisegeschwindigkeit deutlich geringer ausfällt, ist das Schiff immer noch schnell genug, dass die Sternenflotte das Design als das vorrangige neue Forschungsschiff für die Tiefen des Weltalls anpreist. Um es in dieser Rolle zu unterstützen, sind die Schiffe der *Intrepid*-Klasse mit der modernsten Technik der Föderation ausgestattet, inklusive der neusten Generation multispektraler Sensoren, die mit einem der kraftvollsten Schiffscomputer verknüpft sind, der jemals von der Sternenflotte in Dienst gestellt wurde. Diese Rechenkraft ist dank eines Durchbruchs in der Nutzung bioneuraler Schaltkreise möglich. Diese erlauben es dem Computer des Schiffs, Informationsverbindungen auf eine schnellere und natürlichere Art und Weise zu formen, was dem Hauptcomputer sowohl die einzigartige Fähigkeit verleiht, sich an neue und unübersichtliche Situation besser anzupassen, als auch Lösungen zu improvisieren, wie es intelligente Lebensformen tun. Diese erhöhte Rechenkraft erlaubt der *Intrepid*-Klasse eine größere Automatisierung als den meisten anderen Sternenflottenschiffen, sodass die übliche Crewstärke zwischen 130 bis 150 Offizieren und Mannschaftsmitgliedern liegt. Da es sich um ein Forschungsschiff für die Tiefen des Weltalls handelt, verfügen alle Raumschiffe der *Intrepid*-Klasse über eine beeindruckende Anzahl taktischer Systeme. Schließlich operieren diese Schiffe weit entfernt von verbündeten Raumschiffen und müssen sich möglicherweise gegen mehrere Gegner zur selben Zeit verteidigen. Die *Intrepid*-Klasse ist mit dreizehn Typ-10-Phaserphalanxen und weiteren vier Typ-8-Phaseremittern, sowie fünf Torpedowerfern ausgestattet (zwei vorne, zwei hinten und ein unterer Werfer, der üblicherweise nur mit Sonden bestückt ist). Um planetare Erkundungen zu ermöglichen, sind alle Schiffe der *Intrepid*-Klasse mit zumindest vier Shuttles des Typs 6 oder 8 ausgestattet, zusätzlich zu dem der Klasse eigenen Aeroshuttle auf der Unterseite der Diskussektion. Zu Erholungszwecken wurden neue hochauflösende Holoemitter und integrierte Replikatorsysteme in den Holodecks installiert, die diese nicht nur energieeffizienter machen, sondern auch in der Lage

sind, permanente Materie in den Simulationen zu erzeugen und dadurch eine anhaltende Holoemitternutzung und die daraus folgende Abnutzung reduzieren. Dieselben Holoemitter sind auch in der Krankenstation installiert und erlauben es dem neuen Medizinischen Notfallhologramm (MNH), das medizinische Personal, wenn nötig, zu unterstützen.

EIN LEBENDIGES SCHIFF

„Die Badlands als Schutz zu verwenden, war bereits die Strategie des Maquis, noch bevor die Tinte unter dem Friedensvertrag der Föderation mit den Cardassianern trocken war. Sie eignen sich bestens als Schutz, da es die Plasmastürme, Gravitationswirbel und Wellen in der Raumzeit erschweren, einen Weg durch dieses Durcheinander zu finden, wenn man sich schneller als einige Kilometer pro Stunde bewegt – zumindest, wenn du nicht ganz genau weißt, was du tust. Bis zum heutigen Tag sind die Badlands der einzige Grund, warum wir so lange durchgehalten haben, trotz der Tatsache, dass die Löffelköpfe und die Föderation uns so gnadenlos jagen. Ich denke jedoch, dass wir nun Probleme bekommen werden. Ich habe von einem neuen Wissenschaftsschiff der Sternenflotte gehört. Eines mit variablen Warpgondeln, adaptiven Sensoren und einem Computer, der lebendige Zellen verwendet, die ihm dabei helfen, zu lernen und die Leistungsfähigkeit des Schiffs zu verbessern. Es hat sogar holographische Crewmitglieder an Bord, ob du es nun glaubst oder nicht! Meine Quellen sagen, das Schiff, das die Aufgabe erhalten hat, uns zur Strecke zu bringen, sei die *Voyager*, und mit ihr in den Badlands befürchte ich, dass unsere Tage hier gezählt sind."

Ralph Gregori, Widerstandsführer des Maquis

SYSTEME

KOMMUNIKATION	10	ANTRIEB	11	HÜLLE	08
COMPUTER	11	SENSOREN	10	WAFFEN	09

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	–	WISSENSCHAFT	+2
FLUGKONTROLLE	+1	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

SCHIFFSGRÖSSE: 4

ANGRIFFE:
- Phaserphalanxen
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 3)

TALENTE:
Schiffe der *Intrepid*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:
- Medizinisches Notfallprogramm
- Verbesserter Warpantrieb
- Verbesserte Sensoren

MIRANDA-KLASSE

In Dienst gestellt: 2274

ÜBERBLICK: Während der 2260er nahmen die Spannungen zwischen der Föderation und dem Klingonischen Imperium immer mehr zu, und viele Analytiker kamen zu dem Schluss, dass ein Krieg mit Qo'noS unvermeidbar wäre. Die *Miranda*-Klasse begann als Patrouillen- und Schlachtschiff, dafür entwickelt, den neuesten klingonischen Raumschiffen die Stirn zu bieten, insbesondere den aufgerüsteten D7-Schlachtkreuzern. Ein Team aus Entwicklern der Taktischen Abteilung der Sternenflotte und der Abteilung für fortschrittliche Technik arbeitete gemeinsam daran, Technologien und Systeme der bevorstehenden Aufrüstung der *Constitution*-Klasse zu zweckentfremden und anzupassen. So entstand ein schwer bewaffnetes Angriffsschiff, gerade als der Friedensvertrag zwischen der Föderation und dem Imperium 2267 geschlossen wurde. Sechs Schiffe wurden gebaut, bevor man die weitere Produktion stoppte, um das Design vollständig zu überarbeiten. 2272 hatte das *Miranda*-Entwicklungsprojekt das Schwert zur Pflugschar geformt, indem nahezu 70% des internen Volumens in dem Versuch, aus dem Schiff ein Wissenschafts- und Vermessungsschiff zu machen, umgestaltet wurde. Das Resultat war ein äußerst anpassungsfähiges Raumschiff, das auch einhundert Jahre nach seiner Einführung immer noch verwendet wird.

FÄHIGKEITEN: Das ursprüngliche Design der *Miranda*-Klasse verfügte über nahezu doppelt so viele Waffensysteme wie die *Constitution*-Klasse und zwei große Shuttlehangars am Heck des Schiffs. Viele dieser Waffen wurden entfernt, sodass nur noch jeweils drei Phasertürme auf der Unter- und Oberseite sowie zwei Phaser nahe des Impulsdecks verblieben sind. Jeweils ein Phaserturm auf der Backbord- als auch der Steuerbordseite des ‚Überrollbügels' sind direkt an die Warpplasmaleitungen angeschlossen, was deren Feuerkraft erheblich erhöht, wenn auch mit dem Risiko, dem Schiff in kritischen Momenten Warpenergie zu entziehen. Dazu wurde ein modulares Torpedosystem auf der Oberseite des Überrollbügels installiert, mit zwei vorderen und zwei rückseitigen Werfern, die sich auch leicht gegen Sondenwerfer austauschen lassen. Ein Teil der zusätzlichen Energie für die Waffensysteme kommt von der kompakten Form des Raumschiffs: Das sie keine Antriebssektion besitzt, erzeugt die *Miranda* dieselbe defensive Schildstärke eines Schiffs der *Constitution*-Klasse bei nur 70% des Energieverbrauchs. Die Reduzierung der Waffensysteme ermöglichte es auch, viele der Zielerfassungssysteme gegen weitere hochauflösende Langstreckensensoren für Forschungszwecke auszutauschen. Auch die weitläufigen Shuttlehangars und Frachträume tragen zum hervorragenden Ruf des Schiffs bei und ermöglichen planetare Vermessungsmissionen, Notfall-Frachttransporte und Grenzpatrouillen. Die Anpassungsfähigkeit ihrer modularen Systeme macht die *Miranda*-Klasse unverzichtbar als Unterstützungsschiff für grenznahe Sternenbasen, an denen die Module und damit der Einsatzzweck leicht modifiziert werden können, ohne viel Zeit für die Umrüstung aufzubringen. Das bedeutet, dass eine einzelne, einer Sternenbasis zugewiesene *Miranda* die Funktionen von drei spezialisierten Raumschiffen erfüllen kann. Mitte der 2280er war die *Miranda*-Klasse in der ganzen Föderation in Gebrauch und galt als Alleskönner der Flotte – und waren vielbeschäftigt, da Schiffe der *Miranda*-Klasse mehr Arbeitsstunden ansammelten als irgendeine andere Klasse. Auch wenn die *Miranda*-Klasse niemals die Spezialisierung der *Constitution*-Klasse in puncto Erforschung und Wissenschaft erreichen konnte, noch die Frachtkapazitäten der *Ptolemy*-Klasse oder die Feuerkraft der größeren, fortschrittlicheren *Excelsior*-Klasse, ist sie dennoch für alle diese Rollen im Einsatz. Die in den 2270ern entwickelten modularen Systeme ermöglichten es der Klasse, über das Jahrhundert ihres Diensts einfach nachgerüstet zu werden, und viele der Raumschiffe, die auch heute noch in aktivem Dienst sind, erforschten auch schon im späten 23. Jahrhundert die Galaxis.

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	+1	SICHERHEIT	–	WISSENSCHAFT	+1
FLUGKONTROLLE	+1	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

SCHIFFSGRÖSSE: 4

ANGRIFFE:
- Phaserbänke
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 3)

TALENTE:
Schiffe der *Miranda*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:
- Vergrößerter Shuttlehangar

„Wir wetterten gegen die feigen Organier, die unserem glorreichen Krieg gegen die Föderation ein frühes Ende aufzwangen. Wir wissen, dass sich die Föderation vor unseren mächtigen Kriegsschiffen gefürchtet hat. Deshalb beeilten sie sich auch, ihre Schiffe der *Miranda*-Klasse zu bauen, und machten diese zu Kriegsschiffen, die sich des Opfers unserer besten Krieger und unserer Schiffe als würdig erwiesen, vielleicht sogar Lieder und Ehre für die Föderation bedeutet hätten. Doch die Föderation schliff die Zähne der *Miranda*-Klasse ab und machte aus den Schiffen weniger, als möglich gewesen wäre. Ihre Waffen wurden durch nicht viel mehr als einige Sensoren und Shuttles ersetzt. Gut genug für Wissenschaftler, aber nicht für Krieger! Ich erkenne jetzt, dass uns die Föderation damals getäuscht hat, denn das kleine Modul, das sie auf dem Rücken tragen, kann mit Waffen anstatt von Sensoren ausgestattet werden, und ihre Shuttlehangars können mit Angriffsschiffen gefüllt werden! Die *Miranda* verlor niemals ihr kriegerisches Herz, es schlief nur, bis es von der Föderation wieder gebraucht wurde."

Stellvertretender Botschafter bei der Föderation, Tal'Q vom Haus Noggra, nachdem er Zeuge der Reaktivierung dreier Schiffe der *Miranda*-Klasse nach der Schlacht von Wolf 359 im Jahre 2367 wurde

NOVA-KLASSE

In Dienst gestellt: 2368

ÜBERBLICK: 2363 bildeten das Sternenflottenkommando und der Wissenschaftsrat der Föderation ein Komitee, um den Zustand der alternden Forschungsschiffe der Sternenflotte zu diskutieren. Auch wenn die *Galaxy*-Klasse als Erfolg angesehen wurde, war doch die Menge an Personal und Ressourcen, die benötigt wurde, um auch nur einen dieser enormen Forschungskreuzer zu bauen und zu betreiben, sehr hoch. Das Fazit des Komitees lautete, dass die Sternenflotte ein neues Forschungsschiff benötigte – eines, das klein ist und leicht zu unterhalten, aber dennoch die bestmöglichen Sensoren und modernste wissenschaftliche Ausrüstung in dem kleinen Schiff unterbringt. Das Resultat ist die in den letzten Jahren in Dienst gestellte *Nova*-Klasse.

FÄHIGKEITEN: Die Ingenieure der Utopia-Planitia-Schiffswerften entwickelten, bevor die Arbeit an der *Nova*-Klasse begann, über viele Jahre hinweg verschiedene moderne Designs. Dieses Wissenschaftsschiff hat etwa dieselbe Größe wie die *NX*-Klasse des 22. Jahrhunderts und verfügt, abhängig von der Mission, über eine vergleichbare Mannschaftsstärke von üblicherweise 80 Personen. Wie viele andere Schiffe auch, verfügt die *Nova*-Klasse über eine integrierte Antriebssektion unter ihrer keilförmigen Diskussektion und profitiert sowohl von den neusten Erkenntnissen der Warpfelddynamik, als auch der unkomplizierteren Konstruktion, die dieser simplere Querschnitt erlaubt. Da sich jedoch zu dieser Zeit viele moderne Technologien noch in ihrer Anfangsphase befanden, entschieden sich die Entwickler, stattdessen bewährte Komponenten zu verwenden und isolineare Prozessorsysteme sowohl für die primären, als auch sekundären Computerkerne zu nutzen, sowie auf die Verwendung eines Warpantriebs mit variabler Geometrie zu verzichten. Der Grund dafür war, dass die neueren Systeme immer noch zu wuchtig für das kleine Schiff waren und Simulationen des *Nova*-Designs viel zu beengte Verhältnissen für selbst eine minimale Crew aufzeigten. Die Entwickler von Utopia Planitia verbesserten diese Grundkomponenten dennoch, indem die Stärke des Warpfelds um beide Computerkerne und damit auch die Rechengeschwindigkeit erhöht wurde, und so die Feldstärke um die Überlichtgeschwindigkeitselemente nahezu verdoppelte. Die für das Raumschiff benötigten Warpspulen waren eher klein, die Ingenieure waren deshalb in der Lage, kardanische und gyroskopische Kontrollelemente um jede individuelle Spule zu legen, was der *Nova*-Klasse eine größere Fähigkeit als jedem anderen Raumschiff seiner Masse verleiht, die Geometrie ihres Warpfeld zu modifizieren. Dies kommt allerdings auf Kosten eines steileren Feldgradienten und resultiert unter anderem in einer geringeren Maximalgeschwindigkeit. Um Platz zu sparen, komprimierten die Ingenieure von Utopia Planitia das Impulssystem in eine einzelne Einheit entlang des Rückgrats des Schiffs und installierten lediglich einen einzelnen vorderen Torpedowerfer. Die Typ-10-Phaserphalanxen sind kurz und haben reduzierte Feuerwinkel, geben dem Schiff aber mehr internes Volumen für Lebenserhaltung und Sensoren, anstatt dieses für EPS-Transfersysteme und Wärmetauscher aufzuwenden. Die geringe Mannschaftsgröße und die niedrige Reisegeschwindigkeit der *Nova*-Klasse sorgen dafür, dass ihr hauptsächliches Einsatzgebiet aus planetaren Vermessungen und Forschungsmissionen mit kurzer bis mittlerer Reichweite besteht, die nicht länger als sechs Monate andauern, bis die Crew zu einem größeren Schiff oder einer anderen Einrichtung versetzt wird.

Seit dem Stapellauf der *U.S.S. Nova* im Jahr 2368 sind drei Schiffe dieser Klasse zerstört worden oder verschwunden: die *Borealis*, die *Equinox* und die *Zodiac*. Während der Grund für das Verschwinden der *Equinox* im Jahr 2371 noch unbekannt ist, wird angenommen, dass dies auf einem Ausfall der Antimaterie-Eindämmung beim Wechsel von hoher Sublicht-Geschwindigkeit auf Warpgeschwindigkeit zurückzuführen ist. Dies passierte zumindest bei den anderen beiden Raumschiffen um Jahr 2371. Die Ingenieure von Utopia Planitia untersuchen aktuell diese Systeme um festzustellen, ob es ernsthafte Mängel am Design selbst gibt; dies kann über die weitere Zukunft der *Nova*-Klasse in der Sternenflotte entscheiden.

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	–	WISSENSCHAFT	+2
FLUGKONTROLLE	–	TECHNIK	+1	MEDIZIN	–

SCHIFFSGRÖSSE: 3

ANGRIFFE:
- Phaserphalanxen
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 2)

TALENTE:
Schiffe der *Nova*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:
- Verbesserte Sensoren

SO KLEIN

„Wir müssen wohl neu bewerten, was wir über die Erdlinge und ihre Sternenflotte wissen. Sie haben mit der *Nova*-Klasse die Regeln des Spiels, das wir seit einem Jahrhundert mit ihnen spielen, geändert. Früher forderte die Föderation die anderen Völker der Galaxis in ihrem törichten Herrschaftstanz heraus, Schiffe zu bauen, die genau so groß oder größer als die ihren waren. So zwangen sie diejenigen, die dazu in der Lage waren, sich mit ihnen zu messen und ebenfalls größer und größer zu werden. Wir tanzten und spielten ihr Spiel, machten unsere Schiffe so groß, so fortschrittlich und beeindruckend wie die ihren. Doch jetzt lacht die Föderation und sagt „Schaut euch unsere *Nova* an, das Ei, das unsere besten und hellsten Köpfe trägt, und seht, wie klein wir sie machen können!“ Meine Berater beruhigen mich und sagen, dieses Schiff könne nicht weit in unser Territorium vordringen, da es zu klein ist, nicht wie die wahren Forschungsschiffe vergangener Jahrhunderte. Es hat nicht einmal die Energie, um die eigenen Antriebssysteme sicher zu betreiben. Man berichtete mir sogar, dass sich eine *Nova* bei dem Versuch selbst zerstörte, vor einem unserer Brutschiffe zu fliehen. Das sollte die Nerven unserer verängstigten Brutgefährten beruhigen.“

Königin Iksytish XXVI
Gorn-Hegemonie

MISSIONSPROFIL

Das Missionsprofil ist der entscheidende Punkt, in dem sich ein Schiff einer Klasse von seinen Schwesterschiffen unterscheidet. Das Profil bestimmt, wie das Raumschiff ausgestattet ist, welche Einrichtungen und welches Personal ihm zugewiesen werden und welche Art von Operationen von dem Schiff erwartet werden.

Die Spieler wählen ein einzelnes Missionsprofil für ihr Raumschiff aus. Dieses legt die Werte für die *Abteilungen* des Schiffs fest (hierzu werden jene addiert, die bereits aus der Schiffsklasse resultieren), sowie ein einzelnes, aus einer kurzen Liste auswählbares, *Talent*.

STRATEGISCHE UND DIPLOMATISCHE OPERATIONEN

Schiffe, die für strategische und diplomatische Operationen ausgelegt sind, werden oftmals unter das Kommando eines Flaggoffiziers gestellt und fungieren als Führungsschiff von Schwadronen, Kampfgruppen und sogar ganzer Flotten. Diese Schiffe – und das Prestige und die Stellung, die sie mit sich bringen – werden auch für wichtige diplomatische Missionen genutzt, während der sie als mobile Botschaften dienen und das Beste der Föderation repräsentieren.

ABTEILUNGEN

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

TALENTE:

Wählen Sie eines der folgenden Talente:

- Botschafterquartiere
- Kommandoschiff
- Systeme zur elektronischen Kriegsführung
- Vergrößerter Shuttlehangar

AUFKLÄRUNGSOPERATIONEN

Schiffe auf Langstreckenmissionen nutzen oftmals die fortschrittlichsten stellarkartografischen und astrometrischen Einrichtungen. Diese erlauben es ihnen, unbekannte Regionen des Weltraums effektiv zu kartieren und in ihnen zu navigieren. Derartige Schiffe sind für ausgedehnte Forschungsmissionen, Militäroperationen zur Informationssammlung und riskante ›Pfadfinderoperationen‹ in das Unbekannte unabdingbar.

ABTEILUNGEN

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

TALENTE:

Wählen Sie eines der folgenden Talente:

- Robustes Design
- Verbesserte Manövertriebwerke
- Verbesserter Warpantrieb

TECHNISCHES VERSUCHSSCHIFF

Das Schiff ist mit zahlreicher hochmoderner Technik oder sogar mit Prototypen neuer Technologien ausgestattet, die so in der Praxis getestet und studiert werden können. So lassen sich Schwachstellen ermitteln und überwinden und die neuen Systeme verfeinert und verbessert werden. Diese Schiffe werden oftmals auf eine große Bandbreite von Missionen ausgesandt, um möglichst unterschiedliche Bedingungen für die Tests zu schaffen.

ABTEILUNGEN

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

TALENTE:

Wählen Sie eines der folgenden Talente:

- Hochauflösende Sensoren
- Reserve-EPS-Leitungen
- Verbesserte Schilde
- Verbesserter Warpantrieb
- Verbessertes Energiesystem

TAKTISCHE OPERATIONEN

Auch wenn die Sternenflotte keine militärische Organisation ist, fällt die Verteidigung der Föderation in ihre Zuständigkeit, sodass sich die Sternenflotte in der Vergangenheit schon öfter für einen Krieg rüsten musste. Deshalb sind viele Schiffe der Sternenflotte für Polizei- und Militäraktionen ausgerüstet, auch wenn die tatsächliche Anzahl derartiger Raumschiffe stark von der jeweiligen politischen Situation abhängt.

ABTEILUNGEN

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

TALENTE:

Wählen Sie eines der folgenden Talente:

- Ablative Panzerung
- Quantentorpedos
- Schnellerfassungssysteme
- Verbesserte Schadenskontrolle
- Verbesserter Impulsantrieb

WISSENSCHAFTS- UND VERMESSUNGSOPERATIONEN

Da die primäre Mission der Sternenflotte eine der Forschung und Entdeckung ist, setzt sie viele Schiffe ausschließlich für wissenschaftliche Missionen ein, um unbekannte Phänomene zu studieren oder anhaltende Forschungsarbeiten zu unterstützen. Während von den meisten Föderationsschiffen erwartet wird, dass sie zumindest einige Kapazitäten für wissenschaftliche Unternehmungen haben, werden manche Schiffe ganz speziell für derartige Missionen ausgerüstet.

ABTEILUNGEN

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

TALENTE:
Wählen Sie eines der folgenden Talente:

- Fortschrittliche Forschungseinrichtungen
- Hochauflösende Sensoren
- Modulare Laboratorien
- Verbesserte Sensoren

KRISEN- UND NOTFALLREAKTIONSOPERATIONEN

Diese Schiffe sind so ausgerüstet, dass sie rasch auf Krisen jeder Art reagieren können. Für gewöhnlich verfügen sie über weitläufige Shuttlehangars, um große Mengen Personal oder Fracht zu Orten von Katastrophen zu transportieren oder gefährdete Bevölkerung von dort zu evakuieren. In Kriegszeiten dienen sie auch als Lazarettschiffe und Truppentransporter.

ABTEILUNGEN

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

TALENTE:
Wählen Sie eines der folgenden Talente:

- Medizinisches Notfallprogramm
- Modulare Laboratorien
- Verbesserte Krankenstation
- Vergrößerter Shuttlehangar

MULTIFUNKTIONS-ERKUNDUNGSSCHIFF

Einige der berühmtesten und höchstdekorierten Schiffe sind Alleskönner, anstatt auf einen bestimmten Missionstyp spezialisiert zu sein. Diese Vielseitigkeit erlaubte es Captains wie Jonathan Archer und James T. Kirk, fremde Welten, neues Leben und neue Zivilisationen zu entdecken und dorthin zu gehen, wo noch niemand zuvor gewesen ist.

ABTEILUNGEN

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

TALENTE:
Wählen Sie eines der folgenden Talente:

- Erhöhte Hüllenintegrität
- Redundante Systeme
- Robustes Design
- Sekundäre Reaktoren
- Verbessertes Energiesystem

NACHRÜSTUNGEN

Raumschiffe erhalten während ihrer Dienstzeit regelmäßige Nachrüstungen und Upgrades. Viele davon sind lediglich kleinere Anpassungen im Rahmen der routinemäßigen Wartungszyklen des Schiffs. Andere sind umfangreiche Systemüberholungen, die auf Sternenbasen und in Raumdocks durchgeführt werden, und Tage, wenn nicht gar Wochen oder Monate dauern. In einigen Fällen könnte ein Schiff, das viele Jahrzehnte lang gedient hat, substanzielle Aufrüstungen erhalten, die ein Jahr oder länger benötigen und bei denen große Teile des Schiffs umgebaut und ersetzt werden.

Ganz egal, welcher Art diese Upgrades sind, ältere Schiffe erhalten eine ganze Reihe davon. Dafür wird das Jahr, in dem die Klasse in Dienst gestellt wurde, mit dem aktuellen Spieljahr verglichen. Für jeweils zehn Jahre, die zwischen diesen beiden Jahren liegen, erhält das Schiff der Spieler eine Nachrüstung.

Jede Nachrüstung erhöht ein einzelnes System des Schiffs um +1. Kein System kann mehr als zwei Mal erhöht werden, oder über einen Wert von 12 hinaus angehoben werden (ein Schiff könnte ein System mit einem Wert über 12 vor der Nachrüstung haben, Spieler dürfen diesen aber nicht auf irgendeinen Wert über 12 anheben).

- **KOMMUNIKATION:** Nachrüstungen der Kommunikation bestehen aus Verbesserungen der Subraumantennen, Signalverarbeitungsprotokollen und Verschlüsselungs- und Entschlüsselungstechniken, sowie aus Updates des Universalübersetzers.
- **COMPUTER:** Nachrüstungen der Computer bestehen sowohl aus Softwareupdates, die deren Arbeitsleistung verbessern und verfeinern, als auch aus neuen Computerkernen und Erweiterungen der Computerarchivspeicher.
- **ANTRIEB:** Nachrüstungen des Antriebs bestehen oftmals aus präzisen Anpassungen der Energieerzeugung und Antriebssysteme, dem Ersatz von Komponenten wie Feldspulen und EPS-Leitungen, bevor sich diese abnutzen, sowie der Nutzung neuester Erkenntnisse in Warpfeldtheorie, Intermix-Raten und vergleichbaren technischen Gebieten.
- **SENSOREN:** Nachrüstungen der Sensoren bestehen aus einer Mischung aus neuen Sensorphalanxen und neuartigen Methoden, Daten zu interpretieren und zu analysieren.
- **HÜLLE:** Nachrüstungen der Hülle bestehen für gewöhnlich aus Anpassungen und Verbesserungen der Systeme für die strukturelle Integrität und die internen Dämpfer, Verbesserungen der Lebenserhaltungssysteme sowie aus dem Austausch von Teilen der internen Struktur des Schiffs und der äußeren Hüllenplatten. Dies sind oftmals die umfangreichsten und zeitintensivsten aller Nachrüstungen.
- **WAFFEN:** Nachrüstungen der Waffen bestehen sowohl aus Modernisierungen der Zielerfassungs- und Kontrollsysteme als auch aus dem Ersatz von Phaseremittern und Torpedowerfermechanismen sowie der Ausstattung mit den modernsten Torpedos.

ALLES ZUSAMMENSETZEN

Sobald das Spieljahr, die Raumschiffklasse, das Missionsprofil und die Nachrüstungen ausgewählt wurden, ist die Zeit gekommen, alle diese Einzelteile zusammenzusetzen.

- **MERKMALE:** Das Schiff der Charaktere hat zumindest ein Merkmal – *Raumschiff der Föderation*. Es kann noch zusätzliche besitzen, wenn Spieler oder Spielleitung dies wünschen. Merkmale werden weiter unten beschrieben.
- **SYSTEME:** Die Systeme eines Raumschiffs werden durch seine Klasse bestimmt und dann durch die gewählten Nachrüstungen modifiziert. Wie weiter oben beschrieben, verbessert jede Nachrüstung ein einzelnes System um 1 Punkt. Kein System darf mehr als zwei Mal verbessert werden, oder durch Nachrüstungen einen Wert über 12 erreichen (ein Schiff könnte vor dem Nachrüsten über einen Wert von mehr als 12 verfügen, die Spieler dürfen ein System aber niemals irgendeinen Wert über 12 erhöhen).
- **ABTEILUNGEN:** Die Abteilungen eines Raumschiffs werden von seiner Klasse und seinem Missionsprofil bestimmt. Diese Werte werden zusammengerechnet, um die endgültigen Abteilungswerte zu ermitteln.
- **TALENTE:** Ein Raumschiff hat Talente, deren Anzahl seiner Schiffsgröße entspricht. Manche davon werden von der Klasse bestimmt, und zumindest eines vom Missionsprofil. Falls das Schiff zu diesem Zeitpunkt weniger Talente hat als seine Schiffsgröße, dann dürfen nun zusätzliche Talente ausgewählt werden, bis die korrekte Anzahl erreicht ist.
- **SCHIFFSGRÖSSE:** Die Schiffsgröße eines Schiffs wird von seiner Schiffsklasse bestimmt.
- **WIDERSTAND:** Ein Raumschiff hat Widerstand in Höhe seiner Schiffsgröße. Talente könnten diesen Wert noch weiter modifizieren.
- **SCHILDE:** Ein Raumschiff hat Schilde in Höhe der Summe aus seiner Hülle und seiner Sicherheit. Talente könnten diesen Wert noch weiter modifizieren.
- **ENERGIE:** Die normale Energiekapazität eines Raumschiffs entspricht seinem Antrieb. Talente könnten diesen Wert noch weiter modifizieren.
- **VERFÜGBARE CREW:** Die Verfügbare Crew eines Raumschiffs entspricht seiner Schiffsgröße. Charaktere, die das Talent *Abteilungsleiter* wählen, modifizieren diesen Wert.
- **ANGRIFFE:** Die Waffen eines Schiffs werden von seiner Schiffsklasse bestimmt. Der Schaden, den diese Waffen erzeugen, entspricht der Schiffsgröße des Schiffs zuzüglich seiner Sicherheit, zusätzlich zu anderen Faktoren aufgrund der Waffenart. Der Schaden, den Torpedos erzeugen, entspricht dem Grundschaden des Torpedos plus der Sicherheit des Schiffs. Die Details werden weiter unten beschrieben.

MERKMALE

Ein Raumschiff ist mehr als nur die Summe der Technologien, die bei seinem Bau verwendet wurden, oder die Mannschaft, die es bewohnt und betreibt. Raumschiffe sind Symbole und senden an alle, die ihren Weg kreuzen, eine Nachricht. Raumschiffe sind auch ein Produkt ihrer Zeit, geformt von den Umständen ihrer Erschaffung. Schiffe repräsentieren das Wesen ihrer Kultur, sowohl in technologischer Hinsicht als auch in Bezug auf den Zweck des Schiffs.

Raumschiffe verfügen über zumindest ein Merkmal, das sowohl die Kultur repräsentiert, die es in Dienst gestellt hat, als auch die technologische Basis, auf deren Grundlage es gebaut wurde. Dieses Merkmal beschreibt die Herkunft des Schiffs und erfüllt in etwa denselben Zweck wie die Spezies eines Charakters – sie zeigt auf, woher das Raumschiff kommt, und beinhaltet all die kleinen Eigenheiten, die für diese Herkunft so besonders sind. Im Fall eines Schiffs der Sternenflotte lautet dieses Merkmal immer *Raumschiff der Föderation*.

Raumschiffe könnten noch weitere Merkmale besitzen, um andere Aspekte des Schiffs darzustellen. Die Spielleitung sollte den Spielern erlauben, maximal zwei zusätzliche Merkmale auszuwählen, und sichergehen, dass diese grundsätzlich neutral sind – weder vollkommen positiv noch durchweg negativ. Einige beispielhafte Merkmale (die bei Bedarf auch umbenannt werden können) sind unten aufgeführt.

- **PROTOTYP:** Das Schiff ist das erste seiner Klasse. Es ist brandneu, hochentwickelt und wurde noch nicht vollständig getestet. Gegner könnten die Fähigkeiten des Raumschiffs unterschätzen, technische Probleme mit dem Schiff könnten jedoch auch unerwartete Komplikationen hervorrufen, wenn die experimentellen Systeme auf ungewöhnliche Weise miteinander interagieren.
- **TRADITIONSREICHER NAME:** Das Schiff setzt eine lange und stolze Tradition fort und trägt einen Namen, der in der Vergangenheit schon oft für andere Raumschiffe und vor Jahrhunderten vielleicht sogar für Segelschiffe verwendet wurde. Diese Tradition könnte sich im Stolz der Crew widerspiegeln, die auf dem Schiff dient, könnte aber bei Feinden auch dazu führen, dass ihre Vorfahren in der Vergangenheit bereits einmal mit einem Schiff dieses Namens zusammengestoßen sind.
- **BERÜHMT:** Das Schiff und seine Mannschaft haben einen guten Ruf, doch eine solche Reputation zieht auch das Augenmerk von Feinden auf sich, die sich Ruhm erhoffen, wenn sie ein derart berühmtes Schiff bezwingen.
- **LANGE DIENSTZEIT:** Das Schiff dient bereits seit Jahrzehnten in der Flotte und ist hochdekoriert. Auch mit Nachrüstungen ist die alte Technik nicht ganz so leistungsfähig wie die der neusten Schiffsklassen, doch ihre Mannschaft kennt die Systeme und seine Eigenheiten und kann das Beste aus ihnen herausholen, wenn es darauf ankommt.

RAUMSCHIFFWAFFEN

Die Bewaffnung von Raumschiffen ist seit weit über einem Jahrhundert nahezu unverändert geblieben. Die Unterschiede zwischen den Waffen des 23. Jahrhunderts und des 24. Jahrhunderts liegen eher in ihrer Verfeinerung und Ausgereiftheit, als in ihrer Art oder Funktion.

Diese Waffen werden in zwei, wenn auch breitgefächerten, Kategorien einsortiert: Energiewaffen und Torpedos.

ENERGIEWAFFEN

Direktenergiewaffen projizieren Blitze oder Strahlen gebündelter Energie oder aber geladene Partikel auf ihr Ziel. Diese Waffen sind weit verbreitet und die meisten Kulturen verwenden irgendeine Form von Direktenergiewaffen als

Standardbewaffnung ihrer Raumschiffe. Solche Waffen greifen auf die großen Energiemengen zurück, die Schiffe für gewöhnlich produzieren.

Energiewaffen bestehen aus einer *Waffenart* und einer *Waffenanordnung*. Gemeinsam mit dem Grundschaden aus Schiffsgröße und Sicherheit des Schiffs bestimmen sie, wie die Waffe funktioniert. Alle Waffen derselben Art werden dabei immer von einem einzigen Eintrag abgedeckt. Es spielt keine Rolle, dass ein Raumschiff der *Galaxy*-Klasse zwölf Phaserphalanxen hat, sie sind alle in einem einzelnen Profil zusammengefasst.

Einen Angriff mit einer Energiewaffe durchzuführen hat eine Schwierigkeit von 2 und einen *Energiebedarf* von 1. Ein Angreifer darf bis zu zwei zusätzliche Punkte *Energie* (über den Bedarf hinaus) einsetzen, um den Angriff einer Energiewaffe zu verstärken. Für jeden Punkt eingesetzte Energie wird 1 zum Schaden dieses Angriffs addiert.

WAFFENART: Jede Waffenart verleiht dieser Waffe einen einzelnen Schadenseffekt oder eine Waffeneigenschaft. Raumschiffe der Föderation verwenden immer Phaser, andere Waffenarten sind hier zum Vergleich aufgeführt und um darzustellen, wie die Waffen von NSC-Schiffen funktionieren.

- **PHASER:** Phaser sind präzise und anpassungsfähige Waffen und der Standard auf Schiffen der Sternenflotte und der Cardassianer. Phaser haben die Waffeneigenschaft *Vielseitig* 2.
- **DISRUPTOREN:** Disruptoren sind potente Waffen, die schwere Schäden anrichten; sie sind Standard auf Schiffen der Klingonen und Romulaner. Disruptoren haben den Schadenseffekt *Verheerend* 1.
- **PHASENPOLARONSTRAHLEN:** Phasenpolaronstrahlen sind besonders effektiv bei der Überwindung von Deflektorschilden und werden vor allem auf Schiffen des Dominion verwendet. Phasenpolaronstrahlen haben den Schadenseffekt *Durchdringend* 2.

WAFFENANORDNUNG: Die Waffenanordnung einer Energiewaffe beschreibt, wie die Emitter angeordnet sind und wie die Waffe für ihren Einsatz aufgebaut ist. Jede Waffenanordnung bestimmt die Optimale Reichweite der Waffe, und verleiht ihr auch noch einen zusätzlichen Vorteil.

- **Kanonen** sind Schnellfeuerwaffen für kurze Reichweiten, die Energiepulse oder -blitze anstelle anhaltender Strahlen projizieren. Auf längere Entfernung sind sie ungenauer, doch eine Salve schneller Pulse kann vernichtend sein. Kanonen haben eine Optimale Reichweite von *Nah* und erhöhen den Waffenschaden um 2.
- **Bänke** bestehen aus einer Ansammlung von Emittern, die darauf ausgerichtet sind, gemeinsam abgefeuert zu werden. Sie produzieren einen gebündelten Strahl Energie, der erheblichen Schaden anrichtet. Bänke haben eine Optimale Reichweite von *Mittel* und erhöhen den Waffenschaden um 1.
- **Phalanxen** sind lange Streifen miteinander verknüpfter Emitter, die eine gemeinsame Energiezufuhr besitzen und es dem Schiff erlauben, von jedem Punkt entlang des Streifens aus zu feuern. Das gestattet es dem Schiff, in mehrere Richtungen zur selben Zeit zu feuern, oder um bewegliche Ziele mehrfach innerhalb kurzer Zeit anzupeilen und anzugreifen. Phalanxen haben eine Optimale Reichweite von *Mittel*. Darüber hinaus darf sich der angreifende Charakter dazu entscheiden, dem Angriff den Schadenseffekt *Flächenwirkung* oder *Streuend* zu geben.

Sobald die Art und Übermittlungsmethode ausgewählt wurden, werden diese mit der Schiffsgröße und Sicherheit des Schiffs kombiniert. Dies bestimmt dann das endgültige Profil der Waffe.

- Die Reichweite der Waffe wird durch ihre Waffenanordnung bestimmt.
- der Schaden der Waffe ist eine Anzahl von in Höhe der Summe von Schiffsgröße und Sicherheit des Schiffs, zuzüglich eventuellen weiteren Schadens aus der Waffenanordnung. Dieser Schaden könnte einen oder mehrere Schadenseffekte haben, der von der Waffenart oder von der Waffenanordnung bestimmt wird.
- Die Waffe könnte eine Waffeneigenschaft haben, die von der Waffenart bestimmt wird.

Beispiel: *Die* U.S.S. Enterprise *ist ein Raumschiff der* Constitution*-Klasse mit einer Sicherheit von 3 und ausgestattet mit Phaserbänken. Die Phaserbänke haben eine Mittlere Reichweite, erzeugen 8 Schaden und haben die Eigenschaft Vielseitig 2.*

TORPEDOS

Torpedos sind Projektile mit eigenem Antrieb, die enorme energetische oder explosive Sprengladungen enthalten, im Vergleich zu Energiewaffen allerdings weniger präzise und subtil sind. Wenn sie richtig eingesetzt werden, sind sie jedoch extrem wirkungsvoll.

Es gibt verschiedene Formen von Torpedos, auch wenn Photonentorpedos die verbreitetsten sind und auch als Standard auf Raumschiffen der Föderation eingesetzt werden. Andere Typen sind hier für Vergleichszwecke aufgeführt. Einen Angriff mit einem Torpedo durchzuführen hat eine Schwierigkeit von 3. Torpedos haben keinen *Energiebedarf* und können keinen Nutzen aus zusätzlich beim Angriff eingesetzter *Energie* ziehen. Torpedos sind allerdings mächtig genug, dass sie Konflikte eskalieren lassen können, deshalb wird der *Bedrohungsvorrat* um 1 erhöht, wenn ein Angriff mit einem Torpedo durchgeführt wird.

Torpedos können in einer Salve von gleich mehreren Projektilen abgefeuert werden, um so einen größeren Effekt zu erzielen. Eine Salve Torpedos abzufeuern, erhöht den *Bedrohungsvorrat* um 2, zusätzlich zu dem 1 Punkt *Bedrohung* für den Torpedoangriff (also insgesamt um 3 Punkte). Eine Salve Torpedos abzufeuern erhöht den Schaden des Angriffs um 1 und verleiht dem Angriff den Schadenseffekt *Streuend*.

Im Gegensatz zu Energiewaffen nutzen Torpedos nicht die Schiffsgröße, um ihren Schadenswert zu bestimmen. Stattdessen verwenden sie den unten aufgeführten Wert und addieren dazu weitere in Höhe der *Sicherheit* des Schiffs.

Alle Torpedos haben eine Reichweite von *Weit*.

- **Photonentorpedos** verwenden eine simple Sprengladung aus Materie und Antimaterie, die eine große, verheerende Explosion erzeugt. Sie werden von vielen Kulturen verwendet, darunter die Klingonen, die Cardassianer und die Föderation. Photonentorpedos haben einen Grundschaden von 3 und besitzen die Waffeneigenschaft *Hochenergetisch*.

- **Quantentorpedos** sind eine kürzliche Entwicklung der Föderation, auch wenn andere Völker ähnliche Waffen entwickelt haben. Sie sind mächtiger als Photonentorpedos und ihre genaue Funktionsweise ist Geheimsache. Quantentorpedos haben einen Grundschaden von 4 mit dem Schadenseffekt *Verheerend* 1 sowie den Waffeneigenschaften *Kalibrierung* und *Hochenergetisch*.
- **Plasmatorpedos** werden von den Romulanern verwendet und haben einen weiteren Explosionsradius, der ein nachklingendes Plasmafeld um das Ziel zurücklässt. Plasmatorpedos haben einen Grundschaden von 3 mit dem Schadenseffekt *Anhaltend* und der Waffeneigenschaft *Kalibrierung*.

TORPEDOS

TORPEDO-TYP	REICHWEITE	SCHADEN	EIGENSCHAFTEN
Photonen	W	3	Hochenergetisch
Quanten	W	4 Verheerend 1	Hochenergetisch, Kalibrierung
Plasma	W	3 Anhaltend	Kalibrierung

RAUMSCHIFFTALENTE

So wie auch die Talente eines Charakters, verleihen die Talente eines Raumschiffs diesem unter bestimmten Umständen einen Vorteil im Spiel. Jedes Raumschiff hat eine Anzahl von Talenten, die seiner Schiffsgröße entspricht, und von denen einige von der Schiffsklasse oder dem Missionsprofil bereitgestellt werden.

Manche Talente haben ein oder mehr spezifische Anforderungen. Dabei handelt es sich um Bedingungen, die erfüllt werden müssen, bevor das Talent ausgewählt werden kann, wie zum Beispiel die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Spezies, oder ein bestimmter Mindestwert in einer Abteilung. Einige dieser Voraussetzungen bestehen aus einem bestimmten Jahr, wenn das Talent eine zu dieser Zeit eingeführte Technologie repräsentiert – demzufolge kann dieses Talent nicht gewählt werden, wenn das Spieljahr vor diesem Jahr liegt, die Technologie also noch nicht eingeführt wurde.

Darüber hinaus haben die meisten Talente eine Bedingung und einen Nutzen. Die Bedingung beschreibt die Umstände, unter denen das Talent eingesetzt werden kann. Der Nutzen beschreibt, was die Charaktere bekommen, wenn sie diese Bedingung erfüllen. Manche dieser Bedingungen sind Spielmechanismen (wie die Verwendung einer bestimmten Spielregel, der Erwerb zusätzlicher W20 oder Erfolg in einer bestimmten Aufgabe) während andere eher erzählerischer Natur sind. Andere Talente verleihen einer Funktion des Schiffs einen festgelegten Bonus, zum Beispiel auf *Widerstand*, *Schilde* oder *Energie*.

Keines dieser Talente kann mehr als einmal gewählt werden, sofern nicht anders angegeben. Gewähren zwei verschiedene Talente Effekte, die kombiniert werden können, dann werden diese Vorteile aufaddiert.

ABLATIVE PANZERUNG

VORAUSSETZUNGEN: 2371 oder später

Die Hüllenpanzerung des Schiffs verfügt über zusätzliche ablative Schichten, die unter extremen Temperatureinwirkungen desintegrieren, wie zum Beispiel bei Beschuss mit einer Energiewaffe oder bei einer Torpedoexplosion. Die Energie wird dabei abgeleitet, um das Raumschiff zu schützen. Diese Panzerung wird in regelmäßigen Abständen erneuert. Der *Widerstand* des Schiffs erhöht sich um 2.

BOTSCHAFTERQUARTIERE

VORAUSSETZUNGEN: keine

Das Raumschiff verfügt über zahlreiche erstklassige Gästequartiere für wichtige Persönlichkeiten, sowie über Beratungsräume und andere Einrichtungen, die es dem Schiff erlauben, als neutraler Boden für diplomatische Gipfeltreffen, Handelsgespräche und vergleichbare Anlässe zu fungieren. Wenn das Schiff Gastgeber für Verhandlungen ist, dann dürfen dessen Crewmitglieder bei passenden Aufgaben vom Schiff mit **Computer + Kommando** oder **Hülle + Kommando** unterstützt werden.

ERHÖHTE HÜLLENINTEGRITÄT

VORAUSSETZUNGEN: keine

Die Hülle des Raumschiffs wurde verstärkt, um Belastungen und Schaden besser zu widerstehen. Der *Widerstand* des Schiffs steigt um 1.

FORTSCHRITTLICHE FORSCHUNGSEINRICHTUNGEN

VORAUSSETZUNGEN: Wissenschaft 3+

Das Schiff ist mit zusätzlichen Laboratorien und Langzeit-Forschungseinrichtungen ausgestattet, die es der Mannschaft gestatten, Raumphänomene über eine längere Zeit hinweg zu studieren und so eine Fülle von Informationen zu sammeln. Wann immer ein Charakter an Bord des Raumschiffs zu Forschungszwecken eine Aufgabe absolviert, die von **Computer + Sensoren** des Schiffs unterstützt wird, dann erhält der Charakter ein zusätzliches Momentum, das nur für den Momentum-Einsatz *Informationen erlangen* verwendet werden darf.

HOCHAUFLÖSENDE SENSOREN

VORAUSSETZUNGEN: keine

Die Sensoren des Schiffs können große Mengen sehr genauer Daten sammeln, sind aber extrem empfindlich. Solange sich das Raumschiff nicht im Kampf befindet, erhält jede erfolgreich absolvierte Aufgabe, die von den Sensoren des Schiffs unterstützt wird, einen Punkt Bonus-Momentum.

KOMMANDOSCHIFF

VORAUSSETZUNGEN: Kommando 3+

Das Schiff verfügt über Kommando- und Kontrollsysteme, die es ihm erlauben, seine Aktivitäten während einer Krise besser mit Verbündeten zu koordinieren. Wenn ein Charakter auf dem Schiff eine *Anweisungen erteilen*-Aufgabe absolviert, um einen Vorteil zu erschaffen, dann darf das Schiff dabei immer mit **Kommunikation + Kommando** unterstützen. Dieser Vorteil darf auf verbündete Schiffe oder Außenteams, mit denen das Schiff eine Kommunikationsverbindung unterhält, übertragen werden.

MEDIZINISCHES NOTFALLPROGRAMM

VORAUSSETZUNGEN: 2371 oder später

Die Krankenstation des Raumschiffs ist mit Holoemittern und einem hochmodernen holografischen Doktor ausgestattet, der medizinischem Personal in Notfällen assistieren kann. Das Schiff hat einen zusätzlichen Nebencharakter, ein Medizinisches Notfallprogramm, mit den Attributen, Disziplinen und anderen Werten wie im Kasten vermerkt. Der Nebencharakter kostet keine *Verfügbare Crew*, um eingeführt zu werden, verbessert sich aber auch nicht, wenn er erneut eingeführt wird. Dieser Charakter kann sich zu keinem Schauplatz bewegen, der nicht mit Holoemittern ausgestattet ist.

MODULARE LABORATORIEN

VORAUSSETZUNGEN: Wissenschaft 2+

Das Schiff verfügt über eine beträchtliche Anzahl leerer Mehrzweck-Abteile, die sich bei Bedarf in Laboratorien konvertieren lassen. Zu Beginn eines Abenteuers darf die Mannschaft entscheiden, wie diese modularen Laboratorien konfiguriert sind. Diese Konfiguration zählt als passender *Vorteil*, der auf Arbeiten, die in diesen Laboratorien durchgeführt werden, angewandt wird.

QUANTENTORPEDOS

VORAUSSETZUNGEN: 2371 oder später

Das Raumschiff ist mit der modernsten Schiff-zu-Schiff-Munition ausgestattet: Quantentorpedos. Zusätzlich zu möglicherweise weiteren Formen von Torpedos, die das Schiff mit sich führt, verfügt es über Quantentorpedos (siehe S. 256).

REDUNDANTE SYSTEME

VORAUSSETZUNGEN: keine

Das Schiff verfügt über mehrere zusätzliche Redundanzen, die es ihm erlauben, schweren Schäden sehr viel leichter standzuhalten. Bei der Auswahl des Talents wird ein einzelnes System benannt, das über diese Redundanzen verfügt. Wenn dieses System *lädiert* oder *ausgeschaltet* wird, darf die Mannschaft die Backups mit einer *Einfachen Aktion* aktivieren. Wenn das System *lädiert* war, ist es nun nicht mehr länger *lädiert*. Wenn es *ausgeschaltet* war, wird es stattdessen *lädiert*. Die Backups eines Systems dürfen nur einmal pro Abenteuer aktiviert werden. Weitere anschließende Schäden haben den normalen Effekt.

RESERVE-EPS-LEITUNGEN

VORAUSSETZUNGEN: keine

Die Energieleitungen des Schiffs verfügen über zusätzliche Redundanzen, die aktiviert werden können, um in Notfällen Energie leichter umzuleiten und so bei Beschädigungen des Raumschiffs Verlusten vorbeugen. Wenn das Schiff ein oder mehr *Energie* aufgrund von erlittenem Schaden verliert, wird ein ⮝ für jeden verlorenen Punkt *Energie* gewürfelt. Jeder gerollte *Effekt* verhindert den Verlust von einem Punkt *Energie*.

ROBUSTES DESIGN

VORAUSSETZUNGEN: keine

Das Schiff wurde so gebaut, dass es sich für die unerforschten Weiten des Weltraums eignet, mit einer strapazierfähigen Konstruktion und einfachem Zugang zu kritischen Systemen, was Reparaturen erleichtert. Die Schwierigkeit aller Aufgaben zur Reparatur des Schiffs wird um 1 reduziert, bis zu einem Minimum von 1.

NEBENCHARAKTER

MEDIZINISCHES NOTFALLPROGRAMM

Diese Werte repräsentieren ein Medizinisches Notfallprogramm Mark I, ein verbittertes und schlechtgelauntes Programm, das sich bei der Mannschaft, die mit ihm zurechtkommen muss, nicht selten unbeliebt macht.

MERKMAL: Hologram

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	09	GESPÜR	08	VERSTAND	09

ABTEILUNGEN

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

FOKUSSE: Chirurgie, Notfallmedizin, Xenobiologie

SCHNELLERFASSUNGSSYSTEME

VORAUSSETZUNGEN: Sicherheit 3+

Die Zielerfassungssysteme des Schiffs erlauben es den Waffen, ein Ziel sehr viel schneller und genauer zu erfassen als andere Raumschiffe seiner Klasse, was ihm einen Vorteil in der Schlacht verschafft. Die Schwierigkeit, um ein bestimmtes *System* auf einem feindlichen Schiff anzupeilen, wird aus diesem Grunde nicht auf die sonst übliche Weise erhöht.

SCHNELLFEUER-TORPEDOWERFER

VORAUSSETZUNGEN: keine

Die Torpedowerfer des Raumschiffs wurden so konstruiert, dass sie es dem Schiff gestatten, mehrere Torpedos sehr viel schneller und genauer abzufeuern als üblich. 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.

SEKUNDÄRE REAKTOREN

VORAUSSETZUNGEN: keine

Das Raumschiff verfügt über zusätzliche Impuls- und Fusionsreaktoren, die es ihm erlauben, sehr viel größere Energiemengen zu produzieren. Die normale Kapazität an *Energie* des Schiffs erhöht sich um 5.

SYSTEME ZUR ELEKTRONISCHEN KRIEGSFÜHRUNG

VORAUSSETZUNGEN: keine

Die Kommunikationssysteme des Schiffs wurden speziell darauf ausgelegt, in der Schlacht feindliche Kommunikation

abzufangen und zu stören. Wann immer ein Charakter auf dem Raumschiff Erfolg bei einer *Abfangen*- oder *Kommunikation Stören*-Aufgabe hat, darf er oder sie 2 Momentum ausgeben, um ein weiteres Schiff als Ziel auszuwählen.

UNTERTASSENABTRENNUNG

VORAUSSETZUNGEN: *Galaxy*-Klasse oder Erlaubnis der Spielleitung

Das Schiff ist so gebaut, dass die Untertassensektion von der Antriebssektion getrennt werden kann, so dass es als zwei eigenständige Raumschiffe funktioniert. Jede Sektion hat dieselben Systeme, Abteilungen, Talente und Waffen, ihre *Schiffsgröße* ist jedoch um 1 Punkt kleiner als die des ganzen Schiffs (damit werden alle davon abgeleiteten Werte ebenfalls neu berechnet), und jede Sektion verfügt über die Hälfte der *Energie* (abgerundet), die das Schiff vor der Abtrennung hat. Sollte das Schiff zuvor Schaden erlitten haben, dann werden anhaltende Effekte dieses Schadens auf beide Sektionen angewandt. Die Untertassensektion, die die Mannschaftsquartiere und Erholungseinrichtungen enthält, ist nicht in der Lage, auf Warp zu gehen.

Die Untertassensektion abzutrennen, ist eine **Aufgabe auf Konzentration + Flugkontrolle** mit einer Schwierigkeit von 3, unterstützt von **Hülle + Antrieb** des Schiffs. Die Aufgabe wird von der *Interne Systeme*-Position oder vom *Maschinenraum* aus durchgeführt. Die Schiffsteile wieder zu verbinden, erfordert dieselbe Aufgabe mit Schwierigkeit 1, allerdings von den Crews beider Schiffsteile. Wenn nur eine der beiden Aufgaben misslingt, misslingt auch die Verbindung. Abtrennung und erneutes Verbinden ist nicht möglich, wenn die Hülle eines der beiden Schiffsteile *lädiert* oder *ausgeschaltet* ist.

VERBESSERTE ENERGIESYSTEME

VORAUSSETZUNGEN: keine

Die Energiesysteme des Schiffs sind äußerst effizient und erlauben die rasche Umlenkung und Umleitung von Energie aus verschiedenen Systemen. Wenn ein Charakter eine *Energie verwalten*-Aufgabe erfolgreich absolviert, regeneriert das Schiff 2 *Energie* pro eingesetztem Momentum (wiederholbar), anstatt 1.

VERBESSERTE KRANKENSTATION

VORAUSSETZUNGEN: keine

Die Krankenstation des Schiffs ist hervorragend ausgestattet, und größer, als es für ein Raumschiff dieser Größe üblich ist. Das Schiff erhält den Vorteil *Verbesserte Krankenstation*, der für alle innerhalb der Krankenstation durchgeführten Aufgaben angewandt wird, die sich mit Medizin und Biologie befassen. Der Vorteil geht verloren, wenn das *Computersystem* des Schiffs durch Beschädigung *ausgeschaltet* wird.

VERBESSERTE MANÖVERTRIEBWERKE

VORAUSSETZUNGEN: Flugkontrolle 3+

Die Manöverdüsen des Schiffs arbeiten mit erhöhter Präzision und erlauben es dem Raumschiff, seinen Kurs sehr viel behutsamer anzupassen. Wann immer die Schwierigkeit einer Aufgabe, um das Schiff zu bewegen oder zu manövrieren, aufgrund von Hindernissen oder Gefahren ansteigt, wird die Schwierigkeit um 1 reduziert (bis zu einem Minimum der normalen Schwierigkeit dieser Aufgabe).

VERBESSERTE SCHADENSKONTROLLE

VORAUSSETZUNGEN: keine

Das Schiff hat effizientere Schadensmeldesysteme und besser ausgebildete Technikerteams, die es der Crew erlauben, während einer Krisensituation sehr viel schneller zu reagieren. Wenn ein Charakter die *Schadenskontrolle vornehmen*-Aufgabe auf diesem Schiff absolviert, darf er oder sie einen einzelnen W20 neu würfeln. Wenn Reparaturen eine *Erweiterte Aufgabe* erfordern, dann erhalten die Charaktere zudem *Fortschritt 1*, was für jeden gewürfelten Effekt 1 Punkt zur Arbeitsleistung addiert.

VERBESSERTE SCHILDAUFLADUNG

VORAUSSETZUNGEN: Sicherheit 3+

Die Schilde des Schiffs haben redundante Kondensatoren und Emitterreihen, die es erlauben, die Schilde sehr viel effizienter wieder aufzuladen. Wann immer eine *Schilde regenerieren*-Aufgabe erfolgreich absolviert wird, erhält das Schiff statt der üblichen Menge 3 Punkte *Schilde* zurück, und zusätzlich noch 3 weitere Punkte für jedes eingesetzte Momentum (wiederholbar).

VERBESSERTE SCHILDE

VORAUSSETZUNGEN: keine

Die Schilde des Schiffs sind hochmodern und nutzen fortschrittliche Techniken, die andere Zivilisationen noch nicht zu überwinden gelernt haben, oder die einfach nur größeren Schutz für denselben Energieverbrauch bieten. Die maximalen *Schilde* des Raumschiffs sind um 5 erhöht.

VERBESSERTE SENSOREN

VORAUSSETZUNGEN: keine

Die Sensoren des Schiffs gehören zu den hochentwickeltsten und fortschrittlichsten, die der Flotte zur Verfügung stehen. Sofern die Sensoren noch keine *Beschädigung* erlitten haben, darf ein Charakter die Schwierigkeit einer Aufgabe, die vom *Sensorsystem* des Schiffs unterstützt wird, um 1 reduzieren, bis zu einem Minimum von 0.

VERBESSERTER IMPULSANTRIEB

VORAUSSETZUNGEN: keine

Die Impulsantriebe des Schiffs sind kraftvoller als die der meisten Raumschiffe und erlauben es ihm, sehr viel schneller zu beschleunigen. Wenn an der Position *Steuer* eine *Mit Impulsgeschwindigkeit fliegen*-, *Angriffsmuster nutzen*-, *Ausweichmanöver vornehmen*-, oder *Rammen*-Aufgabe erfolgreich absolviert wird, dann dürfen 2 Momentum ausgegeben werden, um die Schwierigkeit von Angriffen auf das Schiff um 1 zu erhöhen. Dies gilt bis zum Beginn des nächsten Zugs des Charakters, der die jeweilige Aufgabe absolviert hat.

VERBESSERTER WARPANTRIEB

VORAUSSETZUNGEN: keine

Der Warpantrieb des Schiffs ist effizienter und profitiert von verbesserter Felddynamik, besserer Kontrolle der Antimaterieflussraten, oder irgendeinem anderen Fortschritt, der es dem Raumschiff gestattet, weniger Energie während des Warpflugs zu verbrauchen. Wann immer das Schiff *Energie* ausgibt, um auf Warp zu gehen, wird 1 ⮝ für jeden eingesetzten Punkt *Energie* gewürfelt. Wird ein *Effekt* gewürfelt, dann wird dieser Punkt *Energie* nicht verbraucht.

VERGRÖSSERTER SHUTTLEHANGAR

VORAUSSETZUNGEN: keine

Die Shuttlehangars des Raumschiffs sind größer als üblich, sehr gut ausgestattet und können eine hohe Zahl von aktiven Shuttlemissionen zur selben Zeit unterstützen. Das Schiff darf doppelt so viele aktive Shuttles haben, als normalerweise gestattet. Weiterhin darf es bis zu zwei Schiffe mit einer Schiffsgröße von bis zu 2 an Bord haben. Mehr zu Shuttleoperationen finden Sie auf Seite 234.

BRÜCKENSTATIONEN

Wie auf Seite 259 beschrieben, sind *Brückenpositionen* in der Regel in einer kleineren Zahl Stationen zusammengefasst. Das kommt dadurch zustande, dass sich typischerweise eine geringere Anzahl Offiziere als die Anzahl alle vorgesehenen Positionen auf der Brücke aufhält. Deshalb ist es komfortabler und effektiver, Positionen zusammenzulegen.

Der *Kommandierende Offizier* bzw. die *Kommandierende Offizierin* steht immer für sich, die Rolle wird von dem Charakter ausgefüllt, der oder die im Sessel des Captains sitzt. Wenn sich in der Mannschaft ein spezialisierter *Erster Offizier* bzw. eine *Erste Offizierin* befindet (wie auf Schiffen des 24. Jahrhunderts üblich), dann darf dieser oder diese eine sekundäre Kommandofunktion auf der Brücke einnehmen, auch wenn er oder sie die Befehle des eigentlichen Captain nicht überstimmen oder ihnen widersprechen darf.

Darüber hinaus werden alle anderen Positionen in Stationen zusammengelegt, die jeweils zwei bis drei Positionen abdecken. Dabei wird jede Position von mindestens einer Station abgedeckt, aber niemals von mehr als zwei. Dies wird so aufgeteilt, wie die Spieler wünschen, Beispiele für übliche Anordnungen stellen wir hier zur Verfügung.

Ein Brückenlayout sollte die folgenden Positionen abdecken und ist so angeordnet, wie die Spieler dies wünschen:

- 1-2 Positionen für Kommandierende Offiziere (Captain und ggf. Erste/-r Offizier/-in)
- 1 Steuer
- 1 Navigation
- 1 Taktik (ein Schiff könnte über eine zweite taktische Position verfügen, als separate Station, wenn der Wert in der Abteilung Sicherheit 4 oder höher beträgt)
- 1 Sicherheitssysteme
- 1-2 Sensoren
- 0-1 Interne Systeme
- 1 Kommunikation

Die folgenden *Stationen* decken die gängigsten Brückenformen im 24. Jahrhundert ab, so wie es auch auf der *Enterprise-D* oder der *Voyager* gezeigt wird. Diese Aufteilung ist recht effizient und erlaubt, dass alle wichtigen Positionen von vier Offizieren bedient werden (der Captain und die drei unten aufgelisteten Stationen).

- **FLUGKONTROLLE:** Die Station fasst alle Flugkontrollfunktionen – die Positionen *Steuer* und *Navigation* – in einer einzigen Station zusammen.
- **OPERATIVES:** Diese Station deckt die Positionen *Sensoren* und *Interne Systeme* ab, und sollte von einem Crewmitglied besetzt sein, das sich mit Wissenschaft und Technologie bestens auskennt.
- **TAKTIK:** Diese Station kombiniert die Positionen *Kommunikation*, *Sicherheitssysteme* und *Taktik*.

Die folgenden Stationen decken die gängigsten Brückenformen im 23. Jahrhundert ab, so wie es auch auf der *Enterprise* oder der *Excelsior* gezeigt wird. *Interne Systeme* werden entweder der Wissenschaftsstation hinzugefügt (wenn der/die Wissenschaftsoffizier/-in technisch veranlagt ist), oder der Kommunikationsstation (um zu repräsentieren, dass sich der/die Kommunikationsoffizier/-in mit dem Maschinenraum in Verbindung setzt und diese Aufgaben durchführen lässt) oder werden vom Maschinenraum aus vorgenommen.

- **STEUER:** Diese Station deckt natürlich das *Steuer* ab, dazu aber auch *Sicherheitssysteme* oder *Taktik*.
- **NAVIGATION:** Diese Station deckt die *Navigation* ab, und die Position (*Sicherheitssysteme* oder *Taktik*), die nicht vom Steuer abgedeckt wird.
- **WISSENSCHAFT:** Diese Station deckt die *Sensoren* ab.
- **KOMMUNIKATION:** Diese Station deckt die *Kommunikation* ab.

In jedem Fall gibt es noch sekundäre Positionen auf der Brücke, die nicht ständig besetzt sind.

FEINSCHLIFF

Sobald alle Regelaspekte für das Raumschiff zusammengestellt wurden, ist das Schiff bereit … bis auf einige wenige Details.

Zunächst einmal benötigt das Raumschiff noch einen Namen. Die Föderation hat keine festen Vorgaben für die Namensgebung von Schiffen und benennt sie oft nach Orten, wichtigen historischen Personen (für gewöhnlich nur den Nachnamen der Person), historischen Schiffen, mythologischen Figuren, oder sogar abstrakten Idealen, Eigenschaften oder Konzepten. In vielen Fällen überschneiden sich diese Konventionen – ein Raumschiff könnte zum Beispiel nach einem historischen Schiff benannt sein, das selbst nach einem Ort benannt wurde – aber dies sollte keine Probleme bereiten. Der Name sollte idealerweise aus einem einzelnen Wort bestehen, seltener aus zweien.

In allen Fällen erhält ein Schiff der Sternenflotte das Präfix U.S.S.

Wenn die Spieler nicht in der Lage sind, einen Namen zu finden, dann könnten sie sich vielleicht an Sternenflottenschiffen orientieren, die nur kurz in einer Serie zu sehen waren, oder nur namentlich erwähnt wurden, und deren Namen wählen. Es kann sogar das Gefühl verstärken, tatsächlich im *Star Trek*-Universum unterwegs zu sein, wenn das Schiff, mit dem man spielt, ein kleiner Teil des Franchise ist, ohne sich dafür zwingend an Bord einer *Enterprise* zu befinden.

Zusammen mit dem Namen erhält jedes Schiff der Sternenflotte eine Registriernummer. Dabei handelt es sich um eine vierstellige (für Schiffe, die in der *Epoche der Originalserie* in Dienst gestellt wurden) oder aber fünfstellige Nummer (für Schiffe aus der *Epoche des Nächsten Jahrhunderts*), jeweils mit dem Präfix NCC oder NX versehen. NCC wird für die meisten Schiffe verwendet, während NX für Prototypen und die ersten Schiffe ihrer Klasse vorgesehen sind, zu Ehren der ersten

Raumschiffe der Sternenflotte, die Warp 5 erreichten. Selten ehrt die Sternenflotte ein besonders verdientes Schiff auch damit, dass seine Registriernummer für spätere Schiffe desselben Namens weiterverwendet wird. In diesem Fall erhält sie einen Buchstaben als Zusatz, der anzeigt, um das wievielte Schiff es sich handelt (zum Beispiel die *U.S.S. Enterprise* NCC-1701-D).

So gut wie jede Kombination zufälliger Zahlen erfüllt hier ihren Zweck, allerdings kann es eine gute Idee sein, zu prüfen, ob das Schiff nicht doch eine bereits existierende Zahl verwendet, wenn die Spieler auf Vereinbarkeit mit offiziellen Setzungen Wert legen. Grundsätzlich sind Registriernummern höher, je neuer das Schiff ist, aber dies wird nicht konsequent angewandt.

KAPITEL 09.70

EIN ZUHAUSE ZWISCHEN DEN STERNEN

SCHIFFE ANDERER SPEZIES

KLINGONISCHES IMPERIUM

SCHLACHTKREUZER DER D7-KLASSE

Der Schlachtkreuzer der D7-Klasse war im 23. Jahrhundert das Rückgrat der Imperialen Klingonischen Flotte, wurde dann aber in den frühen 2270ern durch eine überarbeitete Version, die *K't'inga*-Klasse, ersetzt. Sie waren so allgegenwärtig, dass der Technologieaustausch zwischen den Klingonen und dem Romulanischen Sternenimperium dafür sorgte, dass auch in der romulanischen Flotte viele D7-Kreuzer zu finden waren. Dieser Austausch führte auch dazu, dass die Klingonen Zugriff auf die Tarntechnologie erhielten.

MERKMALE: Klingonischer Schlachtkreuzer

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

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

ENERGIE: 8 **SCHIFFSGRÖSSE:** 4
SCHILDE: 10 **WIDERSTAND:** 4

BESATZUNG: Fähig (Attribut 9, Disziplin 2)

ANGRIFFE:
- Disruptorkanonen (Energie, Kurze Reichweite, 9▲Verheerend 1)
- Disruptorbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 8▲ Vielseitig 2)
- Photonentorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 6▲Hochenergetisch)
- Traktorstrahl (Stärke 3)

SONDERREGELN:
- Robustes Design (Talent)
- Manche D7-Kreuzer sind mit einer Tarnvorrichtung ausgestattet (siehe Kasten)

SCHLACHTKREUZER DER K'T'INGA-KLASSE

Um die Schlachtkreuzer der K't'inga-Klasse darzustellen, die den D7-Kreuzer ersetzt haben, kann die Spielleitung die Regeln für Nachrüstungen verwenden und davon ausgehen, dass der D7-Kreuzer 2250 in Dienst gestellt wurde.

SPEZIELLE KLINGONEN-REGELN

Die folgenden Regeln gelten für die meisten klingonischen Schiffe:

Tarnvorrichtung: Das Schiff hat eine Vorrichtung, die es ihm gestattet, unsichtbar zu werden. Die Vorrichtung zu aktivieren, erfordert eine **Aufgabe auf Konzentration + Technik** mit einer Schwierigkeit von 2, unterstützt vom Schiff mit **Antrieb + Sicherheit** (diese Aufgabe wird von der *Taktik*-Position aus ausgeführt). Die Aufgabe erfordert 3 *Energie*. Wird sie erfolgreich absolviert, erhält das Schiff das Merkmal *Getarnt*. Während es getarnt ist, kann das Schiff keine Angriffe durchführen und auch nicht zum Ziel von Attacken werden, solange der Angreifer keinen Weg gefunden hat, das getarnte Schiff aufzuspüren. Wenn es getarnt ist, hat das Schiff 0 *Schilde*. Eine *Einfache Aktion* ist erforderlich, um das Schiff zu enttarnen.

BIRD-OF-PREY DER K'VORT-KLASSE

Diese Schiffe, eine größere Ausführung des beliebten Bird-of-Prey der *B'rel*-Klasse, sind seit Jahrzehnten ein Symbol für Macht und Aggression der Klingonen. Sie stellen einen großen Teil der Klingonischen Verteidigungsstreitmacht im 24. Jahrhundert.

MERKMALE: Klingonischer Bird-of-Prey

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

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

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

BESATZUNG: Begabt (Attribut 10, Disziplin 3)

ANGRIFFE:
- Disruptorkanonen (Energie, Kurze Reichweite, 11 Verheerend 1)
- Photonentorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 7 Hochenergetisch)
- Traktorstrahl (Stärke 4)

SONDERREGELN:
- Robustes Design (Talent)
- Verbesserte Manövriertriebwerke (Talent)
- Tarnvorrichtung (siehe Kasten)

BIRD-OF-PREY DER B'REL-KLASSE

Als leichtes Scoutschiff wird der Bird-of-Prey der B'rel-Klasse für Vorstöße tief in gegnerisches Territorium eingesetzt, oder um schlecht verteidigte Außenposten und Schiffe zu überfallen. In größeren Schlachten werden sie als Eskortschiffe eingesetzt und in Geschwadern zusammengefasst.

MERKMALE: Klingonischer Bird-of-Prey

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

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

ENERGIE: 7 **SCHIFFSGRÖSSE:** 3
SCHILDE: 9 **WIDERSTAND:** 3

BESATZUNG: Begabt (Attribut 10, Disziplin 3)

ANGRIFFE:
- Disruptorkanonen (Energie, Kurze Reichweite, 7 Verheerend 1)
- Photonentorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 5 Hochenergetisch)
- Traktorstrahl (Stärke 2)

SONDERREGELN:
- Verbesserte Manövriertriebwerke (Talent)
- Tarnvorrichtung (siehe Kasten)

ANGRIFFSKREUZER DER VOR'CHA-KLASSE

Diese großen Schiffe wurden erstmals in den 2360ern eingesetzt und dienten anfänglich nur als Flaggschiffe des Kanzlers und anderer hochrangiger Offizieller des Klingonischen Reichs, die so ihre persönliches Macht und ihr Prestige demonstrierten. Inzwischen sind sie aber immer öfter in den Reihen der Klingonischen Verteidigungsstreitmacht zu finden.

MERKMALE: Klingonischer Angriffskreuzer

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

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

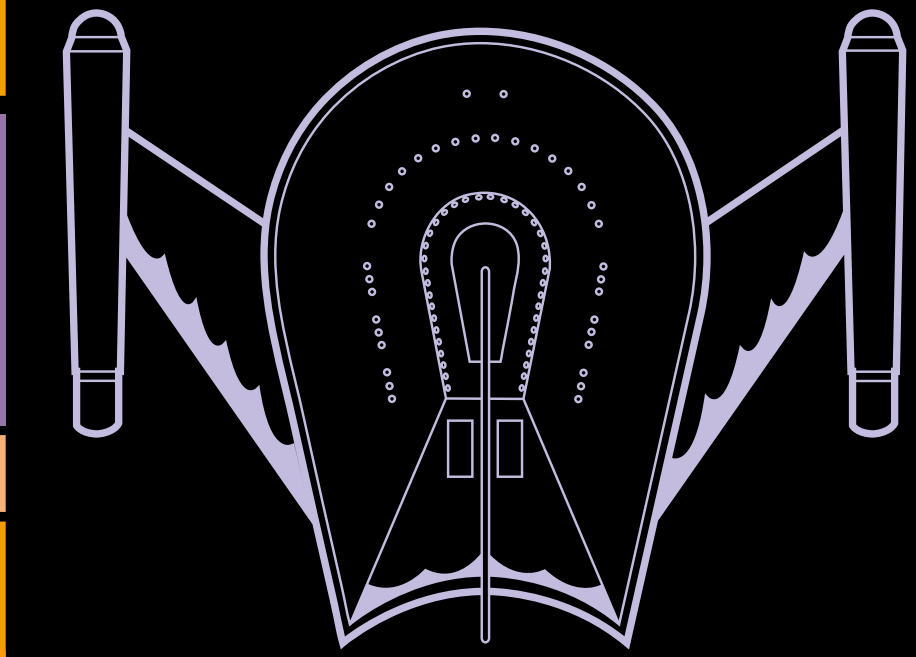
ENERGIE: 10 **SCHIFFSGRÖSSE:** 5
SCHILDE: 14 **WIDERSTAND:** 6

BESATZUNG: Herausragend (Attribut 11, Disziplin 4)

ANGRIFFE:
- Disruptorkanonen (Energie, Kurze Reichweite, 11 Verheerend 1)
- Disruptorbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 10 Verheerend 1)
- Photonentorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 7 Hochenergetisch)
- Traktorstrahl (Stärke 4)

SONDERREGELN:
- Erhöhte Hüllenintegrität (Talent; bereits eingerechnet)
- Kommandoschiff (Talent)
- Tarnvorrichtung (siehe Kasten)

ROMULANISCHER BIRD-OF-PREY



58383 58383
895833 895833
884 884
695944 695944
95044 95044
593788 593788

07
07
1977

STERNENFLOTTENGEHEIMDIENST

BIRD-OF-PREY

Erstmals tauchten romulanische Bird-of-Preys in großer Zahl im 23. Jahrhundert auf. Bis auf einige wenige Informationen, die während Zusammenstößen am Rande des romulanischen Raums gesammelt wurden, ist kaum etwas über Schiffe dieser Klasse bekannt. Das Wissen der Sternenflotte basiert auf diesen Begegnungen und auf Informationen, die ein Jahrhundert zuvor während des Kriegs zwischen der Erde und den Romulanern gesammelt wurden.

MERKMALE: Romulanischer Bird-of-Prey, Prototyp-Technik

SYSTEME

KOMMUNIKATION	06	ANTRIEB	07	HÜLLE	07
COMPUTER	08	SENSOREN	09	WAFFEN	09

ABTEILUNGEN

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

ENERGIE: 7
SCHILDE: 9
SCHIFFSGRÖSSE: 4
WIDERSTAND: 4

SPEZIELLE ROMULANER-REGELN

Die folgenden Regeln gelten für die meisten romulanischen Schiffe:

TARNVORRICHTUNG: Romulanische Tarnvorrichtungen funktionieren wie die vergleichbaren Systeme auf klingonischen Schiffen. Verwenden Sie die Regeln zu Tarnvorrichtungen aus dem Kasten auf Seite 260.

BESATZUNG: Begabt (Attribut 10, Disziplin 3)

ANGRIFFE:

- Disruptorbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 7 Verheerend 1)
- Plasmatorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 5 Anhaltend 8, Kalibrierung)

SONDERREGELN:

- **Prototyp-Tarnvorrichtung:** Diese funktioniert wie eine normale Tarnvorrichtung (siehe Kasten), mit dem Unterschied, dass das Schiff in getarntem Zustand nicht auf Warp gehen kann. Zudem erhöht sich die Schwierigkeit für das Aktivieren der Tarnung auf 3.

WARBIRD DER D'DERIDEX-KLASSE

Die Föderation begegnete Warbird der *D'deridex*-Klasse erstmals in den 2360ern. Diese beeindruckenden und mächtigen Schiffe bilden im 24. Jahrhundert das Rückgrat der romulanischen Flotte. Sie werden von einer künstlichen Quantensingularität anstelle des auf Föderationsschiffen üblichen Materie/Antimaterie-Reaktors betrieben.

MERKMALE: Romulanischer Warbird

SYSTEME

KOMMUNIKATION	09	ANTRIEB	10	HÜLLE	11
COMPUTER	10	SENSOREN	10	WAFFEN	09

ABTEILUNGEN

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

ENERGIE: 10 **SCHIFFSGRÖSSE:** 6
SCHILDE: 14 **WIDERSTAND:** 6

BESATZUNG: Begabt (Attribut 10, Disziplin 3)

ANGRIFFE:
- Disruptorbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 10⮝ Verheerend 1)
- Plasmatorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 6⮝ Anhaltend 8, Kalibrierung)
- Traktorstrahl (Stärke 5)

SONDERREGELN:
- Tarnvorrichtung (siehe Kasten)

DIE CARDASSIANISCHE UNION

KREUZER DER GALOR-KLASSE

Kernstück des cardassianischen Militärs sind die eigentlich eher unauffälligen Schiffe der *Galor*-Klasse. Cardassianer setzen diese Kreuzer in Geschwadern ein, um so größere Raumschiffe zu überwältigen. Es existieren zahlreiche Variationen dieser Schiffe mit unterschiedlichen Waffenkonfigurationen, die am häufigsten auftretende Version ist die hier aufgeführte.

MERKMALE: Cardassianisches Kriegsschiff

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

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

ENERGIE: 9 **SCHIFFSGRÖSSE:** 4
SCHILDE: 11 **WIDERSTAND:** 4

BESATZUNG: Fähig (Attribut 9, Disziplin 2)

ANGRIFFE:
- Disruptorbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 8 Verheerend 1)
- Phaserphalanx (Energie, Mittlere Reichweite, 7 Vielseitig 2)
- Traktorstrahl (Stärke 3)

DAS DOMINION

JEM'HADAR-ANGRIFFSSCHIFF

In den Flotten des Dominion sind diese Schiffe in großer Zahl vertreten und können zudem einzeln auf Patrouillen- und Aufklärungsmissionen angetroffen werden. Jem'Hadar-Angriffsschiffe sind kleine, agile Kriegsschiffe, wenn auch für ihre Größe überraschend schwer bewaffnet. Jedes hat eine kleine Mannschaft Jem'Hadar, die von einem Vorta kommandiert wird.

MERKMALE: Kriegsschiff des Dominion

SPEZIELLE DOMINION-REGELN

Die folgenden Regeln gelten üblicherweise für Dominion-Schiffe:

Hochleistungstransporter: Vom Dominion verwendete Transporter sind sehr viel fortgeschrittener als die der Zivilisationen im Alpha- und Beta-Quadranten. Sie können über sehr viel größere Entfernungen verwendet werden und sind sogar durch Schilde hindurch effektiv. Schiffe mit dieser Fähigkeit können ihre Transporter verwenden, um Ziele zu oder von einem Ziel in *Weiter Reichweite* zu beamen, anstatt auf *Nahe Reichweite*. Außerdem können sie ihre Ziele zu oder von einem Ort beamen, der von Schilden geschützt wird, auch wenn die Schwierigkeit für entsprechende Aufgaben um 1 erhöht ist.

Tarnungsdurchdringende Sensoren: Schiffe des Dominion verfügen über Antiprotonenscanner und Langstrecken-Tachyonenscanner, die es ihnen zuverlässig erlauben, getarnte Schiffe aufzuspüren. Schiffe des Dominion dürfen getarnte Schiffe attackieren, allerdings erhöht sich die Schwierigkeit von Angriffen auf ein getarntes Schiff um 1.

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

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

ENERGIE: 7 **SCHIFFSGRÖSSE:** 3
SCHILDE: 11 **WIDERSTAND:** 3

BESATZUNG: Begabt (Attribut 10, Disziplin 3)

ANGRIFFE:
- Disruptorkanonen (Energie, Kurze Reichweite, 9 Verheerend 1)
- Phasenpolaronstrahlerbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 8 Durchdringend 2)
- Photonentorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 7 Hochenergetisch)
- Traktorstrahl (Stärke 2)

SONDERREGELN:
- Hochleistungstransporter (siehe Kasten)
- Tarnungsdurchdringende Sensoren (siehe Kasten)

JEM'HADAR-SCHLACHTKREUZER

Diese großen Kriegsschiffe, die oft von einem Geschwader Angriffsschiffe begleitet werden, symbolisieren die Militärmacht des Dominion und unterstützen seine Flotten in Raumschlachten mit ihrer enormen Feuerkraft.

MERKMALE: Kriegsschiff des Dominion

SYSTEME

KOMMUNIKATION	09	ANTRIEB	09	HÜLLE	12
COMPUTER	08	SENSOREN	10	WAFFEN	11

ABTEILUNGEN

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

ENERGIE: 9 **SCHIFFSGRÖSSE:** 6
SCHILDE: 16 **WIDERSTAND:** 6

BESATZUNG: Begabt (Attribut 10, Disziplin 3)

ANGRIFFE:
- Phasenpolaronstrahlerphalanx (Energie, Mittlere Reichweite, 10 Durchdringend 2)
- Photonentorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 7 Hochenergetisch)
- Traktorstrahl (Stärke 5)

SONDERREGELN:
- Hochleistungstransporter (siehe Kasten)
- Kommandoschiff (Talent)
- Störsysteme: Die Schwierigkeit jeder Aufgabe gegen einen Jem'Hadar-Schlachtkreuzer, die von den Schiffssensoren unterstützt wird, erhöht sich um 1.
- Tarnungsdurchdringende Sensoren (siehe Kasten)

DAS BORG-KOLLEKTIV

BORG-SPHÄRE

Borg-Sphären, kugelförmige Langstreckenschiffe für taktische und Aufklärungszwecke, gehören zu den kleineren Borg-Schiffen, stellen aber dennoch Raumschiffe anderer Kulturen in den Schatten. Bemannt von tausenden von Borg-Drohnen und in der Lage, Borg-Transwarpkanäle für die Fortbewegung zu nutzen, stellen sie eine tödliche Bedrohung dar – eine, die nur von einem Borg-Kubus übertroffen wird.

MERKMALE: Borgschiff

SPEZIELLE BORG-REGELN

Die folgenden Regeln gelten üblicherweise für Borg-Schiffe:

Bedrohungsprotokolle: Borg-Schiffe reagieren auf feindliche Handlungen mit sorgfältig analysierter Kraftanwendung. Ein Borg-Schiff führt immer genau so viele Züge durch, wie seine Gegner ausführen – addieren Sie die Anzahl der Spielercharaktere und die Schiffsgrößen aller NSC-Schiffe, die sich den Borg stellen. Dies ergibt die Gesamtzahl an Zügen, die das Borg-Schiff durchführen wird. Wenn mehrere Borg-Schiffe anwesend sind, teilen sich diese Schiffe die Züge untereinander auf.

Hochleistungstransporter: Von den Borg verwendete Transporter sind sehr viel fortschrittlicher als die der Zivilisationen im Alpha- und Beta-Quadranten. Sie können über sehr viel größere Entfernungen verwendet werden und sind sogar durch Schilde hindurch effektiv. Schiffe mit dieser Fähigkeit können ihre Transporter verwenden, um Ziele zu oder von einem Ziel in *Weiter Reichweite* zu beamen, anstatt auf *Nahe Reichweite*. Außerdem können sie ihre Ziele zu oder von einem Ort beamen, der von Schilden geschützt wird, auch wenn die Schwierigkeit für entsprechende Aufgaben um 1 erhöht ist.

Regenerative Systeme: Borg-Technologie ist äußerst anpassungsfähig und kann sich von Schäden sehr rasch wieder erholen. Wenn ein Borg-Schiff eine Aufgabe zur Reparatur von Schäden erfolgreich absolviert, dann repariert das Schiff außerdem noch eine einzelne *Beschädigung* und zusätzlich noch eine weitere *Beschädigung* pro ausgegebenem Momentum (wiederholbar).

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	03
FLUGKONTROLLE	03	TECHNIK	03	MEDIZIN	03

ENERGIE: 11 **SCHIFFSGRÖSSE:** 7
SCHILDE: 15 **WIDERSTAND:** 7

BESATZUNG: Herausragend (Attribut 11, Disziplin 4)

ANGRIFFE:
- Schneidestrahl (Energie, Kurze Reichweite, 10▲ Verheerend 1)
- Energieabsorbierende Waffe (Energie, Kurze Reichweite, 10▲ Energiesenkend)
- Traktorstrahl (Stärke 5)

SONDERREGELN:
- Bedrohungsprotokolle (siehe Kasten)
- Hochleistungstransporter (siehe Kasten)
- Regenerative Systeme (siehe Kasten)

BORG-KUBUS

Diese gigantischen Schiffe haben eine Seitenlänge von jeweils mehr als einem Kilometer und haben für die Verwüstung und Assimilation ganzer Welten gesorgt. Ein einzelner Borg-Kubus war für die Zerstörungen in der Schlacht von Wolf 359 verantwortlich. Diese Schiffe sind unaufhaltsam, solange sie nicht durch ungewöhnliche Umstände oder eine kreative Strategie verwundbar gemacht werden.

MERKMALE: Borgschiff

SYSTEME

KOMMUNIKATION	10	ANTRIEB	11	HÜLLE	15
COMPUTER	12	SENSOREN	10	WAFFEN	12

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	03
FLUGKONTROLLE	03	TECHNIK	03	MEDIZIN	03

ENERGIE: 11 **SCHIFFSGRÖSSE:** 13
SCHILDE: 18 **WIDERSTAND:** 13

BESATZUNG: Herausragend (Attribut 11, Disziplin 4)

ANGRIFFE:
- Schneidestrahl (Energie, Kurze Reichweite, 16▲ Verheerend 1)
- Energieabsorbierende Waffe (Energie, Kurze Reichweite, 16▲ Energiesenkend)
- Traktorstrahl (Stärke 5)

SONDERREGELN:
- Adaptives Subraumfeld: Wann immer ein Borg-Kubus einen oder mehrere *Beschädigungen* erleidet, wird für jede *Beschädigung*, die der Kubus derzeit hat, 1▲ gewürfelt. Wenn Effekte gewürfelt werden, dann hat sich der Kubus an diese Waffenart (Phaser, Disruptoren, Photonentorpedos, usw.) angepasst und kann nicht länger durch diese beschädigt werden. Das Schiff kann seine Waffen neu kalibrieren (indem die Charaktere einen *Vorteil* erschaffen), um den Kubus mit diesem Waffentyp erneut beschädigen zu können. Der Kubus kann sich jedoch erneut an jede neue Kalibrierung anpassen.
- Bedrohungsprotokolle (siehe Kasten)
- Hochleistungstransporter (siehe Kasten)
- Regenerative Systeme (siehe Kasten)
- Riesig: Borg-Kuben sind enorme Schiffe, die selbst die größten Föderationsschiffe klein aussehen lassen, und nennenswerten Schaden an ihnen anzurichten, ist äußerst schwierig. Kein System auf einem Borg-Kubus kann eine *Beschädigung* erhalten, ohne dass zuvor eine Verwundbarkeit ermittelt wurde (in der Regel durch einen *Vorteil* repräsentiert, allerdings sollte dieser Vorteil äußerst kostspielig, schwierig oder gefährlich zu beschaffen sein). Ohne einen solche wird sich das Schiff immer wieder regenerieren und weiterhin eine Gefahr darstellen, kann aber vorübergehend als direkte Gefahr ausgeschaltet werden, wenn es seine ganze Aufmerksamkeit darauf konzentriert, Reparaturen durchzuführen.

DIE FERENGI-ALLIANZ

MARAUDER DER D'KORA-KLASSE

Dieses recht große Schiff wird vor allem von individuellen Ferengi (die Ferengi-Allianz lässt sich am besten als eine Ansammlung kulturell miteinander verknüpfter ›Unternehmen‹ bezeichnen) für Verteidigung, Handel, Bergungen, Piraterie und andere Aktivitäten verwendet – kurzum: Für alles, was der Besitzer für profitabel hält.

MERKMALE: Ferengi-Marauder

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

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

ENERGIE: 10 **SCHIFFSGRÖSSE:** 5
SCHILDE: 12 **WIDERSTAND:** 5

BESATZUNG: Fähig (Attribut 9, Disziplin 2)

ANGRIFFE:
- Phaserbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 8 Vielseitig 2)
- Elektromagnetischer Puls (Energie, Kurze Reichweite, 10 Durchdringend 1, Energiesenkend)
- Photonentorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 5 Hochenergetisch)
- Traktorstrahl (Stärke 4)

DER MAQUIS

MAQUIS-RAIDER

Raider sind kleine, wendige Schiffe, die von Maquis-Rebellen in der Demilitarisierten Zone entlang der Grenze zwischen Föderation und Cardassianern verwendet werden. Eigentlich alte Patrouillen- und Systemverteidigungsschiffe der Föderation, wurden sie von den enttäuschten Kolonisten, aus denen der Maquis entstanden ist, für ihre Zwecke umgebaut.

MERKMALE: Raumschiff der Föderation

SYSTEME

KOMMUNIKATION	08	ANTRIEB	08	HÜLLE	06
COMPUTER	07	SENSOREN	09	WAFFEN	07

ABTEILUNGEN

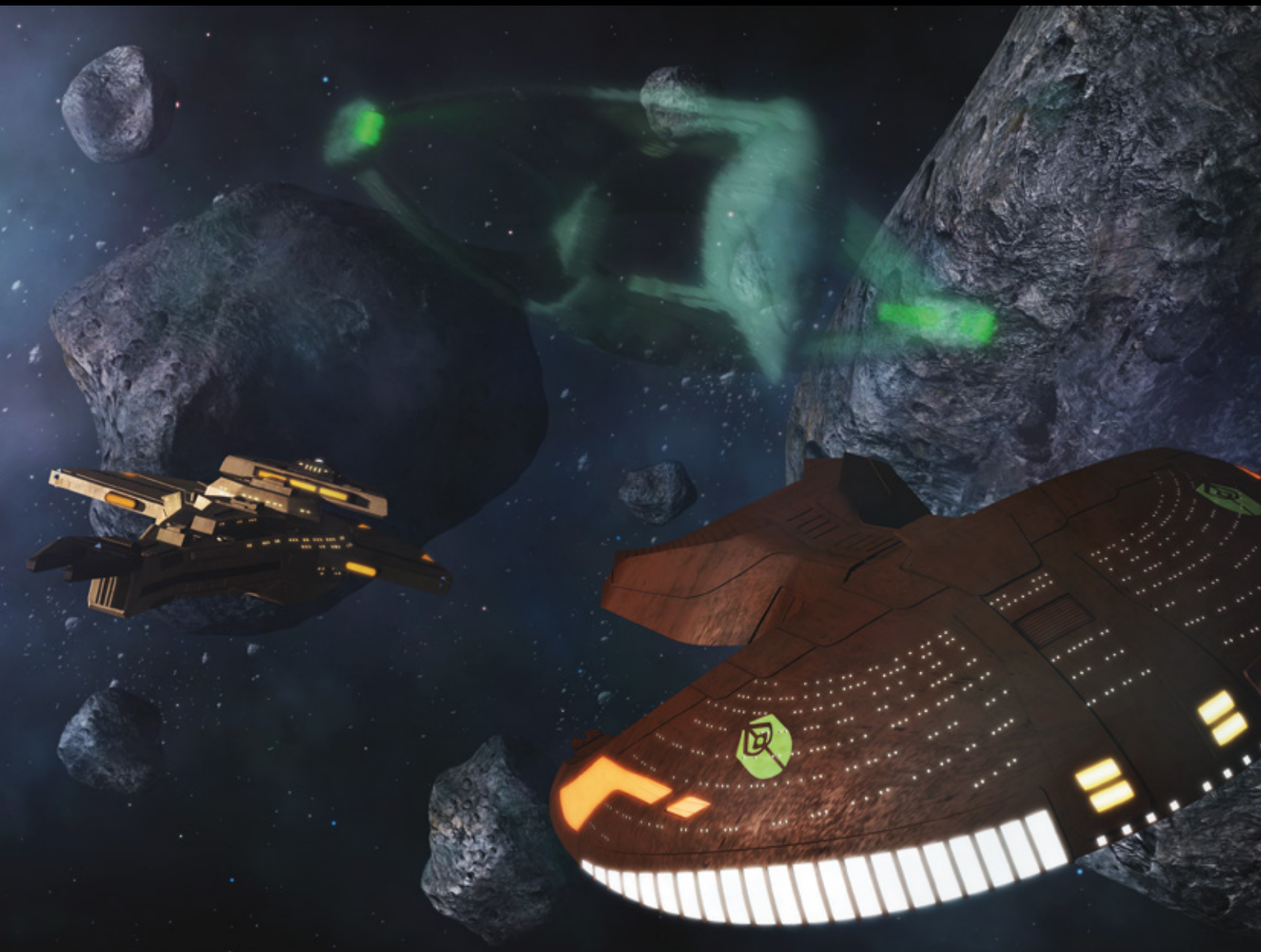
KOMMANDO	01	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	04	TECHNIK	02	MEDIZIN	01

ENERGIE: 8 **SCHIFFSGRÖSSE:** 3
SCHILDE: 8 **WIDERSTAND:** 3

BESATZUNG: Fähig (Attribut 9, Disziplin 2)

ANGRIFFE:
- Phaserbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 6 Vielseitig 2)
- Photonentorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 5 Hochenergetisch)
- Traktorstrahl (Stärke 2)

SONDERREGELN:
- Robustes Design (Talent)
- Verbesserter Impulsantrieb (Talent)



MAQUIS-JÄGER

Kurierschiffe, leichte Abfangjäger, Schulungsschiffe und andere wendige und leichte Ein- oder Zweisitzer werden vom Maquis oft als Jäger genutzt und für Überfalle auf cardassianische Außenposten und Frachtkonvois verwendet.

MERKMALE: Raumschiff der Föderation, Shuttle

SYSTEME

KOMMUNIKATION	07	ANTRIEB	07	HÜLLE	06
COMPUTER	06	SENSOREN	06	WAFFEN	06

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ENERGIE: 4
SCHILDE: 3
SCHIFFSGRÖSSE: 1
WIDERSTAND: 1

BESATZUNG: 1 oder 2

ANGRIFFE:

- Phaserbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 3▲ Vielseitig 2)
- Photonentorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 4▲ Hochenergetisch)

KAPITEL 10.00

SPIELLEITUNG

030119160518
12091404120525

10.10	STAR TREK ADVENTURES LEITEN	272
10.20	CHARAKTERERSCHAFFUNG	277
10.30	DIE REGELN AUSLEGEN	279
10.40	SPIELERCHARAKTERE	288
10.50	NICHTSPIELERCHARAKTERE	291
10.60	ERFAHRUNG UND BEFÖRDERUNG	295
10.70	BEGEGNUNGEN GESTALTEN	299
10.80	MISSIONEN, NSCS UND SCHAUPLÄTZE KREIEREN	306

KAPITEL 10.10

SPIELLEITUNG

STAR TREK ADVENTURES LEITEN

„NICHTS ENTLARVT DIE MENSCHEN SO GUT WIE DIE SPIELE, DIE SIE SPIELEN."

– Q

JENSEITS DER LETZTEN GRENZE

Bislang war alles in diesem Buch an die Spieler, die Spielercharaktere und die Spielleitung (SL) gleichermaßen gerichtet. Dieses Kapitel ist allerdings allein für die Spielleitung bestimmt. Es stellt das A und O des Leitens von Rollenspielen vor: Wie man Missionen entwickelt, fortlaufende Geschichten kreiert, Gegner richtig darstellt und im *Star Trek*-Universum spielt.

Star Trek erforscht durch die Erkundungsreisen menschlicher und nichtmenschlicher Crewmitglieder an Bord von Raumschiffen, was es bedeutet, ein Mensch von heute zu sein. Während all die Technik, die Wissenschaft und das intergalaktische Setting sehr interessant sind, drehen sich *Star Trek*-Geschichten doch immer um die persönliche Reise der Crewmitglieder: die unglaubliche Freundschaft von Captain Kirk, Dr. McCoy und Commander Spock, Lieutenant Commander Datas Streben nach Menschlichkeit, Odos persönliche Reise der Selbsterkenntnis, Captain Janeways anstrengende Führungsrolle weit weg von daheim. Es sind diese Geschichten, die uns tatsächlich ansprechen und uns etwas über unser eigenes Leben im Hier und Jetzt erzählen – auch wenn uns selbst Phaser, Photonentorpedos und die Oberste Direktive verwehrt bleiben.

Star Trek Adventures versucht, eben diese Themen an den Spieltisch zu bringen, und zugleich das Erlebnis von Abenteuern und Entdeckungen in unendlichen Weiten zu erzeugen. Dieses Kapitel soll die Spielleitung mit den Werkzeugen versorgen, die eben genau dies möglich machen und das Leiten von ***Star Trek Adventures***-Episoden für neue Schiffe und deren Crews erleichtern.

WIE MAN ABENTEUER LEITET

Die Spielleitung hat bei Rollenspielen eine wichtige Schlüsselrolle inne, denn sie erzählt die Geschichte, spielt sämtliche NSCs, reagiert auf die Aktionen der Spieler und setzt entsprechend der Spielsituation die Regeln des Spiels um. Die Spielleitung ist das eine Gruppenmitglied, das es auf sich nimmt, die Regeln zu kennen, die Missionen vorzubereiten und sie dann auch schlussendlich zu leiten. Es ist eine herausfordernde, in der Regel aber auch sehr lohnende und bereichernde Rolle.

Es existiert ein gewisser Zwiespalt für diejenigen, die im Stuhl der Spielleitung sitzen: Einerseits erzählt man Geschichten, die den Rahmen des Abenteuers liefern, das von den Spielern durch die Handlungen ihrer Charaktere bespielt wird. Die Spielleitung hilft den Spielern durch Informationen sowie durch das Hervorheben der Umstände und ihrer Möglichkeiten; gleichzeitig ist die Spielleitung die Opposition, indem sie die Antagonisten und ihre Pläne übernimmt, und aktiv gegen die Charaktere der Spieler arbeitet.

Dieses Kapitel wird die Rolle der Spielleitung in ***Star Trek Adventures*** näher beschreiben, sowie Hilfestellungen geben, wie man die Regeln umsetzt, Missionen strukturiert, eine fortlaufende Kampagne entwirft, Schauplätze kreiert und den Spielern passende Gegner und Gegenspieler bietet.

EINE GESCHICHTE ERZÄHLEN

In erster Linie ist erzählt die Spielleitung Geschichten – diese rahmen die Handlungen der Charaktere ein und zeigen den anderen Spielern am Tisch die Herausforderungen, welche die sich entwickelnde Handlung mit sich bringt. Die Spielleitung erzählt nicht Geschichten in dem Sinne, dass sie die gesamte Geschichte bereits ersonnen hat und die Aktionen der Charaktere innerhalb der Handlung vorgibt. Vielmehr umreißt die Spielleitung die Szene, indem sie die Umstände, in denen sich die Charaktere wiederfinden, mehr oder weniger detailliert beschreibt und den Spielern so ein Gerüst für ihre Handlungen aufbaut.

Jede Geschichte beinhaltet Drama, das aus Konflikten erwächst. Diese können sozialer, politischer, physischer oder intellektueller Natur sein. Das Lösen von Problemen ist wichtiger Bestandteil sowohl von ***Star Trek***-Episoden als auch von Rollenspielen. Genau wie die Crew der *U.S.S. Enterprise* auf jedes Dilemma reagiert, während sie die Galaxis erforscht, kommen die Spieler am Spieltisch zusammen, um die Probleme, die vor ihnen liegen, zu lösen. Die Spielleitung nimmt die Rolle ein, diese Probleme zu ersinnen und zu präsentieren, sowie kreativ und dramatisch auf die Lösungsversuche der Spieler zu reagieren.

Der entscheidende Unterschied zwischen einem Rollenspiel und einer gewöhnlichen Erzählung sind die Spieler am Spieltisch. Sie arbeiten mit der Spielleitung zusammen, indem

sie die Antworten und Reaktionen ihres jeweiligen Charakters gestalten. So wird das Drama vorangetrieben, indem die Spieler versuchen, die ihnen präsentierten Konflikte zu lösen.

Entsprechend sollte die Spielleitung genügend Platz für die Aktionen und Reaktionen der Spielercharaktere in die Struktur der Geschichte einplanen. Dies gelingt am einfachsten, indem man die Schlüsselszenen – Ereignisse also, die auf jeden Fall eintreten, egal wie die Beteiligung der Charaktere aussieht – und den Einstieg genau vorbereitet, während man die möglichen Ausgänge der Mission zwar festhält, sich aber nicht auf einen davon festlegt. Außerdem sollte die Spielleitung genau wissen, welches Ende welche Konsequenzen mit sich bringt.

Abhängend von der Gruppe läuft eine Szene am Spieltisch in etwa wie folgt:

- **DIE SL UMREISST DIE SZENE:** Die Spielleitung beschreibt die Szene oder Begegnung. Achten Sie dabei auf die folgenden Aspekte und wie sie die Szene beeinflussen: Wer, Was, Wo, Wann und Warum (obwohl das Warum in der Regel von den Spielern ent- oder aufgedeckt werden soll).

- **DIE SL ETABLIERT DIE MERKMALE:** Die Spielleitung notiert für die Spieler sämtliche *Merkmale*, die in irgendeiner relevanten Weise die Szene oder Begegnung beeinflussen, und markiert sie, falls nötig, als *Vorteile* oder *Komplikationen*.

- **DIE SPIELER AGIEREN:** Die Spieler erzählen der Spielleitung, was sie innerhalb der Szene oder Begegnung machen möchten. In Szenen wird dies eher frei sein, während Begegnungen klar strukturiert sind, mit festen Runden und einer Reihenfolge, in der die Spieler und NSCs agieren.

- **SPIELER UND SL HANDELN DIE AKTIONEN AB:** Die Spieler absolvieren Aufgaben und/oder beschreiben, wie ihre Charaktere mit der Situation umgehen wollen. Die Spielleitung beurteilt die Resultate.

- **DIE SL REAGIERT AUF DIE AKTIONEN UND ERZÄHLT DIE KONSEQUENZEN:** Die Spielleitung reagiert auf die Aktionen der Spieler, indem sie beschreibt, was daraus resultiert. Hierbei ist zu beachten, dass sich Konsequenzen nicht immer sofort auswirken müssen, sondern auch Einfluss auf den späteren Verlauf der Geschichte nehmen können. Außerdem könnten sie die Merkmale der Szene verändern.

- **WIEDERHOLEN, BIS DIE SZENE ODER BEGEGNUNG ENDET:** Eine Szene endet, wenn die Spieler der Meinung sind, alles Nötige getan zu haben, oder wenn sie den Handlungsort verlassen. Eine Begegnung endet dagegen erst, wenn die Gefahr bezwungen beziehungsweise das Problem oder der Konflikt gelöst wurde.

Jeder, der schon mal die Rolle der Spielleitung eingenommen hat, wird eines zu berichten wissen: „Keine Szene überlebt den ersten Kontakt mit der Spielgruppe.“ Wenn Sie zehn mögliche Abläufe einer Szene planen, werden die Spieler ohne den geringsten Zweifel einen elften Weg finden, der Ihnen nicht im Traum eingefallen wäre. Dies kann eine neue, innovative Verwendung einer Disziplin sein oder ein Erfolg wider aller Unwahrscheinlichkeiten durch schieres Glück – und ***Star Trek Adventures*** bietet unzählige Möglichkeiten, durch Anpassung der Technologie an die gegebene Situation oder durch Basteln einer funktionierenden Behelfslösung, so ziemlich jeder erdenklichen Krise zu begegnen. Spieler sind in derselben Weise Erfinder, in welcher die Spielleitung ein Erzähler oder eine Erzählerin ist. Entsprechend werden Sie gezwungen sein, Ihre Geschichte ständig kreativ an die Pläne Ihrer Spieler anzupassen, aber das ist Teil des Spaßes beim Rollenspiel.

ZEIGEN, NICHT ERZÄHLEN

Eine Regel der Dramaturgie, die ein wichtiges und hilfreiches Werkzeug für die Spielleitung sein kann, lautet „Zeigen, nicht erzählen“. Dies bedeutet nichts anderes, als dass Sie eine Szene auf eine Art und Weise den Spielern beschreiben sollten, die ein Bild dessen entstehen lässt, was passiert, ohne dabei die Intention Ihrer NSCs oder wichtige Punkte der Handlung zu verraten. Sagen Sie also beispielsweise statt „Der romulanische Commander ist wütend auf euch“ lieber etwas wie „Mit zu schmalen Schlitzen zusammengezogenen Augen und einem versteinert wirkenden Gesicht funkelt euch der romulanische Commander vom Hauptschirm her an. Seine Augen scheinen regelrecht vor Intensität zu brennen, als er sich langsam vorlehnt…“ Diese Beschreibung erzeugt mehr Atmosphäre und gibt den Spielern Raum für ihre eigene Interpretation der Situation, was wiederum mehr Rollenspiel provoziert und zugleich auch Raum für Fehlinterpretationen durch die Spieler generiert.

DIE REGELN KLÄREN

Es gehört auch zu den Aufgaben der Spielleitung, als Schiedsrichter/-in und Schlichter/-in zu fungieren, zu entscheiden, welche Regeln für eine Szene gelten, und den Spielern mitzuteilen, wann sie eine Aufgabe bewältigen sollen oder in eine Auseinandersetzung eintreten. Die Spielleitung ist auch für das Interpretieren der Würfelresultate verantwortlich, die für Aufgaben, Erweiterte Aufgaben und Herausforderungen gewürfelt werden. Es gehört zur Rolle der Spielleitung, zusammen mit den Spielern die Kombination aus Attribut und Disziplin festzulegen, die für eine Aufgabe als Zielwert verwendet werden soll, wobei die Spielleitung das letzte Wort hat. Schlussendlich gehört es auch zu den Aufgaben der Spielleitung, die Resultate der Würfelwürfe im Auge zu behalten und die Erfolge und Misserfolge der Spieler zu zählen, falls diese das nicht selbst machen.

Diese Aufgaben bedeuten, dass Sie sich sehr gut mit den Regeln auskennen sollten, um das Spiel kompetent leiten zu können. Das Spiel verlangsamt sich spürbar, wenn Sie bei jeder Begegnung erst einmal einige Regeln in verschiedenen Kapiteln des Grundregelwerks nachschlagen müssen. Sollte es einmal wirklich nötig sein, eine Regel nachzuschlagen, ist es durchaus sinnvoll, ein Gruppenmitglied darum zu bitten. Es kann sogar sein, dass ein Spieler oder eine Spielerin gerne die Rolle des „Regellexikons“ übernimmt, oder dass Sie diese Position in der Gruppe rotieren lassen und in jeder Spielsitzung jemand anderes das Nachschlagen übernimmt. In manchen Momenten aber würde das Nachschlagen den Spielfluss zum Erliegen bringen und die – unter Umständen mühsam – aufgebaute Atmosphäre stören. In diesen Momenten ist es völlig in Ordnung, „Fünfe gerade sein zu lassen“ und die Regeln nach bestem Wissen und Gewissen auszulegen, um die Handlung in Gang zu halten. Selbst, wenn Sie dann dem Regelwerk widersprechen sollten, können Sie die relevanten Regeln später noch nachlesen und die falsch genutzten Regeln zu Beginn der nächsten Spielsitzung in der Runde korrigieren.

Die Spieler sitzen am Tisch, um in ihre Charaktere zu schlüpfen und diese darzustellen, aber auch, um ein Spiel mit Regeln zu spielen und dessen Herausforderungen zu überwinden. Es wird Spieler geben, die versuchen werden, das von Ihnen erdachte Szenario zu „schlagen“ und das Spiel gegen Sie zu gewinnen. Obgleich dies auch bei ***Star Trek Adventures*** eine völlig legitime Motivation für das Rollenspiel ist, ist es wichtig, dass die Spielleitung zu keiner Zeit **gegen** die Gruppe spielt. Sie erzählen immer noch eine Geschichte, die kreativ gelöst werden und den Spielern ein unterhaltsames Abenteuer bieten soll.

Das Auswerten der Resultate von Aufgaben und Würfelwürfen ist zentraler Bestandteil von Begegnungen, wie sie weiter oben beschrieben wurden. Es macht also Sinn, sich dies einmal genauer anzuschauen:

- **DIE SPIELER UMREISSEN IHRE AKTIONEN:** Die Spieler erzählen der Spielleitung, was ihre Charaktere während der Begegnung machen wollen.

- **DIE SL BITTET UM DIE NÖTIGEN WÜRFELWÜRFE:** Die Spielleitung entscheidet, welche Regelmechanik am besten für die gegebene Situation geeignet ist. Dies kann eine einfache *Aufgabe*, eine *Erweiterte Aufgabe* oder sogar irgendeine Form von *Herausforderung* sein. Die Spielleitung legt ferner die Schwierigkeit für die Würfelwürfe fest, welche die Anzahl der benötigten Erfolge angibt, damit die Aufgabe oder Aufgaben erfolgreich absolviert werden können. An dieser Stelle fließen auch Veränderungen durch *Komplikationen* oder *Bedrohung* in die Schwierigkeit ein.

- **SPIELER UND SL VERSTÄNDIGEN SICH ÜBER ATTRIBUT UND DISZIPLIN, UM DEN ZIELWERT FESTZULEGEN:** Sowohl die Spieler als auch die Spielleitung sind an diesem Schritt beteiligt und legen fest, welche Kombination aus Attribut und Disziplin am ehesten oder besten geeignet ist, um die gestellte Aufgabe zu absolvieren. Die Summe der Werte ergibt den zu unterwürfelnden *Zielwert*. Die SL hat hierbei in Streitfragen immer das letzte Wort.

- **DIE SPIELER WÜRFELN:** Der oder die Spieler des die Aufgabe absolvierenden Charakters bildet dessen Würfelpool, der mindestens aus 2W20 besteht, und würfelt. Die gewürfelten Zahlen vergleicht er oder sie mit dem Zielwert und verkündet dann die Anzahl der Erfolge und Fehlschläge. Die Spielleitung überwacht den Vorgang.

- **DIE SL BESCHREIBT DAS RESULTAT:** Die Spielleitung beschreibt, wie sich Erfolg oder Misserfolg auf die Aufgabe und den Fortgang der Begegnung auswirken. Sind weitreichende Konsequenzen absehbar, beschreibt sie auch diese. Wurde die Aufgabe erfolgreich bewältigt, kann der Spieler oder die Spielerin Momentum einsetzen, um das Resultat weiter zu beeinflussen. Die Spielleitung sollte den grundsätzlichen Erfolg beschreiben, der Spieler bzw. die Spielerin dann die durch Momentum erkauften Modifikationen.

Vergessen Sie nie, dass die Spielleitung bei Regelauslegungen das letzte Wort hat – selbst wenn ihre Interpretation dem Regelwerk widerspricht. Es können durchaus Situationen entstehen, in denen das wortwörtliche Befolgen der Regeln in diesem Buch entweder aus der Erzählung heraus unmöglich ist oder im *Star Trek*-Universum schlichtweg keinen Sinn ergeben würde.

SCHÖNER SCHEITERN

Was geschieht, wenn Charaktere scheitern? „Schöner scheitern“ ist eine wunderbare Umschreibung für die Art, wie die Spielleitung auf die Spieler reagieren sollte, wenn ihre Charaktere scheitern oder einen Konflikt verlieren. Die Idee dahinter ist, dass selbst wenn der Würfelwurf ein Misserfolg war, das Resultat die Geschichte dennoch vorantreiben sollte – vielleicht, indem die Charaktere aufgeschreckt werden oder sich zusätzlichen Komplikationen stellen müssen.

Eine nicht erfolgreich absolvierte Aufgabe hat vielleicht nicht das gewünschte Resultat, aber sie hat dennoch ein Resultat, dass den Kurs der Charaktere eventuell in eine andere Richtung lenkt, wie etwa die Erkenntnis, dass eine Tür zugeschweißt wurde und nun aufgeschnitten werden muss, um auf diesem Weg weiter zu kommen. Selbst, wenn ein gesamtes Außenteam von einer Gruppe klingonischer Krieger besiegt wurde, heißt das nicht, dass die Geschichte an dieser Stelle endet. Vielleicht machen die Klingonen, entgegen dem, was einst Captain Kirk behauptete, ja doch Gefangene, die dann vielleicht an einen Ferengihändler weiterverkauft werden, der denkt, dass die Sternenflotte schon einen guten Preis für ihre Offiziere zahlen wird. Oder die Klingonen lassen die Gruppe sterbend zurück, und nach einiger Zeit wacht die Ärztin, die Teil des Außenteams ist, auf, nur um sich inmitten einer heiklen Situation wiederzufinden, in der sie die Leben der restlichen Crewmitglieder retten muss.

Im *2W20-System* gibt es eine Spielmechanik, die die Gefahr für die Spieler erhöht und gleichzeitig Komplikationen hinzufügt. Immer, wenn ein Spieler mit einem W20 eine 20 würfelt, entsteht eine *Komplikation*, die voll und ganz der Kreativität der Spielleitung entspringt (siehe auch S. 83). Sie entscheiden, wie genau sich die Komplikation auswirkt und was daraus im Folgenden wird. *Bedrohung* trägt ebenfalls zur Verunsicherung der Spieler und ihrer Charaktere bei, weil Sie damit einer Szene oder Begegnung kleinere Hindernisse hinzufügen oder die Fähigkeiten Ihrer NSCs verbessern können.

SPIELSTILE

Wenn Sie Ihre erste Spielsitzung in ***Star Trek Adventures*** spielen wollen, könnte dies eine einmalige Sache sein, der Beginn einer kurzen Serie von Missionen oder aber der Anfang einer längeren Kampagne ohne festgelegtes Ende. In all diesen Fällen sollten Sie sich vorher genau überlegen, welchen Spielstil Sie pflegen möchten, sowie welche Themen, Ziele und Struktur Ihre Abenteuer haben sollen.

Star Trek Adventures ermöglicht verschiedene Spielstile, die eng mit der Welt von *Star Trek* verknüpft sind. Die Spielleitung sollte einen hiervon auswählen, der gut zur Gruppe und zu den geplanten Abenteuern passt. Es kann sein, dass Sie bereits eine feste Vorstellung davon haben, wo die Reise hingehen soll. Eventuell möchten Sie auch die Meinung der Spieler einholen, was ihnen am besten gefallen würde. Grundsätzlich sollte die gesamte Gruppe mit dem Spielstil einverstanden sein – es kann allerdings sein, dass es ein paar Spielsitzungen des Ausprobierens dauert, ehe der richtige Stil gefunden ist.

DIES SIND DIE ABENTEUER . . .

Standardmäßig sind die Spielercharaktere Führungsoffiziere auf einem Schiff der Sternenflotte, vom Captain über die Erste Offizierin bis hin zu den Abteilungsleitern führen sie das Schiff und gehören zur Brückencrew, leiten die Krankenstation oder führen den Maschinenraum. Egal, ob sie neu auf ihren Posten oder eine Crew von Veteranen sind, Mission für Mission erforschen die Charaktere die Weiten der Galaxis. Die Sternzeit ist irgendwann um 48300, was etwa dem Erdjahr 2371 entspricht. Die Gründer wurden gerade erst von Captain Benjamin Sisko an Bord der *Defiant* auf einer erfolgreichen Aufklärungsmission im Gamma Quadranten entdeckt. Die Spannungen sind hoch und der gesamte Alpha- und Beta-Quadrant diskutiert darüber, was wohl der nächste Zug des Dominion sein wird. Währenddessen ist der Maquis eine ständige Gefahr in der Demilitarisierten Zone zwischen der Föderation und dem Cardassianischen Imperium. Diese Terroristen führen Anschläge gegen Ziele beider Seiten durch und betreiben einen Guerillakrieg. Das Jahr 2371 bietet Spielern und Spielleitung unzählige Möglichkeiten für Missionen und Abenteuer.

EREIGNISSE IM JAHR 2371

Es gibt eine ganze Reihe von Schlüsselereignissen, die Missionen im Jahr 2371 nachhaltig beeinflussen können. Wenn die von Ihnen geplante Mission oder Kampagne einen längeren Zeitraum in diesem Jahr einnimmt, sollte die Crew zwischendurch zumindest einige Neuigkeiten erfahren, wenn nicht gar selbst in die Umstände der folgenden Ereignisse involviert werden:

- Das Dominion und seine Anführer, die Gründer, wurden im Gamma Quadranten entdeckt. Ihr einziger Weg in den Alpha Quadranten ist das stabile Wurmloch bei Deep Space 9 im Bajor-System. Sie scheinen feindlich gesinnt zu sein, und die Sternenflotte befürchtet eine mögliche Invasion. Die weitere Erforschung des Gamma-Quadranten wurde ausgesetzt und alle größeren Machtblöcke im Alpha- und Beta-Quadranten überlegen, wie sie sich am besten auf eine mögliche Invasion des Dominion vorbereiten können.
- Das Raumschiff *U.S.S. Equinox* verschwindet, gefolgt von der *U.S.S. Voyager*, die bei Sternzeit 48315,6 in den Badlands verlorengeht. Von beiden Schiffen findet sich keine Spur.
- Bei Sternzeit 48632,4 wird die *U.S.S. Enterprise-D* über Veridian III zerstört, während Captain Picard den Versuch Dr. Tolian Sorans, den Nexus zu betreten, indem er die Sonne des Veridian-Systems kollabieren lässt, vereitelt. Es wird mindestens ein Jahr dauern, ehe eine neue *Enterprise* in Dienst gestellt werden wird.
- Zum Jahresende, bei Sternzeit 48959,1, entdecken der gerade erst beförderte Captain Sisko und seine Crew, dass Formwandler den Alpha-Quadranten infiltriert haben. Die Auswirkungen auf die Sicherheit und den Geheimdienst erschüttern die gesamte Föderation.

DIE STERNENFLOTTE BRAUCHT EINE NEUE CREW . . .

In der zweiten Hälfte des Jahres 2371 wird die *U.S.S. Enterprise-D* über Veridian III zerstört. Fast die gesamte Crew überlebt in der Untertassensektion, nachdem eine Abtrennung derselben durchgeführt wurde. Die Antriebssektion explodiert und die Untertassensektion ist gezwungen, auf dem Planeten notzulanden. Obgleich es Jean-Luc Picard gelingt, Dr. Soran davon abzuhalten, den Stern kollabieren zu lassen, ist die *Enterprise-D* für die Sternenflotte verloren. Es wird mehr als ein Jahr dauern, bis die neue *Enterprise-E*, ein Schiff der *Sovereign*-Klasse, ihren Dienst antreten kann.

Dies hinterlässt eine gewaltige Lücke in der Sternenflotte, und die Crew der *Enterprise* wird auf diverse andere Posten und Aufträge verteilt, noch bevor der Bau des neuen Schiffs beginnt. Diese Lücke könnte das neue Schiff der Gruppe ausfüllen. Die Sternenflotte braucht eine neue Crew, und diese Crew sitzt rund um Ihren Spieltisch. ***Star Trek Adventures*** im späten 2371 zu spielen bietet Ihren Spielern eine größere Chance auf Abenteuer, wenn sie von ihrem üblichen Aufgabengebiet abgezogen werden, um sich Missionen zu widmen, die eigentlich nicht in ihr Ressort fallen, oder Schiffe einer stark dezimierten Sternenflotte zu vertreten, die anderen Orts dringender gebraucht werden. Dies ist aber nur ein möglicher Spielstil, denn verständlicherweise gibt es viele Spieler, für die ein *Star Trek* ohne *Enterprise* sich einfach grundlegend falsch anfühlt.

MANNSCHAFTSDIENSTGRADE

Eine weitere Möglichkeit für Spielleitung und Spieler ist eine Runde, die sich um die niedrigeren Offiziersränge und Mannschaftsdienstgrade dreht. Die Charaktere sind hier nicht die Kommando- und Brückenoffiziere, sondern versehen ihren Dienst in den unterschiedlichsten Abteilungen auf verschiedenen Decks des Schiffs. Sie sind freundschaftlich miteinander verbunden oder gehören zu abteilungsübergreifenden Teams. Sie könnten Krankenpflegepersonal sein oder Wissenschaftler, Sicherheitsleute, Techniker. Sie könnten sogar eine Gruppe von Kadetten sein, die dem Schiff temporär für praktische Ausbildungseinheiten zugeteilt wurden, oder die ihre Akademieausbildung an Bord durchlaufen, weil ein Familienmitglied auf dem Schiff Dienst leistet.

EIN HAFEN IM STURM

Vielleicht möchten die Spieler lieber Charaktere mit ähnlichen Rollen wie die der Crew von Deep Space 9 spielen. Für Sternenflottenpersonal aller Abteilungen gibt es auf Raumstationen immer viel zu tun. Ist die Station beispielsweise von strategischer Bedeutung oder dient sie in ihrem Sektor als neutraler Ort für diplomatische Verhandlungen, könnte die Kommando-Abteilung die Leitung übernehmen. Die Operative Abteilung findet Aufgaben in Trockendocks, auf Stationen zur Forschung und Entwicklung oder in versteckten Horchposten entlang der Grenzen der Föderation. Vielleicht werden sie auch für Polizeiaufgaben auf größeren Raumschiffen eingesetzt. Mitglieder der Wissenschaftsabteilung werden auf Raumstationen und Sternenbasen mit wissenschaftlichem Schwerpunkt stationiert, wo sie Scans naher Planeten, die keine eigenen Kolonien beherbergen können, durchführen und entsprechende Forschung betreiben, oder stellare Phänomene beobachten. Manchmal stellen oder unterstützen sie auch das medizinische Personal auf größeren Sternenbasen. Bei diesem Spielstil kommen die Missionen und Abenteuer zu den Spielern oder entspringen den Beziehungen der NSCs zueinander, zu den Charakteren und zu den Reisenden aus allen Zivilisationen der Galaxis, die mit ihren Schiffen an der Station anlegen. Dies soll die Charaktere aber nicht davon abhalten, ein Shuttle, einen Runabout oder ein Unterstützungsschiff zu nehmen und lokale Ereignisse zu untersuchen.

LEBEN IN UNENDLICHEN WEITEN

Manchmal wird Sternenflottenpersonal auch einer Kolonie oder einem Außenposten auf einem fernen Planeten zugewiesen. Vielleicht gibt es auf diesem Planeten wertvolle Ressourcen, die untersucht und dann abgebaut oder geerntet werden müssen, während es anderswo nur darum geht, eine neue Heimat für eine Gemeinschaft von Wesen zu schaffen. Als Forscher mögen Sternenflottencharaktere im Leben an den Rändern des bekannten Alls aufgehen, wenn sie neue Fauna und Flora entdecken und sich selbst eine neue Heimat errichten. Die Mühen und Pflichten in einer Kolonie unterscheiden sich vom regulären Dienst. Die Sicherheit der Gemeinschaft ist das oberste Gebot, während der Aufbau einer Infrastruktur ebenfalls Priorität genießt. Die Ordnung aufrechterhalten und dafür zu sorgen, dass sich die Kolonie oder der Außenposten entwickeln und vergrößern kann, all dies gehört zu den Zielen dieser Art von Auftrag.

DAS 22. UND 23. JAHRHUNDERT

Es stellt kein Problem dar, Ihre Runde ***Star Trek Adventures*** im 22. (*Star Trek: Enterprise* mit Captain Archer) oder 23. Jahrhundert (die originale Serie *Raumschiff Enterprise*) anzusiedeln, weil die Regeln nicht geändert oder angepasst werden müssen – zumindest nicht in größerem Umfang. Was es zu beachten gibt, ist die Frage, inwieweit die vorhandene Technologie der jeweiligen Epoche die Art und Weise beeinflusst, in der die Charaktere ihre Aufgaben bewältigen. Außerdem ist es natürlich wichtig, die politischen und gesellschaftlichen Verhältnisse der Zeit zu kennen.

Im 22. Jahrhundert macht die Sternenflotte der Erde ihre ersten Sprünge in die fernen Weiten der Galaxis – zunächst nur mit der *NX-01 Enterprise* und etwas später auch mit der *NX-02 Columbia*. Die Föderation gibt es noch nicht beziehungsweise steckt sie ab den 2160ern in ihren Kinderschuhen, während die Vulkanier die Vereinte Erde zur friedlichen Erforschung des Weltraums anleiten – obwohl dies mit ganz eigenen Problemen behaftet ist. Dennoch führt die Kooperation der Spezies schließlich zur Gründung der Vereinten Föderation der Planeten. Eine Runde in der *Enterprise*-Epoche dreht sich in erster Linie um Pionierabenteuer und Entdeckungen.

Im 23. Jahrhundert werden die Entdeckungsreisen der Sternenflotte hauptsächlich von Schiffen der *Constitution*-Klasse bestritten, die die Grenzen des bekannten Weltraums ausdehnen. Von diesen Schiffen ist die *U.S.S. Enterprise* das bekannteste und berühmteste, mit der Captain Kirk und Commander Spock von Stern zu Stern zogen. Spiele im 23. Jahrhundert handeln von Entdeckungen und der Erforschung unendlicher Weiten an der letzten Grenze, Monate oder Jahre von daheim entfernt und mit mehr Freiheiten für Offiziere. Die Kommunikation mit dem Sternenflottenkommando ist etwas langsamer und das Reisen mit Warp noch lange nicht so schnell wie im 24. Jahrhundert. Das Grenzgebiet liegt also noch weit entfernt.

KAPITEL 10.20

SPIELLEITUNG

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Während Sie, als Spielleitung, keinen der für ein ***Star Trek Adventures*** Spiel erschaffenen Charaktere spielen, sollten Sie dennoch Ihre Spieler durch den Prozess der Charaktererschaffung führen und anleiten, damit sie diesen Hilfestellung geben können. Beachten Sie dabei den geplanten Spielstil und die Konzepte, die die Spieler für ihre Charaktere erarbeiten.

HERANGEHENSWEISE AN DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG

Die Spielleitung sollte sich mit *Kapitel 5: Dienstantritt* eingehend vertraut machen. Dort wird in allen Details erklärt, wie man einen Charakter erschafft, vom ersten Konzept bis zum fertigen Sternenflottenoffizier. Scheuen Sie sich jedoch nicht, die Reihenfolge der Einzelschritte nach Ihren Vorstellungen zu verändern, wenn Sie oder Ihre Spieler eine andere Reihenfolge bevorzugen als den von uns vorgeschlagenen Weg. Viele Wege mit unterschiedlichsten Startpunkten führen zum Ziel, und eventuell macht es sogar Sinn, den Erschaffungsprozess gänzlich umzudrehen.

ROLLE ALS KERNKONZEPT

Es kann sein, dass ein Spieler oder eine Spielerin bereits zu Beginn der Erschaffung des eigenen Charakters eine klare Vorstellung davon hat, welche Rolle dieser oder diese innerhalb der Gruppe ausfüllen soll – standardmäßig ist dies eine Führungsposition an Bord des Schiffs. Oder die Gruppe hat sich abgesprochen und geeinigt, welche Spieler welche Rolle übernehmen. Vielleicht möchte ein Gruppenmitglied unbedingt den Chefarzt spielen oder die Sicherheitschefin oder vielleicht sogar den Captain. In diesen Fällen dürften die Regeln für die Erschaffung beim Spiel (Seite 132) am besten geeignet sein. Zu wissen, welches Attribut gesteigert werden muss und in welche Disziplin Punkte zu investieren sind, ist essenziell, damit Charaktere nach ihrer Erschaffung auch ideal auf die angestrebte Rolle passen. Überzeugungen oder auch die Spezies des Charakters mögen für diese Spieler von geringerer Bedeutung sein, aber gerade die Spezies gibt Boni auf bestimmte Attribute und Disziplinen. Die Spieler sollten also bei der Wahl der Spezies entsprechend umsichtig sein, sofern sie das meiste aus den Attributen und Disziplinen herausholen möchten.

SPEZIES ALS KERNKONZEPT

Ein anderes Gruppenmitglied weiß vielleicht noch nicht, welchen Rang und welche Position sein Charakter innehaben soll, aber es muss unbedingt ein Vulkanier oder ein Trill sein. In diesem Fall ist natürlich die Charaktererschaffung per Lebensweg auf Seite 101 ideal, bei der die Auswahl der Spezies als erster Schritt ausgeführt wird. Spieler, die mit einer festen Vorstellung der Spezies an den Tisch kommen, sehen in der Regel etwas Besonderes oder besonders Interessantes in eben dieser Spezies und möchten eben keinen Menschen spielen. Dies bedeutet auch, dass eine *Überzeugung*, die die Spezies betrifft, diesen Spielern wichtiger ist als andere *Überzeugungen*. In allen *Star Trek*-Serien gibt es interessante Charaktere von diversen Spezies: Deanna Troi, Spock, Worf, Odo, T'Pol, Dax oder B'Elanna Torres. Die Identität dieser Charaktere ist in allen Fällen klar in ihrer jeweiligen Spezies verwurzelt, die, obwohl im Umfeld eines Föderationsraumschiffes befindlich, die Unterschiede zu menschlichen Charakteren und die jeweiligen besonderen Qualitäten hervorhebt. Spieler, die eine klare Vorstellung von der Spezies haben, die sie verkörpern möchten, wollen sich über dieses Merkmal meist deutlich von den restlichen Charakteren absetzen.

LOGBUCH DES BOTSCHAFTERS

FÖDERATIONSBOTSCHAFTER BALEC
STERNZEIT 48192,8

Ich muss erneut betonen, dass ich mit der Abkommandierung der *U.S.S. Bashford* nach Tandakkar aufgrund der delikaten Lage vor Ort ganz und gar nicht einverstanden bin. Nach Paragraph 87 der Regeln und Regulierungen des Diplomatischen Corps, Untersektion c, sende ich eine Anfrage mit der Bitte um sofortige Abkommandierung des Schiffes von Captain Jeffrey Deacon, verbunden mit der Anforderung eines adäquaten Ersatzes mit mehr Erfahrung. Ich empfehle Captain Karen Sarao von der *U.S.S. Brighton* oder Captain Liwei Ineti von der *U.S.S. Vera Rubin*.

Ich muss gestehen, dass das, was Captain Deacon und seine Crew für den Planeten getan haben, vorbildlich war. Und ich kann auch verstehen, dass der Anführer der Tandakkari, der Halisst, viel lieber ihn am Verhandlungstisch hätte, aber als Vertreter der Interessen der Föderation wird Captain Deacon meinen Diplomaten und ihren Argumenten einige logische Probleme bereiten. Weder die Klingonen noch die Romulaner sind auf solche Weise gehandicapt. Seine persönliche Beziehung zum Halisst manövriert mich in eine stark nachteilige Position, die, so fürchte ich, zu großem Effekt von den gegnerischen Botschaftern ausgenutzt werden wird. Meine Gehilfen sagten mir, dass der romulanische Botschafter, Ramerak, bereits laut eine unzulässige Affäre zwischen den beiden vermutet.

Ich denke, dass Captain Deacon seine familiären Verbindungen innerhalb der Sternenflotte schon viel zu lange zu seinem Vorteil genutzt hat. Natürlich sind seine Mutter und sein Großvater aufgrund ihrer Leistungen im Dienst zu respektieren. Dieses familiäre „Erbe" ist aber eben nichts, was sich der Captain selbst verdient hätte. Er muss lernen, ein Offizier mit eigenen Fähigkeiten und Verdiensten zu sein. In Kombination mit seiner Unerfahrenheit ist er in der aktuellen Situation eher schädlich als hilfreich für die Chancen der Föderation, die Tandakkari zum Beitritt zu bewegen.

ÜBERZEUGUNG ALS KERNKONZEPT

Es kann sei, dass ein Spieler oder eine Spielerin eine konkrete Vorstellung bezüglich einer *Überzeugung* des eigenen Charakters hat, etwa darüber, wie die Figur aufgewachsen ist, eine fundamentale Einstellung oder Meinung oder warum der Charakter überhaupt zur Sternenflotte ging. Zwei Spieler könnten Charaktere erschaffen wollen, die in einer bestimmten Beziehung zueinanderstehen und entsprechend eine Überzeugung teilen oder Überzeugungen auswählen, die direkt zueinander passen. Bei dieser Art von Konzept steht es Spielern und Spielleitung frei, ob sie die Charaktererschaffung per Lebensweg oder die Erschaffung beim Spiel verwenden, denn der Fokus sollte zunächst darauf liegen, wo diese spezielle Überzeugung herkommt (Spezies, Herkunft oder Akademietraining), ehe dann der Charakter Schritt für Schritt generiert wird. Eine Überzeugung könnte auch bestimmen, welche Rolle der Charakter an Bord eines Raumschiffes einnimmt, oder zu welcher Abteilung die Spielfigur überhaupt gehört. Es könnte eine Überzeugung sein, die mit einer bestimmten Spezies zu tun hat, oder an eine bestimmte Herkunft gekoppelt ist. Mit einer Überzeugung als zentralem Konzept kann die Erschaffung ein kreativer Prozess sein, bei dem jede Entscheidung Auskunft über den nächsten Generierungsschritt gibt.

ZUFALLSPRINZIP

Manche Spieler haben eine Abneigung gegen das Erschaffen von Charakteren, oder von Teilen der Hintergrundgeschichte, anhand der Zufallstabellen im *Kapitel 5: Dienstantritt*. Trotzdem sollte man das Zufallsprinzip nicht einfach als Faulheit oder mangelnde Kreativität abtun. So manch unerwartetes und inspirierendes Detail des Hintergrunds entsteht durch Würfeln auf die Tabellen für *Herkunft*, *Spezies*, *Erziehung* oder *Karriereereignisse*, das den bisherigen Verlauf der Charaktererschaffung oder der Hintergrundgeschichte verkomplizieren oder sogar in Frage stellen kann. Ein Sicherheitsoffizier, der aus einem Kampf geflohen ist, dürfte wohl einen interessanteren und komplexeren Charakter abgeben, als ein besonders mutiges Exemplar, während eine Offizierin der Kommandolaufbahn, die ein Problem mit Autorität hat, für die meisten Spieler eine spielerische Herausforderung darstellen dürfte. Es kann also durchaus ein spaßiger und lohnender Prozess sein, Verknüpfungen zwischen zufällig ausgewürfelten Ereignissen und Elementen herzustellen – entsteht hierbei doch in der Regel eine interessante und spannende Hintergrundgeschichte, die einen facettenreichen Charakter erschafft, der die zufällige Natur des Lebens selbst widerspiegelt.

ÜBERZEUGUNGEN ERSINNEN

Das Erstellen von *Überzeugungen* kann eine echte Herausforderung sein. Eine Variante der Charaktererschaffung per Lebensweg ist es, die Überzeugungen des Charakters nicht entsprechend der Einzelschritte, sondern erst ganz zum Schluss zu erstellen. An diesem Punkt haben die Spieler nämlich ein viel besseres Bild von ihren Charakteren und können besser entscheiden, wie die verschiedenen Stationen in ihrem Leben den weiteren Fortgang der Charakterentwicklung beeinflusst haben. Dies ist natürliche keine feste Regel, Sie können die Spieler auch ermuntern, die Überzeugungen ihrer Charaktere zu jedem Zeitpunkt der Charaktererschaffung festzulegen, wenn ihnen eine gute Idee kommt. Es ist nur wichtig, diese Überzeugungen zu notieren und deren Anzahl im Blick zu behalten, damit diese die maximal mögliche Anzahl an Überzeugungen am Ende nicht übersteigt.

MERKMALE

Standardmäßig hat jeder Spielercharakter zumindest ein Merkmal, nämlich seine oder ihre Spezies. Zu diesem können sich diverse weitere Merkmale gesellen. Diese Merkmale sind entweder permanent oder zumindest längerfristig Teil des Charakters, und sollten entsprechend nicht leichtfertig gewählt oder erworben werden.

In Absprache mit dem SL kann ein Charakter das Spiel mit weiteren Merkmalen neben der eigenen Spezies beginnen. Diese sollten klar und deutlich im Wesen der Figur widergespiegelt werden und unterschiedliche Facetten des Charakters (Verhalten, Erfahrungen, angeborene Fähigkeiten, etc.) darstellen, deren Veränderung unwahrscheinlich oder sogar unmöglich ist. Dies kann etwa eine Behinderung sein, wie Geordi La Forges Blindheit oder Jean-Luc Picards künstliches Herz, die ohne Hilfe eines speziellen technischen Geräts nicht überwunden werden kann. Es könnte ein Geheimnis sein oder eine Schande, wie Julian Bashirs genetische Verbesserung oder Malcolm Reeds Verbindung zu Sektion 31. Es könnte auch ein Ruf oder Status sein, dessen Vorzüge auch gewisse Nachteile oder Probleme mit sich bringen, wie etwa bei Benjamin Sisko, der ja der Abgesandte der Propheten ist.

Merkmale dieser Art sollten so neutral wie möglich sein – entweder kaum von Bedeutung außerhalb ganz bestimmter Situationen oder von sowohl positiver als auch negativer Auswirkung. Ist ein Merkmal rein negativ – also im Wesentlichen eine Komplikation – sollten Sie einen Vorteil gewähren, der dies ausgleicht. Bei Behinderungen wie etwa Geordis Blindheit kann das dann genau der spezialisierte Ausrüstungsgegenstand sein, der die Behinderung ausgleicht und normalen Handlungsspielraum ermöglicht, zusätzlich aber noch einen kleinen Bonus gewährt.

Wie oben bereits erwähnt, sind solche Merkmale üblicherweise permanent, aber dies muss nicht immer der Fall sein. Unter bestimmten Umständen kann sich das Verhältnis eines Charakters zu seinen Merkmalen verändern, wie beispielsweise das Bekanntwerden von Bashirs augmentierter Natur oder Erfahrungen, die beim Charakter bleibende

FRAGEN AN DEN CHARAKTER

Der kreativste Teil der Charaktererschaffung, bei dem Spieler die meiste Originalität an den Tag legen müssen, sind die Überzeugungen der Spielfiguren. Es müssen vier Überzeugungen erdacht und ausformuliert werden, die den innersten Kern des Charakters widerspiegeln. Dies kann ein sehr herausfordernder Prozess sein, wenn sich die Spieler innerlich blockiert fühlen oder ihnen die Ideen fehlen.

In solchen Fällen kann es hilfreich sein, wenn Sie den Spielern Fragen zum Charakterhintergrund stellen, sodass sie die Überzeugungen darauf aufbauen können. „Wie hat das Leben auf einer Sternenbasis deine Sichtweise zur Sternenflotte verändert?“ „In welcher Weise hast du gegen das Aufwachsen in einem wissenschaftlich-technologisch geprägten Umfeld rebelliert? Und wie haben sich deine Eltern dabei gefühlt?“ „Wie hat deine Aufnahme in die Kommando-Laufbahn deine Freundschaften mit anderen Kadetten beeinflusst?“ Indem man den zu erdenkenden Überzeugungen einen gewissen Kontext hinzufügt, limitiert man die unbegrenzten Möglichkeiten, die den Spielern eigentlich offenstehen, und hilft ihnen so, sich auf etwas Konkretes zu konzentrieren.

Eindrücke hinterlassen, wie etwa Picards Trauma, von den Borg assimiliert worden zu sein, oder T'Pols emotionaler Kontrollverlust als sie von Trellium-D abhängig wurde.

Änderungen und Ergänzungen dieser Art sollten nur selten hinzugefügt werden, und auch nur, wenn sich Spieler und SL darauf geeinigt haben.

KAPITEL 10.30

SPIELLEITUNG

DIE REGELN AUSLEGEN

Die Regeln für *Aufgaben* sowie für *Erweiterte Aufgaben* und *Herausforderungen* finden sich in *Kapitel 4*, die Regeln für *Konflikte* in *Kapitel 7* – aber es liegt ganz allein bei der Spielleitung, wann, in welcher Weise und in welchem Umfang diese Regeln zur Anwendung kommen. In einem klar durchstrukturierten und niedergeschriebenen Abenteuer (etwa dem Abenteuer in *Kapitel 12* dieses Buches) kann es sein, dass sowohl Zeitpunkt als auch Art und Umfang einer Aufgabe genau vorgegeben sind. Bezugnehmend auf die Aktionen eines Spielercharakters kann es aber manchmal weit weniger offensichtlich sein, welche Regeln nun idealerweise in einer konkreten Situation angewandt werden sollten. Denken Sie immer daran, dass die Regeln in diesem Buch eher den Status von Richtlinien, denn den von ehernen Gesetzen haben, und es Ihre Aufgabe als Spielleitung ist, zu wissen, wann diese Regeln zu biegen oder gar zu brechen sind. Sie entscheiden, wie die Regeln auszulegen sind, und zwar angepasst an die jeweilige Situation. Steht eine Regel der Dramaturgie der Geschichte im Weg, dann lassen Sie sie einfach fallen oder biegen Sie sie sich so zurecht, dass sie passt. Letztlich sollte das Rollenspiel stets allen Spaß machen und nicht an den Regeln des Spiels scheitern – ändern Sie diese also, damit sie zur Situation und zum Spielstil Ihrer Gruppe passen.

Unsere folgenden Ratschläge sollen Ihnen helfen, zu entscheiden, wann welche Art von Aufgabe passend ist, und wie Sie diese optimal im Rahmen der Regeln strukturieren.

AUFGABEN

Nahezu jede Aktivität, deren Ausgang unbestimmt ist, bei der es zu interessanten Komplikationen kommen könnte oder wo das Ausmaß des Erfolgs von Bedeutung ist, kann als eine (oder mehrere) Aufgabe abgehandelt werden. Eine einzelne Aufgabe stellt eine einzelne Aktivität dar, die gegen direkte oder indirekte Widerstände etwas erreichen soll. Aufgaben sollten normalerweise nur kurze Aktivitäten sein. Das Scannen nach Lebensformen, einen Replikator reparieren oder eine diplomatische Rede halten sind alles Beispiele für eine einzelne, einfache Aufgabe.

Wie in *Kapitel 4: Spielregeln* beschrieben, erfordert das Absolvieren von Aufgaben, dass der Spieler oder die Spielerin zwei oder mehr W20 würfelt. Die Auswahl des für den Zielwert zu kombinierenden Attributs und der Disziplin liegt bei der Spielleitung, wobei diese durchaus Vorschläge des involvierten Spielers berücksichtigen sollte. Ferner fällt es der Spielleitung zu, die Schwierigkeit der Aufgabe zu bestimmen.

SCHWIERIGKEITEN VON AUFGABEN

Die Schwierigkeit zeigt an, wie herausfordernd eine Aufgabe ist. Sie kann auf Umgebungsbedingungen, vorhandener Opposition oder bereits etablierten Hindernissen basieren. Etwaige Merkmale sind hierbei ein Schlüsselelement, da die Grundschwierigkeit der meisten Aufgaben eigentlich bei 1 oder 2 liegt. Denken Sie daran, dass letztlich Sie von den Spielern vier, fünf oder sogar mehr Erfolge verlangen, wenn Sie die Schwierigkeit sehr hoch ansetzen. Achten Sie also darauf, dass die von Ihnen gesetzte Schwierigkeit den etablierten Bedingungen entspricht, und bei gefährlicher Umwelt, schlechter Informationslage oder unvorbereiteten Charakteren durchaus entsprechend hoch ausfallen kann, obwohl die Aufgabe an sich eigentlich Routine wäre.

Wenn Sie die Schwierigkeiten der Aufgaben festlegen, sollten Sie jedoch auch das Fortlaufen Ihrer Spielsitzung, der Mission und Ihrer Kampagne im Hinterkopf behalten. Es macht wenig Sinn, den Charakteren schon zu Beginn einer Begegnung schwere bis unmögliche Aufgaben abzuverlangen, wenn der Rest der Szene diesen Aufwand nicht rechtfertigt oder der Zeitpunkt für solche Aufgaben mit Blick auf die gesamte Mission nicht passt. Die Spannung sollte über den Verlauf der Spielsitzung steigen und die Aufgaben entsprechend im Fortlauf schwieriger werden. Denken Sie auch daran, dass Sie selbst einfache Aufgaben durch *Komplikationen* und den Einsatz von *Bedrohung* erschweren können. Es könnte zum Beispiel sein, dass bestimmte Schlüsselinformationen oder ein spezifischer Ausgang der Szene erreicht werden müssen, um im Handlungsverlauf der Mission voranzukommen. In einer solchen Situation sollten Sie die Spieler Erfolg haben lassen und die Schwierigkeit passend zur Situation und den Werten der Charaktere festlegen.

Umgebungsmerkmale können ebenfalls die Schwierigkeit einer Aufgabe verändern. Diese Veränderung kann positiver oder negativer Natur sein, je nachdem, ob die Merkmale dem Charakter helfen oder nicht. Während physische Aufgaben für einen Charakter in einem Raumanzug in schwereloser

Umgebung eigentlich sehr viel einfacher sind, könnten die Handschuhe die Fingerfertigkeit nachteilig beeinflussen. Machen Sie sich also die Umgebungsumstände sehr genau klar und notieren Sie sich alle Merkmale und wie sie die Schwierigkeit von Aufgaben beeinflussen könnten. Auf diese Weise können Sie immer ein sicheres Urteil hinsichtlich der Schwierigkeit fällen.

Schließlich sollten Sie auch die Stimmung der Gruppe in Ihre Kalkulation der Schwierigkeit einfließen lassen. Nur wenige Gruppen finden Vergnügen darin, sich ständig gegen eine Schwierigkeit von 4 oder 5 behaupten zu müssen, auch wenn es tatsächlich solche Spieler gibt, die andauernd das Spiel und die Spielleitung besiegen wollen. Hat die Gruppe gerade erst einen gefährlichen Gegner überwunden oder eine hochspannende Szene durchlebt, sollte hinter der nächsten Ecke nicht die nächste Katastrophe auf sie warten. Gönnen Sie den Spielern eine kurze Pause von den Gefahren der Galaxis, ehe Sie ihnen eine erneute Welle von Gegnern und Hindernissen entgegenwerfen. Es könnte ja zum Beispiel auch sein, dass die Spieler einfach Pech haben und schlecht würfeln. Wir sind sicher, dass sich niemand aus Ihrer Gruppe über etwas Nachsicht und Milde beschweren würde, wenn diese die Geschichte vorantreiben.

MOMENTUM

Momentum ist ein Werkzeug des Spiels, das ausschließlich den Spielern zugutekommt. Es belohnt sie für gute Würfelwürfe und stilvolle Erfolge. Momentum wird in einem Gruppenvorrat gesammelt und steht jedem Spieler zur Verfügung. Es hilft beim Gruppenzusammenhalt, da der Erflog eines Gruppenmitglieds zum Erfolg eines anderen Gruppenmitglieds beitragen kann.

In *Kapitel 4: Spielregeln* finden Sie auf Seite 73 eine Liste mit Einsatzmöglichkeiten für Momentum. Sie sollten diese Liste jedoch keinesfalls als final betrachten. Wenn ein Spieler eine neue Idee hat, wie Momentum der Gruppe weiterhelfen könnte (natürlich im Rahmen der Mission, der Kampagne und, generell, des *Star Trek*-Universums) sollten Sie diesen Vorschlag überdenken und gegebenenfalls in Betracht ziehen. Ermutigen Sie die Spieler zu kreativem und einzigartigem Einsatz von Momentum, und vergessen Sie nicht, dass der Einsatz von Momentum nicht an Aufgaben gebunden sein muss.

MERKMALE

Merkmale, Vorteile und Komplikationen sollen ihnen helfen, eine Szene in ein Regelgerüst zu packen, indem sie die Umstände definieren, in denen sich die Charaktere befinden, und die sie beeinflussen können beziehungsweise von denen sie profitieren. Merkmale können unterschiedlichste Dinge tun, und es ist wichtig, dass Sie die richtige Mischung finden, um eine Szene zu etablieren und die Charaktere effizient hindurch zu führen.

Merkmale, die aus sich heraus weder Vorteile sind noch als Komplikationen die Szene erschweren, haben das Potenzial, beides gleichzeitig zu können, je nachdem, wie sich die Charaktere verhalten und welcherlei Aufgaben sie versuchen.

Solche Merkmale stellen sich dann entweder als Vorteil oder als Komplikation oder als für die Szene völlig bedeutungslos heraus. Als Spielleitung haben jedoch Sie das letzte Wort, ob ein Merkmal einen Einfluss ausübt und wie dieser beschaffen ist.

- Die Schwierigkeit einer Aufgabe erhöhen
- Die Schwierigkeit einer Aufgabe senken
- Eine Aufgabe ermöglichen, wo diese normalerweise nicht möglich gewesen wäre
- Eine Aufgabe verhindern, die normalerweise möglich gewesen wäre

Merkmale können mehrere Runden, mehrere Szenen und sogar mehrere Spielsitzungen lang anhalten, und unter Umständen hat ihr Einfluss obendrein eine dauerhafte Auswirkung auf die Charaktere. Sie können entweder beim Etablieren einer Szene eingeführt werden (die Umstände der Umgebung und Handlung definieren die Merkmale) oder durch den Einsatz von jeweils 2 Punkten *Bedrohung*, während die Szene bereits läuft. Außerdem können Charaktere Momentum einsetzen oder Bedrohung nutzen, um Merkmale zu schaffen. Merkmale sollten solange aktiv bleiben, wie es Sinn macht, aber nicht einfach verschwinden, nur weil die Handlung voranschreitet – die Atmosphäre eines Planeten beispielsweise verändert sich in der Regel nicht sonderlich während der Lebensspanne der meisten Spezies, also würden entsprechende Merkmale nicht verschwinden, sondern im Gegenteil jedes Mal von Neuem wirksam, wenn sich ein Charakter dorthin begibt.

Merkmale werden in mehrere Arten unterschieden, abhängig davon, in welchem Umfeld sie auftreten. *Situationsmerkmale* sind nur temporärer Natur, während *Ortsmerkmale* dauerhaft an einen bestimmten Ort gebunden sind und immer dann aktiviert werden, wenn die Charaktere diesen Ort aufsuchen. *Persönliche Merkmale* sind an Charaktere gebunden, insbesondere an NSCs. Hierzu gehört beispielsweise die Spezies eines Charakters. All diese Merkmale zeigen von selbst an, unter welchen Umständen sie auftreten. Ortsmerkmale können Aufgaben beeinflussen, die an diesem Ort zu bewältigen sind, während Persönliche Merkmale nur gewisse Aspekte der Interaktion mit diesem einen Charakter erleichtern oder erschweren können.

Besonders starke Merkmale können mit einer Zahl hinter dem Begriff angezeigt werden. Eine „Gefährliche Atmosphäre 2“ bedeutet, dass die Schwierigkeit um 2 erhöht wird, statt nur um 1, und dass dadurch Aufgaben eventuell unmöglich werden, sollte es keinen nennenswerten Vorteil geben, der der Schwierigkeit entgegenwirkt. Im Wesentlichen gilt ein solches Merkmal als zwei oder mehr Merkmale desselben Typs, die gleichzeitig wirken.

VORTEILE

Vorteile sind Merkmale, die sich ausschließlich zugunsten der Charaktere auswirken. Sie resultieren zumeist aus spezieller Ausrüstung, eingesetztem Momentum oder generierter Bedrohung – beziehungsweise bei NSCs von eingesetzter Bedrohung. Mit Vorteilen wird die Schwierigkeit einer Aufgabe reduziert, sofern die Vorteile zu dieser Aufgabe passen. In manchen Fällen werden Aufgaben erst durch Vorteile möglich.

Vorteile können als neues Situations- oder Ortsmerkmal mehrere Charaktere betreffen, oder sie können die Form eines (temporären) Persönlichen Merkmals annehmen. Denken Sie daran, dass Sie jederzeit in derselben Weise Bedrohung einsetzen können, wie die Spieler Momentum verwenden, um damit Vorteile für Ihre NSCs zu generieren. Vorteile können jedoch nie als Komplikation gegen einen Charakter verwendet werden – sie sind stets hilfreich.

KOMPLIKATIONEN

Komplikationen sind Merkmale, die sich negativ für die Charaktere auswirken, ihnen Steine in den Weg legen und Aufgaben erschweren. Teilweise machen sie Aufgaben, die eigentlich möglich gewesen wären, sogar unmöglich. Komplikationen ermöglichen kreative Ergänzungen und Änderungen einer Szene und sind die Art Merkmal, über die die Spielleitung die größte Kontrolle hat. Beispielsweise könnte ein Techniker seine Aufgabe zwar bewältigen, dabei aber ein paar Energierelais durchbrennen, was dann wiederum den Rest der Crew behindert. Dies wäre dann im Wesentlichen ein Hindernis für die Spielercharaktere. Wenn man dieses dann mit näherkommenden Romulanern kombiniert, wird daraus bereits eine interessante Begegnung. Alternativ könnte man die Komplikation auch für später aufbewahren, sodass sie sich beispielsweise erst auswirkt, wenn die Charaktere das nächste Mal Energie zuteilen wollen oder müssen. Die Komplikation tritt also auf, wenn sie die Charaktere am meisten behindert. Komplikationen sind allerdings nicht so stark wie durch Bedrohung erzeugte Merkmale oder Vorteile für NSCs, und es sollte den Spielern stets möglich sein, eine Komplikation mit einer Aufgabe oder einer Herausforderung zu überwinden.

Sie können auch die Komplikationsspanne einer Aufgabe vergrößern, wenn die Umstände dies erlauben. Indem Sie dies tun, erhöhen Sie die Chance, dass eine Aufgabe eine Komplikation erzeugt (die Sie entweder direkt ins Spiel bringen können oder aber für die Sie 2 Punkte Bedrohung ihrem Bedrohungsvorrat hinzufügen können).

KOMPLIKATIONSSPANNE

KOMPLIKATIONS-SPANNE	KOMPLIKATIONEN TRETEN AUF BEI…
1	20
2	19-20
3	18-20
4	17-20
5	16-20

ÜBERZEUGUNGEN UND DIREKTIVEN

Überzeugungen beschreiben die Wertvorstellungen und die Persönlichkeit eines Charakters. Sie definieren, wer der Charakter ist und wie er oder sie in bestimmten Situationen reagieren wird. Während Spieler diese Überzeugungen für den Einsatz von *Entschlossenheit* verwenden können, und sie ihnen ein Gerüst für das Rollenspiel ihres jeweiligen Charakters geben, haben Sie als Spielleitung die Möglichkeit, die Überzeugungen der Charaktere gegen sie einzusetzen, wodurch diese die Möglichkeit haben, eine Komplikation in Kauf zu nehmen.

Eine Überzeugung zu reizen, um eine Komplikation auszulösen, setzt diese Überzeugung gegen den Charakter ein, und erzeugt damit sowohl Dramatik als auch einen spielmechanischen Nachteil innerhalb der Mission. Immer, wenn ein Spieler oder eine Spielerin so agieren möchte, wie es der jeweilige Charakter eigentlich nie täte, fördert dies einen dramatischen Konflikt zwischen den Handlungen des Charakters und seinen oder ihren innersten Überzeugungen zutage. Auch wenn dieser Konflikt den Umständen geschuldet sein mag, stellen Sie den Spieler vor folgende Wahl:

- Der Spieler bzw. die Spielerin kann entweder akzeptieren, dass dies eine *Komplikation* erzeugt und erhält im Gegenzug einen Punkt *Entschlossenheit*
- Oder der Spieler bzw. die Spielerin kann die *Komplikation* ablehnen.

Akzeptiert der Spieler bzw. die Spielerin die Komplikation, wird dies die Szene insgesamt wie folgt verändern: Die Schwierigkeit aller Aufgaben, die direkt mit der Komplikation verknüpft sind, steigt, oder einige Aufgaben werden gar unmöglich. Es kann sein, dass durch eine solche Komplikation ein oder mehrere Lösungsansätze für das vorliegende Problem nicht mehr ausführbar sind. Komplikationen, die durch Überzeugungen entstehen, sind jedoch immer persönlicher Natur und betreffen nur den Charakter, dessen oder deren Überzeugung infrage gestellt wird, nicht jedoch den Rest der Crew. Dies kann dazu führen, dass Aufgaben für diesen einen Charakter sehr schwer oder unmöglich auszuführen werden.

Spieler sollten stets um Zustimmung gebeten werden, wenn es darum geht, eine solche Komplikation zu akzeptieren, und sie sollten sich der möglichen Konsequenzen bewusst sein. Sie sollten die Art der Komplikation kennen, ehe sie sie akzeptieren. Es ist wichtig, dass Spieler das Gefühl haben, dass sie es sind, die die Handlungen ihrer Charaktere steuern, sonst kann dies das Spiel stören. Schlussendlich geht es darum, mit Komplikationen zusätzliche Dramatik in das Spiel einzubringen, und nicht darum, die Spieler an ihren Aktionen zu hindern.

MERKMALE IM AUGE BEHALTEN

Zur allgemeinen Erleichterung sollten Sie einen einfachen Weg finden, die ganzen Merkmale, Vorteile und Komplikationen im Auge zu behalten. Es gibt einige Möglichkeiten, dies mit Spielhilfen am Spieltisch zu bewerkstelligen. Spieler und Spielleitung sollten nach Möglichkeit jederzeit den Überblick über sämtliche gerade relevanten Merkmale, Vorteile und Komplikationen bewahren können, weshalb es durchaus sinnvoll ist, diese auf einfachem Weg und gut sichtbar auf den Tisch zu bringen.

Schreibt man die Merkmale beispielsweise mitten auf den Tisch oder bei Karten an den Rand jeder Zone, so können Spieler und Spielleitung sie jederzeit sehen. Andere Möglichkeiten sind Karteikarten, Klebezettel oder sonstige Marker, die idealerweise dann auch auf Karten verschoben werden können, sollte sich das Merkmal beispielsweise mit der Gruppe bewegen können.

Es kann sein, dass Spieler eine Überzeugung, die ihnen Komplikationen bereitet hat, *hinterfragen* möchten, abhängig von dem, was während der Mission, in der die Überzeugung gegen sie wirkte, geschah. Dies sollte grundsätzlich begrüßt und auch ermutigt werden, stellt es doch eine Form der Charakterentwicklung dar, wenn sich diese an die Umstände und ihre Erfahrungen anpassen. Eine solche Entwicklung greift dann auch direkt auf einen primären Grundsatz von *Star Trek* zu, nämlich dass alle Figuren dieses Settings einem Leben des Lernens, Entdeckens und sich Verbesserns nacheifern.

Direktiven fügen dem Spiel missionsspezifische Überzeugungen hinzu. Eine bestimmte Direktive ist immer im Spiel – es ist die Oberste Direktive, die „jegliche Einmischung in die technologische, geistige und soziale Entwicklung eines Planeten“ verbietet und stets über allen sonstigen Missionsparametern steht. Da diese Direktive immer gilt, kann es vorkommen, dass bestimmte Handlungen einfach nicht möglich sind, ohne gegen sie zu verstoßen. Es ist durchaus sinnvoll, die Spieler immer mal wieder daran zu erinnern, dass es die Oberste Direktive gibt und sie im Wesentlichen das Handeln der Charaktere bestimmt. Andere Direktiven können durch die Mission oder durch Sie ins Spiel kommen. Die Mission der *U.S.S. Defiant*, im Gamma-Quadranten nach den Gründern zu suchen, könnte beispielsweise unter den Direktiven „Kooperation mit unseren romulanischen Nachbarn“ und „Geheimhaltung über alles“ gestanden haben, während sich die Direktive der *U.S.S. Voyager* von „Aufhalten, nicht vernichten“ bei der Verfolgung des Maquis in „Einen Weg nach Hause finden“ geändert haben könnte, und letzteres dann auch eine grundsätzliche Direktive für die gesamte fortlaufende Reise nach Hause wäre.

Spieler können zu jeder Zeit auf alle aktiven Direktiven zugreifen und sie verwenden, um *Entschlossenheit* einzusetzen. Sie können sie sogar *hinterfragen*, um 1 Punkt Entschlossenheit zu erhalten. Die Auswirkungen solchen Verhaltens fallen in Ihren Entscheidungsbereich und sollten am Ende oder nach der Mission in Erscheinung treten. Grundsätzlich können aber auch Sie die Direktiven einer Mission verwenden, um Komplikationen für die Charaktere zu generieren oder sie davon zu überzeugen, so zu handeln, wie es die Sternenflotte gerne sehen würde.

Direktiven werden durch Sie bestimmt oder finden sich in vorgefertigten Abenteuern im Einleitungstext. Sie sollten den Ethos der Mission widerspiegeln oder die Befehle des Sternenflottenkommandos. Solche Direktiven sind über den Verlauf der aktuellen Mission wirksam, könnten aber auch zu einem dauerhaften Maßstab für die Handlungen der Crew werden, an dem die Charaktere sich selbst messen oder von der Flotte gemessen werden, während sie ihren Missionen in den unendlichen Weiten nachgehen.

BEDROHUNG

Bedrohung ist die Spielmechanik, mit der das Risiko oder der Aufwand für die Spieler in einer Szene oder Begegnung erhöht werden können. Sie ermöglicht, Schwierigkeiten von Aufgaben zu erhöhen, Komplikationen zu erzeugen und die Szene in Ihrem Sinn zu verändern.

Die Spielleitung beginnt jede Spielsitzung mit zwei Punkten Bedrohung je Spieler am Tisch. Dies erzeugt bereits zu Spielbeginn einen Vorrat verfügbarer Bedrohung, der während des Spiels auf verschiedene Weisen schrumpfen und wachsen wird:

EINSATZ VON BEDROHUNG

- **NSC-MOMENTUM:** Der Bedrohungsvorrat fungiert als Gegenstück zum Momentumvorrat der Spieler. Entsprechend können NSCs Bedrohung auf alle Arten verwenden, wie die SCs Momentum.
- **NSC-VERWENDUNG VON BEDROHUNG:** Wo Spielercharaktere Bedrohung generieren können, um etwas zu erreichen, können NSCs dieselbe Menge Bedrohung aus dem Bedrohungsvorrat einsetzen, um eben solche Aktionen durchzuführen.
- **NSC-KOMPLIKATIONEN:** Wenn einem NSC eine Komplikation widerfährt, kann die Spielleitung diese durch den Einsatz von zwei Punkten Bedrohung abwenden.
- **KOMPLIKATION:** Durch den Einsatz von zwei Punkten Bedrohung kann die Spielleitung eine Komplikation generieren.
- **VERSTÄRKUNG:** Die Spielleitung kann zusätzliche NSCs in die Szene bringen. Einfache NSCs kosten einen Punkt Bedrohung je Figur, während Bedeutende NSCs jeweils zwei Punkte Bedrohung verbrauchen. Raumschiffverstärkung kostet Bedrohung in Höhe der jeweiligen Schiffsgröße.
- **UMWELTEFFEKTE:** Die Spielleitung kann durch den Einsatz von Bedrohung Umwelteffekte auslösen oder eskalieren lassen.
- **UMKEHRUNG:** Die Spielleitung kann eine Szene vorzeitig und ungelöst beenden, indem sie pro in der Szene aktivem Spielercharakter zwei Punkte Bedrohung einsetzt. Sie beschreibt, wie die Situation eskaliert oder auf welche Art sie sich sonst massiv verschlechtert (beispielsweise könnten unzählige Feinde in das Zielgebiet transportieren oder eine irgendwie geartete Katastrophe eintreten) und beendet sie dann. Dies kann nicht verwendet werden, um SCs zu schaden oder sie gar zu töten. Lediglich die Umstände werden drastisch verändert, und den Spielern sollte ein Moment Zeit gegeben werden, um die neue Situation zu besprechen, ehe Sie als Spielleitung die neue Szene setzen (entweder mit diesen Charakteren oder, um die Spannung zu steigern, mit anderen Charakteren an anderer Stelle).

- **SOFORTIGES MOMENTUM:** Immer, wenn ein Charakter sofortiges Momentum einsetzt – zum Beispiel, um zusätzliche W20 zu kaufen – verwendet er normalerweise Momentum aus dem Gruppenvorrat. Alternativ kann der Charakter stattdessen diese Kosten auch teilweise oder ganz mit Bedrohung begleichen. Hierbei wird für jeden Punkt Momentum, der auf diese Weise eingespart wird, ein Punkt Bedrohung dem Bedrohungsvorrat hinzugefügt.

- **KOMPLIKATIONEN:** Wenn ein Charakter bei einer Aufgabe eine oder mehrere Komplikationen hinnehmen muss, kann der/die Spieler/-in oder die Spielleitung entscheiden, dem Bedrohungsvorrat pro Komplikation zwei Punkte Bedrohung hinzuzufügen, damit die Komplikation sich nicht auswirkt.

- **BEDROHLICHE UMSTÄNDE:** Die Umgebung oder die Umstände einer neuen Szene können bedrohlich genug sein, dass sie automatisch ein oder zwei Punkte Bedrohung rechtfertigen. In derselben Weise können bestimmte NSCs – dies ist dann jeweils bei der Figur aufgeführt – allein durch ihr Auftreten in einer Szene, als Antwort auf bestimmte Umstände oder durch bestimmte Aktionen, Bedrohung generieren. Dies beinhaltet Aktionen, welche die Spannung einer Szene eskalieren lassen, wie etwa der Einsatz tödlicher Gewalt durch die SCs.

- **NSC-MOMENTUM:** NSCs mit unverbrauchtem Momentum können dieses nicht wie Spielercharaktere in einem Vorrat sammeln. Stattdessen können sie dieses Momentum eins zu eins in Bedrohung umwandeln.

Wenn Sie eine Szene beschreiben, liegt es an Ihnen, welche Merkmale Sie etablieren, die dann die Handlungen der Charaktere beeinflussen. Sobald die Szene einmal läuft, können Sie diese Umstände allerdings ausschließlich durch den Einsatz von Bedrohung oder durch die Aktionen von NSCs verändern.

Dies ist sehr wichtig: **Jegliche Änderungen, die die Spielleitung an einer Szene durchführen möchte, während diese Szene bereits im Gang ist, müssen entweder durch Aktionen von NSCs oder durch den Einsatz von Bedrohung erfolgen!**

Sie können während einer Begegnung Verstärkung auf den Plan rufen oder die Schwierigkeit, ein Heilmittel für einen Virus zu finden, erhöhen. Bedrohung wird erst dann richtig spannend, wenn sie kreativ eingesetzt wird. Sie ist ein ideales Werkzeug, um die Umstände, in denen sich die Charaktere befinden, völlig zu verändern. Von überraschenden Wendungen über unerwartete Ereignisse bis hin zu überaus dramatischen Effekten lässt sich eine Szene mittels Bedrohung so gestalten, dass die Dramatik durch die Decke bricht. Sie könnten beispielsweise für fünf Punkte Bedrohung fünf weitere klingonische Krieger in eine Begegnung einfügen, aber was wäre, wenn stattdessen plötzlich der Schiffsalarm losheulte und die Stimme des Computers verkünden würde: „Selbstzerstörung eingeleitet, stiller Countdown für…“ Die Begegnung hat sich völlig verändert, und die Gruppe muss sich entscheiden, was sie nun als nächstes tun will.

Bedrohung erzeugt auch eine gewisse Ökonomie am Spieltisch, in welche sowohl die Spieler als auch Ihre NSCs eingebunden sind, denn beide generieren den Nachschub für Ihren Vorrat. Vergessen Sie nicht, dass die Spieler auch ihren Momentum-Einsatz *Gelegenheit erschaffen* (Seite 86) jederzeit mit Bedrohung zahlen können. Und stocken Sie Ihren Vorrat ruhig immer mal wieder mit zwei Punkten Bedrohung auf, wenn ein Spieler eine Komplikation würfelt.

Besonders effektiv ist es, wenn die Art, wie die Spielleitung Bedrohung ausgibt, direkt mit dem Generieren von Bedrohung in einer Szene zusammenhängt. Wenn es beim Beschreiben der Szenerie heißt, dass sich ein Alarmpanel an der Wand befindet, dann macht es Sinn, dass ein NSC durch Aktivieren des Alarms Bedrohung generiert, die dann später in derselben Szene dazu verwendet wird, Verstärkung ankommen zu lassen. Hierdurch entsteht ein Gefühl von Ursache und Wirkung. Außerdem kann diese Vorgehensweise dabei helfen, den Einsatz von Bedrohung als etwas Natürliches darzustellen, und nicht als etwas Abruptes oder eine Unterbrechung.

VERGLEICHENDE AUFGABEN

Vergleichende Aufgaben funktionieren im Wesentlichen wie die oben beschriebenen gewöhnlichen Aufgaben, mit dem Unterschied, dass hier jemand aktiv gegen die Charaktere arbeitet. Dies ist der Punkt, an dem Sie Würfel zur Hand nehmen und auf Basis der Werte Ihrer NSCs oder anderer direkt einwirkender Umstände aktiv gegen die Charaktere würfeln.

Im Allgemeinen sollten Vergleichende Aufgaben nur von Wesen mit Bewusstsein ausgeführt werden. Umweltfaktoren wie etwa verrücktes Wetter, atmosphärische Bedingungen oder stellare Phänomene erhöhen lediglich die Schwierigkeit von Aufgaben oder sind Kräfte, die von den Charakteren überwunden werden müssen und sich daher in Merkmalen und Komplikationen niederschlagen. Vergleichende Aufgaben sind neben Rollenspiel ein großartiger Weg, herausragende NSCs, die integraler Bestandteil der Handlung sind, ins Rampenlicht zu rücken und gerade Hauptgegner können gut auf diese Weise präsentiert werden. Ferner bieten Vergleichende Aufgaben die Gelegenheit, ein wenig zusätzliche Bedrohung zu generieren, sollten Sie für den NSC gut würfeln. Sie sollten Vergleichende Aufgaben in Momenten direkter, jedoch nicht lebensbedrohlicher, Konflikte verwenden, oder in Fällen, in denen sowohl die Spielercharaktere als auch Ihre NSCs in derselben Szene versuchen, dasselbe direkte Ziel zu erreichen.

Die Auslegung einer Vergleichenden Aufgabe erfordert ein wenig Buchführung, denn die Spielleitung muss beide Würfelergebnisse berechnen und vergleichen und darf dabei zusätzliches Momentum und zusätzliche Bedrohung nicht vergessen. Ferner sind die eventuell gewürfelten Komplikationen zu beachten. Es kann durchaus vorkommen, dass Sie spontan und kreativ sein müssen, wenn Sie den Ausgang des Würfelwurfes erzählerisch darstellen, da potenziell beide Seiten Erfolg haben oder ihre Bemühungen fehlschlagen. Wie soll eine Seite erfolgreich sein, wenn die andere ebenfalls die Aufgabe bewältigt hat? Wie verhalten sich die Charaktere und NSCs, wenn beide Seiten der Aufgabe unterliegen? Vergleichende Aufgaben können so von einem Moment auf den nächsten die Dramatik einer Szene steigern und zu unerwarteten Wendungen und Konsequenzen in der Handlung führen.

NAHKAMPFANGRIFFE

Nahkampfangriff-Aufgaben im Kampf sind stets Vergleichende Aufgaben und können als solche zu diversen Ergebnissen führen:

- **Der Angreifer gewinnt** und richtet beim Ziel Schaden an – Dieses Ergebnis ist einfach nachzuhalten, ihr NSC erleidet Schaden.
- **Das Ziel gewinnt** und richtet beim Angreifer Schaden an – In einer Umkehrung des Glücks gewinnt der Verteidiger und richtet Schaden beim angreifenden SC an.
- **Unentschieden** – Es gibt keinen klaren Sieger zwischen Angreifer und Ziel. Was geschieht nun? Vielleicht gelingt dem Spielercharakter ein *Kostspieliger Erfolg*, eventuell mit einer persönlichen Komplikation, oder es geschieht etwas Unerwartetes.

Denken Sie immer daran, dass Sie Bedrohung für den Einsatz *Gelegenheit erschaffen*, für zusätzliche W20 oder zum Heraufsetzen der Schwierigkeit für den Angreifer ausgeben können.

ERWEITERTE AUFGABEN

Erweiterte Aufgaben stellen eine größere Herausforderung für die Spielercharaktere dar als einfache Aufgaben. Während diese den Versuch darstellen, ein einzelnes Problem zu lösen, und nur einen kurzen Zeitraum in Anspruch nehmen, geben Erweiterte Aufgaben der Spielleitung Gelegenheit, größere, längerfristige Probleme zu präsentieren, die wesentlich mehr Arbeit erfordern als eine einfache Aufgabe. Solche Aufgaben können eine ganze Spielsitzung andauern oder sich sogar über mehrere Spielsitzungen erstrecken, und bieten häufig eine langsam ansteigende Spannung und fordern sehr viel aktiveres Problemmanagement von allen Spielern am Tisch.

Erweiterte Aufgaben sollten nur eingesetzt werden, wenn die Spielercharaktere unter einem gewissen Druck stehen, die Aufgabe zu bewältigen (also Spannung im Spiel ist). Die folgenden Vorschläge sind eher als Hilfestellungen für das Timing von Erweiterten Aufgaben zu verstehen – sie verlängern den Ablauf der Erweiterten Aufgabe, erhöhen die Wahrscheinlichkeit von Problemen oder Komplikationen und steigern so die Spannung, weil sich das Problem insgesamt verschlimmern könnte, je länger seine Behebung dauert.

- **KAMPF:** Die Erweiterte Aufgabe findet während eines Kampfes statt (siehe die Kampfregeln ab S. 170 für weitere Details). Aufgaben können von Charakteren nur während ihrer Züge absolviert werden, während um sie herum die Hölle des Schlachtfelds tobt. Die Gefahr, zwischen diesen Würfen im Kampf verletzt oder gar ausgeschaltet zu werden, erhöht das Risiko der Erweiterten Aufgabe dramatisch, vor allem, wenn das Lösen der Erweiterten Aufgabe zugleich letztlich der Ausweg aus dem Kampf an sich ist – soll heißen, der Kampf endet, sobald die Erweiterte Aufgabe abgeschlossen ist, und dient im Endeffekt nur dazu, mehr Druck auf die Charaktere auszuüben, während sie ihrem Ziel zuarbeiten.
- **KONSEQUENZEN:** Die Erweiterte Aufgabe selbst ist risikobehaftet, mit potenziellen Konsequenzen für entweder ungelöste Aufgaben oder für gewürfelte Komplikationen. Diese Konsequenzen können Schaden verursachen oder Probleme bereiten, die sich unter Umständen erst zeitverzögert auswirken, was es wenig sinnvoll macht, zu viele Versuche zu benötigen, die Erweiterte Aufgabe zu absolvieren.
- **BEGRENZTE VERSUCHE:** Die Erweiterte Aufgabe kann nur eine begrenzte Anzahl Male versucht werden, üblicherweise nicht öfter als der Größenordnung entsprechend, aber ultimativ abhängig davon, wie schwierig es sein soll, Erfolg zu haben (weniger Versuche sind schwieriger). Wird die Anzahl der Versuche verbraucht, ohne dass die Erweiterte Aufgabe bewältigt wird, erleiden die Charaktere Konsequenzen in irgendeiner Form.
- **TÜCKEN:** Die Erweiterte Aufgabe findet in einem gefährlichen Umfeld statt. Dies kann eine dauerhaft feindliche Umgebung (etwa eine kaum atembare Atmosphäre, extreme Temperaturen oder eine andere Umgebung mit dauerhaftem Effekt) sein oder eine Umgebung, die ein gewisses Risiko birgt (etwa sich im Raumanzug über die Hülle eines Raumschiffes bewegen, wo ein Defekt am Raumanzug oder von der Hülle gestoßen zu werden, katastrophal enden kann). Kontinuierliche Tücken bescheren den Charakteren mit jeder Aufgabe geringen Schaden oder eine Komplikation, wodurch es gefährlich ist, sich zu lange mit der Erweiterten Aufgabe aufzuhalten. In einer riskanten Umgebung erzeugt jede Aufgabe einen Punkt *Bedrohung*, den die Spielleitung verwenden kann, um das Risiko in tatsächliche Gefahr umzuwandeln.
- **ZEITDRUCK:** Die Erweiterte Aufgabe muss innerhalb eines bestimmten Zeitraums bewältigt werden. Das Überschreiten dieses Zeitraums macht es entweder unmöglich, diese Aufgabe weiter zu absolvieren, oder resultiert in irgendwelchen schweren Konsequenzen. Zu Beginn der Erweiterten Aufgabe legt die Spielleitung eine Anzahl von Zeiteinheiten fest, in denen die Aufgabe zu bewältigen ist, und wie lang diese Zeiteinheiten jeweils sind (zehn Minuten, eine Stunde, ein Tag, etc.). Die ideale Anzahl Zeiteinheiten entspricht zwei- bis dreimal der Größenordnung der Erweiterten Aufgabe, wobei eine geringere Anzahl an Zeiteinheiten einen größeren Zeitdruck erzeugen. Die Spielleitung sollte sich überlegen, was für eine schwere Konsequenz eintritt, wenn die Zeit abläuft. Jede Einzelaufgabe verbraucht zwei Zeiteinheiten, wobei dies durch den Einsatz von zwei Momentum bei einer erfolgreich bewältigten Aufgabe auf eine Zeiteinheit reduziert werden kann. Bei gewürfelten Komplikationen erhöht sich der Zeitbedarf um eine Zeiteinheit je Komplikation (anstatt der üblichen Effekte durch Komplikationen).

Bei Erweiterten Aufgaben gibt es einige Dinge zu bedenken und festzulegen, wenn sie den Spielern präsentiert werden. Sie sollten die folgenden Punkte im Hinterkopf behalten, wenn Sie Ihre Erweiterten Aufgaben planen, und genau überlegen, wann Sie sie einsetzen sollten.

ARBEITSLEISTUNG

Die *Arbeitsleiste* einer Erweiterten Aufgabe hat einen Wert zwischen fünf und zwanzig, welchen die Spieler, abhängig von ihren Würfelergebnissen mit Effektwürfeln, abarbeiten müssen. Der Fortschritt kann ein Indikator sein, wieviel Zeit die Lösung der Erweiterten Aufgabe erfordert oder wie komplex das Problem ist. Machen Sie sich aber Gedanken, wie Sie dies in den Verlauf einer Mission einbauen. Ist die Erweiterte Aufgabe von geringer Bedeutung für den Handlungsverlauf, aber in dieser Spielsitzung notwendig, sollten Sie einen niedrigen Wert für die Arbeitsleiste festlegen – etwa fünf bis zehn. Nur, wenn die Erweiterte Aufgabe die Spieler voll und ganz bindet, die Spannung erhöht und ihre Bewältigung für den Ausgang der Mission zwingend nötig ist, rechtfertigt dies eine längere Arbeitsleiste.

Längere Erweiterte Aufgaben bergen jedoch die Gefahr, dass sie auf die Spieler ermüdend wirken, müssen doch eine Vielzahl von Einzelaufgaben bewältigt und viele Effektwürfel gewürfelt werden, um sie zu lösen – insbesondere, wenn das Glück nicht auf der Seite der Spieler ist. Sie sollten stets die Dramatik der Situation im Auge behalten und erzählen, auf welche Weise der Fortschritt erzielt wird, statt einfach nur die Würfelwürfe abzuhandeln und die Zahlen für sich sprechen zu lassen. Wie unterscheidet sich ein Erfolg von einem anderen? Wie wirkt sich das Vorgehen der Charaktere oder die verwendete Disziplin auf den Fortschritt aus? Gibt es Ansätze, die effizienter sind als der gerade verwendete? Gibt es mehr Fortschritt, wenn auf den ⮝ Effekte gewürfelt werden? Und wie sieht dieser Fortschritt aus?

GRÖSSENORDNUNG

Die *Größenordnung* einer Erweiterten Aufgabe zeigt an, wie groß und komplex die Aufgabe ist, und wie viele *Durchbrüche* die Spieler erzielen müssen, um die Aufgabe zu bewältigen. Eine Größenordnung von eins oder zwei sollte für kleinere Projekte von geringer Komplexität angesetzt werden, die im Wesentlichen in den normalen Erfahrungs- und Tätigkeitsbereich der Charaktere fallen. Höhere Größenordnungen von drei bis fünf stellen komplexe Probleme oder Situationen mit neu entdeckten Phänomenen oder ungewöhnlichen Umständen dar. Wie die Schwierigkeit gewöhnlicher Aufgaben, können Umweltfaktoren oder außergewöhnliche Umstände die Größenordnung um ein oder zwei Stufen anheben. Die Spielleitung sollte jedoch behutsam mit solchen Anhebungen umgehen, da wiederholte Aufgaben mit einer Schwierigkeit von drei oder mehr schnell den Momentumvorrat der Crew leeren oder zu viel Bedrohung generieren können. Die Schwierigkeit der einzelnen Aufgaben kann jederzeit in der üblichen Weise durch Vorteile oder Komplikationen modifiziert werden.

DURCHBRÜCHE

Ein *Durchbruch* stellt das Ausmaß von Erfolg bei einer Erweiterten Aufgabe dar. Es ist der Punkt einer Szene oder Begegnung, an dem die Charaktere sowohl einigen Fortschritt in Hinsicht auf das Problem gemacht als auch Einblick in die Problematik an sich gewonnen haben. Durchbrüche werden erzielt, wenn die Spieler gut würfeln, wenn ihre Charaktere gute Arbeit hinsichtlich des vorliegenden Problems leisten oder am Ende der Arbeitsleiste, wenn bereits viel Arbeit in die Lösung des Problems investiert wurde. Frühe Durchbrüche könnten Heureka-Momente sein, die den Charakteren

vielleicht besondere Einsicht in die vorliegende Problematik gewähren und welche Aktionen am hilfreichsten und effektivsten bei der Bewältigung der Erweiterten Aufgabe sind. Spielmechanisch betrachtet reduziert ein Durchbruch die Schwierigkeit um 1. Ein Durchbruch kann die Crew auch mit zusätzlichem Momentum belohnen, das dann bei den weiteren Aufgaben der Erweiterten Aufgabe eingesetzt werden kann. Ferner könnte ein Durchbruch den Charakteren eine Idee geben, welche Disziplin vielleicht besser für diese Aufgabe geeignet ist. Bei voller Arbeitsleiste resultieren Durchbrüche aus der vielen Arbeit, die bereits in die Lösung des Problems investiert wurde.

WIDERSTAND

Widerstand sollte ausschließlich für die schwierigsten und anstrengendsten Erweiterten Aufgaben vorbehalten bleiben, etwa wenn feindliche Kräfte den Spielercharakteren Hindernisse in den Weg räumen oder die Umweltfaktoren den Fortschritt außergewöhnlich schwierig gestalten. Widerstand wird die zum erfolgreichen Absolvieren einer Erweiterten Aufgabe erforderliche Zeit verlängern. Verwenden Sie ihn also nach Möglichkeit nur, wenn es die dramatische Spannung Ihrer Szene oder Begegnung erfordert, oder wenn die generelle Schwierigkeit durch NSCs oder andere plötzliche Umstände steigt. Von den Spielern eingesetztes Momentum kann diesen Wert verringern, was in der Handlung dadurch gerechtfertigt werden kann, dass die Charaktere einen Weg finden, das Hindernis zu umgehen, oder dass sie ihre Aufgabe derart gut bewältigen, dass dies die widrigen Umstände negiert.

KOMPLIKATIONEN

Kommt es in einer Erweiterten Aufgabe zu *Komplikationen*, wirken sich diese auf die Arbeit oder den Widerstand der Aufgabe aus. Erzählerisch kann es eine ganze Reihe von Gründen für solche Komplikationen geben, etwa wegen Überladungen, fehlerhafter Technologie, diplomatischer Patzer oder natürlicher Phänomene, die Einfluss auf die Aktionen der Charaktere nehmen. Komplikationen in Erweiterten Aufgaben wirken sich üblicherweise nicht auf die Handlung selbst aus, es sei denn, dies macht Sinn und wird von Ihnen als notwendig empfunden.

GEFAHREN UND ZEIT

Es kann sein, dass eine Erweiterte Aufgabe ohne Zeitlimit und unmittelbare Gefahr daherkommt, in der Regel ist dies aber nicht der Fall. Wenn Sie die Erweiterte Aufgabe definieren, sollten Sie sich die vorherrschende Situation bewusst machen. Es kann sein, dass die Charaktere nur einen bestimmten Zeitraum zur Verfügung haben, um das Problem zu lösen; also in Abhängigkeit von der Größenordnung nur eine begrenzte Anzahl von Versuchen, die Aufgabe zu bewältigen. Oder es kann sein, dass sich die Erweiterte Aufgabe den Charakteren im Angesicht einer außerordentlichen Gefahr oder Katastrophe stellt, wenn beispielsweise die Größenordnung hoch ist, die Charaktere bei den Versuchen Schaden nehmen oder von Komplikationen geplagt werden. Eine Erweiterte Aufgabe in einer gefahrenvollen Szene oder Umfeld wird die Spannung steigern und die Aufgabe für die Spieler aufregender gestalten.

HERAUSFORDERUNGEN

Ein längerfristiges Ziel oder eine wirklich komplexe Situation kann von der Spielleitung verlangen, eine *Herausforderung* zu entwerfen (siehe S. 90). Herausforderungen sind eine Serie von Aufgaben oder sogar Erweiterten Aufgaben, die so aneinandergereiht sind, dass der Ausgang einer Aufgabe die nächste Aufgabe beeinflusst, beziehungsweise diese überhaupt erst ermöglicht. Bei einer Gewöhnlichen Herausforderung sollten den Spielern die Schlüsselaufgaben beschrieben werden, welche die verschiedenen Tätigkeiten darstellen, die von den Charakteren erledigt werden müssen, um die Herausforderung zu bewältigen. Diese Schlüsselaufgaben können einzeln und unabhängig voneinander angegangen werden, doch es gibt einige interessante Möglichkeiten, wie sich dies als Abfolge gestalten lässt.

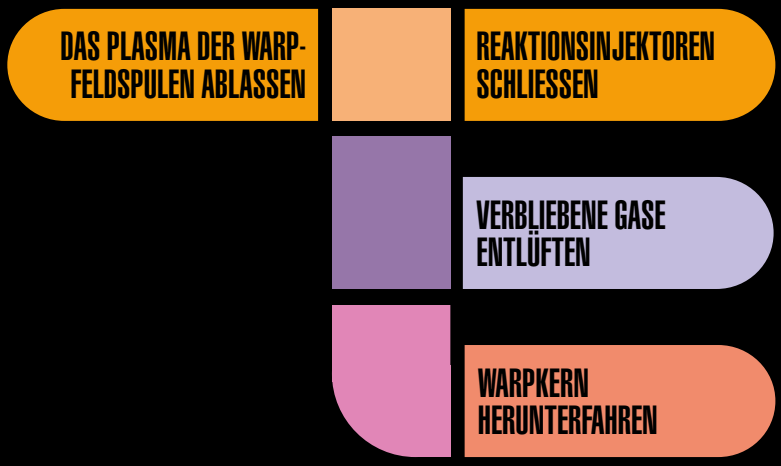
HERAUSFORDERUNGSFOLGE

Aufgaben einer *Herausforderungsfolge* werden nacheinander als Serie von Würfelwürfen abgehandelt. Die erste Aufgabe muss bewältigt werden, ehe die Charaktere sich an der zweiten Aufgabe versuchen können und so weiter. Dies ist kein sonderlich komplexer Aufbau für eine Herausforderung, gibt den Spielern aber einen klaren und direkten Ablauf vor – sie wissen exakt, was wann zu tun ist. Das mag ein wenig unkreativ erscheinen, aber manchmal erfordern die Umstände eine sehr geradlinige Herangehensweisen oder einen ganz bestimmten Handlungsablauf. Herausforderungsfolgen fügen einer Herausforderung etwas Tiefe hinzu, ohne das Erfordernis einer größeren Buchführung.

Beispiel: *Eine Gruppe kürzlich graduierter Ensigns versucht, nach einer Bruchlandung auf einem unbekannten Planeten durch die Wildnis zu navigieren, um einen Föderationsaußenposten zu erreichen. Jede Schlüsselaufgabe dieser Herausforderung repräsentiert ein Hindernis auf dem Weg der Gruppe, auf welche sie logischerweise in einer bestimmten Reihenfolge treffen werden.*

HERAUSFORDERUNGSBÄUME

Bei einem *Herausforderungsbaum* kann eine Schlüsselaufgabe nur angegangen werden, wenn zuvor andere Aufgaben erfolgreich absolviert wurden. Dies gewährt den Spielern ein wenig mehr Flexibilität, denn sie können sich der Herausforderung auf verschiedene Weisen stellen, beziehungsweise die Gruppe kann sich aufteilen, um gleichzeitig mehrere Erfordernisse zu erfüllen. Wenn Sie einen Herausforderungsbaum aufschreiben, dann setzen Sie die finale Schlüsselaufgabe ins Zentrum oder ans Ende und platzieren Sie anschließend die anderen Schlüsselaufgaben darum herum oder davor – auf diese Seite ist sofort ersichtlich, welche Aufgaben erfolgreich gelöst werden müssen, bevor die finale Schlüsselaufgabe absolviert werden kann.



GRUPPEN-HERAUSFORDERUNGEN

Beteiligt sich die gesamte Gruppe an der Bewältigung einer Herausforderung, ist es wichtig, dass jedem klar ist, wer wen unterstützt. Unterstützt ein Charakter einen anderen, kann er oder sie nicht auch noch einem zweiten Charakter helfen – niemand kann schließlich überall gleichzeitig sein! Sobald eine Aufgabe erfolgreich absolviert wurde, kann der Charakter sich allerdings einer anderen Aufgabe zuwenden. Die Aufmerksamkeit der Charaktere ist stets auf ihre Aufgabe gerichtet, auch wenn sie alle am selben Ort sind. Würde ein Charakter versuchen, bei mehreren Aufgaben gleichzeitig zu helfen, würde er oder sie nie die volle Aufmerksamkeit dafür aufwenden können. Wägen Sie einfach nach der gegebenen Situation ab, ob ein Charakter einem anderen helfen kann oder nicht. Das Vollenden einer Aufgabe kann immer Kräfte für eine andere frei machen, und Sie sollten dann stets im Blick haben, was im Rahmen der Geschichte Sinn ergibt.

UNTERSTÜTZUNGSAUFGABEN

Es kann vorkommen, dass Spieler wenig Begeisterung dafür zeigen, Zeit für Aufgaben zu verschwenden, die nur indirekt und vorbereitend auf die Schlüsselaufgabe einwirken. Das ist nicht weiter schlimm. Fordern Sie einfach eine Aufgabe mit angebrachter Schwierigkeit, deren erfolgreicher Ausgang die Schwierigkeit der Schlüsselaufgabe reduziert oder den Charakteren beim Bewältigen der Schlüsselaufgabe einen Vorteil gewährt – auch wenn diese niemals durch eine Unterstützungsaufgabe allein erfolgreich absolviert werden wird.

Beispiel: *Nikki möchte die Plasmaventilblöcke der unteren Decks des Schiffs reparieren, und die erste Schlüsselaufgabe dieser Herausforderungsfolge ist das Feststellen der vorhandenen Schäden. Sie möchte sich durch die Auswahl der richtigen Werkzeuge und deren Kalibrierung optimal auf die Herausforderung vorbereiten. Die Spielleitung setzt eine Aufgabe auf* ***Verstand + Technik*** *mit einer Schwierigkeit von 1 an. Bei einem Zielwert von 15 würfelt Nikki mit 2W20 eine 4 und eine 13, also zwei Erfolge. Sie fügt der Szene den Vorteil „Die richtigen Werkzeuge für den Job" zu und fügt dem Momentumvorrat einen Punkt hinzu. Diesen Vorteil kann sie für die erste Schlüsselaufgabe nutzen.*

ZEITKRITISCHE HERAUSFORDERUNGEN

Zeitdruck kann die Spannung einer Szene, in welcher eine Herausforderung stattfindet, erhöhen – Sie sollten aber stets mögliche Konsequenzen im Blick haben, sollte der gegebene Zeitraum ablaufen. Sie sollten eine klare Vorstellung davon haben, wie viele Zeiteinheiten eine Herausforderung benötigt. Normalerweise sind dies zwei- bis dreimal so viele wie die Anzahl der Schlüsselaufgaben innerhalb der Herausforderung. Ferner sollten Sie ganz genau wissen, wie lang eine solche Zeiteinheit ist: eine halbe Stunde, eine Stunde, ein Tag? Sobald all dies feststeht, machen Sie sich Notizen, wie lange die Charaktere für wie viele Versuche benötigt haben, und wie viele Zeiteinheiten noch zur Verfügung stehen. Sollten sich die Spieler dessen nicht bewusst sein, können Sie es ihnen ruhig sagen und so den Druck und die Spannung erhöhen. Aufgaben benötigen regulär immer 2 Zeiteinheiten, da die Spieler diese Zeiterfordernis durch den Einsatz von Momentum auf 1 reduzieren können. Denken Sie auch daran, dass, sollten die Spieler sich auf die Herausforderung vorbereiten wollen, auch dies Zeit in Anspruch nimmt. Scheuen Sie sich nicht, einige Zeiteinheiten abzustreichen. Am Ende dürfte eine Kombination aus Zeitdruck und den anderen Optionen für Herausforderungen Ihrem Spiel die größte Abwechslung hinzufügen. Die Lösung der Schlüsselaufgabe sollte entweder die Spannung maximieren oder aber direkt auf den Höhepunkt der Szene zielen.

GEGENSPIELER

Ihre Nichtspielercharaktere könnten versuchen, den Spielercharakteren ins Handwerk zu pfuschen, oder sogar selbst versuchen, die Herausforderung parallel zu bewältigen. In diesem Fall sollten Sie sich überlegen, welche Art Widerstand die NSCs den Charakteren entgegensetzen, und wie sich das insgesamt auf die Herausforderung auswirkt.

Störungen erzeugen eine Erhöhung der Schwierigkeit, aber nicht mehr. Sie können in der Form von Fallen oder von NSCs getroffenen Vorbereitungen auftreten, die bereits installiert waren, ehe die Spieler sich der Herausforderung stellten. Dies ergibt Sinn, wenn Ihre NSCs bezüglich des Auftauchens der Charaktere vorgewarnt waren, oder einfach generell die Umgebung der Szene mit Fallen gesichert haben, weil sie eventuelle Einmischung in ihre Pläne vermuteten.

Sollten Ihre NSCs vor Ort sein und zur selben Zeit agieren können wie die Charaktere, besteht die Möglichkeit, alle Aufgaben einer Herausforderung als *Vergleichende Aufgaben* abzuhandeln. Dies zeigt dann, wie die NSCs aktiv versuchen, die Pläne der Charaktere zu vereiteln (und umgekehrt), weil beide Gruppen gleiche oder zumindest ähnliche Ziele haben und diese nur auf unterschiedliche Weisen zu erreichen versuchen. Der Widerstand der NSCs könnte sich auch in Form von Sabotage äußern. Wie bei allen Vergleichenden Aufgaben, entstehen neue Vorteile und Komplikationen aus eingesetztem Momentum beziehungsweise eingesetzter Bedrohung oder fehlgeschlagenen Würfelwürfen.

Ein Wettbewerb zwischen SCs und NSCs erzeugt ein Rennen zwischen diesen darüber, wer das Ziel zuerst erreicht. In solchen Fällen sollten Sie das übliche Rundensystem und die Initiativreihenfolge verwenden, so, wie Sie es auch in einem Kampf machen würden (siehe *Kapitel 7: Konflikte* ab Seite 163). Beide Seiten versuchen Aufgaben zu lösen, machen dies aber abwechselnd nacheinander, bis alle Spielfiguren agiert haben. Durchlaufen Sie so viele Runden wie nötig, bis

LOGBUCH DES BOTSCHAFTERS

FÖDERATIONSBOTSCHAFTER BALEC
STERNZEIT 48201,9

Ich erwartete von Captain Deacon, dass er die Delegationen mit einer Aufführung von Romeo und Julia zu beeindrucken versuchen würde. Ich hatte nicht erwartet, dass er die Capulets von einer klingonischen Theatertruppe auf Klingonisch spielen lassen würde, während romulanische Schauspieler mit einer neuen romulanischen Übersetzung die Montagues darstellen würden.

In meiner offiziellen Meinung als Mitglied des Diplomatischen Corps der Föderation hat sich Captain Deacon von erzürnend zu… faszinierend bewegt.

eine Seite die Herausforderung erfolgreich absolviert hat. Der Erfolg der einen Gruppe ist gleichbedeutend mit der Niederlage der anderen. Es kann durchaus vorkommen, dass durch diese Methode der Zugang zu späteren Aufgaben und eventuell sogar zur Schlüsselaufgabe der Herausforderung frühzeitig abgeschnitten wird. In diesem Fall sollten Sie für die unterlegene Gruppe einen Weg bereithalten, wie sie über weitere Aufgaben die Schlüsselaufgabe für sich wieder freischalten kann. In dieser Situation übernehmen die Gruppen jeweils die Kontrolle über verschiedene Aufgaben – dies sollte nur getan werden, wenn es mehrere Wege zur Lösung gibt, so wie bei einem Herausforderungsbaum.

Denken Sie immer daran, dass Gruppen, die dasselbe Ziel verfolgen, aufeinandertreffen können und höchstwahrscheinlich auch werden. Bei entgegengesetzten Zielen könnte es zu einem Konflikt kommen, entweder sozialer oder kämpferischer Natur. Seien Sie stets auf den Moment vorbereitet, in dem die Gruppen auf dem Höhepunkt der Herausforderung aufeinandertreffen und die Begegnung zu einem Kampf wird.

KAPITEL 10.40

SPIELLEITUNG

SPIELERCHARAKTERE

WARUM SIND WIR ANDERS

Star Trek Adventures kann eine massiv andere Erfahrung sein als andere Rollenspiele. Während sich die meisten Science-Fiction-Geschichten auf Konflikte, Kriege, aggressive Außerirdische und die Menschheit als Helden konzentrieren, könnte man sagen, dass *Star Trek* all diese Tropen unterwandert und eine Zukunft in den Mittelpunkt rückt, in der Verständnis, Kooperation, Forschung und Entdeckung treibende Kraft jeder Geschichte sind. Das Intro der originalen Fernsehserie, die bei uns unter dem Titel *Raumschiff Enterprise* gesendet wurde, beginnt mit einer Erzählerstimme, die die Fünfjahresmission der *Enterprise* erklärt: „neue Welten zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen“ – nicht für Kriege oder Eroberungen sondern für Wissen.

In diesem Sinn ist ***Star Trek Adventures*** kein übliches Rollenspiel, in dem die meiste Zeit am Spieltisch mit Kämpfen gegen Monster und verfeindete Völker verbracht wird. Missionen und Kampagnen in ***Star Trek Adventures*** setzen den Fokus auf Erforschung und Entdeckung, wobei jeder Spielercharakter eine entscheidende Rolle beim Erreichen dieses Ziels spielt. Dieser Abschnitt wird Ihnen als Spielleitung zeigen, wie Sie die verschiedenen Rollen jeweils ins richtige Rampenlicht rücken können.

KOMMANDO-ABTEILUNG

KOMMANDO

Jene Spieler, die innerhalb der Gruppe eine Rolle als Captain oder mit anderweitiger Autorität über andere Offiziere annehmen, haben sich entschieden, der Gruppendynamik Führungskraft und Autorität hinzuzufügen. Diese Spieler fassen die meisten Beschlüsse innerhalb der Gruppe, führen Teams und fällen harte Entscheidungen.

Kommando-Charaktere wachsen oft in diplomatischen Situationen über sich hinaus oder in Szenen, die auf dem Attribut Ausstrahlung und der Disziplin Kommando basieren. Entsprechend sollten diese Spieler in entsprechenden Situationen involviert sein. Kommando-Charaktere werden ein paar weitere Neben-Spezialisierungen haben, sodass auch mindestens eine andere Disziplin in der Charaktererschaffung etwas Aufmerksamkeit kriegen wird. Notieren Sie sich diese Fähigkeiten und ermutigen Sie den Spieler oder die Spielerin, sie einzusetzen, beziehungsweise schaffen Sie Gelegenheiten dazu, damit gezeigt werden kann, wie dieses spezielle Wissen den Charakter definiert und seine Kommando-Entscheidungen beeinflusst.

Die meisten Spielgruppen in anderen Rollenspielen werden üblicherweise vom Gruppenkonsens zusammengehalten und geleitet. Und obgleich dies auch für *Star Trek*-Missionen funktionieren mag, kann es Situationen geben, in denen der Captain oder Commander eine Entscheidung fällen muss, die sich negativ auf die Crew auswirken könnte. Sie können dies natürlich jederzeit out-of-character in der Gruppe diskutieren und eventuell einen Kompromiss finden, der alle Spieler zufriedenstellt – im Spiel aber rückt gerade eine einsame Entscheidung angesichts drohender Katastrophen die Kommando-Rolle mitten ins Rampenlicht, vor allem, wenn die Zeit für Ratschläge nicht ausreicht. Den Schlüsselmoment der Entscheidungsfindung sollten Sie bereits bei der Vorbereitung einer Mission festlegen und definieren, sodass Sie den Captain oder Commander im entscheidenden Moment in den Mittelpunkt rücken können, und dieser bzw. diese dann seine schwerwiegende Entscheidung trifft.

Regeltechnisch ist die Kommando-Rolle zumeist diejenige, die andere Charaktere unterstützt oder sie anleitet. Im Kampf geben Kommando-Offiziere die Befehle und ermöglichen den anderen Charakteren zusätzliche Aufgaben durchzuführen, während sie in anderen Szenen möglicherweise Unterstützung leisten. Und auch Raumschiffkämpfe sind so aufgebaut, dass der Captain im Zentrum steht und der Brückencrew Befehle erteilt. Während Raumschlachten ist er oder sie der Charakter, der den Überblick behält, das Wogen des Kampfes beobachtet und die Strategie daran anpasst, während die übrigen Charaktere der Brückencrew jeweils ihrer ganz spezifischen Aufgabe nachgehen.

Überzeugungen für Kommando-Charaktere sind üblicherweise stark in Richtung Führungskraft oder den Kernüberzeugungen der Sternenflotte formuliert. Thematisch formt ein Captain mit starken Überzeugungen das Schiff und die Crew, damit sie auf bestimmte Weise handeln und auf die Entdeckungen reagieren, denen sie an den äußersten Grenzen der Galaxis begegnen. Man kann darüber streiten, aber eigentlich sind es die Überzeugungen des Kommando-Charakters, die von allen Überzeugungen der Crew am wichtigsten sind. Diese Überzeugungen werden nämlich die Strategien der Gruppe, wie sie Missionen erfüllen, maßgeblich beeinflussen und formen. Diese Überzeugungen zu hinterfragen, dürfte gewaltigen Einfluss auf die Missionen der Gruppe haben, weshalb die Überzeugungen sowohl des Captains und des Ersten Offiziers bzw. der Ersten Offizierin besonders genau betrachtet und im Hinterkopf behalten werden sollten.

FLUGKONTROLLE

Auf Raumschiffen sind Flugkontroll-Rollen im Wesentlichen auf das Steuern des Schiffs und die Navigation konzentriert, und Spieler, die diese Rolle übernehmen, wollen meist gewaltige Raumschiffe kontrollieren, Shuttles und Runabouts fliegen und den Kurs ins Unbekannte setzen.

Flugkontroll-Charaktere stechen besonders in actiongeladenen, spannenden Momenten hervor, wenn gefährliche Weltraumphänomene umschifft werden müssen, Shuttles in dichtbewaldetem oder sonst wie unzugänglichem Terrain gelandet werden müssen oder wenn eine ruhige Hand und starke Nerven an der Kontrollkonsole benötigt werden. Die Hauptattribute sind zweifelsohne Konzentration und Wagemut, während Flugkontrolle natürlich die wichtigste Disziplin darstellt. Entsprechend sind Situationen, in denen diese Fähigkeiten getestet werden, besonders gut geeignet, um Flugkontroll-Charaktere ins Rampenlicht zu rücken. Auch das Erhöhen des Einsatzes durch Steigern der Schwierigkeit von relevanten Aufgaben wird eine solche Wirkung haben. Flugkontroll-Offiziere werden auch gewisse Kenntnisse, wenn nicht gar Fokusse, in Navigation oder zu Weltraumphänomenen und Anomalien besitzen. Dieses Wissen kann durchaus der Schlüssel zum Erfüllen einer Mission sein, oder vielleicht das Überleben der Crew sichern. Stellen Sie derartige Herausforderungen für Flugkontroll-Charaktere ruhig in den Mittelpunkt der Szene und machen Sie sie zum Highlight der betroffenen Spielsitzung.

Die Überzeugungen dieser Offiziere können sich auf das Eingehen von Risiken beziehen, oder auf Konzentration und Kontrolle, und sie zu hinterfragen könnte entsprechend schwierig sein. Sie werden aber sicherlich dem Flugkontroll-Charakter in Zeiten riskanter Manöver den richtigen Ansporn und Vorsprung gewähren.

BEFEHLE UND GRUPPENZUSAMMENHALT

Gruppen mit hochrangigen Offizieren am Spieltisch, wie etwa einem Captain oder Commander, sollten nicht vergessen, dass Rollenspiele eine gemeinsame Erfahrung sind, die durch gemeinsames Erzählen Spaß bringt, und dass Rollenspiele üblicherweise Entscheidungen favorisieren, die von der Gruppe als Ganzes getroffen wurden. Ein Captain kann natürlich seinen oder ihren Untergebenen Befehle erteilen und sie anweisen, etwas zu tun, aber Captains wie Jean-Luc Picard oder Kathryn Janeway sind von den Informationen ihrer Führungsoffiziere abhängig. Kommandanten umgeben sich mit Experten und treffen ihre Entscheidungen auf der Basis von Informationen, Konferenzen und Diskussionen. Auf diese Weise sind alle Charaktere an der Entscheidungsfindung beteiligt und die Spieler haben das Gefühl, eine Gruppenentscheidung getroffen zu haben, selbst wenn das letzte Wort beim Captain liegt.

OPERATIVE ABTEILUNG

SICHERHEIT

Führungsoffiziere mit Sicherheitsrollen sind prädestiniert für die Position des Sicherheitschefs bzw. der Sicherheitschefin, um die Verantwortung für den Schutz des Schiffes und seiner Crew zu tragen.

Sie werden also entsprechend viel Action auf Außenmissionen erleben, vor allem, wenn es um Konfliktlösungen geht. Spieler, die diese Rolle auswählen, werden ihre Kameraden verteidigen wollen und im Nah- wie Fernkampf geschult sein.

Der Sicherheitschef bzw. die Sicherheitschefin übernimmt die Hauptrolle in Szenen, die Kraftakte, Fitness oder strategische Geistesgegenwärtigkeit erfordern. In kämpferischen Begegnungen blühen solche Charaktere auf und teilen von allen Mitgliedern der Crew oft den größten Schaden aus,

da ihr Wert in der Disziplin Sicherheit höchstwahrscheinlich der höchste ist, was direkt die Zahl der ⮝ beeinflusst, die sie bei Angriffen würfeln. In solchen Begegnungen stehen Sicherheits-Charaktere in der Regel im Mittelpunkt, befehlen oder beraten Kameraden, wie sie handeln sollen, während sie gleichzeitig die Taktik ihrer Gruppe ersinnen. Es scheint einfach zu sein, den Fokus auf Sicherheitsoffiziere zu lenken, aber was machen diese eigentlich, wenn es mal keine Auseinandersetzung gibt?

Im Raumschiffkampf fällt Sicherheitsoffizieren in der Regel die Kontrolle der taktischen Konsole zu, das Vorbereiten der Waffensysteme, das Abfeuern von Phasern und Torpedos und das Melden taktischer Bewertungen an die kommandierenden Offiziere. Sie können auch die Führung bei Ermittlungen im Rahmen der Jurisdiktion der Föderation übernehmen und an Bord von Raumschiffen der Sternenflotte und in Föderationsaußenposten Frieden und Ordnung bewahren. Sogar Geheimdienststorys lassen sich um sie herum spinnen.

Sicherheitsoffiziere sind bereit, für ihre Überzeugungen ihr Leben zu geben, was Sie durchaus im Rahmen einer Mission auf die Probe stellen können. Ihre Überzeugungen können auch ihre Hingabe an eine bestimmte Organisation oder Person widerspiegeln – und dies kann etwas sein, das sich unter gegebenen Umständen oder nach einer gewissen Anzahl von Missionen stark verändern kann. Eine Überzeugung auf diese Weise zu hinterfragen, könnte ein Schlüsselmoment in der Entwicklung solcher Charaktere sein.

TECHNIK

Technikoffiziere sind das mechanische Fundament der Sternenflotte. Als Experten ihres Feldes verfügen sie über tiefgehendes Wissen der Technologie, die der Föderation zur Verfügung steht, und scheuen sich nicht, sie durch Improvisation und Anpassung an die gegebenen Umstände so zu modifizieren, wie es nötig ist, um Herausforderungen zu meistern und Hindernisse zu überwinden, die sich ihnen beim Erforschen des Weltalls in den Weg stellen. Spieler, die sich für einen Technikcharakter entscheiden, erwarten, dass sie sich die Hände an irgendwelchen Maschinen schmutzig machen können, je exotischer und fremdartiger, desto besser. Sie wollen in den Maschinenraum und durch die Jefferies-Röhren kriechen, technische Aufgaben übernehmen und auf Außenmissionen wertvolle und kreative Ideen und Vorschläge unterbreiten.

Chefingenieur oder Chefingenieurin an Bord eines Raumschiffs zu sein ist eine prestigeträchtige Rolle, die in der Regel immer dann ins Rampenlicht rückt, wenn es darum geht, Probleme zu lösen. Dies sind die Charaktere, die hauptsächlich die Energiesysteme des Schiffes managen und die Gesetze der Physik an ihre Grenzen bringen werden. Ganz offensichtlich werden sie die Technik-Disziplin bevorzugen, können aber auch über Expertise in Wissenschaft verfügen, während sich ihre Fokusse typischerweise um ihre Spezialgebiete innerhalb ihrer Abteilung drehen. Sie werden ganz in Aufgaben und Herausforderungen rund um Reparaturen, Rekonstruktionen und Reverse Engineering sowie Adaption vorhandener Technologie an ungewöhnliche Umstände aufgehen. Schauen Sie sich „So verrückt, dass es klappen könnte“ auf Seite 81 in *Kapitel 4: Spielregeln* an, um ein wenig mehr darüber zu erfahren, wie Sie die Regeln optimal umsetzen, wenn Ihre Techniker eine Idee haben und diese unbedingt Realität werden lassen wollen. Sie können diese Charaktere herausfordern, indem Sie sie vor komplexe mechanische oder technologische Aufgaben oder Mysterien stellen, oder sie während einer Raumschlacht Notfallreparaturen am Schiff durchführen lassen.

Die Überzeugungen eines Ingenieurs oder einer Ingenieurin sollten einen Sinn von Erfindungsgeist und Entdeckung haben oder der eher praktischen Anwendung verschrieben sein. Diese Überzeugungen lassen sich am einfachsten mit neuen Entdeckungen oder der Notwendigkeit zur Anpassung hinterfragen, oder wenn ein Techniker oder eine Technikerin bei Reparaturen Fehler gemacht hat, die andere Crewmitglieder das Leben gekostet haben oder zum Verlust eines Raumschiffs führten.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

ROSS, SARAH JANE, STERNZEIT 47964,7

Ich bin so aufgeregt, dass ich nach Hause komme! Seit ich vor drei Jahren meinen Akademieabschluss gemacht habe, war ich nicht mehr auf der Erde. Ich schätze, es ist meine Schuld, dass wir die *Bashford* für Reparaturen zurückbringen müssen, aber besser, sie zu flicken, als in einer temporalen Anomalie gestrandet zu sein. Ich dachte, sie läuft gut, aber ich glaube, der Geruch im Maschinenraum nervte Chefingenieur Sh'thathith inzwischen.

Am meisten freue ich mich darauf, Professor Janis wiederzusehen. Ich habe während meiner ersten Tour so viel über die praktische Anwendung von Warpkerntechnologie gelernt. Ich hätte im Leben nicht daran gedacht, die Energietransferleitung zur Backbordgondel neu auszurichten, hätte sie mir die Gleichung dafür nicht in ihrem Kurs in Astronomischer Analysis in den Schädel gehämmert. Ich hoffe nur, sie kann ein wenig Zeit für eine alte Studentin entbehren.

Und ich hoffe wirklich, dass sie vielleicht Captain Deacon treffen kann. Die beiden gäben ein wundervolles Paar ab.

WISSENSCHAFTSABTEILUNG

WISSENSCHAFT

Charaktere in der Wissenschaftsabteilung werden von Spielern gespielt, die neue Planeten, Weltraumphänomene und fremdartiges Leben entdecken und erforschen möchten. Sie haben in erster Linie eine beratende Funktion inne, sowohl für den Kommandanten als auch für den Rest der Gruppe. Dennoch finden sie ihre größte Selbstbestätigung darin, die ersten zu sein, die eine bestimmte Entdeckung machen oder sogar etwas finden, dass den Blick auf die Galaxis völlig verändert.

Eine Karriere als Wissenschaftler in der Sternenflotte steht für gewöhnlich nur jenen offen, die sich innerhalb ihres Spezialgebiets über den Wissensstand ihrer Fachkollegen hinausentwickelt haben. Sie fügen ihre Expertise, ihr Wissen und ihre Theorien den Bemühungen der Crew, eine Mission zu bewältigen, hinzu. Ihre Berufung liegt im Entdecken unbekannter Phänomene und im Versorgen der Crew mit einzigartigen Einsichten in und Lösungsvorschläge für die Probleme, denen sich die Charaktere stellen müssen. Wissenschaftsoffiziere werden mit einem hohen Wert im Attribut Verstand und in der Disziplin Wissenschaft ausgestattet sein, eventuell sind sie auch bewandert in Technik oder Medizin. Die spezielle Herausforderung für diese Offiziere liegt im Entwickeln neuartiger Theorien und deren praktischer Umsetzung. Die Spieler dieser Charaktere wünschen sich knifflige Puzzle und seltsame Phänomene zum Studieren, Lösen und Katalogisieren; kurz, sie möchten das Unbekannte in eine wohlstudierte Erfahrung verwandeln.

Die Überzeugungen eines Wissenschaftsoffiziers dürften in ihrer Natur von den Überzeugungen aller Charakterrollen dem Streben nach Erforschung und Entdeckung am nächsten stehen. Dies bedeutet, dass die Entwicklung und das Hinterfragen dieser Überzeugungen am ehesten aus eben diesen Entdeckungen generiert werden kann, wenn ein solcher Charakter etwas Neues über die Galaxis erfährt oder erkennt.

MEDIZIN

Medizinische Offiziere nehmen innerhalb einer Spielgruppe oft eine einzigartige Sonderstellung ein, weil sie in der Regel immer nur dann im Rampenlicht stehen, wenn es um die medizinische Versorgung der Crew oder um Medizin im Allgemeinen geht. Spieler, die für ihren Charakter diesen Pfad gewählt haben, widmen sich in erster Linie dem Wohlbefinden der anderen Gruppenmitglieder und haben einen Eid geschworen, Kranken und Verletzten überall zu helfen. Sie werden Interessen in verschiedenen Bereichen der Medizin haben, was sich im Spiel besonders in Xenobiologie und Anatomiekenntnissen der diversen Spezies niederschlagen dürfte.

Medizinische Charaktere sollten selbstverständlich den höchsten Medizin-Wert in der Gruppe haben, was bedeutet, dass sie die am besten qualifizierten Spezialisten für Diagnosen, Chirurgie, Medikation und klinische Untersuchungen sind. Kein anderes Crewmitglied wird ihren Stand der Expertise erreichen und medizinische Aufgaben und Herausforderungen sollten stets dem medizinischen Personal überlassen werden. Verletzte Crewmitglieder, das Entdecken und Behandeln neuer Krankheiten und die Erforschung medizinischer Mysterien sind die Aufgaben, denen sich ein solcher Charakter mit Inbrunst widmen wird. Während andere Charaktere vielleicht nur 1 oder 2 Punkte weniger in Medizin haben, sollten Schlüsselerfolge und besondere Erkenntnisse dem Chefarzt oder der Chefärztin vorbehalten bleiben, damit ihre einzigartige Funktion an Bord eines Raumschiffes unterstrichen wird.

Die Überzeugungen eines medizinischen Charakters werden in erster Linie mit seiner oder ihrer Arbeit – also dem Heilen anderer, kein Leid zufügen und Leben retten – zu tun haben. Die ethischen Grundsätze von Ärzten sind eherner Natur und schwierig zu hinterfragen. Eine Möglichkeit ist der Kontakt zu fremden Spezies, deren Kultur auf Eroberung und Genozid basiert, eine andere eine Krankheit oder Situation, deren Bekämpfung oder Überwindung mit großen Opfern, wie etwa dem Verlust von Leben, verbunden ist.

KAPITEL 10.50

SPIELLEITUNG

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Die vielen Lebensformen, denen die Charaktere auf ihren Reisen begegnen werden, kommen in den unterschiedlichsten Formen und Größen daher, und während einige davon mächtige Wesen sind, die allein gegen eine Vielzahl von Gegnern angehen können, funktionieren andere nur als wohlkoordinierte Gruppe. NSCs werden in die folgenden drei Gruppen unterteilt:

- **Einfache NSCs** sind Personal von niedrigem Rang sowie einfache Leute. Sie sind die übliche Art von NSC, die eine Szene bevölkern. Einfache NSCs können keine Bedrohung ausgeben, um eine Verletzung zu vermeiden, haben keine Fokusse und keine Überzeugungen.
- **Bedeutende NSCs** sind engagierte und tatkräftige Charaktere, die oft über spezielle Fertigkeiten und außergewöhnliche Talente verfügen. Sie können nur einmal 2 Punkte Bedrohung ausgeben, um eine Verletzung zu vermeiden. Bedeutende NSCs haben Fokusse und eine einzelne Überzeugung, die sich auf ihre Spezies und Zugehörigkeit bezieht.
- **Herausragende NSCs** sind Anführer unter ihresgleichen und verfügen über eine große Bandbreite von Fertigkeiten und Fähigkeiten. Sie haben kein Limit hinsichtlich des Einsatzes von Bedrohung zur Vermeidung von Verletzungen. Es sind einzigartige Charaktere mit einem Namen und vollständigen Sätzen an Fokussen, Überzeugungen und Talenten.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

ROSS, SARAH JANE,
STERNZEIT 47971,3

Meine Rückkehr zur Akademie verlief alles andere als ursprünglich geplant. Professor Janis ist nicht mehr an der Akademie. Niemand weiß, wohin sie gegangen ist. Und in der Abteilung schienen sich alle unwohl dabei zu fühlen, über sie zu reden. Es gibt keinen Eintrag über ihren Tod und nur einen kurzen Vermerk in ihrem öffentlichen Profil. Ich fürchte, ich werde einen Gefallen bei meinen Freunden im Meldebüro einfordern müssen, wenn ich weitere Informationen haben will. Ich mache mir Sorgen um sie.

Ich habe außerdem das Gefühl, dass mir jemand folgt. Ich war mit ein paar Kameraden aus und dachte, jemand würde sich hinter eine Säule ducken, als ich zur Bar ging, um eine Runde Drinks zu bestellen. Ich will niemandem davon erzählen, weil ich Angst habe, zum Gespött der ganzen Mannschaft der *Bashford* zu werden. Ich weiß, dass ich etwas gesehen habe, ich weiß nur noch nicht, was.

DIE GEGNER

Zu den Aufgaben der Spielleitung gehört es, sämtliche – eventuell feindlichen – Rollen zu steuern, denen die Spielercharaktere im Lauf ihrer Missionen begegnen. Manchmal werden Sie die Aktionen dieser Charaktere rollenspielerisch darstellen und manchmal mit Würfelwürfen lösen, egal, ob es sich um den freundlichen Sternenflottenadmiral, den feindseligen klingonischen Aggressor oder den Vertreter einer jüngst entdeckten und höchst neugierigen Spezies handelt.

Das Darstellen eines NSCs ist eine Möglichkeit, diesen mit Leben zu füllen. An Schurken erinnert man sich in *Star Trek* oft aufgrund ihrer Taten, von Khan über die Borg-Königin und Garth von Izar bis hin zu Datas ‚Bruder' Lore. Man behält sie aber auch wegen ihrer Persönlichkeit im Gedächtnis. Und dies kann am Spieltisch ebenso gut gelingen, wie es die Lieblingsepisoden der Spieler vermögen. Wir wollen damit nicht verlangen, dass Sie als Spielleitung Oscar-verdächtige Monologe halten sollen oder eben solche Dialoge mit den Spielercharakteren führen sollten, aber stellen Sie ruhig die Individualität Ihrer NSCs durch detailreiche Beschreibungen heraus, und erfüllen Sie die Figuren mit möglichst viel Leben, damit sie den Spielern in Erinnerung bleiben.

ZUFÄLLIGES PHYSISCHES ODER MENTALES MERKMAL

W20	MERKMAL	W20	MERKMAL
1	Hervorstehende Dornen	11	Atmet ein anderes Gas
2	Extrem lange Zunge	12	Chamäleonhaut
3	Niedrige Körpertemperatur	13	Mehrere Mägen, die ständig Nahrung benötigen
4	Atmet ein anderes Element	14	Photosynthese
5	Empfindlich gegenüber Vibrationen	15	Schläft wesentlich weniger als andere Spezies
6	Hermaphrodit	16	Empathisch
7	Empfindlich gegenüber Licht	17	Telepathisch
8	Große Zähne	18	Starke Willenskraft
9	Exzessiver Fellwuchs	19	Eidetisches Gedächtnis
10	Inhaliert Nahrung im Ganzen	20	Multiple Persönlichkeiten/Identitäten teilen sich Körper

ZUFÄLLIGES KULTURELLES ODER VERHALTENSMERKMAL

W20	MERKMAL	W20	MERKMAL
1	Riechen am Handgelenks von Personen, die sie treffen	11	Würden niemals öffentlich widersprechen
2	Verhandeln nur mit einem Geschlecht	12	Schlafen in Gruppen
3	Besiegeln Geschäfte mit Blut	13	Gehen während Reisen in Stasis
4	Beten eine andere Spezies an	14	Verwenden keine Teleportation
5	Verachten eine andere Spezies	15	Außergewöhnlich ehrenhaft
6	Hochrangige Speziesmitglieder reden nicht	16	Ein Geschlecht dominiert die Wissenschaft
7	Trauern nicht um Tote	17	Ein Geschlecht dominiert das Militär
8	Nehmen Trophäen von jenen, die sie töten	18	Pansexuell
9	Essen nur, was sie selbst erlegt haben	19	Wird eine bestimmte Pflanze/ ein bestimmtes Tier nicht essen
10	Sprechen eine Person niemals direkt an	20	Kulturell signifikantes Kleidungsstück

FREMDE SPEZIES DARSTELLEN

In vielen *Star Trek* Episoden werden fremdartige Spezies vorgestellt und ins Zentrum der Geschichte gerückt – oft nur für diese eine Episode. Diese sogenannten ‚Aliens der Woche' verfügen oft über einzelne Schlüsselelemente, die sie klar von den üblichen Spezies der Föderation, deren Alliierten und ihren bekannteren Nachbarn absetzen. Wenn es darum geht, Wesen dieser Spezies zu generieren und ihre diversen NSCs darzustellen, wird die Sache einfacher, wenn Sie zwei oder mehr Merkmale verwenden, um diese Figuren zu umschreiben, statt nur dem Spezies-Merkmal, das letztlich aus nur einem Wort (nämlich der Bezeichnung der Spezies) besteht. Verwenden Sie Merkmale, die deutlich machen, wie anders diese Spezies ist. Dies können physische, mentale, spirituelle oder auch Verhaltensmerkmale sein. Sie sollten allerdings auch stets die Merkmale der verfügbaren Spezies für Spielercharaktere entweder kontrastieren oder komplementieren.

DAS AUSSEHEN HUMANOIDER SPEZIES

Viele der humanoiden Wesen in *Star Trek* sehen Menschen sehr ähnlich, inklusive variierender Hautfarben und Unterschieden zwischen Geschlechtern. Während Sie dies nicht davon abhalten sollte, sich seltsame neue Lebensformen auszudenken, bilden diese menschenähnlichen Aliens doch das Rückgrat der galaktischen Zivilisationen. Spieler können sich mit diesen Wesen am ehesten und stärksten identifizieren. Es gibt oft Variationen der Stirn, der Brauen, der Nase, des Mundes, der Hautfarbe oder der Hände und Füße, aber der Grundaufbau gleicht im Wesentlichen dem eines Menschen. Scheuen Sie sich nicht, Details wie die soeben genannten in die Beschreibung Ihrer Aliens einzuflechten, aber bedenken Sie dabei, dass das Aussehen der Spezies keinen direkten Einfluss auf die Merkmale ihrer Vertreter hat.

NSCS ALS GEGNER

Es gibt keinen Unterschied zwischen Spieler- und Nichtspielercharakteren, wenn es um das Absolvieren von Aufgaben oder Aktionen im Kampf geht.

Wenn NSCs oder deren Schiffe Schaden nehmen, sieht die Sache allerdings ganz anders aus. Die Regeln sind in diesem Fall ein wenig vereinfacht, damit Sie sich besser auf die Aktionen der Spielercharaktere konzentrieren können und die Möglichkeit haben, diese besser ins Zentrum des Geschehens zu rücken.

Wenn NSCs im Kampf Schaden nehmen, reagieren die drei verschiedenen Arten von NSCs unterschiedlich: **Einfache NSCs** können keine Bedrohung einsetzen, um Verletzungen zu vermeiden. Daher streckt jeder Schaden, der nach Abzug des Widerstands 5 Punkte Anstrengung oder mehr verursacht, sie sofort nieder. **Bedeutende NSCs** können 2 Punkte Bedrohung einsetzen, um eine Verletzung zu vermeiden, jedoch nur einmal je Szene oder Begegnung. Erleidet der NSC also innerhalb derselben Begegnung eine weitere Verletzung, ist er besiegt. **Herausragende NSCs** schließlich können so oft es ihnen beliebt 2 Punkte Bedrohung einsetzen, um Verletzungen zu vermeiden, natürlich innerhalb der Grenzen des Bedrohungsvorrats. Dies gibt den herausragenden NSCs einen Vorteil gegenüber SCs, die lediglich die erste Verletzung vermeiden können.

BEDROHUNG ALS MOMENTUM

Der Bedrohungsvorrat der Spielleitung fungiert neben den üblichen Möglichkeiten zum Verändern der Szene auch als Momentumvorrat für die NSCs. Daraus ergibt sich der gewaltige Vorteil, dass jeder Erfolg über der Schwierigkeit, den ein NSC würfelt, eins zu eins als Bedrohung im Vorrat gespeichert werden kann. In der Regel werden Sie diese zusätzliche Bedrohung gleich wieder ausgeben wollen, um die Szene den Bedürfnissen Ihrer NSCs anzupassen.

Die folgenden Ausgaben (sofortig bzw. wiederholbar) sind die üblichsten Optionen im Zusammenhang mit NSCs:

BEDROHUNGS-EINSATZ	KOSTEN	EFFEKT
Vorteil erschaffen	2 S	Erschaffen eines Vorteils zusätzlich zum Effekt der erfolgreichen Aufgabe oder entfernen einer Komplikation des NSCs
Gelegenheit erschaffen	1+ S W	Ein einzelner zusätzlicher W20 für eine Aufgabe; maximal 3 zusätzliche W20 erwerbbar
Problem erschaffen	2 S W	Erhöhen der Schwierigkeit einer Aufgabe um 1 je 2 eingesetzter Bedrohung

BEDROHUNGS-EINSATZ IM KAMPF	KOSTEN	EFFEKT
Zusatzschaden	1+ W	Ein Charakter kann den Schaden eines erfolgreichen Angriffs erhöhen, unabhängig von der Art des Angriffs. Jeder aufgewendete Punkt Momentum erhöht den Schaden um 1.
Entwaffnen	2	Eine vom Ziel gehaltene Waffe wird aus dessen Hand geschlagen und fällt zu Boden, befindet sich aber weiterhin im Nahbereich.
Zusätzliche Einfache Aktion	1 S W	Erlaubt das Ausführen einer zusätzlichen Einfachen Aktion in diesem Zug.
Die Initiative behalten	2 S	Die Initiative wird nicht – wie sonst gemäß der Aktionsreihenfolge üblich – an einen Gegner übertragen, sondern stattdessen auf einen Verbündeten. Der Einsatz ist nur einmal möglich, bis die Gegner zumindest eine Aktion durchgeführt haben.
Durchschlag	1+ W	Der im Rahmen des aktuellen Angriffs angerichtete Schaden ignoriert für jeden eingesetzten Punkt Momentum 2 Punkte Widerstand.
Schaden erneut würfeln	1	Der Spieler darf für den aktuellen Angriff eine beliebige Anzahl an ▲ erneut würfeln.
Verletzung vermeiden	2 S	Eine Verletzung wird vermieden. Statt hierfür Momentum aufzuwinden, kann stattdessen auch eine Komplikation in Kauf genommen werden. Gewisse Faktoren können die Kosten des Einsatzes erhöhen. Darf nur einmal pro Szene eingesetzt werden, solange die Erlaubnis für ein weiteres Einsetzen nicht auf anderem Wege erlangt wurde.
Weiteres Ziel	2	Ein zweites Ziel innerhalb des Nahbereichs des eigentlichen Ziels ist ebenfalls von dem Angriff betroffen und erleidet die abgerundete Hälfte des Schadens.
Weitere Aufgabe	2	Der Charakter darf eine zusätzliche Aufgabe absolvieren, deren Schwierigkeit jedoch um 1 erhöht ist.

SCHADEN AN NSC-RAUMSCHIFFEN

Für NSC-Raumschiffe können die vollständigen Schadensregeln verwendet werden, dies kann aber in größeren Auseinandersetzungen mit vielen Schiffen sehr mühsam werden. In diesen Situationen können als Alternative die folgenden, schnelleren Schadensregeln verwendet werden:

Wenn kein bestimmtes System auf dem NSC-Schiff anvisiert wurde, dann wird nicht ausgewürfelt, welches System getroffen wurde. Wenden Sie stattdessen die folgenden Effekte an.

GETROFFEN: Wann immer das Schiff eine oder mehrere *Beschädigungen* erleidet, verliert es einen einzelnen Zug in der nächsten Runde. Dies addiert sich nicht auf. Das Schiff verliert außerdem 2 *Energie*.

LÄDIERT: Wenn das NSC-Schiff *Beschädigungen* in einer Gesamtzahl von gleich oder mehr der halben Schiffsgröße erlitten hat, dann zählt das Schiff als *lädiert*. Dies erhöht die Schwierigkeit aller Aufgaben, die das Schiff versucht, um 2, bis eine Reparatur durchgeführt wurde. Die Reparatur hat eine Schwierigkeit von 3.

AUSGESCHALTET: Wenn das NSC-Schiff *Beschädigungen* in Höhe der Schiffsgröße erlitten hat, dann wurde das Schiff *ausgeschaltet*. Das Schiff ist nicht mehr länger voll funktionsfähig und kann in dieser Szene keine weiteren Züge mehr durchführen.

ZERSTÖRT: Wenn das NSC-Schiff *Beschädigungen* erlitten hat, deren Gesamtzahl die Schiffsgröße übersteigt, dann wurde das Schiff vollständig *zerstört*. Das Schiff explodiert und Bruchstücke fliegen in alle Richtungen davon. Die Explosion ist jedoch nicht so groß, dass andere Schiff dadurch Schaden erleiden.

KAPITEL 10.60

SPIELLEITUNG

ERFAHRUNG UND BEFÖRDERUNG

Charakterentwicklung ist ein essenzieller Teil von Rollenspielen und zugleich eine der großen Stärken von *Star Trek*-Geschichten. Die Crews der diversen Raumschiffe Enterprise, sowie von Deep Space 9 und der Voyager, wachsen alle an ihren Erfahrungen und formen Beziehungen zu ihren Kameraden. ***Star Trek Adventures*** ist dahingehend nicht anders. Charakterentwicklung wird in *Meilensteinen* bemessen, die das Wachstum Ihres Charakters und zugleich die Veränderungen von Schiff und Crew anzeigen: Wie sie sich von Mission zu Mission den Gegebenheiten anpassen, statt einfach nur Attribut- und Disziplinwerte zu erhöhen. Die Offiziere der Sternenflotte sind bereits Spezialisten und äußerst talentierte Individuen, und als solche haben die Attribut- und Disziplinwerte der Spielercharaktere bereits ein exzellentes Niveau professioneller Kompetenz erreicht. Natürlich gibt es aber immer noch genug Raum, um sich weiterentwickeln und verändern zu können.

ÜBERZEUGUNGEN HINTERFRAGEN

Der einfachste Weg für einen Charakter, sich zu verändern, ist es, eine Überzeugungen zu hinterfragen. Dies kann von Spielsitzung zu Spielsitzung gemacht werden und wird von den Spielern selbst eingeleitet. Das Hinterfragen einer Überzeugung ist ein Kernelement der Charakterentwicklung, basierend auf den Erfahrungen eines Charakters, dem Abbau von Vorurteilen und der Erweiterung der Ansichten hinsichtlich der Galaxis.

Indem ein Charakter eine Überzeugung hinterfragt, wird der Spieler oder die Spielerin temporär den Zugriff auf diese verlieren, dafür aber einen Punkt Entschlossenheit gewinnen, der im späteren Verlauf der Mission eingesetzt werden kann. Am Ende der Mission, sobald die Geschichte zu ihrem Abschluss gekommen ist, kann der Spieler oder die Spielerin dann die hinterfragte Überzeugung des Charakters umformulieren, um die Veränderung auf Basis des Erlebten darzustellen. Diese Änderung sollte eine gewisse Relevanz hinsichtlich der Erfahrungen aufweisen, die der Charakter bezüglich der hinterfragten Überzeugung gemacht hat. Ferner sollte die Veränderung plausibel sein – sofern keine unglaubliche, persönliche Entdeckung gemacht wurde, sollte eine völlige Umkehrung eines Vorurteils oder Irrglaubens zugunsten einer natürlicheren Entwicklung vermieden werden.

MEILENSTEINE

Es gibt drei Arten von **Meilensteinen**, die jeweils am Ende eines Abenteuers erreicht werden können. Ein **Regulärer Meilenstein** wird erreicht, wenn eine Überzeugung eines Charakters während der Mission Einfluss auf die Rolle dieses Charakters hatte. Bei einem **Rampenlicht-Meilenstein** entscheiden die Spieler, ob ein Charakter aufgrund seiner Handlungen und Aktionen während der Mission besonders hervorgehoben werden soll. Ein **Handlungsbogen-Meilenstein** schließlich repräsentiert einen Schlüsselmoment in der Entwicklung eines Charakters aufgrund von gesammelten Erfahrungen während seiner Missionen im Dienst der Sternenflotte.

REGULÄRE MEILENSTEINE

Ein Regulärer Meilenstein kann am Ende eines Abenteuers erreicht werden. Sie sollten sich während der Mission für jeden Charakter folgende Punkte notieren, wenn sie eintreten:

- Der Charakter hat während der Mission eine Überzeugung oder Direktive hinterfragt.
- Der Charakter wurde während des Abenteuers bei einem potenziell tödlichen Angriff verletzt.
- Der Charakter setzte mindestens eine Überzeugung oder Direktive positiv oder eine Überzeugung oder Direktive negativ ein.

Sollte einer dieser Punkte erfüllt sein, belohnen Sie den Charakter mit einem Regulären Meilenstein. Der Spieler oder die Spielerin hat dann die Wahl zwischen folgenden Optionen, von denen er oder sie eine auf den Charakter anwenden kann:

- Wenn eine Überzeugung hinterfragt und durchgestrichen wurde, kann diese neu formuliert werden. Die neue Überzeugung sollte sich sowohl auf die alte Überzeugung als auch auf den Grund für deren Hinterfragung beziehen. Es muss keine große Änderung sein, aber die neue Überzeugung sollte zeigen, wie sich die Ansichten Ihres Charakters geändert haben.
- Zwei Disziplinen des Charakters auswählen und einen Punkt von einer dieser beiden Disziplinen zur anderen verschieben – hiernach muss der Wert einer beteiligten Disziplin mindestens 1 und maximal 4 betragen.
- Einen Fokus des Charakters streichen und durch einen neuen ersetzen.
- Eine der oben genannten Möglichkeiten auf einen Nebencharakter, der oder die während der Mission eingesetzt wurde, anwenden.
- Den Meilenstein aufbewahren und später einsetzen, wenn ein anderer Meilenstein erworben wird.

Die meisten dieser Optionen stellen eine Veränderung in den Prioritäten der Charaktere dar, da ihre Erfahrungen sie dazu veranlassen, ihre Ansichten zu überdenken oder sich auf neue, andere Dinge zu konzentrieren. Das Bewahren der vorhandenen Kompetenz erfordert kontinuierliches Lernen und Training, weshalb eine Verschiebung der Prioritäten dazu führen kann, dass eine Expertise vernachlässigt wird, während sich der Charakter auf anderes Wissen konzentriert.

RAMPENLICHT-MEILENSTEINE

Im Prinzip funktionieren Rampenlicht-Meilensteine auf exakt dieselbe Weise wie Reguläre Meilensteine, nur dass hier die Aktionen eines einzelnen Charakters besonders hervorgehoben und gewürdigt werden. Dieser Charakter muss bereits die Voraussetzungen für einen Regulären Meilenstein erfüllen. Sie können einen Rampenlicht-Meilenstein auf zwei Arten vergeben:

Hatte ein Charakter auf eindeutige, signifikante Weise Einfluss auf die Mission, oder hat er bzw. sie einen Schlüsselmoment der eigenen Charakterentwicklung erreicht, dann vergeben Sie einen Rampenlicht-Meilenstein an diesen Charakter.

Anstatt dass Sie den Rampenlicht-Meilenstein vergeben, können Sie auch die Spieler entscheiden lassen, wer aus ihrer Mitte den Meilenstein am meisten verdient hat.

Rampenlicht-Meilensteine sollten in der Regel einmal alle zwei oder drei Missionen vergeben werden, aber nicht nach jedem Abenteuer. Die Spielleitung kann dies jedoch handhaben, wie sie es für richtig hält – wenn die Charaktere beispielsweise Teil einer stark Charakter-fokussierten Kampagne mit signifikanten Langzeitfolgen sind, macht es Sinn, öfter Rampenlicht-Meilensteine zu vergeben.

Beim Erreichen eines Rampenlicht-Meilensteins kann für den jeweiligen Charakter eine Auswahl auf der Liste für Reguläre Meilensteine getroffen, und zusätzlich eine Option aus der folgenden Liste gewählt werden:

- Zwei Attribute des Charakters auswählen und einen Punkt von einem dieser beiden Attribute zum anderen verschieben – hiernach muss der Wert eines beteiligten Attributs mindestens 7 und maximal 11 betragen.
- Eines der Talente des Charakters durch ein anderes ersetzen.
- Eine der oben genannten Möglichkeiten auf einen Nebencharakter, der oder die während der Mission eingesetzt wurde, anwenden.
- Zwei Schiffssysteme auswählen und einen Punkt von einem dieser beiden Systeme zum anderen verschieben – hiernach muss der Wert eines beteiligten Systems mindestens 6 und maximal 12 betragen.
- Zwei Abteilungen des Schiffs auswählen und einen Punkt von einer dieser beiden Abteilungen zur anderen verschieben – hiernach muss der Wert einer beteiligten Abteilung mindestens 1 und maximal 4 betragen.
- Ein Talent des Schiffs durch ein anderes ersetzen.

Diese Optionen repräsentieren größere Verschiebungen der Prioritäten des Charakters und damit entsprechend wichtigere Veränderungen. Alternativ kann es auch bedeuten, dass der Charakter an den Schiffssystemen arbeitet, Veränderungen vornimmt oder sie überholt beziehungsweise das Personal trainiert oder weiterbildet, was beides ebenfalls viel Zeit und Aufwand in Anspruch nimmt.

HANDLUNGSBOGEN-MEILENSTEINE

Handlungsbogen-Meilensteine repräsentieren wichtige Momente für das Raumschiff und seine Crew innerhalb der fortlaufenden Mission. Es ist eine große Veränderung für die Charaktere an einem Höhepunkt der Kampagne. Die Vergabe von Handlungsbogen-Meilensteinen hängt vollständig davon ab, wie viele Rampenlicht-Meilensteine ein Charakter bereits erreicht hat.

Hat eine Hauptfigur zwei oder mehr Rampenlicht-Meilensteine erreicht, wird der nächste Rampenlicht-Meilenstein automatisch in einen Handlungsbogen-Meilenstein umgewandelt. Die Anzahl der benötigten Rampenlicht-Meilensteine steigt mit

jedem neuen Handlungsbogen-Meilenstein, den der Charakter erreicht: Der erste wird nach zwei Rampenlicht-Meilensteinen erreicht, der zweite nach drei weiteren Rampenlicht-Meilensteinen, und so weiter. Die Zahl der benötigten Rampenlicht-Meilensteine steigt jeweils um 1 an.

ERREICHTE HANDLUNGSBOGEN-MEILENSTEINE	BENÖTIGTE RAMPENLICHT-MEILENSTEINE FÜR NÄCHSTEN HANDLUNGSBOGEN-MEILENSTEIN
0	2
1	3
2	4
3	5
Jeder weitere	+1

Das Erreichen eines Handlungsbogen-Meilensteins durch einen Charakter gewährt ihm oder ihr einen Vorteil aus der Liste der Rampenlicht-Meilensteine (welcher wiederum eine Option aus der Liste der Regulären Meilensteine gewährt), sowie eine Auswahl aus der folgenden Liste:

- Ein einzelnes Attribut um 1 erhöhen. Der Maximalwert für Attribute ist 12.
- Eine einzelne Disziplin um 1 erhöhen. Der Maximalwert für Disziplinen ist 5.
- Ein zusätzliches Talent wählen.
- Einen zusätzlichen Fokus wählen.
- Eine zusätzliche Überzeugung wählen.
- Eine der oben genannten Möglichkeiten auf einen Nebencharakter, der oder die während der Mission eingesetzt wurde, anwenden.
- Ein Schiffssystem um 1 erhöhen. Der Maximalwert für Schiffssysteme ist 12.
- Eine Schiffsabteilung um 1 erhöhen. Der Maximalwert für Schiffsabteilungen ist 4.
- Ein zusätzliches Talent für das Schiff wählen. Dies ist je Schiff nur einmal möglich.

ANSEHEN

Ansehen ist eine wichtige thematische Mechanik in ***Star Trek Adventures***, die den Status eines Charakters unter seinesgleichen und innerhalb der Sternenflotte insgesamt beschreibt. Mehr Details zum Ansehen finden Sie im *Kapitel 5: Dienstantritt* auf Seite 93. Die Sternenflotte besteht aus beispielhaften Individuen vieler verschiedener Spezies, denen allen die Sternenflottenbestimmung friedlicher Erforschung beigebracht wurde. Als solche haben sie Regeln und Direktiven zu befolgen, von denen die Oberste Direktive die wichtigste ist.

Daraus ergibt sich selbstverständlich, dass die Spielleitung ein Regelwerk zur Verfügung haben sollte, das die Gesetze und Direktiven der Sternenflotte und die Konsequenzen bei deren Nichteinhaltung enthält. Leider existiert ein solches Regelwerk nicht. Sie haben dennoch einige Möglichkeiten, wie Sie mit Offizieren, die sich gegen die Befehle ihrer Vorgesetzten oder das Sternenflottenkommando stellen, umgehen können. Und auch für jene, die sich über die regulären Pflichten ihres Dienstes hinaus auszeichnen oder den Codex der Sternenflotte beispielhaft befolgen.

AKTIVITÄT ODER ENTSCHEIDUNG DES CHARAKTERS	EINFLUSS
Handelte im Einklang mit den Befehlen und Direktiven	Positiv
Hinterfragte eine Direktive	Negativ
Kampfhandlungen verhindert	Positiv
Personal unter dem Kommando des Charakters wurde getötet	Negativ; 1 Punkt Einfluss je getötetem Charakter (Hauptfigur oder Nebencharakter)
Ohne Grund tödliche Gewalt eingesetzt	Negativ
Allianz mit einem Feind eingegangen	Positiv
Direkte Hilfe beim Retten von Leben	Positiv; multipler Einfluss nach Maßgabe der Spielleitung
Handelte über die Dienstpflicht hinaus	Positiv; nach Maßgabe der Spielleitung
Im Lauf der Mission unnötige Risiken eingegangen	Negativ; nach Maßgabe der Spielleitung

Am Ende jeder Mission sollten Sie über den Ausgang der Mission reflektieren und sich die Handlungen und Entscheidungen der Charaktere ins Gedächtnis rufen. Bewerten Sie diese und entscheiden Sie, wie die Taten der Charaktere ihr individuelles Ansehen beeinflussen. Welche Aktionen und Entscheidungen haben eine positive Auswirkung und welche eine negative?

Sobald die Einflüsse feststehen, führt der Charakter eine Ansehen-Probe durch. Diese funktioniert im Wesentlichen wie eine Aufgabe, verwendet aber andere Werte. Der Charakter würfelt eine Anzahl W20, die den positiven Einflüssen auf sein Ansehen entspricht. Jedes Ergebnis, das kleiner oder gleich dem aktuellen Ansehen-Wert des Charakters ist, stellt einen Erfolg dar. Jeder Wurf unterhalb der Rangprivilegien des Charakters zählt sogar als 2 Erfolge.

Ist die Anzahl der erreichten Erfolge kleiner oder gleich der Zahl der negativen Einflüsse auf das Ansehen des Charakters, so verliert dieser Ansehen: Reduzieren Sie das Ansehen um 1 Punkt, plus einen weiteren Punkt für jeden Würfel, der keinen Erfolg eingebracht hat, und schließlich noch einen zusätzlichen Punkt für jeden dieser Würfel, der in den Bereich der mit der für den Rang des Charakters einhergehenden Verantwortung gewürfelt hat. Ein Charakter mit entsprechend hohem Ansehen kann gleichzeitig einen Erfolg würfeln und dennoch in den Bereich der Verantwortung gelangen.

Ist die Anzahl der Erfolge höher als die Zahl der negativen Einflüsse, gewinnt der Charakter Ansehen. Sein Wert steigt um je 1 Punkt für jeden Erfolg über der Zahl negativer Einflüsse.

PRÜFUNG FÜR BRÜCKENOFFIZIERE

Die Prüfung zum Brückenoffizier der Sternenflotte besteht aus einer Reihe von Tests für jene Sternenflottenoffiziere, die mehr Verantwortung übernehmen oder sogar in die Kommandoabteilung wechseln möchten, sofern sie nicht bereits zu dieser Abteilung gehören. Der Test ist am sinnvollsten für Offiziere, die vom Lieutenant Commander zum Commander befördert werden können, und sollte von der Spielleitung dann in Betracht gezogen werden, wenn sie die Beförderung lieber rollenspielerisch darstellen möchte.

Der Brückenoffizierstest wird als Simulation durchgeführt, in der sich der Kandidat oder die Kandidatin einer lebensbedrohlichen Situation für Schiff und Crew stellen muss. Die eigentliche Lektion des Tests ist es, ein untergebenes Crewmitglied per Befehl in den sicheren Tod zu schicken – sodass es sein Leben zur Rettung von Schiff und Besatzung gibt.

Dies kann als Szene oder als Herausforderung durchgespielt werden, bei der die Charaktere Simulationen ihrer selbst sind, lediglich der zu testende Charakter ist echt. Sobald dieser Charakter einen seiner direkten Kameraden in den Tod geschickt hat und das Ereignis eingetreten ist, endet die Simulation und der Kandidat wird befördert. Die Tatsache, dass es sich um eine Simulation handelt, könnte auch geheim sein, sodass der Prüfling bis zum Ende der Prüfung nicht weiß, dass er oder sie sich in einer Simulation befindet.

BEFÖRDERUNG

Beförderungen sind ein einfacher Weg, um das Vorankommen und die Entwicklung eines Charakters zu zeigen. Sollte ein Charakter ein Ansehen von 15 haben und dieses weiter ansteigen, so kann der Captain (beziehungsweise das Gruppenmitglied, das den kommandierenden Offizier spielt) oder die Spielleitung statt einem Anstieg des Ansehens eine Beförderung anbieten.

Akzeptiert der Charakter die Beförderung, steigt sein oder ihr Rang, und er oder sie sieht sich fortan mit völlig neuen Herausforderungen, Erwartungen und Verantwortungen konfrontiert. Ein Charakter kann auf diese Weise nicht zum Captain befördert werden – allein die Admiralität kann eine solche Beförderung anbieten, die im Allgemeinen mit einem eigenen Kommando oder einer neuen Position anderswo einhergeht (was den Charakter im Wesentlichen aus dem Spiel nimmt).

DISZIPLINARMASSNAHMEN

Fällt das Ansehen eines Charakters unter 0, muss sich der Charakter Disziplinarmaßnahmen stellen. Bis zu diesem Punkt wird Fehlverhalten mit Rügen und kleineren Strafen geahndet, und ein Charakter, der Ansehen verliert, wird vielleicht feststellen, dass sich ein entsprechender Eintrag in seiner Dienstakte findet, oder er zu unschönen zusätzlichen Pflichten eingeteilt wird. Eventuell verliert er auch einige Privilegien, die der Crew kurzfristig zustehen. Im besten Fall wird der Charakter lediglich vom Kommandanten verwarnt. Sie sollten dies rollenspielerisch abhandeln, da es abgesehen vom Ansehensverlust keine weiteren spielmechanischen Auswirkungen gibt.

Disziplinarmaßnahmen werden eingeleitet, wenn eine einfache Bestrafung nicht mehr ausreicht. Dies kann innerhalb der Kommandostruktur des Schiffes gehandhabt werden oder aber, falls nötig, dazu führen, dass der Charakter eingesperrt wird, bis er vor ein Kriegsgericht gestellt werden kann. Die Bandbreite der Möglichkeiten ist sehr groß und sollte der Absprache zwischen Captain und Spielleitung überlassen sein, obgleich wir hier ein paar Vorschläge anbieten. Durch Disziplinarmaßnahmen verhängte Bestrafungen können nicht tödlich enden und ebenso wenig zu bleibenden Schäden beim beschuldigten Charakter führen, denn die Föderation ist strikt gegen körperliche Strafen – obwohl einige der Möglichkeiten den Charakter faktisch aus dem Spiel nehmen.

- **Kurzzeitiger Arrest** ist eine mögliche Bestrafung, die vom Kommandanten oder von der Kommandantin verhängt werden kann und den Charakter auf das eigene Quartier oder die Arrestzelle beschränkt. Der Arrest kann Tage, Wochen oder sogar einen Monat dauern. Ein noch längerer Arrest ist unwahrscheinlich, da schwerere Straftaten auch schwerere Bestrafungen erfordern. Ein Charakter im Arrest ist temporär aus dem Spiel genommen und kann nicht genutzt werden – nur eine Extremsituation würde den Einsatz des Charakters in der nächsten Mission rechtfertigen (der Spieler oder die Spielerin sollte in dieser Zeit einen Nebencharakter steuern).

- **Degradierung** ist eine andere Bestrafung, die durch den Kommandanten verhängt werden kann. Der Rang des Charakters wird um eine Stufe gesenkt und sein Ansehen auf 9 eingestuft, was ihn auf dünnes Eis bringt, aber zumindest eine Chance lässt, sich reinzuwaschen. Dies kann dazu führen, dass der Charakter temporär seine Rolle nicht ausfüllen kann. In einem solchen Fall sollte die Gruppe die Rollen neu verteilen.

- **Kriegsgericht** ist die schwerste Bestrafung und kann potenziell ein laufendes Spiel zerstören. Zugleich ist es aber auch die gewinnbringendste Bestrafung, sofern sie geschickt gehandhabt wird. Der Charakter steht unter Arrest, bis das Schiff eine Sternenbasis oder andere Sternenflotteneinrichtung erreicht, wo der Charakter für seine Verbrechen vor Gericht gestellt wird. Mögliche Strafen, die von einem Kriegsgericht verhängt werden, sind in der Regel die unehrenhafte Entlassung aus der Sternenflotte oder ein Langzeitarrest in einer Strafkolonie. Beide Strafen machen den Charakter unspielbar. Der Vorteil dieser Bestrafung ist, dass sie zu einer interessanten und dramatischen Spielsitzung führen kann, die jede Menge soziale Konflikte und Ermittlungsmöglichkeiten gestattet. Kriegsgerichtsverfahren müssen nicht ausschließlich wegen dieser Spielmechanik stattfinden – jeder Charakter, der eines schweren Verbrechens beschuldigt wird, könnte vor dem Kriegsgericht landen.

Kommandierende Offiziere sind ein Sonderfall. Da sie die Spitze der Kommandokette auf ihrem Schiff darstellen, unterstehen sie allein der Admiralität, die sich aber nicht für das einfache Tagesgeschäft an Bord befindet. Stattdessen

gilt, sollte das Ansehen eines Captains unter 0 fallen, dass dieser von seinem ersten Offizier (oder sonstigem Stellvertreter) vorübergehend des Kommandos enthoben und auf sein Quartier beschränkt werden kann (siehe Kurzzeitiger Arrest oben), bis die Situation geklärt ist. Schwerwiegendere Probleme sollten von der Spielleitung gehandhabt werden, möglicherweise mit einem Kriegsgerichtsverfahren.

Selbstverständlich erfordern Disziplinarmaßnahmen einige Vorsicht hinsichtlich ihrer spielerischen Umsetzung, und es ist nur ein schmaler Grat zwischen der interessanten und dramatischen Anwendung dieser Regel und Machtmissbrauch, der die Spieler gegeneinander aufbringt und einen Keil in die Gruppe treibt.

Letztlich sollten Sie beachten und der Gruppe klar machen, dass die Art und Weise, in der der Captain seine oder ihre Crew diszipliniert, sich auch auf sein oder ihr Ansehen auswirken kann. Ein besonders strikter und harter Captain könnte auf Dauer allein durch seinen oder ihren Führungsstil Ansehen verlieren. Auch Kommandierende Offiziere haben Vorgesetzte, und die Spielleitung sollte sich nicht scheuen, ein Veto einzulegen und alternative Optionen für Disziplinarmaßnahmen durch den Captain vorzuschlagen.

Darüber hinaus hängt alles von der Kommunikation mit den Spielern ab, und davon, vernünftig miteinander umzugehen. Mit gesundem Menschenverstand sollte die Regel für Disziplinarmaßnahmen keine Probleme bereiten. Wenn aber den Spielern dahingehend nicht getraut werden kann, dass sie diese ziemlich enorme Macht über andere Spieler nicht missbrauchen, sollte die Spielleitung vielleicht den Gebrauch der Regel einschränken oder sie sogar ganz aus dem Spiel entfernen. Dies sollte aber nur im äußersten Notfall als letzte Möglichkeit in Betracht gezogen werden, da dies die mögliche Dramatik und Spannung durch ein Kriegsgerichtsverfahren von vornherein aus dem Spiel nehmen würde.

Eine Disziplinarmaßnahme sollte auch deshalb vorsichtig gehandhabt werden, weil sie dem betroffenen Spieler bzw. der betroffenen Spielerin (oder auch den anderen Spielern) den Spaß verderben und das Spiel vermiesen könnte. ***Star Trek Adventures*** ist ein Spiel über Entdeckungen und Abenteuer nach den Leitprinzipien der Föderation: Frieden und Steigerung des Wissens. Sollte ein Gruppenmitglied durch sein Spielverhalten diese Prinzipien absichtlich untergraben, macht es mehr Sinn, ihn oder sie beiseite zu nehmen und abseits des Spieltisches darüber zu reden. Niemals sollte eine Disziplinarmaßnahme gegen einen Charakter dazu genutzt werden, ein Gruppenmitglied zu bestrafen – die Maßnahme dient allein als Möglichkeit für eine spannende Geschichte und eine interessante Charakterentwicklung.

KAPITEL 10.70

SPIELLEITUNG

BEGEGNUNGEN GESTALTEN

PERSÖNLICHES LOGBUCH

ROSS, SARAH JANE,
STERNZEIT 47994,6

Ich habe diesem Eintrag einige zusätzliche Verschlüsselungsebenen hinzugefügt. Vielleicht bin ich nur paranoid, aber ich bin mir nicht sicher, ob ich möchte, dass die Sternenflotte hiervon erfährt. Und um ehrlich zu sein, brauchte ich die Zeit, die zum Programmieren draufgegangen ist, um über alles nachzudenken, was passiert ist.

Janis Ryn hat Kontakt zu mir aufgenommen. Tatsächlich hat sie mich bereits beobachtet, seit ich das Astrophysikgebäude der Akademie verließ. Sie erzählte mir, dass an der Akademie etwas vor sich geht, etwas, das mit dem Maquis zu tun hat. Oder, um genauer zu sein, etwas für das der Maquis verantwortlich gemacht werden wird, damit die Sternenflotte eine Rechtfertigung hat um direkt gegen den Widerstand vorzugehen. Sie sah so müde aus, als wir uns trafen, und ging schon wieder, ehe sie all meine Fragen beantwortet hatte.

Ich weiß nicht, ob ich ihr glauben soll. Obwohl sie Bajoranerin ist, hat sie weder mit mir noch in ihren Kursen je über ihre politische Einstellung gesprochen. Irgendetwas muss geschehen sein, dass sie gekündigt hat, und aus irgendeinem Grund vertraut sie mir. Ich glaube nicht, dass es ein Versuch ist, sich an Bord meines Schiffes zu schleichen. Ich programmiere diesen Logbucheintrag so, dass automatisch eine Kopie an Captain Deacon geschickt wird, sollte ich nicht in spätestens zwölf Stunden wieder hier sein. Sir, ich treffe Janis Ryn um 2300 Uhr in der Nähe von Shuttlerampe 42.

Ich muss ihr helfen! Ich kam zur Sternenflotte, um den Leuten zu helfen, und, reale Probleme oder nicht, sie benötigt meine Hilfe.

In ***Star Trek Adventures*** werden Missionen in zwei Arten von Ereignissen unterteilt: *Szenen* und *Begegnungen*. Während in Szenen Rollenspiel und Drama Würfelwürfen vorgezogen werden, werden in Begegnungen die Fähigkeiten der Charaktere mittels Würfelwürfen auf die Probe gestellt. Eine gute Mission enthält in der Regel beide Arten von Ereignissen. Sollte einmal eine Ihrer Missionen eher in die eine Richtung schwingen als in die andere, ziehen Sie in Betracht, die nachfolgende Mission etwas ausgeglichener zu gestalten. Bieten Sie außerdem Abwechslung, indem Sie beispielsweise auf ein Abenteuer auf dem Schiff und mit Raumschlachten, eine Mission auf dem Ball eines Botschafters folgen lassen.

SZENEN

Der Schlüssel zu großartigen Szenen ist ein Fokus auf Dramaturgie. Wenn ein Spieler oder eine Spielerin etwas machen möchte, das zu keiner Erkenntnis führt, dann handeln Sie dies so kurz wie möglich ab und machen Sie mit der Geschichte weiter. Es gibt einen Grund, warum in *Star Trek* nicht jede Fahrt mit dem Turbolift oder jede Mahlzeit aus dem Replikator gezeigt wird. Solche Ereignisse geben einer Szene Farbe und Würze, aber Sie sollten vorher überlegen, was ins Rampenlicht gerückt werden sollte und was lediglich eine Randbemerkung verdient. Dies dient auch dem Tempo des Spiels. Gestalten Sie Szenen, die Fragen zum Abenteuer oder zu den Charakteren aufwerfen oder – idealerweise – zu beidem.

Die meisten Szenen verfügen über zumindest ein Element, das die Handlung entwickelt und vorantreibt. Egal, welche Art Abenteuer Sie im Kopf haben, die Crew benötigt Szenen, in denen sie etwas über die Handlung herausfinden kann. Dies bedeutet, die Subraumanomalie zu erforschen oder mit den Flüchtlingen zu sprechen oder ähnliches. Stellen Sie sicher, dass jegliche Information, die nötig ist, um die Handlung zur nächsten Szene voranzubringen, ohne Würfelwurf verfügbar ist. Würfelwürfe erzeugen weiterhin Spannung, und es kann durchaus sein, dass eine Sache von allen Seiten betrachtet werden muss, aber das Verstecken wichtiger Informationen hinter verschlossenen Türen führt fast immer zu Frustration.

Viele Szenen ermöglichen den Charakteren auch, sich weiterzuentwickeln. Dies verbindet die Szenen mit den Charakteren und ermöglicht den Spielern, sich stärker einzubringen. Ihre Spieler haben Ihnen mit den Überzeugungen bereits eine Richtung vorgegeben, in die sich die Charaktere entwickeln sollen. Überzeugungen müssen erforscht und hinterfragt werden. Beispielsweise sollte ein Charakter mit einer Überzeugung, die ihn oder sie an einen Rivalen bindet, auch auf diesen Rivalen treffen, da die Rivalität der beiden das Wesen des Charakters (mit-) definiert und ebenso der Charakter die Rivalität definiert. Warum sind die beiden Rivalen? Ist vielleicht auch etwas an dem Rivalen, das der Charakter respektiert oder sogar bewundert? Wie weit würde der Rivale gegen den Charakter vorgehen? Und wie weit ist zu weit? Sie sollten solche Szenen ins Spiel einbauen, da so die Überzeugungen der Charaktere am Spieltisch eingebunden werden.

NEBENSZENEN UND SUBPLOTS

In Szenen muss nicht immer gewürfelt werden. Wenn beispielsweise ein oder mehrere Charaktere gemeinsam einem Hobby nachgehen, sich in *Zehn Vorne* treffen, mit ihren Kollegen oder Untergebenen interagieren oder ähnliches tun, was nicht zwingend eine Aufgabe oder einen Würfelwurf erfordert, dann ist dies immer noch eine tolle Szene, die Ihrem Spiel mehr Tiefe verleihen wird. Den Spielern wird die Chance zum Rollenspiel geboten, um mit ihrem Charakter etwas zu machen, was diesem Charakter persönlich etwas bedeutet.

Solche Szenen können auch die NSCs durch die Interaktion mit den Spielercharakteren ins Rampenlicht rücken. So können Sie wichtige Handlungsdetails rollenspielerisch an Ihre Gruppe weitergeben, statt als Resultat eines Würfelwurfes, oder auch bestimmte Persönlichkeitsmerkmale des NSCs hervorheben, die in der Haupthandlung eher untergegangen wären.

Es ist dennoch wahrscheinlich, dass in einer Szene auch immer wieder einmal gewürfelt werden muss, jedoch weit weniger als in Begegnungen. Diese Würfelwürfe sollten nicht den Fluss der Geschichte behindern, sondern basierend auf den Erfolgen oder den misslungenen Würfelergebnissen interessante Richtungen für den weiteren Verlauf der Handlung bieten. Misslungene Würfe sollten dabei aber nicht bedeuten, dass die Szene steckenbleibt, bis ein Erfolg gewürfelt wurde. Sie bedeuten lediglich, dass die Spieler sich höchstwahrscheinlich einen anderen Weg suchen müssen, um das Ende des Abenteuers zu erreichen. Diese Würfe könnten auch Informationen bieten, mit denen sich die Charaktere auf den späteren Verlauf der Mission vorbereiten können, oder die auf eventuell überraschende Wendungen hinweisen. Solange die entscheidenden Informationen, die zur nächsten Szene führen, kommuniziert werden, können Sie ruhig ein paar zusätzliche Würfelwürfe zum Steigern der Spannung einflechten.

Ein Schlüsselelement beim Festlegen des Tempos einer Szene ist, zu wissen, wo der Anfang und wo das Ende ist. Beginnen Sie ohne großes Vorgeplänkel direkt in der Szene. Verhören die Charaktere eine Gefangene, beginnen Sie die Szene in der Arrestzelle mit der Gefangenen, die die benötigten Informationen für einen Preis oder eine Gegenleistung anbietet. Sollen die Charaktere einen Passagier abholen, beginnt die Szene damit, dass die Crew feststellt, dass ihre Zielperson nicht vor Ort ist. Bei der wesentlichen Frage anzufangen, zieht die Charaktere direkt in die Szene und hilft, zur Lösung zu streben. Umgekehrt ist es dasselbe: Hat die Gruppe erst einmal alle relevanten Informationen erhalten, sollte die nächste Szene oder Begegnung nicht unnötig aufgeschoben werden.

BEGEGNUNGEN

In Begegnungen werden die Charaktere auf die Probe gestellt, Würfel rollen, Ressourcen werden ausgegeben, und abhängig von Erfolg oder Misserfolg der Charaktere ändert sich die Geschichte. Begegnungen umfassen viele Bereiche, von spannenden Raumschlachten bis zu dramatischen Gerichtsszenen. Dies sind die Momente, in denen Sternenflottenoffiziere zu galaktischen Legenden werden – und dafür Risiken eingehen. Manchmal geht es um einen Triumph der Genialität oder des Mutes. Manchmal handelt die Legende als mahnende Erzählung von Überheblichkeit und Niederlage und wie man damit umgehen sollte.

Das erste, was die Spielleitung beim Erstellen einer Begegnung bedenken sollte, ist, was geschieht, wenn die Charaktere erfolgreich sind beziehungsweise, wenn sie scheitern. Die Handlung sollte nicht in beiden Fällen exakt dieselbe sein, denn das würde die ganze Begegnung unnötig machen. Sollten die Charaktere den Botschafter aus den Fängen der Romulaner retten, werden die Verhandlungen mit einer neu entdeckten Spezies gut verlaufen, was wiederum den Hintergrund für eine Charakterentwicklungsszene bereiten würde. Sollten die Charaktere scheitern, müssen sie sich eventuell selbst den Verhandlungen stellen, was eine neue Begegnung wäre.

Nutzen Sie Ihren gesunden Menschenverstand in klaren Situationen. Ein Shuttle, das sich mitten im freien Weltraum einem Raumschiff der Galaxy-Klasse im direkten Kampf stellen muss, hat äußerst schlechte Karten. Es gibt Möglichkeiten, das Ungleichgewicht auszugleichen. Beispielsweise könnte das Shuttle den schweren Kreuzer in einen Nebel locken, um die Schilde und Sensoren auszuschalten. Das Shuttle könnte Zugang zu dem Präfixcodes des größeren Schiffs haben. In diesem Fall wäre die zuvor so unmöglich scheinende Begegnung mit einem Mal äußerst interessant und würde einige sehr gute Würfelwürfe erfordern, damit dieser Plan funktionieren und das Shuttle entkommen kann.

Die Spielleitung kann nie alle möglichen Wege vorausplanen, die die Spieler verfolgen mögen, um eine Begegnung zu lösen. Sie können zehn Möglichkeiten planen, die Spieler finden garantiert die elfte. Aber genau diese Interaktion zwischen Spielleitung und Spielern und das Entdecken unterschiedlicher Ideen, ist Teil des Spaßes. Manchmal werden die Spieler Sie mit einem Plan überraschen, der so verrückt ist, dass er tatsächlich funktionieren könnte, und die Gruppe sollte dann für ihr innovatives und kreatives Denken belohnt werden. Handlungsstränge, die es erfordern, dass die Spieler in einer Begegnung versagen, wie etwa Hinterhalte, sollten vorsichtig geplant werden. Spieler hassen es, zu verlieren; sie werden nicht aufgeben und sich stärker gegen ein auswegloses Szenario wehren als Captain Kirk.

Statt die Charaktere mit einem No-Win-Szenario zu konfrontieren, sollten Sie überlegen, ob es nicht doch eine Möglichkeit gibt, den Konsequenzen knapp zu entkommen. Vielleicht hat die Begegnung auch mehrere mögliche Lösungen. In der Regel gibt es immer drei mögliche Lösungsansätze für eine Begegnung: sich herausreden, sich herausdenken und sich herauskämpfen. Jeder dieser Ansätze ist statthaft, wenn auch nicht in jeder Situation plausibel. Eine gefangene Crew wird Schwierigkeiten haben, sich aus einem cardassianischen Gefangenenlager freizukämpfen, aber ein gut durchgeplanter und ausgeführter Ausbruch sollte eine wesentlich bessere Option darstellen. Die Gruppe könnte ebenfalls versuchen, sich beim Gul für Informationen freizukaufen, was sich – abhängig von den beteiligten Charakteren – mehr oder weniger schwierig gestalten könnte. Wir bezeichnen diese drei grundlegenden Lösungsmöglichkeiten in Analogie zu den Farben der drei großen Abteilungen der Sternenflotte.

Rote Lösungen verwenden Kommandofähigkeiten und Diplomatie, um die Begegnungen zu bewältigen. Viele brenzlige Situationen zwischen feindlichen Schiffen werden durch Verhandlungen über den Hauptschirm entschärft. Diese Lösungen sind aber auch nicht grundsätzlich altruistisch; jemanden davon zu überzeugen, dass man die Oberhand hat, wenn dem eigentlich nicht so ist, fällt ebenfalls in diese Kategorie.

Wissenschaft ist die Hauptkomponente **Blauer** Lösungen. Manchmal muss auch fortgeschrittene Technologie remoduliert, prototypisiert oder auf andere Weise modifiziert werden, um ein Problem zu bewältigen. Blaue Lösungen beinhalten auch, sich in eine Begegnung hinein- oder herauszuschleichen, sowie andere clevere Methoden, Gewalt zu vermeiden.

Manchmal jedoch ist Action der beste Weg aus einer Begegnung. **Goldene** Lösungen sind gefragt, wenn die Schilde aktiviert und die Phaser auf das Ziel eingerastet sind. Außenteams geraten immer wieder in taktische Situationen, die schnelles Handeln und riskante Manöver erfordern. Sternenflottencrews stürzen sich selten freudig in einen Kampf, aber sie wurden ausgebildet, auch mit solchen unvermeidbaren Ereignissen umzugehen.

KÄMPFERISCHE BEGEGNUNGEN

TEMPO

Kämpferische Begegnungen sind eine stark durchstrukturierte Form von Szenen innerhalb von ***Star Trek Adventures*** und in Rollenspielen allgemein. Während in einer Szene jeder Charakter jederzeit etwas sagen oder eine Aufgabe versuchen kann, erfordert ein Kampf eine Einteilung in **Runden** und **Züge**, um den Ablauf und das Fortschreiten der Zeit präziser darzustellen, während die Kampfteilnehmer gleichzeitig versuchen, einander auszuschalten. Runden und Züge ermöglichen es auf faire Weise, die Handlungen eines Charakters abzubilden, bevor der nächste Charakter am Zug ist. Jede Runde besteht aus so vielen Zügen, wie Charaktere an der Begegnung teilnehmen.

Züge wechseln zwischen den Spielercharakteren und den NSCs hin und her. Es ist stets die Entscheidung der Spielleitung, welche Seite beginnt, aber die Spieler sollten hierbei immer bevorzugt werden, sofern keine triftigen Gründe dafür bestehen, dass die NSCs zuerst handeln (zum Beispiel ein unentdeckter Hinterhalt), oder die Spielleitung *Bedrohung* ausgeben möchte.

ZONEN ETABLIEREN

Der Ort, an dem ein Kampf stattfindet, wird in Zonen aufgeteilt. Diese haben keine feste Größe, und es ist ganz an Ihnen, die Form und Größe der einzelnen Zonen festzulegen. Der beste Weg, dies zu tun, ist, sich am vorhandenen Terrain zu orientieren. Es kann aber auch sein, dass bestimmte Begebenheiten der Begegnung Einfluss auf das Aussehen der Zonen haben. Die Zonen sind mal kleiner und mal größer, abhängig vom zur Verfügung stehenden Platz – eine schmale Gasse wird potenziell kleinere Zonen haben als ein großer, freier Platz.

Im Gegensatz hierzu ist das Festlegen von Zonen innerhalb eines Gebäudes geradezu simpel, da jeder einzelne Raum eine eigene Zone darstellen kann. Der einzige andere Faktor beim Etablieren von Zonen ist deren relative Lage zueinander, was sehr einfach als Kartenskizze auf einem Blatt Papier aufgezeichnet werden kann. Alternativ können Sie auch eine Spielmatte oder vorgefertigte Kartenstücke verwenden. Sobald Sie eine Karte haben, markieren Sie darauf die Zonen und wie sie miteinander verbunden sind. Notieren Sie, ob man sich frei von einer Zone zur nächsten bewegen kann, oder ob es Hindernisse gibt, die eine freie Bewegung verhindern (wie etwa verschlossene Türen, etc.).

GELÄNDE

Gelände wird in Form von Merkmalen simuliert, die direkt an bestimmte Zonen gekoppelt sind. Fand bereits eine Szene am gleichen Schauplatz statt, in der das Gelände anders dargestellt war, als es jetzt im Kampf aussieht, so kann dies mit Situationsmerkmalen erklärt werden, die zeigen, dass sich die Begebenheiten vor Ort verändert haben. Nicht jede Zone muss bezeichnet werden, aber wenn dies getan wird, ist stets klar, wie das Gelände dort aussieht.

Sie können die Zonen direkt auf der Karte, die den Spielern zur Verfügung steht, mit Merkmalen markieren und dabei auch Dinge notieren, die die Begegnung nachhaltig beeinflussen können, wie etwa „Rauch“ (als Situationsmerkmal), „Lava“ (als Schauplatzmerkmal) oder „Schneewehen“ (als Umweltmerkmal).

KÄMPFER

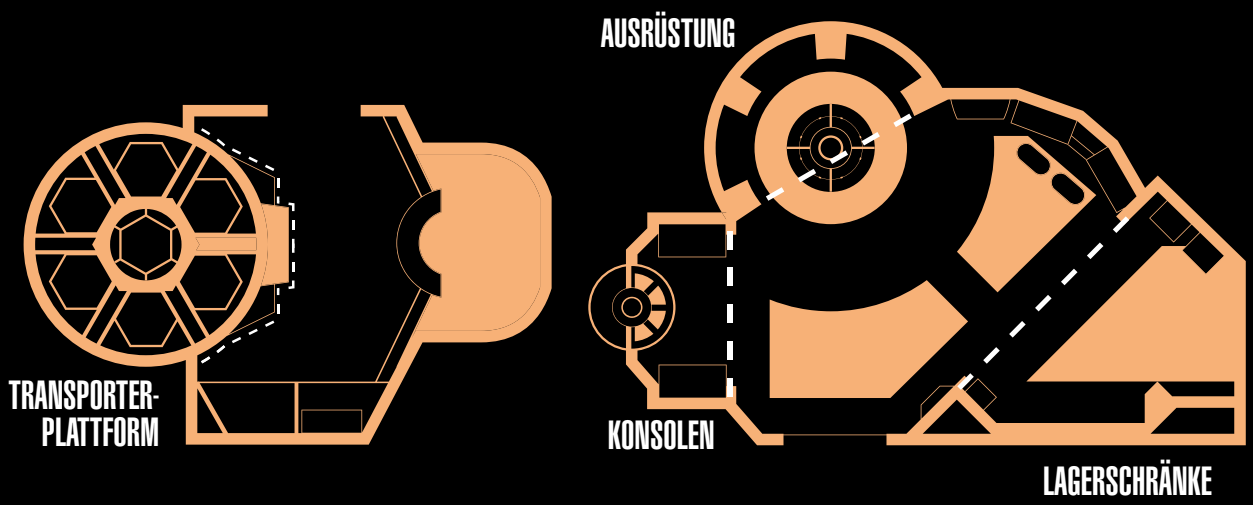
In der Regel – jedoch nicht immer – stehen die Kämpfer auf zwei gegnerischen Seiten mit unterschiedlichen, zueinander in Konflikt stehenden Zielen, die letztlich zu diesem Kampf geführt haben. Ebenfalls üblicherweise sind diese zwei Seiten die Spielercharaktere und Ihre NSCs dieser Mission, wobei die Spielercharaktere ein Außenteam der Sternenflotte darstellen und Ihre NSCs eine rivalisierende Crew oder andere antagonistische Wesen.

Wenn Sie die NSCs für eine kämpferische Begegnung auswählen, sollten Sie sich auch die Umstände notieren, die zu diesem Kampf geführt haben, da dies sowohl die Anzahl der Antagonisten als auch die Zusammensetzung dieser Gruppe beeinflusst. Es kann gut sein, dass sich die NSCs wie eine Horde verhalten, mit irrationalen Handlungen und eben solcher Mentalität, oder dass sie berechnend und kühl agieren und sich in kleinere taktische Einheiten aufteilen. Solche Umstände sollten diktieren, wie und wo der Kampf stattfindet, und wo welche Kämpfer zu positionieren sind. Notieren Sie auch hier den genauen Moment des Kampfbeginns.

Platzieren Sie die Spielercharaktere dort auf der Karte, wo sie zu Beginn der Kampfhandlungen sind. Platzieren Sie Ihre NSCs erst danach, entweder beim Betreten des Schauplatzes oder in dem Moment, wenn sie ihre feindlichen Absichten kundtun. Nun beginnt die erste Runde des Kampfes mit dem ersten Zug der Spielercharaktere oder – unter bestimmten Umständen – dem der NSCs.

Bedenken Sie beim Platzieren Ihrer NSCs auch, wie groß die Streitmacht sein soll und welche Bedrohung das für die Charaktere bedeutet. Als Faustregel entsprechen drei Einfache NSCs zwei Spielercharakteren. Ein Bedeutender NSC entspricht einem Spielercharakter. Und ein Herausragender NSC ist so mächtig, dass er in einer Begegnung ohne weiteres zwei Spielercharakteren entspricht. Diesen Regeln folgend könnte es eine Gruppe von fünf Spielercharakteren mit diesen Gegnergruppen aufnehmen:

BEISPIELKARTEN



- **EINE UNORGANISIERTE GRUPPE/HORDE:** 8 Einfache NSCs
- **EIN FEINDLICHER TRUPP:** 1 Bedeutender NSC, 6 Einfache NSCs
- **ZWEI TAKTISCHE TEAMS:** 2 Bedeutende NSCs, 4 Einfache NSCs
- **DAS ÄQUIVALENT ZUM AUSSENTEAM:** 5 Bedeutende NSCs
- **ANFÜHRER UND WACHEN/BERATER:** 1 Herausragender NSC, 4 Einfache NSCs
- **ANFÜHRER UND STELLVERTRETER:** 1 Herausragender NSC, 2 Bedeutende NSCs
- **ANFÜHRER UND KADER:** 1 Herausragender NSC, 1 Bedeutender NSC, 3 Einfache NSCs

KAMPF IM WELTRAUM

TEMPO

Grundsätzlich funktioniert der Kampf im Weltraum hinsichtlich des Ablaufs in Runden und Zügen exakt so wie Kämpfe Mann gegen Mann, allerdings wurden die Regeln für NSC-Schiffe ein wenig optimiert und gestrafft, damit sie am Spieltisch einfacher zu handhaben sind. Wie gesagt, werden auch Raumschlachten in Runden und Züge unterteilt – die Züge wandern immer noch zwischen den Spielercharakteren und eventuellen Nebencharakteren in Brückenpositionen auf der einen Seite, und den NSC-Schiffen der Spielleitung auf der anderen Seite, hin und her.

Die Züge einzelner NSC-Crewmitglieder werden jedoch nicht so nachgehalten, wie es für die Spielercharaktere der Fall ist. Stattdessen macht das NSC-Schiff jede Runde mehrere Züge – ein Zug pro Punkt Schiffsgröße. Diese multiplen Züge repräsentieren die Aktionen der Crew des Schiffes. Gleichzeitig steigt aber die Schwierigkeit jeder Aufgabe nach der ersten innerhalb einer Runde um 1.

Mehrere Schiffe erfordern natürlich mehr Aufwand beim Nachhalten der Aktionen und Züge. Entsprechend ist es wichtig, alle relevanten Informationen für jedes Raumschiff einzeln zu notieren: die Anzahl der Züge je Runde (entsprechend der Schiffsgröße), die Anzahl der Aufgaben je Brückenposition, Anstrengung, Beschädigung, Schilde, etc.

Während beim Bodenkampf die Charaktere individuell im Rahmen grober Befehle oder Taktiken agieren, wird die Crew im Raumkampf feststellen, dass sie sehr viel erfolgreicher agieren wird, wenn sie als Team arbeitet und gemeinsam das Schiff in eine günstigere Position für den nächsten Schuss mit den Phasern bewegt, die Energiezufuhr reguliert und dann feuert, alles binnen weniger Züge. Der Schwerpunkt sollte darauf liegen, dass die Crew gemeinsam als Team einen Teilnehmer am Kampf bewegt und bedient: das Raumschiff.

Dasselbe gilt auch für NSC-Raumschiffe. Sich in eine ideale Schussposition zu bewegen, könnte den Spielern verraten, dass das Schiff in seinem nächsten Zug feuern wird, während Ausweichmanöver darauf hinweisen könnten, dass das Schiff fliehen oder dem nächsten Angriff durch das Schiff der Spieler entkommen will. In den *Star Trek*-Serien hört man die Brückenoffiziere während eines Kampfes dem Kommandanten oft Informationen zurufen wie „Sie haben die Schilde aktiviert.“ oder „Sie laden ihre Waffensysteme.“ Solange es Crewmitglieder gibt, die die taktische, wissenschaftliche oder operative Konsole bedienen, sollte keine dieser Aktionen geheim sein. Sie sollten sie also ansagen, sobald sie durchgeführt werden, da sie ja ohnehin von den Sensoren des Schiffs der Spieler erfasst werden. Andersherum ist es allerdings genau dasselbe: Die Spieler müssen ihre Aktionen ebenfalls ansagen, da diese ja von den Sensoren des NSC-Schiffs erfasst werden.

ZONEN ETABLIEREN

Im Raumkampf werden Zonen etwas abstrakter etabliert als im herkömmlichen Kampfgeschehen, da die Zonen hier den freien Weltraum zwischen Planeten, Monden, Sternen und sonstigen Weltraumphänomenen repräsentieren.

CLEVER KÄMPFEN

Die meisten vernunftbegabten Wesen schätzen ihr Leben, und auch die Furcht vor dem Tod gilt gemeinhin als Merkmal für intelligente Spezies – selbst für die härtesten Krieger der meisten Zivilisationen. Selbstverständlich haben Spezies wie die Klingonen oder die Borg keine Angst vor dem Tod, vor allem, wenn der klingonische Anführer meint: „Heute ist ein guter Tag zum Sterben!“ Im Kampf werden aber die meisten Gruppen eher fliehen oder den taktischen Rückzug antreten, wenn sie mit unüberwindbaren Hindernissen oder einem übermächtigen Gegner konfrontiert sind. Und selbst furchtlose Gegner sind dafür bekannt, sich zurückzuziehen, wenn ein Erfolg unmöglich ist.

Zögern Sie nicht, kämpferische Begegnungen damit zu beenden, dass Ihre NSCs fliehen oder sich zurückziehen, wenn die Handlung diese Möglichkeit offenlässt. In dieser Hinsicht kann der Einsatz von Transportertechnologie sehr hilfreich sein – sofern es nichts gibt, das einen Transport unterbinden würde. Auch ein NSC kann jederzeit einen Kommunikator verwenden, um sich wegbeamen zu lassen, sollte er Kontakt zu jemandem mit Zugriff auf eine Transporterplattform haben. Im selben Moment stoppt dieses Manöver den Kampf. Transporter sind ebenfalls ein ausgezeichnetes Werkzeug für Hinterhalte und Überraschungsangriffe. Sparsam eingesetzt kann dieses Stilmittel bei den Spielern ein Gefühl von Gefahr und Unsicherheit erzeugen.

MINIATUREN

Die Miniaturen zu ***Star Trek Adventures*** sind eine großartige Möglichkeit, die Bewegungen der Spielercharaktere und NSCs zu visualisieren und nachzuvollziehen. Sie sind im Einzelhandel als Teil der Produktlinie dieses Rollenspiels erhältlich.

Entfernungen und Schauplätze sind für einen Raumkampf sehr viel wichtiger, da Raumschiffe ihre Manövriertriebwerke verwenden können, wenn ein Gegner oder Objekt in unmittelbarer Nähe ist, den Impulsantrieb, um Planeten zu umrunden, und den Warpantrieb, um in Sternensysteme zu springen oder diese zu verlassen. All diese Manöver bedeuten, dass Raumschiffe Entfernungen sehr viel freier überbrücken können als Kämpfer im regulären Kampf.

Da sich Raumschiffe mittels des Impulsantriebs binnen Minuten zwischen Planeten bewegen können und mittels Warpantrieb binnen Sekunden, sind die Zonen in einem Raumkampf um einiges größer als im regulären Kampf.

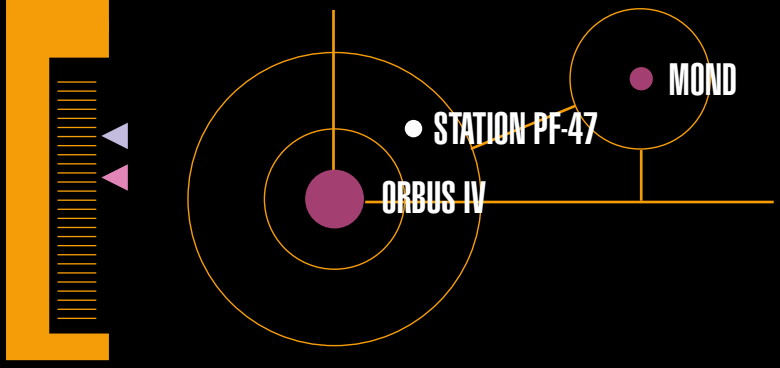
- Raumschiffe in **Kurzer Reichweite** befinden sich in derselben Zone, was aber dennoch mehrere Dutzend Kilometer sein können.
- Raumschiffe in **Mittlerer Reichweite** sind in angrenzenden Zonen, was tausenden Kilometern entspricht.
- Raumschiffe in **Weiter Reichweite** sind irgendetwas zwischen tausenden und hunderttausenden Kilometern voneinander entfernt, was zwei Zonen entspricht – oder etwa der Strecke von der Erde zum Mond.
- **Extreme Reichweite** deckt eine Entfernung von drei bis fünf Zonen ab, also in etwa die Distanz zwischen zwei Planeten im gleichen Sonnensystem.

Für einfachere Raumkämpfe kann es sinnvoll sein, die Karte auf die Beschreibung der Szene zu beschränken, also etwa „hinter dem Mond“ oder „im Innern des Nebels“, statt ein ganzes Sternensystem oder ähnliches aufzuzeichnen.

HINDERNISSE UND PHÄNOMENE

Kapitel 6: Die letzte Grenze gibt wunderbare Beispiele für die unterschiedlichsten Phänomene und Hindernisse, die ein Raumschiff und seine Crew während eines Raumkampfes beeinflussen können. Auf Seite 153 finden Sie die Beschreibung einzelner Phänomene und wie sie sich auf Raumschiffe auswirken.

BEISPIELKARTE



Diese Umweltmerkmale erhöhen die Schwierigkeit oder ermöglichen besondere Optionen, die eigentlich unmöglich wären – und umgekehrt. Darüber hinaus kann es auch sein, dass der Effekt eines Weltraumphänomens die *Komplikationsspanne* bestimmter Aufgaben vergrößert.

Weltraumphänomene nehmen für gewöhnlich ihre eigene Zone ein, was nicht zuletzt an ihrer üblichen Größe liegt. Ferner vereinfacht es den Kartenaufbau, wenn eine Zone einfach mit dem Namensmerkmal des Phänomens markiert wird. Falls Sie die Karte für die Raumschlacht direkt am Spieltisch grob skizzieren, schreiben Sie die Merkmale des Phänomens ruhig direkt auf die Karte, wie Sie es auch für einen gewöhnlichen Kampf tun würden.

KÄMPFER

NSC-Schiffe haben keine spezielle Crew auf einzelnen Brückenpositionen – dieses Maß an Details ist zum Führen eines NSC-Schiffes unnötig. Stattdessen verfügt jedes NSC-Schiff über eine Mannschaftsqualität, die Attribut- und Disziplinwerte beinhaltet. Mit diesen Werten werden dann die Aufgaben des NSC-Schiffs angegangen. Ferner wird davon ausgegangen, dass NSC-Crews stets über einen passenden Fokus verfügen.

MANNSCHAFTSQUALITÄT	ATTRIBUT	DISZIPLIN
Gewöhnlich	8	1
Fähig	9	2
Begabt	10	3
Herausragend	11	4

Insgesamt gleichen sich Raumschiffe hinsichtlich ihrer Stärke und Fähigkeiten. Manche Schiffe sind allerdings merklich kleiner und schlechter ausgerüstet. Ein gut ausbalancierender Faktor beim Gestalten von Raumschlachten ist der direkte Vergleich der *Schiffsgröße*. Da die Anzahl der verfügbaren Züge eines NSC-Schiffs dessen Schiffsgröße entspricht, kann ein Schiff der Größe 3 in der Regel etwa halb so oft handeln wie das Schiff der Spielercharaktere. Entsprechend bedeutet das aber auch, wenn Sie mehrere NSC-Schiffe mit einer Schiffsgröße entsprechend der Anzahl der Spieler am Tisch planen, Sie zwei- bis dreimal öfter agieren werden als die Spielercharaktere. Seien Sie daher eher vorsichtig, nicht den Bogen zu überspannen, und lassen Sie kleinere NSC-Schiffe in Gruppen angreifen, deren Gesamtschiffsgröße die Schiffsgröße des Schiffs der Crew nur minimal übersteigt, ihr idealerweise aber entspricht.

Da der Wert der Sicherheitsabteilung eines Schiffes die Anzahl der Kampfwürfel (▲), die bei Angriffen für den Schaden gewürfelt werden, beeinflusst, sollten immer zusätzliche NSC-Schiffe vorhanden sein, um die Bedrohung durch das Schiff der Spieler auszugleichen. Ein Spielerschiff mit einer Sicherheit über 3 sollte sich zusätzlichen feindlichen Schiffen stellen müssen. Entsprechend stellt aber auch ein NSC-Schiff mit einer Sicherheit über 3 ein erhöhtes Risiko für das Schiff

der Spieler dar. In diesem Fall sollten dann weniger feindliche Schiffe an der Begegnung beteiligt sein, um deren höhere Gefährlichkeit zu symbolisieren.

Beispielsweise wäre ein Spielerschiff mit fünf Charakteren, die Brückenpositionen kontrollieren, in der Lage, folgenden Widersachen entgegenzutreten:

- Mehrere Schiffe der Schiffsgröße 2
- Zwei Schiffe der Schiffsgröße 3
- Ein Schiff der Schiffsgröße 4 mit Sicherheit höher als 3
- in Schiff der Schiffsgröße 5

Darüber hinaus dürfen Sie nicht vergessen, dass Kämpfe nicht immer fair oder ausbalanciert sind. Es gibt zahlreiche Beispiele in *Star Trek*, bei denen Schiffe entweder in Unterzahl waren oder aber der Gegner dermaßen mächtiger, dass die üblichen Gegner der Sternenflotte kaum damit zu vergleichen waren. Obgleich Sie solche Situationen höchst sparsam verwenden sollten, kann es vorkommen, dass die Handlung einer Mission die Gruppe mit Hindernissen konfrontiert, deren Bewältigung unmöglich scheint. In solchen Fällen kann es dann sinnvoll sein, es gar nicht erst zum Kampf kommen zu lassen und stattdessen mit sozialem Konflikt oder einer normalen Szene weiterzumachen, wo Diplomatie und Verhandlungsgeschick dann schlussendlich zur Auflösung der Begegnung mit einem übermächtigen Feind führen.

SPIELLEITUNG

MISSIONEN, NSCS UND SCHAUPLÄTZE ERSCHAFFEN

Sobald Sie eine Reihe von Szenen und Begegnungen beisammenhaben, wird es Zeit, diese zusammenzusetzen. Jede Spielgruppe hat ihre eigenen Bedürfnisse hinsichtlich ihrer Spielsitzungen. Manche treffen sich wöchentlich für kurze Zwei-Stunden-Sitzungen. Andere treffen sich einmal im Monat und spielen dann acht Stunden oder länger. Besprechen Sie mit Ihren Spielern, wie Ihre Spielsitzungen gestaltet sein sollen, und welcher Terminplan am besten zum Alltag aller passt. Planen Sie dann etwa eine Szene oder Begegnung je 30 Minuten Spielzeit, sowie zwei oder drei weitere Szenen, um im Handlungsverlauf flexibel zu bleiben.

Star Trek Adventures kann auch in Einzelsitzungen gespielt werden. Dies kennt man im Allgemeinen von Conventions oder Demorunden in Spieleläden. Tatsächlich ist genau diese Art von Spiel aber auch ideal, um mit einer bereits bestehenden Gruppe einfach nur einmal die Regeln auszuprobieren. Beschränken Sie sich auf die Regelmechanismen, die Ihnen wirklich liegen und die Sie Ihren Spielern enthusiastisch vermitteln können. Halten Sie die Handlung möglichst einfach und geradlinig und sorgen Sie dafür, dass die Spielsitzung mit einem Höhepunkt endet.

Viele Kampagnen werden episodisch erzählt, wobei jede Episode eine eigene Geschichte darstellt, die in einer Spielsitzung von Anfang bis Ende erzählt wird. Szenen und Begegnungen reihen sich natürlich aneinander, aber es macht manchmal Sinn, in Einzelsitzungen mehrere Szenen aneinanderzureihen, die schließlich in einer fulminanten Begegnung am Ende der Episode münden.

Der große Vorteil einer vollständigen Kampagne besteht aber darin, dass Sie einen Handlungsbogen über den Lauf mehrerer Spielsitzungen oder Episoden erzählen können. Wenn Sie eine Geschichte haben, die nicht in eine Einzelsitzung passt, überlegen Sie sich, wie viele Sitzungen Sie wohl benötigen werden, um diese Geschichte zu erzählen. Planen Sie für das Ende jeder Sitzung einen Cliffhanger ein, falls dies möglich ist, damit die Spieler gespannt bleiben und der nächsten Spielsitzung entgegenfiebern. Vollständige Kampagnen bieten Ihnen auch die Möglichkeit, eine Geschichte nach und nach zu erzählen, während innerhalb der Kampagne die Zeit vergeht und die Charaktere sich besser kennenlernen. Ein Charakter, der sein erstes Abenteuer als Kadett oder Kadettin beginnt und dann in Fertigkeit und Rang wächst, ist ideales Material für einen denkwürdigen Moment, wenn er bzw. sie das Schiff verlässt, um ein erstes eigenes Kommando zu übernehmen.

Während es natürlich wichtig ist, dass jede einzelne Spielsitzung einen Anfang, eine Mitte und ein Ende hat, müssen Sie diese Elemente auch für die gesamte Kampagne planen. Handelt Ihre Kampagne beispielsweise von der Rückkehr einer neuen Borg-Generation, überlegen Sie, welche Wendepunkte es gibt: die Spielercharaktere entdecken Hinweise und Beweise, die Borg zeigen sich als große Streitmacht, und schließlich die unvermeidbare große und epische Raumschlacht. Der Zeitpunkt dieser Handlungsteile muss nicht von Beginn an in Stein gemeißelt sein, aber es hilft Ihnen in gleich mehrfacher Hinsicht, wenn Sie ungefähr wissen, was wann in der Kampagne geschehen soll. Sie können so leichter die einzelnen Spielsitzungen planen. Ferner werden Ihnen die NSCs und die Reaktionen der Spielercharaktere auf diese den Weg weisen, auf dem die Handlung weitergehen sollte. Welche Elemente haben den Spielern gefallen? Und was davon würden sie in einer zukünftigen Sitzung gerne wiedersehen? Wenn Sie diese Elemente mit besonderen Handlungspunkten verknüpfen, können Sie dafür sorgen, dass Ihre Spieler engagierter bei der Sache sind und stärker darum kämpfen werden, die Dinge, die sie schätzen und mögen, zu schützen, und schließlich jene, die sie zu hassen lieben, zu besiegen.

FORTLAUFENDE ABENTEUER

Es gibt viele verschiedene Wege, eine Kampagne zu starten. Denken Sie nur an die verschiedenen Arten, wie die einzelnen Serien gestartet sind. Ist die Crew schon seit einigen Monaten auf ihrer Reise? Ist das Schiff voll unerprobter Technologie, die ständig gewartet oder unerwartet repariert werden muss? Während die Spieler ihrer Charaktere generieren, sollten Sie mit ihnen auch Ideen für den Anfang der Kampagne diskutieren. Viele Rollenspiele beginnen mit Fremden, die sich zum ersten Mal treffen und aus irgendeinem Grund gemeinsam in ein Abenteuer ziehen. ***Star Trek Adventures*** dagegen eröffnet andere Optionen. Die Charaktere könnten sich bereits von der Sternenflottenakademie her kennen. Sie haben vielleicht von anderen Posten her einen Ruf, dem sie gerecht werden müssen – oder der ihnen nachhängt. Diese Charakterelemente müssen nicht vollständig ausdefiniert werden, da der halbe Spaß darin besteht, in späteren Missionen genau hierauf zurückzukommen, aber sie bereits zu Beginn einer Kampagne zu etablieren, gibt ihnen Raum zum Wachsen.

Nehmen Sie sich Zeit, bereits vor Beginn der Kampagne über deren Ende nachzudenken. Langzeitkampagnen, die Jahrzehnte überspannen, sind Stoff für Legenden. Unglücklicherweise ändert sich das reale Leben nur allzu oft, und ein Spiel, das nach und nach im Nirgendwo verschwindet, hinterlässt oft nur unzufriedene Teilnehmer. Eine Episode zu spielen, in der offene Handlungsstränge verknüpft und letzte Fragen beantwortet werden, kann da sehr hilfreich sein und ein Gefühl von Abschluss vermitteln. Scheuen Sie sich nicht, das Ende einer Kampagne zu ändern, wenn sich Auflösungserscheinungen zeigen. Einen Plan B für ein jähes Ende im Kopf zu haben ist in jedem Fall hilfreich.

Das Ende der einen Kampagne kann zugleich auch der Anfang einer neuen sein. Das *Star Trek* Universum bietet viele Beispiele für Geschichten voller Familien- und Schiffstraditionen rund um die Sternenflotte. Viele der Filme und TV-Sendungen begleiten die Crew des Raumschiffs Enterprise. Aber auch die Geschichten neuer Generationen, mit einer neuen Kampagne, können interessant sein, vor allem, wenn sie in den Gängen eines Schiffes spielt, das allen am Tisch nur allzu bekannt ist – weil es das alte Schiff der Spieler aus einer vergangenen Kampagne ist. Solche „Vermächtniskampagnen“ können nicht nur an Schiffe, sondern auch an Personen geknüpft sein. Ein Charakter mit einem berühmten Großvater, der ebenfalls in der Sternenflotte diente, könnte genau diesen und seine Crew in einer neuen Kampagne in einer anderen Zeitlinie treffen. Das Ende einer Kampagne bedeutet meist, dass die nächste bereits irgendwo lauert.

Im *Kapitel 11: Fremde Wesen und Gegenspieler* ab S. 313 werden einige typische NSCs vorgestellt. Es kann jedoch sein, dass Sie für ein ganz bestimmtes Szenario, eine Mission oder eine ganze Kampagne einen bestimmten NSC erstellen möchten, den es so in diesem Regelwerk nicht gibt. Abhängig davon, wie komplex die Figur gestaltet sein soll, gibt es einige Methoden zur Erschaffung. Sie finden im Folgenden eine Reihe von Ansätzen, basierend auf den Mechaniken für Attribute, Disziplinen, Fokusse, Merkmale und Talente, mit denen Sie schnell robuste Gegenspieler und Alliierte für die Spielercharaktere generieren können.

EINFACHE NSCS ERSCHAFFEN

Einfache NSCs bilden das gewöhnliche Personal einer Organisation. Es sind die namenlosen Komparsen in einer Mission, die Gegnergruppen in einem Konflikt oder die Wachen eines bedeutenden oder herausragenden NSCs. Einzeln angetroffen dürften sie einem Spielercharakter nicht lange widerstehen können.

Um einen Einfachen NSC zu erzeugen:

- Beginnen Sie damit, die Spezies als Merkmal zu beschreiben (siehe Schritt 1: Spezies auf Seite 103 für mehr Informationen)
- Verteilen Sie die Werte 9, 9, 8, 8, 7 und 7 auf die Attribute.
- Wählen Sie zwei Disziplinen und setzen Sie diese auf den Wert 2, zwei weitere setzen Sie auf 1, die restlichen verbleiben auf 0.
- Fügen Sie eine oder zwei Spezialregeln hinzu, wie weiter unten beschrieben.
- Definieren Sie finale Details:
  - Berechnen Sie die maximale Anstrengung durch Addieren von *Fitness* und *Sicherheit*.
  - Geben Sie dem NSC Waffen und berechnen Sie deren Schaden (Waffen-A + Sicherheit-Disziplin).

SCHNELLE BEFÖRDERUNGEN UND ANPASSUNGEN

Die hier gezeigten Methoden sind als Richtlinien gedacht und als schneller, einfacher Weg, NSCs direkt am Spieltisch oder vor der Spielsitzung zu generieren. Es kann allerdings sein, dass Ihre Geschichte es erfordert, diese Werte an die Mission oder deren Schwierigkeit anzupassen. Sie können jederzeit die Attribute und Disziplinen anheben oder senken. Achten Sie dabei aber darauf, die Werte auszubalancieren, soll heißen für jeden Punkt, um den Sie ein Attribut anheben, sollten Sie ein anderes Attribut um einen Punkt senken, und umgekehrt. Denken Sie auch daran, dass der maximale Attributwert 12 beträgt, bei Disziplinen 5.

Ein Spiel wird für die Spieler umso interessanter, wenn die Gegner mit ihnen zusammen aufsteigen oder in späteren Episoden einen Namen erhalten und wiederkehrende NSCs werden. Sie können Einfache NSCs zu Bedeutenden NSCs befördern, und durchaus auch Bedeutende NSCs zu Herausragenden NSCs, wenn deren Interaktion mit den Spielercharakteren bedeutsam genug ist, um eine Beförderung zu rechtfertigen. Natürlich muss dies auch zu Ihrer Geschichte passen.

Zum schnellen Steigern eines Einfachen NSCs auf die Stufe eines Bedeutenden NSCs, fügen Sie jedem der beiden höchsten Attribute je einen Punkt hinzu, die Disziplinen steigern Sie alle um jeweils einen Punkt. Geben Sie dem NSC zwei Fokusse und eine einzelne Überzeugung. Denken Sie daran, zu überprüfen, ob sich nicht auch die maximale Anstrengung und der Waffenschaden erhöht haben.

Um einen Bedeutenden NSC schnell in einen Herausragenden NSC umzuwandeln, fügen Sie beliebig zwei weitere Attributpunkte hinzu (beachten Sie, dass der maximale Attributwert 12 beträgt). Danach erhöhen Sie die Disziplinen um insgesamt 4 Punkte (Maximalwert 5) und geben ihm oder ihr vier weitere Fokusse, zwei weitere Talente und zwei weitere Überzeugungen. Überprüfen Sie schließlich, ob sich die maximale Anstrengung und der Waffenschaden auch erhöht haben.

BEDEUTENDE NSCS ERSCHAFFEN

Bedeutende NSCs stehen ein Stück über Einfachen NSCs und sind oft Stellvertreter Herausragender NSCs. Sie sind mit Nebencharakteren vergleichbar, und geben ein hervorragendes Hindernis für Spielercharaktere ab, wenn sie zu mehreren oder als Gruppe mit Einfachen NSCs agieren. Sie können die Ressourcen der Charaktere reduzieren und sie zwingen, Entschlossenheit einzusetzen oder Bedrohung zu generieren, um überwunden zu werden.

Um einen Bedeutenden NSC zu erschaffen:

- Beginnen Sie mit der Auswahl der Spezies.
- Setzen Sie das wichtigste Attribut auf 10 und verteilen Sie dann die Werte 9, 9, 8, 8 und 7 auf die anderen Attribute. Fügen Sie dann die Spezies-Boni hinzu.

- Setzen Sie dann die wichtigste Disziplin auf 3, zwei auf 2, zwei weitere auf 1 und belassen Sie die letzte auf 0.
- Wählen Sie zwei oder drei passende Fokusse.
- Fügen Sie, wie weiter unten beschrieben, zwei Spezialregeln hinzu.
- Geben Sie dem NSC eine einzelne Überzeugung.
- Definieren Sie finale Details:
  - Berechnen Sie die maximale Anstrengung durch Addieren von *Fitness* und *Sicherheit*.
  - Geben Sie dem NSC Waffen und berechnen Sie deren Schaden (Waffen-▲ + Sicherheit-Disziplin).

HERAUSRAGENDE NSCS GENERIEREN

Herausragende NSCs sind das Spielleitungsäquivalent zu Spielercharakteren. Beim Erschaffen sollte viel Planung und Kreativität in einen Herausragenden NSC gesteckt werden: Die Figur benötigt einen Namen, einen Hintergrund und Fähigkeiten, die mit jenen der Spielercharaktere vergleichbar sind und zugleich zur Handlung passen. Für diese Methode der NSC-Generierung können Sie weitgehend auf die Regeln aus *Kapitel 5: Dienstantritt* ab S. 93 zurückgreifen.

Um einen Herausragenden NSC zu erschaffen:

- **KONZEPT:** Entscheiden Sie, welche Rolle der Herausragende NSC in der Mission spielen soll, eventuell basierend auf der Spezies, der Rolle oder der Position des NSC, oder auf einer definierenden Überzeugung, die seine oder ihre Persönlichkeit symbolisiert.
- **WÄHLEN SIE DIE ROLLE:** Überlegen Sie sich, welche Position der NSC innerhalb seiner oder ihrer Organisation einnimmt, und welchen Rang er oder sie damit führt. Ein Herausragender NSC sollte über einige Autorität und Einfluss verfügen, selbst wenn er oder sie von keiner offiziellen Stelle anerkannt wird. Selbst abtrünnige oder kriminelle Herausragende NSCs flößen Respekt ein, und verlangen diesen von ihren Anhängern.
- **BESCHREIBEN SIE DIE MERKMALE:** Notieren Sie das Speziesmerkmal und alle weiteren Merkmale, die für das Wesen des Charakters notwendig sind.
- **WEISEN SIE DIE ATTRIBUTWERTE ZU:** Setzen Sie alle Attribute auf 7 und verteilen Sie dann weitere 14 Punkte nach Ihren Vorstellungen. Beachten Sie, dass der maximale Attributwert 12 ist. Fügen Sie die Spezies-Boni wie üblich hinzu.
- **VERTEILEN SIE DIE DISZIPLINWERTE:** Setzen Sie alle Disziplinen auf 1 und verteilen Sie dann insgesamt weitere 10 Punkte. Die Obergrenze der Disziplinen beträgt 5.
- **WÄHLEN SIE FOKUSSE:** Notieren Sie bis zu sechs Fokusse für den Herausragenden NSC.
- **WÄHLEN SIE TALENTE:** Legen Sie vier Talente oder Spezialregeln fest, wie weiter unten beschrieben.
- **DEFINIEREN SIE ÜBERZEUGUNGEN:** Versehen Sie den Herausragenden NSC mit vier Überzeugungen, wie in *Kapitel 5: Dienstantritt* auf S. 93 beschrieben.
- **DEFINIEREN SIE FINALE DETAILS:**
  - Berechnen Sie die maximale Anstrengung durch Addieren von *Fitness* und *Sicherheit*.-- Geben Sie dem NSC Waffen und berechnen Sie deren Schaden (Waffen-▲ + Sicherheit-Disziplin).

TALENTE ODER ‚SPEZIALREGELN' FÜR NSCS KREIEREN

Die Spezialregeln für einen NSC können ganz einfach auf Basis der Talentliste erzeugt werden, die auf Seite 136 im *Kapitel 5: Dienstantritt* beginnt. Alternativ können Sie auch die Liste unten verwenden. Wenn eine Spezialregel nach einer „bestimmten Aufgabe" oder „Handlungen auf bestimmte Weise" verlangt, dann ist dies eine Beschränkung der Regel. So kann eine Spezialregel beispielsweise nur für Sicherheitsaufgaben gelten oder nur unter ganz bestimmten Umständen, wie etwa wenn der NSC durch einen anderen Charakter bedroht wird.

- **AUSTAUSCH:** Wenn der NSC eine bestimmte Aufgabe auf bestimmte Weise angeht, kann er oder sie eine zuvor bestimmte andere Disziplin statt der normalerweise erforderlichen verwenden.
- **BEFÄHIGT:** Wenn der NSC eine bestimmte Aufgabe auf bestimmte Weise ausführt, erhält er oder sie oder sie einen zusätzlichen W20.
- **BEWANDERT:** Wenn der NSC eine bestimmte Aufgabe versucht, kann er oder sie die Schwierigkeit um 1 senken, bis zu einem Minimum von 0.
- **GEFÄHRLICH:** Wenn der NSC eine bestimmte Aufgabe ausführt oder auf bestimmte Weise agiert und mit Bedrohung zusätzliche W20 kauft, kann er oder sie einen W20 erneut würfeln.
- **HILFESTELLUNG:** Wenn der NSC einem anderen NSC auf bestimmte Weise hilft, kann er oder sie seinen W20 neu würfeln.
- **ZUSÄTZLICH EINGESETZTE BEDROHUNG:** Immer, wenn der NSC eine Aufgabe mit einer bestimmten Disziplin durchführt, kann er oder sie einen Punkt Bedrohung einsetzen, um einen bestimmten oder einzigartigen Bonus zu erhalten.

Neben dieser Liste gibt es auch einige Spezialregeln, die nur für Gegenspieler verwendet werden sollten, die entweder außerordentlich anders oder fremdartig sind.

- **AUSSERGEWÖHNLICHES [ATTRIBUT] X:** Aufgaben, die ein zuvor definiertes Attribut verwenden, erhalten automatisch X zusätzliche Erfolge. Außergewöhnlicher Verstand 2 gewährt beispielsweise bei allen Aufgaben, die Verstand beinhalten, automatisch zwei zusätzliche Erfolge.
- **BEDROHLICH:** Der NSC beziehungsweise die Kreatur ist gefährlich und stellt für alle, die sich ihm oder ihr entgegenstellen, ein großes Problem dar. Sobald eine Kreatur mit dieser Spezialregel in einer Szene auftaucht, steigt der *Bedrohungsvorrat* automatisch um 1.
- **GEFÄHRLICH X:** Die Kreatur ist mächtig und gefährlich, mit einem Ausmaß an Vitalität und Energie, das es ihr ermöglicht, zu triumphieren, wo andere versagen. Die Kreatur beginnt jede Szene mit X *Bedrohung*, die nur für sie selbst verwendet werden kann und separat vom *Bedrohungsvorrat* gehalten wird.
- **IMMUN GEGEN X:** Der NSC beziehungsweise die Kreatur wird von den Auswirkungen eines bestimmten, in der Szene vorhandenen Merkmals nicht betroffen, wie etwa Furcht, Gift, Hitze, Kälte, Krankheit, Schmerz, Vakuum, etc.

- **MASCHINE X:** Der NSC oder die Kreatur ist kein lebendiges Wesen, sondern eine Maschine oder eine Form von kybernetischem Organismus. Er oder sie ist hochresistent gegenüber Umweltbedingungen und reduziert daher die Schwierigkeit von Aufgaben zum Widerstehen von extremer Hitze oder Kälte um 2. Ferner ist der NSC immun gegen die Effekte von Ersticken, Verhungern und Verdursten. Des Weiteren gewährt die robuste Bauweise der Maschine einen *Widerstand* in Höhe von X.
- **NACHTSICHT:** Der NSC verfügt über die Möglichkeit, seine Umgebung auch in völliger Finsternis wahrzunehmen – durch Wahrnehmen von infrarotem oder ultraviolettem Licht, Echolokation oder irgendeiner anderen Methode. Hieraus resultierend verändert sich die Schwierigkeit von Aufgaben, die im Dunkeln angegangen werden, für den NSC nicht.
- **REGENERATION X:** Der NSC beziehungsweise die Kreatur erholt sich schnell von Anstrengung und Verletzungen. Zu Beginn jedes eigenen Zuges regeneriert er oder sie X Punkte Anstrengung bis zum natürlichen Maximum. Ist der NSC zu Beginn des eigenen Zuges *verletzt*, kann er oder sie stattdessen zwei Punkte *Bedrohung* ausgeben, um diese Verletzung zu entfernen.
- **UNVERWUNDBAR:** Der NSC kann nicht *verletzt* werden. Man kann ihn oder sie angreifen, und der Schaden wird wie gewohnt ausgewürfelt, jedoch erleidet der NSC keine Verletzungen. Dies kann in unterschiedlichen Formen vorkommen (siehe S. 316).

PLANETEN ERSCHAFFEN

GRUNDIDEEN

Jeder Planet in *Star Trek* sollte ein Ort voller Abenteuer sein. Entweder benötigt jemand auf dem Planeten die Hilfe der Charaktere, oder es gibt auf dem Planeten jemanden oder etwas, von dem die Charaktere etwas Interessantes lernen können. Wenn Sie entscheiden, welche Art Planet Sie generieren möchten, sollten Sie gleichzeitig darüber nachdenken, welche Abenteuer ihre Gruppe dort erleben soll. Fliegen die Charaktere mit einem Shuttle zur Oberfläche eines höllischen Klasse-Y-Planeten, um herauszufinden, welches Schicksal ein Raumschiff ereilte, das hier vor 30 Jahren verschwand? Oder stellen sie den ersten Kontakt mit einer neuen, fremden Spezies her, die durch die Atmosphäre eines Klasse-J-Gasriesen schwebt? Werden die Charaktere Alien-Ruinen auf einer zerstörten, luftlosen Welt erforschen und dort eventuell uraltes Wissen oder Technologie finden, die der Föderation nutzen kann? Oder sind sie zufällig über eine antike, künstliche Welt gestolpert, die jetzt der Hort einer uralten Gefahr ist und bezwungen werden muss, ehe sie andere Welten in der Nähe bedroht?

Sollten Sie sich unsicher sein, welchen Planeten Sie für die Mission der Charaktere generieren und welche Abenteuer dort warten sollen, haben Sie zwei Möglichkeiten, wie Sie vorgehen können. Entweder erstellen Sie zuerst den Planeten und entscheiden dann, was dort geschehen soll. Oder Sie planen zunächst die Mission und entwerfen dann einen passenden Planeten. Die erste Methode nennen wir „Weltfokus“, die zweite „Missionsfokus“. In beiden Fällen können Ihnen die Tabellen in den folgenden Abschnitten helfen, aber lassen Sie durch diese nicht Ihre Fantasie dämpfen. Wenn Sie ein Würfelresultat nicht mögen, dann scheuen Sie sich nicht, erneut zu würfeln, einen anderen Eintrag in der Tabelle zu wählen oder sich selbst etwas auszudenken. Sollte Ihnen beim ersten Blick auf eine dieser Tabellen ein Eintrag sofort ins Auge springen oder besonders gut gefallen, dann würfeln Sie erst gar nicht, sondern wählen Sie diesen direkt aus.

WELTFOKUS

Wenn Sie die Weltfokus-Methode verwenden, würfeln Sie zunächst auf eine der Tabellen 10-1, 10-2 oder 10-3 beziehungsweise wählen den Eintrag, der Ihnen am besten gefällt. Vielleicht würfeln Sie auch zuerst, um zu sehen, was die Würfel Ihnen bringen, und passen dann gegebenenfalls das Resultat an. Eventuell wissen Sie aber auch bereits von Anfang an, dass Sie einen bewohnbaren Planeten erschaffen möchten, oder eben einen lebensfeindlichen. Sobald Sie entschieden haben, mit welcher Art Planet Sie es zu tun haben, müssen Sie festlegen, was dort vor sich geht. Hierzu würfeln Sie zweimal auf „Interessante Planetenmerkmale“ (Tabelle 10-4) und danach einmal auf die „Planetendetails“-Tabelle (Tabelle 10-5), um Ihnen und den Spielern ein besseres Bild davon zu geben, wie der Planet für Besucher aussieht.

MISSIONSFOKUS

Bei der Missionsfokus-Methode rollen Sie das Feld von hinten auf und würfeln zunächst zweimal auf „Interessante Planetenmerkmale“ (10-4), um festzulegen, was auf dem Planeten passiert. Sobald Sie dies wissen, wird es Zeit, herauszufinden, wo genau alles vor sich geht. Hat einer Ihrer Würfelwürfe auf Tabelle 10-4 ergeben, dass intelligentes Leben in die Geschehnisse involviert ist, sollten Sie entscheiden, ob die Charaktere überhaupt auf diese Planetenbewohner treffen werden. Falls ja, wie wird das ablaufen? Tragen die Crewmitglieder irgendeine Form von Raum- oder Umweltanzug? Oder sind die Fremden in spezielle Anzüge gekleidet? Oder verwenden sie spezielle Ausrüstung? Leben sie vielleicht in abgedichteten und versiegelten Kavernen oder Kuppeln, die sie vor der lebensfeindlichen Atmosphäre schützen? Oder möchten Sie, dass die Charaktere herunterbeamen, frei umherlaufen und die Fremden treffen können, ohne auf einen Sauerstoffvorrat oder ähnliches achten zu müssen? In letzterem Fall sollten Sie auf Tabelle 10-2 für bewohnbare Planeten würfeln oder einen Eintrag von dort auswählen. Anderenfalls können Sie auch auf die generelle Planetentypentabelle 10-1 würfeln. Oder Sie entscheiden sich für eine besondere Lokation, wo die Charaktere extrem fremdartige Wesen treffen, und würfeln auf die Tabelle 10-3 für lebensfeindliche Planeten. Als letzte Feinheit folgt schließlich ein Wurf auf Tabelle 10-5, um die Planetendetails zu liefern, die den Spielern eine Idee vermitteln sollen, wie der Planet auf Besucher wirkt.

PLANETENERSCHAFFUNG

Mit den folgenden drei Tabellen legen Sie die Basisinformationen zu Ihrem Planeten fest. Auf den Seiten 146 bis 150 finden Sie mehr Informationen zu den verschiedenen Planetenklassen. Sie müssen nur auf eine der folgenden drei Tabellen würfeln, je nachdem, welche Art von Planet Sie generieren möchten. Die Tabelle „Genereller Planetentyp“ (10-1) erzeugt einen Planeten, der für humanoide Lebewesen bewohnbar sein kann oder auch nicht. Die anderen beiden Tabellen (10-2 und 10-3) erzeugen jeweils nur eine Art von Planet, entweder für Humanoide bewohnbar (10-2) oder für Humanoide lebensfeindlich (10-3).

GENERELLER PLANETENTYP (TABELLE 10-1, WÜRFELN SIE 2W20)

2W20	PLANET
2 – 5	Künstlicher Planet (nicht offensichtlich)*
6 – 8	Planet der Klasse D
9 – 10	Planet der Klasse H
11 – 13	Planet der Klasse L (Leben an Land hat sich noch nicht entwickelt)
14 – 16	Planet der Klasse M (Wasserwelt mit ausschließlich kleinen Inseln)
17 – 19	Planet der Klasse M (grüne Dschungelwelt)
20 – 22	Planet der Klasse M (Welt mit mildem Klima – erdähnlich)
23 – 25	Planet der Klasse M (trockene Wüstenwelt – vulkanähnlich)
26 – 28	Planet der Klasse M (Eiszeitwelt)
29 – 30	Planet der Klasse L (gerade so bewohnbare Welt)
31	Planet der Klasse K (neptunähnlich)
32 – 33	Planet der Klasse K (marsähnlich)
34 – 35	Dämonenplanet der Klasse Y
36 – 37	Künstlicher Planet (offensichtlich)*
38 – 39	Gasriese der Klasse J
40	Gigantischer Gasriese der Klasse T

* Künstliche Planeten sind Welten, die von machtvollen, intelligenten Lebewesen erschaffen wurden. Ein nicht offensichtlicher Planet wurde so erzeugt, dass er einer gewöhnlichen Welt in jeder Hinsicht ähnelt. Dennoch werden detaillierte Sensorscans verraten, dass er nicht alt genug ist, um ein natürlicher Planet zu sein. Ferner besteht er mit hoher Wahrscheinlichkeit aus anderen Materialien und hat eine Struktur, die sich stark von einem normalen Planeten unterscheidet. Offensichtlich künstliche Planeten sind exotische Konstrukte wie etwa Dyson-Sphären, Raumstationen mit mehr als 2000 Kilometern Durchmesser, gigantische rotierende Ringe, deren innere Oberfläche wie ein Streifen eines Klasse-M-Planeten aussieht, und andere gleichsam seltsame Objekte, die offensichtlich keine natürlichen Planeten sind. Davon abhängig, wer der oder die Erbauer sind und in welchem allgemeinen Zustand die künstliche Welt ist, kann es sein, dass sie nicht bewohnbar ist. Die meisten künstlichen Welten sind es jedoch. Wenn Sie zusätzliche Details über die Bedingungen dort benötigen, dann würfeln Sie auf Tabelle 10-2 und ignorieren Sie jedes Ergebnis, das eine künstliche Welt beschreibt.

BEWOHNBARE KONTRA LEBENSFEINDLICHE WELTEN

Wenn Sie sich entscheiden sollten, die Tabelle für bewohnbare (10-2) oder lebensfeindliche (10-3) Planeten zu verwenden, sollten Sie sich zuvor fragen, welche Auswirkungen die Umgebung eines Planeten auf Ihr Abenteuer haben soll. Auf einer erdähnlichen Welt mit mildem Klima oder einem heißen Wüstenplaneten wie Vulkan können die Charaktere auf Rätsel, intelligente Gegenspieler und tödliche Tiere treffen, während sie sich mehr oder weniger ohne Schwierigkeiten frei bewegen können. Dies ist allerdings bei weitem nicht die einzige Möglichkeit, wie ein Planet gestaltet sein kann. Auf einer Eiszeitwelt der Klasse M werden die Charaktere spezielle Kleidung zur Abwehr der Kälte benötigen oder sie werden kaum eine Chance haben, zu überleben. Und auf anderen Welten, die nicht der Klasse M angehören, sind Atemmasken oder Umweltanzüge erforderlich, um länger als nur eine oder zwei Minuten überleben zu können. Sofern es auf lebensfeindlichen Planeten keine bewohnbare Region gibt (etwa eine Stadt unter einer Kuppel, von einer längst ausgestorbenen Spezies ehemals bewohnte Höhlen oder einen Ort, der seltsamerweise von fremden Wesen mit einer Technologie jenseits der Möglichkeiten der Föderation bewohnbar gemacht wurde), benötigen die Charaktere in jedem Fall sperrige Umweltanzüge. Lebensfeindliche Welten sind perfekt für Überlebensszenarien, bei denen die Charaktere ein Lager mit Dilithiumkristallen zur Reparatur ihres beschädigten Warpantriebs finden müssen. Oder sie sollen eine seltene Lebensform einfangen, weil diese eventuell biologische Proben liefert mit denen man eine besonders tödliche Krankheit heilen kann. Außerdem bietet das Erforschen uralter Ruinen auf einer Welt, die jetzt ein luftloser Felsen ist, viel Abenteuerpotenzial, und die schwierige Umgebung hilft dabei, die antike und nichtmenschliche Stimmung der Ruinen hervorzuheben, was wiederum die Spannung und die Handlungsdichte steigert.

Wenn die Charaktere in Umweltanzügen durch eine fremdartige Stadt voller fremder Lebensformen wandern, sind sie von den intelligenten Bewohnern regelrecht abgeschnitten, was die Kommunikation mit den Lebensformen nicht gerade erleichtert, wodurch dann letztlich die fremden Wesen unmenschlich und distanziert wirken. Falls Sie nicht gerade genau diese Stimmung erzeugen möchten, sollten Sie diese Alienstadt auf einen bewohnbaren Planeten setzen. Generell gilt, wenn Sie möchten, dass die Charaktere einfach und gut mit den Bewohnern des Planeten kommunizieren können, sollten sie im Wohnort der Fremden umherlaufen können, ohne dazu ein anderes Hilfsmittel zu benötigen als vielleicht ein Medikament, das in regelmäßigen Abständen eingenommen werden muss, um die leichten Toxine in der Atmosphäre zu negieren.

EINGESCHRÄNKTE SCHAUPLÄTZE

Ein Grund für Abenteuer auf lebensfeindlichen Welten ist, einen sehr begrenzten Schauplatz für das Abenteuer zu benötigen. Wenn die Atmosphäre sofort tödlich ist oder das Klima nur ausreichend kalt oder die Luft voller giftiger Gase, bedeutet dies, dass Humanoide hier ohne geeignete Hilfsmittel nicht länger als ein paar Stunden überleben können. Damit sind die Charaktere gezwungen, beinahe die gesamte Zeit auf dem Planeten am Schauplatz des

Abenteuers zu verbringen, der eine Klasse-M-Umgebung bietet. Wenn beispielsweise auf einem Planeten der Klasse K eine überkuppelte Stadt existiert oder eine kleine Forschungsstation in einer versiegelten Kaverne, werden die Charaktere die meiste Zeit genau hier verbringen – es sei denn, sie kehren auf ihr Schiff zurück, was wiederum zeitweise unmöglich sein könnte.

Sie werden die Stadt oder Forschungsstation nicht länger als ein paar Stunden verlassen können, und, falls sie keinen Zugang zu Umwelt- oder Raumanzügen haben, werden sie den Schauplatz gar nicht verlassen können. Die extremste Variante dieser Art von Einschränkung wäre eine versiegelte Stadt, die in der oberen Atmosphäre eines Klasse-J oder Klasse-T Gasriesen schwebt. Dort können die Charaktere gar nicht gefahrlos nach draußen gehen, da sie ohne ein Raumschiff oder Shuttle in ihren sicheren Tod stürzen würden. Und bei einer überkuppelten Stadt ist es wichtig zu wissen, ob diese durch Schilde geschützt wird oder nicht. Falls ja wäre nämlich ein Materietransport auf das Schiff der Charaktere bei aktiven Schilden unmöglich. Gleiches gilt für versiegelte Kavernen, die nur weit genug unter der Oberfläche des Planeten liegen. Eventuell sorgen diese Umstände sogar dafür, dass zeitweise die Kommunikatoren nicht richtig oder gar nicht funktionieren, was bedeutet, dass die Charaktere nun nicht nur nicht von diesem Schauplatz wegkönnen, sondern auch auf sich allein gestellt sind. Diese Art von Restriktionen kann das ideale Setting erzeugen, um auf einen verrückten Wissenschaftler zu treffen, einen mysteriösen Mord aufzuklären, bei dem einer der Charaktere verdächtigt wird, oder zum Interagieren mit zwei oder mehr potenziell feindlichen Fraktionen. Grundsätzlich sind eingeschränkte Schauplätze ein optimales Werkzeug zum Erschaffen in sich geschlossener Szenarien, bei denen die Charaktere nicht die Gelegenheit haben, allzu sehr vom Weg abzukommen. Gleichzeitig müssen Sie nicht sonderlich viel Zeit darauf verschwenden, sich die restliche Umgebung des Planeten auszudenken.

INTERESSANTE PLANETENMERKMALE

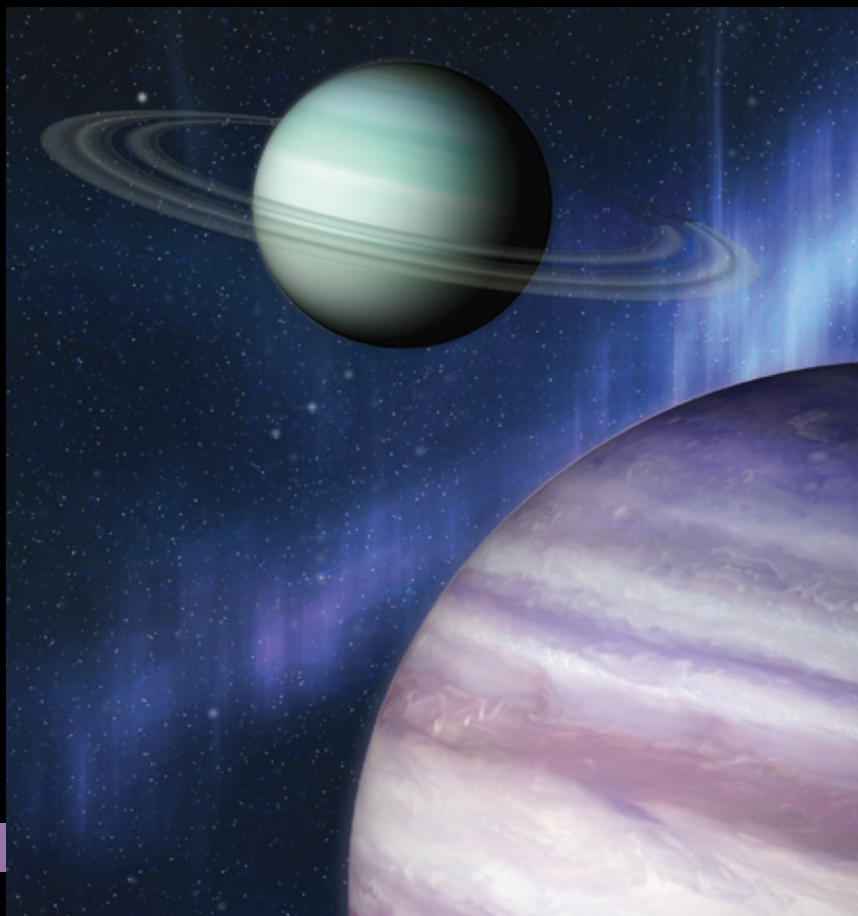
Jeder Planet, der es wert ist, dass sich eine Crew der Sternenflotte von ihrem Raumschiff aus herunterbeamt oder mit einem Shuttle zur Oberfläche fliegt, birgt etwas Interessantes. Wirklich spannende Welten bieten gleich mehrere interessante Merkmale oder potenzielle Gefahrenquellen. Um herauszufinden, was sich auf einem Planeten befindet, würfeln Sie zweimal auf die Tabelle „Interessante Planetenmerkmale“ (10-4). Notieren Sie beide Ergebnisse und überlegen Sie sich, wie diese Merkmale miteinander interagieren könnten, um spannende Situation zu kreieren, die auf dem Planeten auf die Charaktere warten. Würfeln Sie beispielsweise eine 3 (friedliche primitive Bewohner) und eine 10 (transzendente Bewohner), könnte dies bedeuten, dass gottartige Wesen zu ihrem Vergnügen primitivere Bewohner dazu zwingen, miteinander zu kämpfen. Ein Wurf von 12 (antike Ruinen oder Artefakte) gefolgt von einer 15 (außerweltliche Besucher) könnte alles von einem Raumschiff, das eine archäologische Forschungsstation als Antwort auf einen Notruf besucht, bis hin zu den Charakteren selbst bedeuten, die potenziell interessante Ruinen aus dem Planetenaltertum finden und dabei auf fremde Wesen treffen, die bereit sind, diese Kultstätte ihres Glaubens mit ihrem Leben zu verteidigen. Dieselben beiden Würfe könnten aber auch bedeuten, dass die Crew eines zuvor hierhergekommenen

BEWOHNBARE PLANETENTYPEN (TABELLE 10-2, WÜRFELN SIE 1W20)

1W20	PLANET
1 – 2	Bewohnbarer künstlicher Planet (nicht offensichtlich)
3 – 4	Planet der Klasse L
5 – 7	Planet der Klasse M (Wasserwelt mit ausschließlich kleinen Inseln)
8 – 10	Planet der Klasse M (grüne Dschungelwelt)
11 – 13	Planet der Klasse M (Welt mit mildem Klima – erdähnlich)
14 – 16	Planet der Klasse M (trockene Wüstenwelt – vulkanähnlich)
17 – 18	Planet der Klasse M (Eiszeitwelt)
19 – 20	Bewohnbarer künstlicher Planet (offensichtlich)

LEBENSFEINDLICHE PLANETENTYPEN (TABELLE 10-3, WÜRFELN SIE 1W20)

1W20	PLANET
1 – 2	Künstlicher Planet (nicht offensichtlich, keine atembare Atmosphäre)
3 – 5	Planet der Klasse D
6 – 8	Planet der Klasse H
9 – 11	Planet der Klasse K (marsähnlich)
12 – 13	Planet der Klasse K (neptunähnlich)
14 – 15	Dämonenplanet der Klasse Y
16 – 17	Künstlicher Planet (offensichtlich, keine atembare Atmosphäre)
18 – 19	Gasriese der Klasse J
20	Gigantischer Gasriese der Klasse T



Raumschiffs in einem uralten, automatisierten Alienzoo gefangen wurde. Würfeln Sie zweimal dasselbe Resultat, gibt es sonst nichts Interessantes auf diesem Planeten – es sei denn, das funktioniert im Zusammenhang mit Ihren Abenteuerplänen nicht. Würfeln Sie dann noch einmal auf die Tabelle oder suchen Sie sich etwas Passendes aus.

INTERESSANTE PLANETENMERKMALE (TABELLE 10-4, WÜRFELN SIE ZWEIMAL 1W20)*

1W20	PLANET
1 – 2	Außerordentlich gefährliche Fauna oder Flora
3 – 4	Friedliche primitive Bewohner
5 – 6	Kriegerische primitive Bewohner
7	Friedliche technologisch fortschrittliche Bewohner
8 – 9	Kriegerische technologisch fortschrittliche Bewohner
10 – 11	Transzendente Bewohner von großer Macht
12 – 13	Antike Ruinen oder Artefakte
14 – 15	Außerweltliche Besucher
16 – 17	Abgestürztes Raumschiff
18	Lokale Bedingungen limitieren oder verhindern die Benutzung des Transporters
19 – 20	Gefährliche Naturphänomene

* **Beachten Sie:** Die Chance, dass Sie auf dieser Tabelle Tiere oder intelligente Lebewesen auswürfeln, ist ziemlich hoch. Während dies für einen Klasse-M-Planeten durchaus Sinn macht, ist es bei einer Klasse-D-Welt wie dem Mond der Erde, einem Klasse-J-Gasriesen oder einer lebensfeindlichen Welt relativ unwahrscheinlich. Falls Sie die Anzahl intelligenter Bewohner auf Planeten, auf denen die Charaktere Umweltanzüge tragen müssen, minimieren wollen, sollten Sie jeden Wurf zwischen 1 und 10 bei Planeten ohne atembare Atmosphäre neu würfeln. Sollte bei diesem erneuten Wurf allerdings wieder eine Zahl zwischen 1 und 10 fallen, so behalten Sie dieses Ergebnis; da wir im *Star Trek* Universum sind, kann fremdartiges Leben überall auftauchen, es ist nur wahrscheinlicher auf Planeten der Klasse M zu finden. Denken Sie auch daran, dass falls der Planet eine lebensfeindliche Atmosphäre hat und Sie Bewohner auswürfeln, diese nicht zwingend nichthumanoide Wesen sein müssen, um auf dem Planeten zu überleben. Stattdessen könnten Menschen oder andere humanoide Kolonisten schon seit langer Zeit auf dieser Welt siedeln und große, überkuppelte Städte bauen oder unterirdische Höhlen gegen die Atmosphäre versiegeln. Vielleicht war diese Welt auch ursprünglich einmal bewohnbar, bis eine Katastrophe über sie hereinbrach und sich die Überlebenden in ihre versiegelten Siedlungen zurückzogen, wo sie nun schon seit Zehntausenden von Jahren leben.

PLANETENDETAILS

Der letzte zu bedenkende Aspekt, ehe Sie den Planeten den Charakteren beschreiben können, ist sein Aussehen. Sind die Pflanzen und Tiere erdähnlich? Oder ist dies eine Welt mit Magenta-farbigen Wäldern und sechsbeinigen Tieren? Herrscht auf dem Planeten vielleicht ewige Nacht oder reduziert dichter Nebel (oder etwas Seltsameres) die Sicht selbst bei strahlendem Licht auf unter 5 Meter oder noch weniger? Sind die Lebensformen vielleicht so fremdartig, dass man kaum Pflanzen von Tieren unterscheiden kann? Dies sind die farbigen und lebendigen Details, die den Spielern ein deutliches Bild in die Köpfe zaubern werden. Außerdem hilft Ihnen eine detailreiche Beschreibung auch, selbst ein besseres Bild von der Umgebung und ihren Möglichkeiten zu gewinnen, was Ihnen erleichtert, immer weitere Details hinzuzufügen, sollte dies nötig sein. Nichts sagt den Charakteren mehr, dass sie auf einer fremden Welt sind, als sich durch einen dichten Kristallwald zu hacken, während um sie herum die seltsamsten Tierlaute und ein feiner Singsang des Windes zu hören sind, oder über ein Feld voller gelee-artiger Blobs zu laufen. Würfeln Sie einmal auf die Tabelle „Planetendetails“ (10-5), um zu sehen, was Ihr Planet bietet. Sobald dies erledigt ist, sollte Ihr Planet soweit sein, dass sich Ihre Crew auf die Oberfläche beamen kann.

PLANETENDETAILS (TABELLE 10-5, WÜRFELN SIE 1W20)

1W20	INTERESSANTES PLANETENMERKMAL
1	Undurchsichtige oder teilweise undurchsichtige Atmosphäre (Nebel, Rauch, undurchsichtige Gase, Schwärme von Luftplankton) (bei Klasse-D-Planeten neu würfeln)
2	Andauernde Finsternis
3	Andauerndes Zwielicht
4	Viele große Tiere (irgendwo zwischen der Größe von Dinosauriern und der Größe von Raumschiffen)
5	Die meisten Tiere (und eventuell auch Pflanzen) sind hervorragend getarnt und schlecht wahrzunehmen
6	Die Luft ist mit schwebenden und fliegenden Kreaturen diverser Größe angefüllt (bei Klasse-D-Planeten neu würfeln)
7 – 9	Erdähnliche Vegetation und Tiere (würfeln Sie neu, wenn der Planet keine atembare Atmosphäre hat)
10 – 12	Die meisten Lebensformen sind ungewöhnlich gefärbt (blau, purpurn, strahlend rot, monochromatisch, etc.)
13 – 14	Die meisten Lebensformen haben mehr oder weniger als 4 Gliedmaßen, beispielsweise 3, vielleicht auch 6, 8 oder sogar mehr
15 – 16	Gallert- oder quallenartige Lebensformen
17 – 18	Animierte Pflanzen, festgewachsene Tieren oder keine klare Unterscheidung zwischen Flora und Fauna
19 – 20	Kristalline Lebensformen

KAPITEL 11.00

FREMDE WESEN UND GEGENSPIELER

19031515200618
12091404120525

11.10 NSCS UND GEGENSPIELER 314

11.20 DIE VEREINTE FÖDERATION DER PLANETEN 316

11.30 DAS KLINGONISCHE IMPERIUM 320

11.40 DAS ROMULANISCHE STERNENIMPERIUM 322

11.50 DAS BORG-KOLLEKTIV 325

11.60 DIE FERENGI-ALLIANZ 328

11.70 DIE CARDASSIANISCHE UNION 330

11.80 DAS DOMINION 333

11.90 FREMDARTIGE ARTEFAKTE 336

11.100 GALAKTISCHES BESTIARIUM 343

FREMDE WESEN UND GEGENSPIELER

NSCS UND GEGENSPIELER

„SIE BEURTEILEN SICH SELBST NACH DEN JÄMMERLICHEN GEGNERN, DENEN SIE BISHER BEGEGNET SIND: DEN ROMULANERN, DEN KLINGONEN . . . DIE SIND NICHTS, VERGLICHEN MIT DEM, WAS SIE ERWARTET. PICARD, SIE STEHEN KURZ DAVOR, IN BEREICHE DER GALAXIS EINZUDRINGEN, IN DENEN SIE WUNDER ERLEBEN, DIE SO UNGLAUBLICH SIND, DASS SIE SIE SICH NICHT EINMAL VORSTELLEN KÖNNEN. SIE WERDEN DINGE SEHEN, DIE SIE ZU STEIN WERDEN LASSEN. ICH BIETE MICH IHNEN ALS FÜHRER AN – UND SIE WAGEN ES, MICH ABZUWEISEN."

– Q

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Nichtspielercharaktere (NSCs) spielmechanisch funktionieren, und wie die Spielleitung eine Begegnung aufbauen könnte. Die im späteren Verlauf des Kapitels vorgestellten, nicht mit Namen versehenen NSCs werden (soweit passend) abwechselnd männlich und weiblich bezeichnet, können aber natürlich jedem Geschlecht angehören.

NSC-KATEGORIEN

Die vielen Lebensformen, denen Charaktere begegnen können, kommen in unterschiedlichsten Formen und Größen daher, und während einige davon mächtige Entitäten sind, die sich allein gegen jede Art von Gegner behaupten können, funktionieren andere nur als koordinierte Gruppen. Für NSCs gibt es daher folgende Kategorien.

NSCS KATEGORISIEREN

Die deutlichste Art und Weise, die verschiedenen Kategorien verständlich zu machen, ist der direkte Vergleich zu den Charaktertypen in den TV-Serien:

- Ein **Einfacher NSC** ist ein zufälliger Charakter; er oder sie hat keinen oder nur wenig Text und läuft für gewöhnlich als Statist durch den Hintergrund einer Szene. Alternativ fungiert er oder sie als namenloser Gegner in einem Kampf.
- Ein **Bedeutender NSC** hat eventuell einen Namen oder ein paar Textzeilen in einem Dialog oder rückt auf andere Weise für kurze Zeit in den Fokus der Zuschauer, zum Beispiel in einer besonders spannenden oder actiongeladenen Szene. Der Statist taucht allerdings nicht öfter als in ein oder zwei Szenen auf, hat aber aufgrund des Fokus mehr Charakterdetails zu bieten.
- Ein **Herausragender NSC** hat einen Namen, ist ein voll entwickelter Charakter und hat viel Dialogtext während der diversen Szenen, in denen er oder sie auftaucht. Letztlich entspricht er oder sie in vielen Belangen einem Spielercharakter, wie es sich für Charaktere, die in vielen Szenen erscheinen oder den Mittelpunkt besonders spannender Szenen bilden, gehört. Einige Herausragende NSC können sogar in späteren Abenteuern als wiederkehrende Verbündete, Gegner, oder gar beides, erneut auftreten.

- **Einfache NSCs** sind Personal von niedrigem Rang sowie einfache Leute. Sie sind die übliche Art von NSC, die eine Szene bevölkern. Einfache NSCs können keine Bedrohung ausgeben, um eine Verletzung zu vermeiden, haben keine Fokusse und keine Überzeugungen.

- **Bedeutende NSCs** sind engagierte und tatkräftige Charaktere, die oft über spezielle Fertigkeiten und außergewöhnliche Talente verfügen. Sie können nur einmal 2 Punkte Bedrohung ausgeben, um eine Verletzung zu vermeiden. Bedeutende NSCs haben Fokusse und eine einzelne Überzeugung, die sich auf ihre Spezies und Zugehörigkeit bezieht.

- **Herausragende NSCs** sind Anführer unter ihresgleichen und verfügen über eine große Bandbreite von Fertigkeiten und Fähigkeiten. Sie haben kein Limit hinsichtlich des Einsatzes von Bedrohung zur Vermeidung von Verletzungen. Es sind einzigartige Charaktere mit einem Namen und vollständigen Sätzen an Fokussen, Überzeugungen und Talenten.

Obgleich Herausragende NSCs ausdrücklich als einzigartige Charaktere mit Namen versehen sind, bedeutet dies nicht, dass Einfache Charaktere nicht auch Individuen mit Namen sein können – jeder NSC ist selbstverständlich eine eigene Person, aber je wichtiger ein NSC ist, desto mehr Aufmerksamkeit liegt auf dem, was ihn einzigartig macht. Herausragende NSCs müssen entsprechend immer einzigartige Individuen sein, und die Beispiele im weiteren Verlauf dieses Kapitels dienen als Ansatz für die Spielleitung, um eine eigene Zusammenstellung erinnerungswürdiger Alliierter und Antagonisten zu erschaffen.

NSCS UND ÜBERZEUGUNGEN

Üblicherweise verfügen NSCs über keine *Entschlossenheit*, die sie einsetzen könnten; allein Herausragende NSC können dies nutzen. Einige NSCs haben allerdings *Überzeugungen*. In Situationen, in denen die Überzeugung eines NSCs Komplikationen erzeugt oder hinterfragt wird, fügt die Spielleitung ihrem Vorrat drei Punkte *Bedrohung* hinzu statt dem NSC *Entschlossenheit* zu geben. Gleichermaßen erhält der NSC den Nutzen eines Punktes *Entschlossenheit* für die Ausgabe von 3 Punkten *Bedrohung*, wenn sich die Überzeugung positiv und vorteilhaft auswirkt.

TYPISCHE SPEZIALFÄHIGKEITEN

Im Folgenden werden einige typische Regeln und Fähigkeiten beschrieben, mit denen Wesen in ***Star Trek Adventures*** ausgestattet sein können. Diese Fähigkeiten werden in den Beschreibungen individueller NSCs nur genannt und Sie müssen diese Stelle konsultieren, um die Auswirkungen der Regeln nachzulesen.

AUSSERGEWÖHNLICHES ATTRIBUT X

Eines oder mehrere Attribute des Wesens reichen weit über das für Humanoide normale Maß hinaus. Dies wird durch eine Zahl angezeigt, die als automatische Erfolge auf die Resultate aller Aufgaben, die diese Attribute beinhalten, addiert werden. Außergewöhnlicher Verstand 1 gewährt beispielsweise bei allen Aufgaben, die Verstand beinhalten, automatisch einen zusätzlichen Erfolg. Außergewöhnliche Attribute stehen neben dem Eintrag bei den Spezialfähigkeiten des Wesens auch als Zahlenwert in Klammern beim betroffenen Attribut selbst.

BEDROHLICH

Das Wesen ist gefährlich und stellt für alle, die sich ihm entgegenstellen, ein großes Problem dar. Sobald ein Wesen mit dieser Spezialregel in einer Szene auftaucht, steigt der *Bedrohungsvorrat* automatisch um 1.

GEFÄHRLICH X

Das Wesen ist mächtig und gefährlich, mit einem Ausmaß an Vitalität und Energie, das es ihm ermöglicht, zu triumphieren, wo andere versagen. Das Wesen beginnt jede Szene mit X *Bedrohung*, die nur für es selbst verwendet werden kann und separat vom *Bedrohungsvorrat* gehalten wird.

ESKALATION

Viele der NSCs in diesem Kapitel haben Regeln oder Optionen, die als **Eskalation** markiert sind. Diese stellen Möglichkeiten des NSC dar, die eine mögliche Antwort auf größere Gefahr repräsentieren beziehungsweise den NSC selbst gefährlicher machen – weshalb der Begriff üblicherweise bei stärkeren Waffen auftaucht.

Normalerweise haben NSCs keinen Zugang zur **Eskalation**soption. Stattdessen muss die Spielleitung beim Einführen des NSCs in eine Szene (egal ob zu Beginn der Szene oder mitten im Geschehen) einen Punkt *Bedrohung* ausgeben, um eine Eskalationsoption zu allen NSCs dieses Typs hinzuzufügen. Beispielsweise kann die Spielleitung einen Punkt Bedrohung ausgeben, um alle NSCs vom Typ *Klingonischer Krieger* neben ihrer normalen Bewaffnung zusätzlich mit Bat'leths auszustatten.

IMMUN GEGEN X

Eine Quelle für Erschwernisse oder Behinderungen hat keine Auswirkungen auf das Wesen. Dies können extreme Temperaturen, Vakuum, Gift, Krankheit oder ähnliches sein. Die Auswirkungen der üblichsten Quellen sind im Folgenden beschrieben:

- **FURCHT:** Das Wesen kann keine Furcht verspüren und macht selbst im Angesicht des schrecklichsten Terrors unbeeindruckt weiter. Das Wesen kann weder eingeschüchtert noch bedroht werden.
- **GIFT:** Das Wesen wird nicht von Giften beeinflusst, egal welchen Ursprung diese haben.

NSCS AUF ALLEN SEITEN

In den meisten Fällen finden die Regeln für NSCs bei Gegenspielern Anwendung – also jenen Figuren, die den Zielen der Spielercharaktere irgendwie entgegenwirken. Aber auch NSCs, deren Ziele denen der Spielercharaktere entsprechen oder sich mit diesen kombinieren lassen, benötigen entsprechende Regeln im gleichen Umfang wie Gegenspieler.

Wiederum in anderen Fällen kann es sein, dass sich die Ziele der NSCs verändern, eventuell sogar ins Gegenteil verkehren, oder auch wieder zurück wechseln – sie sind dann mal Freund, mal Feind. Um dies vernünftig regeln zu können, verwenden Sie folgende Richtlinien:

- **Wenn der NSC ein/-e Gegenspieler/-in ist:** Der NSC verwendet Bedrohung aus dem Vorrat der Spielleitung, um Sofortiges Momentum einzusetzen und fügt zusätzliches Momentum stattdessen dem Bedrohungsvorrat hinzu. Er oder sie hat keinen eigenen oder Gruppen-Momentumvorrat. Bei jeder Gelegenheit, zu der ein SC aktiv Bedrohung dem Bedrohungsvorrat hinzufügen würde, verbraucht ein NSC stattdessen dieselbe Menge an Bedrohung. NSC-Fähigkeiten, deren Einsatz die Ausgabe von Bedrohung erfordern, nehmen diese aus dem Bedrohungsvorrat.
- **Wenn der NSC ein/-e Alliierte/-r ist:** Der NSC fügt zusätzliches Momentum zum Momentumvorrat der Gruppe hinzu, verwendet aber auch Momentum daraus, genauso, wie es die SCs tun (die Spielleitung sollte die Spieler für diesen NSC würfeln und seinen oder ihren Momentumverbrauch durch sie kontrollieren lassen). Alliierte NSCs fügen dem Vorrat der Spielleitung in derselben Weise Bedrohung hinzu wie Spielercharaktere. Ihre Fähigkeiten, die explizit den Einsatz von Bedrohung erfordern, führen die entsprechenden Punkte dem Bedrohungsvorrat der Spielleitung hinzu.
- **Wechselnde Loyalität:** In jeder denkbaren Szene ist ein NSC entweder ein Gegenspieler oder ein Alliierter der Spielercharaktere. Die Spielleitung entscheidet für jeden NSC, was der Fall ist. Diese Abwägungen sind oft dann zu treffen, wenn ein NSC in einer Situation als Gegner betrachtet werden kann (beispielsweise im sozialen Konflikt), aber in einer anderen Situation als Alliierter agiert (etwa bei physischen Herausforderungen oder im Kampf). Die Spielleitung sollte versuchen, Situationen zu vermeiden, in denen ein NSC gleichzeitig Freund und Feind ist; das minimiert Verwirrung. Wenn ein NSC die Spielercharaktere betrügt oder verrät, sollte dies vielleicht mit einer Ausgabe von Bedrohung verbunden sein, während der Umschwung eines NSCs zum Alliierten eine Belohnung für die Erfolge der Spieler sein könnte.

- **HITZE:** Das Wesen wird von den Effekten extremer Hitze nicht beeinträchtigt. Dies betrifft auch Hitzeschaden durch Feuer.

- **KÄLTE:** Die Effekte extremer Kälte (inklusive Schaden) haben keinen Einfluss auf das Wesen.

- **KRANKHEIT:** Das Wesen ist immun gegen Krankheitseffekte und wird niemals an den Symptomen irgendeiner Krankheit leiden. Wenn das Wesen einer Krankheit ausgesetzt wird, kann es dennoch Überträger werden – und die Krankheit gegebenenfalls auf andere übertragen.

- **SCHMERZ:** Das Wesen fühlt keinen Schmerz. Gegen nicht-tödliche Angriffe erhält das Wesen einen Bonus auf seinen Widerstand von +3. Ferner wird es von Abzügen oder Behinderungen durch Schmerzen nicht beeinträchtigt.

- **VAKUUM:** Das Wesen erleidet weder im Vakuum des Alls noch unter anderen widrigen oder extremen atmosphärischen Bedingungen Schaden und kann nicht ersticken.

MASCHINE X
Das Wesen ist kein lebendiges Wesen, sondern eine Maschine oder eine Form von kybernetischem Organismus. Es ist hochresistent gegenüber Umweltbedingungen und reduziert daher die Schwierigkeit von Aufgaben zum Widerstehen von extremer Hitze oder Kälte um 2. Ferner ist es immun gegen die Effekte von Ersticken, Verhungern und Verdursten. Des Weiteren gewährt die robuste Bauweise der Maschine einen *Widerstand* in Höhe von X.

NACHTSICHT
Das Wesen verfügt über die Möglichkeit, seine Umgebung auch in völliger Finsternis wahrzunehmen – durch Wahrnehmen von infrarotem oder ultraviolettem Licht, Echolokation oder irgendeiner anderen Methode. Hieraus resultierend verändert sich für das Wesen die Schwierigkeit von Aufgaben, die im Dunkeln angegangen werden, nicht.

REGENERATION X
Das Wesen erholt sich schnell von Anstrengung und Verletzungen. Zu Beginn jedes seiner Züge regeneriert es X Punkte Anstrengung bis zum natürlichen Maximum. Ist es zu Beginn des eigenen Zuges *verletzt*, kann es stattdessen zwei Punkte *Bedrohung* ausgeben, um diese Verletzung zu entfernen.

UNVERWUNDBAR
Das Wesen ist Schaden gegenüber unempfindlich und kann in keiner Weise verletzt werden. Man kann es angreifen und es besitzt auch eine maximale Anstrengung, nur Verletzungen kann das Wesen nicht erleiden. Wie sich dies genau auswirkt, kann unterschiedlich ausfallen (siehe unten). Diese Auswirkungen können miteinander kombiniert werden.
- **Eindeutige Schwäche:** Das Wesen hat eine eindeutige Schwäche (einen Schwachpunkt, eine bestimmte Energiefrequenz, ein bestimmtes Material), die die Unverwundbarkeit überwinden kann. Sollte diese Schwäche herausgefunden und gegen das Wesen vorgegangen werden, kann es von Angriffen verletzt werden, die diese Schwäche ausnutzen (was ebenfalls die Effekte der anderen Varianten von Unverwundbar umgeht). Wie die Schwäche entdeckt werden kann, bleibt der Spielleitung überlassen.

- **GRIMMIG:** Das Wesen wird wütend, wenn es herausgefordert wird; wenn es eine Verletzung erleiden würde, fügen sie stattdessen 2 Punkte zum Bedrohungsvorrat hinzu.

- **VERBLÜFFT:** Die Kreatur kann nicht verletzt werden, aber man kann ihr Schmerzen zufügen. Wenn die Kreatur normalerweise eine Verletzung erleiden würde, verliert sie stattdessen in ihrem nächsten Zug die Fähigkeit, Aufgaben zu bewältigen oder Einfache Aktionen durchzuführen. Dieser Effekt ist nicht kumulativ.

KAPITEL 11.20

FREMDE WESEN UND GEGENSPIELER

DIE VEREINTE FÖDERATION DER PLANETEN

2161 gegründet, besteht die Vereinte Föderation der Planeten aus über 150 Planeten und ihren zugehörigen Kolonien, allesamt unter einer gemeinsamen Regierung geeint. Die Sternenflotte ist für den überwiegenden Teil der Erforschung des Weltalls und der Verteidigung der Föderation verantwortlich sowie in einigen Fällen für diplomatische Missionen.

Die NSCs in diesem Abschnitt sind alle als Menschen aufgelistet, verfügen aber nicht über den Attributbonus ihrer Spezies (je +1 auf beliebige Attribute). Soll ein individueller NSC einer anderen in der Sternenflotte dienenden Spezies entstammen, muss das Speziesmerkmal angepasst und der entsprechende Attributbonus vergeben werden. Optional kann auch eines der Speziestalente hinzugefügt werden.

STERNENFLOTTEN-FLUGKONTROLLOFFIZIER [EINFACHER NSC]

Der Flugkontrolloffizier ist sowohl für das Steuern als auch für die Navigation eines Föderationsraumschiffs verantwortlich, von den *Danube*-Klasse Runabouts bis hin zu den gigantischen *Galaxy*-Klasse Kreuzern. Zu jeder Zeit ist zumindest ein ausgebildeter Flugkontrolloffizier auf der Brücke anwesend.

MERKMALE: Mensch

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	09	GESPÜR	07	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 8 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 3▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)
- **ESKALATION:** Typ-2-Phaser (Fernkampf, 4▲, Größe 1H, Aufladbar)

STERNENFLOTTEN-SICHERHEITSOFFIZIERIN [EINFACHER NSC]

Sicherheitsoffiziere beschützen überall in der Föderation deren Einrichtungen und dienen auf ihren Raumschiffen. Sie schützen die Schiffe sowohl gegen innere als auch gegen äußere Bedrohungen, eskortieren andere Offiziere auf Außenmissionen und sind üblicherweise auch für das Bemannen der Waffensysteme des Schiffs auf der Brücke verantwortlich.

MERKMALE: Mensch

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	09	GESPÜR	07	VERSTAND	07

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

DER MAQUIS

Viele der Maquis-Terroristen rekrutieren sich aus den Reihen wütender oder desillusionierter ehemaliger Sternenflottenoffiziere. Als solche können auch die hier aufgeführten Föderations-NSCs als Maquis-Kämpfer verwendet werden.

ANSTRENGUNG: 10 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 5▲, Größe 1H, Aufladbar)
- **ESKALATION:** Phasergewehr (Fernkampf, 6▲, Größe 2H, Präzise, Aufladbar)

STERNENFLOTTEN-INGENIEUR [EINFACHER NSC]

Das Ingenieurskorps der Sternenflotte wartet jeden Tag überall in der Föderation unzählige technische Geräte. An Bord eines Raumschiffs sind die Ingenieure für die Instandhaltung und Reparatur der Schiffssysteme, die Energieverteilung und die Verwaltung und Wartung der Ausrüstung, die von den anderen Abteilungen verwendet wird, verantwortlich.

MERKMALE: Mensch

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	07	GESPÜR	08	VERSTAND	09

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)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 2▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)
- **ESKALATION:** Typ-2-Phaser (Fernkampf, 3▲, Größe 1H, Aufladbar)

STERNENFLOTTEN-WISSENSCHAFTSOFFIZIERIN [EINFACHER NSC]

Als integraler Teil der Sternenflotte decken Wissenschaftsoffiziere Hunderte von Wissensbereichen ab, die für den Fortbestand und die Entwicklung der Föderation essenziell sind. Die medizinische Abteilung der Sternenflotte, die eine Unterabteilung der Wissenschaftsabteilung ist, ist die Abteilung, die für die Behandlung und Pflege sämtlichen Sternenflottenpersonals verantwortlich ist.

MERKMALE: Mensch

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	07	GESPÜR	09	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	00	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	00	TECHNIK	01	MEDIZIN	02

ANSTRENGUNG: 7 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 1⮝ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 2⮝, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)
- **ESKALATION:** Typ-2-Phaser (Fernkampf, 3⮝, Größe 1H, Aufladbar)

SEKTION 31-AGENT [BEDEUTENDER NSC]

Noch vor der Gründung der Föderation geschaffen, ist Sektion 31 eine autonome supergeheime Undercover-Organisation, die tief in die Strukturen der Sternenflotte verwoben, im Wesentlichen aber den meisten Mitgliedern unbekannt ist. Ohne offiziellen Rückhalt oder Auftrag und niemandem Rechenschaft schuldig, rekrutiert die Organisation aus allen Abteilungen der Sternenflotte und führt überall in der Föderation (sowie teils auch auf den Hoheitsgebieten feindlicher Mächte) illegale Geheimoperationen durch.

MERKMALE: Mensch
ÜBERZEUGUNG: Der Zweck heiligt die Mittel

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	10	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	10	GESPÜR	09	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Infiltration, Spionage

ANSTRENGUNG: 13 **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)

SPEZIALREGELN:
- **ANPASSUNGSFÄHIG:** Ein Agent der Sektion 31 kann 2 Punkte *Bedrohung* ausgeben, um sofort für den Rest der Szene einen zusätzlichen Fokus zu erhalten.
- **UNDERCOVER:** Ein Agent der Sektion 31 arbeitet stets verdeckt, entweder durch Verwenden einer aktiven Tarnidentität oder durch Verschleierung seiner Aktivitäten mittels anderer Dienste und Pflichten. Immer, wenn eine Aufgabe zum Verschleiern ihrer Aktivitäten für die Sektion 31 nötig wird – das Aufrechterhalten ihrer Tarnidentität eingeschlossen – können Agenten der Sektion 31 einen zusätzlichen W20 würfeln.

CAPTAIN T'MEK [HERAUSRAGENDER NSC]

Als hochrangige Sternenflottenoffiziere kommandieren Captains nicht nur Föderationsraumschiffe, sondern auch deren diverse Außenposten und Einrichtungen. Captains können aus jeder Abteilung der Sternenflotte stammen, und es kann in seltenen Fällen vorkommen, dass gleich mehrere Captains auf demselben Schiff ihren Dienst versehen und dort jeweils ihre Abteilung leiten.

MERKMALE: Vulkanierin

ÜBERZEUGUNGEN:
- Weisheit ist der Anfang aller Logik, nicht ihr Ende
- Gar nicht zu handeln kann ebenso gefährlich sein, wie überstürzt zu handeln

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	12	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	09	GESPÜR	08	VERSTAND	11

DISZIPLINEN

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

FOKUSSE: Astrophysik, Diplomatie, Haltung, Raumschiffkampf-Taktiken

ANSTRENGUNG: 12 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Vulkanischer Nackengriff (Nahkampf, 4 Intensiv, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 6, Größe 1H, Aufladbar)
- **ESKALATION:** Phasergewehr (Fernkampf, 7 , Größe 2H, Präzise, Aufladbar)

SPEZIALREGELN:
- **KOLINAHR:** T'Mek hat die rituelle Reise unternommen, die nötig ist, um alle Emotionen zu eliminieren. Sie kann die Schwierigkeit aller Aufgaben, um Zwängen, psychischen Angriffen, Schmerz und anderen mentalen Angriffen zu widerstehen, um 2 reduzieren.
- **WÄGT JEDE MÖGLICHKEIT AB:** T'Mek ist eine sehr analytische Kommandantin, die jede Situation aus unzähligen Winkeln betrachtet und Ratschläge ihrer Führungsoffiziere überdenkt, ehe sie zu einer Kommandoentscheidung gelangt. Immer, wenn sie eine Aufgabe auf **Verstand + Kommando** erfolgreich absolviert, generiert T'Mek einen zusätzlichen Punkt *Momentum*.

REAR ADMIRAL THYRAN [HERAUSRAGENDER NSC]

Diese Offiziere bilden den Führungsstab der Sternenflotte und sind für das Alltagsgeschäft der Flotte verantwortlich. Die Mehrheit ist im Sternenflottenoberkommando in San Francisco auf der Erde stationiert, aber man findet diese Stabsoffiziere auch in überwachender und koordinierender Funktion auf Sternenbasen und in anderen Einrichtungen überall in der Föderation.

MERKMALE: Andorianer

ÜBERZEUGUNGEN:
- Dienen ist die höchste Pflicht
- Wir nehmen Entbehrungen auf uns, damit andere dies nicht müssen

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	10	AUSSTRAHLUNG	11
WAGEMUT	11	GESPÜR	09	VERSTAND	10

DISZIPLINEN

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

FOKUSSE: Ausdauer, Militärgeschichte, Inspiration, Raumschiffkampf-Taktiken

ANSTRENGUNG: 13 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 6, Größe 1H, Aufladbar)

SPEZIALREGELN:
- **GEGENMASSNAHME:** Wenn ein Gegner eine Aufgabe versucht, um sich einen Vorteil zu verschaffen, der in irgendeiner Weise eine Art von Strategie oder Taktik darstellt, kann Thyran einen Punkt *Bedrohung* ausgeben, um die Schwierigkeit dieser Aufgabe um 1 zu erhöhen. Des Weiteren kann Thyran, sollte die Aufgabe nicht erfolgreich absolviert werden, einen zusätzlichen Punkt *Bedrohung* einsetzen, um selbst einen *Vorteil* zu erzeugen, der seine eigene Strategie repräsentiert.
- **VOLLENDETER STRATEGE:** Admiral Thyran ist ein geübter Kommandant, der die Kunst der Kriegsführung durch das Führen 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.

FREMDE WESEN UND GEGENSPIELER

DAS KLINGONISCHE IMPERIUM

Ursprünglich vom Planeten Qo'noS im Beta-Quadranten, ist das Klingonische Imperium das Reich einer von Kriegern dominierten Spezies und einer der wichtigsten Machtblöcke der Galaxis. Obgleich es in der Vergangenheit Feindseligkeiten zwischen der Föderation und den Klingonen gegeben hat, sind die beiden Mächte seit der Unterzeichnung des Khitomer-Vertrags im Jahr 2293 – trotz einiger kleinerer Schlagabtausche – Verbündete.

KLINGONISCHE KRIEGERIN [EINFACHER NSC]

Nahezu furchtlos und intensiv in diversen Kampftechniken geschult, ist eine Klingonische Kriegerin (oder *bekk*) eine vernichtende Gegnerin. Von uralten Traditionen und einem strikten Ehrenkode geleitet, fürchtet eine Klingonische Kriegerin den Tod nicht. Wenn sie allerdings sterben muss, dann im Kampf oder in Erfüllung ihrer Pflicht.

MERKMALE: Klingonin

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	07	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	09	GESPÜR	07	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 1

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- D'k tahg-Dolch (Nahkampf, 3▲, Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- **ESKALATION:** Bat'leth (Nahkampf, 5▲, Verheerend 1, Größe 2H)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 5▲, Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 6▲, Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:

- **BRAK'LUL:** Der *Widerstand* von Klingonen wird gegen nicht-tödliche Angriffe um 2 erhöht.
- **SEELE DES KRIEGERS:** Wenn Klingonen im Nahkampf angreifen und einen oder mehrere zusätzliche Würfel mit *Bedrohung* erwerben, können sie einmalig beliebig viele W20 neu würfeln.

KLINGONISCHER VETERAN [BEDEUTENDER NSC]

Klingonische Veteranen haben sich nicht nur in der Schlacht bewährt, sondern verfügen in der Regel auch über eine lange Familiengeschichte von Ehre und Tradition. Sie dienen oft als Offiziere und müssen daher stets als Autoritätsfigur auftreten. Andernfalls kann es sein, dass sie von ihren Untergebenen herausgefordert werden, ihre Position und ihren Rang zu verteidigen.

MERKMALE: Klingone

ÜBERZEUGUNG: Heute ist ein guter Tag zum Sterben!

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	11	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	10	GESPÜR	08	VERSTAND	07

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Unbewaffneter Nahkampf, Widerstandsfähigkeit

ANSTRENGUNG: 14 **WIDERSTAND:** 1

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- D'k tahg-Dolch (Nahkampf, 4▲, Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- **ESKALATION:** Bat'leth (Nahkampf, 6▲, Verheerend 1, Größe 2H)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 6▲, Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 7▲, Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:

- **BRAK'LUL:** Der *Widerstand* von Klingonen wird gegen nicht-tödliche Angriffe um 2 erhöht.
- **FRONTKÄMPFER:** Wenn der Klingonische Veteran erfolgreich angreift, kann er 3 *Momentum* einsetzen, um beim nächsten Angriff eines anderen Klingonen mit **Wagemut + Kommando** zu *unterstützen*.
- **SEELE DES KRIEGERS:** Wenn Klingonen im Nahkampf angreifen und einen oder mehrere zusätzliche Würfel mit *Bedrohung* erwerben, können sie einmalig beliebig viele W20 neu würfeln.

DER PFAD DER EHRE

CAPTAIN B'OMA SPRICHT ZU NEUEN CREWMITGLIEDERN DER I.K.S. RAGOR

Grüße, Krieger!

Die Neutrale Zone, der Rand des Klingonischen Imperiums. Dies ist der Jungfernflug des Raumschiffs *Ragor*. Seine Mission: die klingonischen Welten zu patrouillieren, neue Bedrohungen und aggressive Zivilisationen zu finden, dem Pfad der Ehre im Namen des Klingonischen Reiches zu folgen.

Ich bin Captain B'Oma. Eure Leben gehören jetzt mir. Euch paar *bekks* wurde die besondere Ehre zuteil, an Bord meines Schiffes, der *I.K.S. Ragor*, dienen zu dürfen. Diesen Dienst solltet ihr nicht auf die leichte Schulter nehmen. Wir werden die unterdrückerische Föderation und ihre impertinente Sternenflotte konfrontieren. Nehmt bloß nicht die offensichtlich schwächeren Rassen der Föderation als Norm an. Obgleich man sie kaum mit der Dominanz von Klingonen vergleichen kann, täuscht ihre scheinbare Verwundbarkeit. Drängt man sie in die Ecke, werden auch sie schnell so gefährlich wie ein bedrängter *targ* im Blutrausch.

Qapla'!

KLINGONISCHE CHARAKTERE

Klingonische Charaktere sind üblicherweise groß, körperlich dominant und stolz, mit einer aggressiven Herangehensweise an alles, was sie tun, und mit einem Hang zu Gewalt, der sie extrem gefährlich macht. Sie sind raubtierhaft, mit einer überwiegend fleischlichen Ernährungsweise und einer Vorliebe für entweder noch-lebendiges Essen oder frisch gejagtes Wild. Kulturell bewundern Klingonen physische Leistungsfähigkeit, Siege im Kampf und einen Kodex persönlicher und familiärer Ehre, der die meisten Bereiche ihrer Politik beeinflusst. Jedoch halten längst nicht alle Klingonen diesem kulturellen Druck stand und manche verhalten sich höchst unehrenhaft, während andere allein durch ihr Ehrgefühl von schändlichen Handlungen und deren Folgen abgehalten werden. Klingonische Charaktere werden wie folgt modifiziert:

- **ATTRIBUTE:** +1 Wagemut, +1 Fitness, +1 Ausstrahlung
- **MERKMAL:** Klingone/Klingonin. Die klingonische Physiologie ist robust und verfügt über eine Vielzahl redundanter innerer Organe, was den Klingonen das Widerstehen von Schmerzen und einer Anzahl von Giften, die für viele andere Spezies tödlich wären, ermöglicht. Sie sind signifikant stärker und widerstandsfähiger als Menschen, obgleich sie gegenüber Kälte weniger tolerant sind.

MOQ'VAR, SOHN DES KOLOTH [HERAUSRAGENDER NSC]

Der Kommandant eines Raumschiffes, ein klingonischer Captain, ist ein Experte für Strategie und Kampf und hat sich wieder und wieder bewiesen und hervorgetan, um durch die Ränge zu seinem Kommando aufzusteigen. Schwäche wird im klingonischen Militär nicht toleriert; es ist die Pflicht eines Ersten Offiziers, einen ineffizienten Captain zu töten.

MERKMALE: Klingone

ÜBERZEUGUNGEN:
- Es gibt nichts Ehrenhafteres als den Sieg
- Den Wehrlosen zu töten ist kein wahrer Kampf

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	10	AUSSTRAHLUNG	11
WAGEMUT	12	GESPÜR	08	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	05	SICHERHEIT	04	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	03	TECHNIK	02	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Einschüchtern, Raumschiffkampf-Taktiken, Unbewaffneter Nahkampf, Widerstandsfähigkeit

ANSTRENGUNG: 14 **WIDERSTAND:** 1

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 5▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- D'k tahg-Dolch (Nahkampf, 5▲, Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- **ESKALATION:** Bat'leth (Nahkampf, 7▲, Verheerend 1, Größe 2H)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 7▲, Verheerend 1, Größe 1H)

SPEZIALREGELN:
- **BRAK'LUL:** Der *Widerstand* von Klingonen wird gegen nicht-tödliche Angriffe um 2 erhöht.
- **FRONTKÄMPFER:** Wenn MoQ'var erfolgreich angreift, kann er 3 *Momentum* einsetzen, um beim nächsten Angriff eines anderen Klingonen mit **Wagemut + Kommando** zu *unterstützen*.
- **SEELE DES KRIEGERS:** Wenn Klingonen im Nahkampf angreifen und einen oder mehrere zusätzliche Würfel mit *Bedrohung* erwerben, können sie einmalig beliebig viele W20 neu würfeln.
- **UNERSCHROCKEN (TALENT)**
- **ZÄH (TALENT)**

KAPITEL 11.40

FREMDE WESEN UND GEGENSPIELER

DAS ROMULANISCHE STERNENIMPERIUM

Das Romulanische Sternenimperium ist eine verschlossene und geheimnisvolle galaktische Macht, die erst kürzlich nach einer langen Periode der Isolation wieder in das galaktische Geschehen zurückgekehrt ist. Mit dem Hauptsitz auf den Zwillingswelten Romulus und Remus umspannt das Romulanische Sternenimperium einen beachtlichen Teil des Beta-Quadranten und war sowohl mit der Föderation als auch mit dem Klingonischen Imperium bei zahlreichen Gelegenheiten in Konflikte verstrickt.

ROMULANISCHE UHLANIN [EINFACHER NSC]

Der Rang *Uhlan* ist innerhalb der Romulanischen Garde der niedrigste Offiziersrang und ein großer Teil des militärischen Personals trägt ihn.

MERKMALE: Romulanerin

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	07	GESPÜR	08	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 10 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Dolch (Nahkampf, 3▲ Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 5▲, Verheerend 1, Größe 1H)
- **Eskalation:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 6▲, Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:
- **LIST UND TÜCKE:** Wenn eine Romulanerin versucht, unentdeckt zu bleiben, kann sie einen Punkt *Bedrohung* ausgeben, um die Schwierigkeit von Aufgaben, sie zu entdecken, um 1 zu erhöhen.
- **MISSTRAUISCH:** Wenn eine Romulanerin eine Aufgabe versucht, um Feinde oder Gefahren zu entdecken, kann sie einen W20 erneut würfeln.

ROMULANISCHER CENTURION [BEDEUTENDER NSC]

Der Romulanische Centurion ist innerhalb der Romulanischen Garde ein Offizier mittleren Ranges, etwa vergleichbar mit einem Lieutenant Commander der Sternenflotte. Man findet ihn als Abteilungsleiter auf Raumschiffen und überall im Imperium.

MERKMALE: Romulaner

ÜBERZEUGUNG: Ich werde bei der Erfüllung meiner Pflicht gegenüber dem Imperium nicht versagen

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	10	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	09	GESPÜR	07	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Guerilla-Taktiken, Vorsicht

ANSTRENGUNG: 12 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Dolch (Nahkampf, 3▲ Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 5▲, Verheerend 1, Größe 1H)
- **Eskalation:** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 6▲, Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:
- **HINTERHALT:** Wenn der Centurion einen nichtsahnenden Gegner angreift, kann er 2 Punkte *Bedrohung* ausgeben, damit er und alle Romulaner unter seinem Kommando eine beliebige Anzahl W20 bei ihren Angriffswürfen neu würfeln können.
- **LIST UND TÜCKE:** Wenn ein Romulaner versucht, versteckt oder unentdeckt zu bleiben, kann er einen Punkt *Bedrohung* ausgeben, um die Schwierigkeit von Aufgaben, ihn zu entdecken, um 1 zu erhöhen.
- **MISSTRAUISCH:** Wenn ein Romulaner eine Aufgabe versucht, um Feinde oder Gefahren zu entdecken, kann er einen W20 erneut würfeln.

ROMULANISCHE CHARAKTERE

Romulaner sind Vulkaniern ähnlich, jedoch nicht identisch mit ihnen. Sie haben sich aus gemeinsamen Vorfahren entwickelt, noch bevor die Vulkanier sich für Gleichmut und Logik entschieden. Stattdessen sind die Romulaner grausam und rücksichtslos, schnell zu verärgern und sehr emotional. Ihre Kultur militärischer Disziplin scheint ihre schlimmsten Exemplare auf ein nützliche Ziel zu fokussieren, obwohl Paranoia und Egoismus die romulanische Politik ebenso motivieren wie das Bedürfnis nach kollektivem Nutzen; manchmal scheint es so, als sei das Einzige, was das Romulanische Sternenimperium zusammenhält, die Tatsache, dass sie andere Spezies mehr verachten als sie sich gegenseitig verachten. Romulanische Charaktere werden wie folgt modifiziert:

- **ATTRIBUTE:** +1 Konzentration, +1 Fitness, +1 Verstand
- **MERKMAL:** Romulaner/-in. Die romulanische Physiologie ist nur unwesentlich anders als die der Vulkanier, obwohl ein Teil der romulanischen Spezies eine V-förmige Stirnwulst besitzt, die bei den Vulkaniern nicht vorhanden ist. Der größte Unterschied ist jedoch, dass den Romulaner die immense mentale Disziplin fehlt, die bei Vulkaniern üblich ist. Psychologisch und kulturell schätzen Romulaner Gerissenheit und Willensstärke und misstrauen anderen Spezies. Eine Meinung, die auf Gegenseitigkeit beruht, hängt Romulanern doch der Ruf nach, Manipulatoren, Betrüger und Verräter zu sein.

MAJOR VEROHK, TAL SHIAR-AGENTIN [HERAUSRAGENDER NSC]

Der Tal Shiar ist der imperiale Geheimdienst, der autonom von der romulanischen Regierung operiert und für die Erzwingung der Loyalität der Bürger und die Sicherheit des Imperiums verantwortlich ist. Selbst eine einfache Tal Shiar-Majorin hat die Autorität, Kommandanten, Generäle und Admiräle der Romulanischen Garde zu überstimmen.

MERKMALE: Romulanerin

ÜBERZEUGUNGEN:
- Der Zweck heiligt die Mittel
- Alles was ich tue, tue ich für Romulus

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	11	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	09	GESPÜR	10	VERSTAND	11

DISZIPLINEN

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

FOKUSSE: Infiltration, Täuschung, Vernehmung, Vorsicht

ANSTRENGUNG: 12 **WIDERSTAND:** 0

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)

SPEZIALREGELN:
- **HÖCHSTE AUTORITÄT:** Wenn ein Romulaner unter Verohks Kommando eine Aufgabe versucht, um Überredung oder Einschüchterung zu widerstehen, kann Verohk 1 Punkt *Bedrohung* ausgeben, damit der Romulaner erneut würfeln kann – selbst dann, wenn Verohk in der Szene nicht anwesend ist.
- **LIST UND TÜCKE:** Wenn eine Romulanerin versucht, unentdeckt zu bleiben, kann sie einen Punkt *Bedrohung* ausgeben, um die Schwierigkeit von Aufgaben, sie zu entdecken, um 1 zu erhöhen.
- **MISSTRAUISCH:** Wenn eine Romulanerin eine Aufgabe versucht, um Feinde oder Gefahren zu entdecken, kann sie einen W20 erneut würfeln.
- **RÜCKSICHTSLOS UND ENTSCHLOSSEN:** Major Verohk kann statt der üblichen 3 nur 2 Punkte *Bedrohung* einsetzen, um von den Effekten eines Punktes *Entschlossenheit* zu profitieren.

DIE SCHLACHT VON NARENDRA III

KURZFASSUNG FÜR DEN IMPERIALEN SENAT
VORGESTELLT VON ADMIRAL KYLOR JEROK, GEHEIMDIENSTANALYST, IMPERIALE ROMULANISCHE FLOTTE

Narendra III war der größte Fehler in der Geschichte der romulanischen Flotte. Obwohl unsere Streitmacht, die aus vier Warbirds bestand, erfolgreich den klingonischen Außenposten und die *Enterprise-C* zerstörte, war das eigentliche Ziel unseres Angriffs, eine klare Botschaft an die Klingonen zu senden, die versuchten, ihre Vorherrschaft in jenem Sektor zu festigen. In dieser Hinsicht haben wir spektakulär versagt. Unser Sieg wurde zum Auslöser der Allianz zwischen den Klingonen und der Föderation, die den Alpha- und Beta-Quadranten für über zwanzig Jahre dominiert und uns vom Rest der Galaxis abgeschnitten hat.

Die Berichte der Kommandanten bei Narendra III kommentierten die Widerstandskraft der *Enterprise-C*, nachdem sie mit andauerndem Feuer aus den Disruptoren ihrer Schiffe belegt wurde. Weiterführende Studien der Schlacht von Narendra III zeigten signifikante Mängel in der taktischen Ausbildung unserer Offiziere auf. Wir hatten Glück, dass unsere Kommandanten die Weitsicht bewiesen, Rettungskapseln der Föderation abzufangen und damit die Offiziere des Schiffs festzusetzen. Die Befragung des amtierenden Taktischen Offiziers Tasha Yar offenbarte, dass die Ausbildung des Föderationspersonals um Jahrzehnte dem unseren voraus war, und erklärte so, wie es einem einzelnen Föderationsschiff gelingen konnte, vier Warbirds so lange zu widerstehen.

FREMDE WESEN UND GEGENSPIELER

DAS BORG-KOLLEKTIV

Die Borg sind kybernetische Humanoide aus dem Delta-Quadranten, die quer durch die Galaxis gereist sind und dabei über 10000 verschiedene Spezies ihrem Kollektiv hinzugefügt haben. In diesem gibt es keine Individualität; jede Drohne ist über das Schwarmbewusstsein mit allen anderen Drohnen verbunden und mit einer neuen Bezeichnung ausgestattet, die ihren Platz innerhalb der Gruppe anzeigt.

TAKTISCHE BORG-DROHNE [EINFACHER NSC]

Eine Taktische Borg-Drohne kann aus jeder der Tausenden assimilierten Spezies stammen, alle haben dieselben Grundmodifikationen, verbesserte Stärke, ein persönliches Kraftfeld, ein neurales Sende-Empfangsgerät, das die Drohne mit dem Schwarmbewusstsein verbindet, und einen Assimilationstubulus.

Das hier abgedruckte Profil repräsentiert eine assimilierte Klingonin, deren Größe und Stärke sie zu idealem Material für Taktische Drohnen macht. Diese Spezies kann allerdings in jede beliebige andere Spezies geändert werden, indem einfach das zweite Speziesmerkmal ausgetauscht wird.

MERKMALE: Borg, Klingonin

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	09	GESPÜR	07	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 3 (Exopanzerung)

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- **ESKALATION:** Assimilationstubuli (Nahkampf, 5▲ Intensiv, Größe 1H, Letal, Verletzend)

SPEZIALREGELN:

- **ADAPTIVE SCHILDE:** siehe Kasten
- **ASSIMILATION:** siehe Kasten
- **BEDROHUNGSPROTOKOLL:** siehe Kasten
- **IMMUN GEGEN FURCHT**
- **IMMUN GEGEN SCHMERZ**
- **MASCHINE 3**
- **NACHTSICHT**

TECHNISCHE BORG-DROHNE [EINFACHER NSC]

Nahezu identisch zu anderen Drohnen, hat die Technische Borg-Drohne die Aufgabe, jegliche Technologie, die die Borg dem Kollektiv hinzufügen wollen, zu assimilieren und zu modifizieren.

Das hier abgedruckte Profil repräsentiert einen assimilierten Vulkanier, deren Stärke und neurologischer Aufbau sie zu idealem Material für Technische Drohnen macht. Diese Spezies kann allerdings in jede beliebige andere Spezies geändert werden, indem einfach das zweite Speziesmerkmal ausgetauscht wird.

MERKMALE: Borg, Vulkanier

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	08	GESPÜR	07	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 10 **WIDERSTAND:** 2 (Exopanzerung)

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Plasmaschneider (Nahkampf, 5▲ Durchdringend 3, Größe 1H, Unhandlich, Letal)
- **ESKALATION:** Assimilationstubuli (Nahkampf, 4▲ Intensiv, Größe 1H, Letal, Verletzend)

SPEZIALREGELN:
- **ADAPTIVE SCHILDE:** siehe Kasten
- **ASSIMILATION:** siehe Kasten
- **BEDROHUNGSPROTOKOLL:** siehe Kasten
- **IMMUN GEGEN FURCHT**
- **IMMUN GEGEN SCHMERZ**
- **MASCHINE 2**
- **NACHTSICHT**

MEDIZINISCHE BORG-DROHNE [EINFACHER NSC]

Eine Medizinische Borg-Drohne unterscheidet sich nur dahingehend von anderen Mitgliedern des Kollektivs, dass sie mit chirurgischen Geräten ausgestattet ist, welche die kybernetische Modifikation derer ermöglicht, die assimiliert wurden.

Das hier abgedruckte Profil repräsentiert eine assimilierte Cardassianerin, deren geordneter Geist und gutes Gedächtnis sie zu idealem Material für Medizinische Drohnen macht. Diese Spezies kann allerdings in jede beliebige andere Spezies geändert werden, indem einfach das zweite Speziesmerkmal ausgetauscht wird.

MERKMALE: Borg, Cardassianerin

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	08	GESPÜR	07	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	00	TECHNIK	01	MEDIZIN	02

ANSTRENGUNG: 9 **WIDERSTAND:** 2 (Exopanzerung)

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- **ESKALATION:** Assimilationstubuli (Nahkampf, 4▲ Intensiv, Größe 1H, Letal, Verletzend)

SPEZIALREGELN:
- **ADAPTIVE SCHILDE:** siehe Kasten
- **ASSIMILATION:** siehe Kasten
- **BEDROHUNGSPROTOKOLL:** siehe Kasten
- **IMMUN GEGEN FURCHT**
- **IMMUN GEGEN SCHMERZ**
- **MASCHINE 2**
- **NACHTSICHT**
- **VERWERTUNG:** Eine Medizinische Borg-Drohne kann an einem verletzten Borg im Nahbereich eine Aufgabe auf **Verstand + Medizin** mit Schwierigkeit 0 absolvieren. Falls erfolgreich, stirbt die verletzte Drohne und ihre Einzelteile werden wiedergewonnen. Jegliches *Momentum*, das dabei generiert wird, fließt umgehend in den *Bedrohungsvorrat*.

STANDARDRUF DER BORG

„Wir sind die Borg. Senken Sie Ihre Schilde und übergeben Sie Ihr Schiff. Wir werden Ihre biologischen und technologischen Eigenheiten den unseren hinzufügen. Ihre Kultur wird sich anpassen, uns zu dienen. Widerstand ist zwecklos.“

BORG-CHARAKTERE

Als Borg wird man nicht geboren, man wird gezwungen, Borg zu werden – obwohl vom Kollektiv assimilierte Kleinkinder und Kinder kaum oder gar keine Erinnerungen an ein anderes Leben haben dürften. Die Borg verschmelzen Biologie mit Technologie, und eine Drohne wird unzählige Implantate besitzen, die sowohl das Resultat höchst invasiver Chirurgie als auch aggressiver Nanotechnologie sind. Bis 2371 wurde nur ein einziges Individuum jemals vom Borg-Kollektiv getrennt – Jean-Luc Picard, der nur wenige Tage zuvor gefangen und assimiliert wurde, was bedeutet, dass seine Implantate weit weniger umfangreich waren als jene von Personen, die Jahre oder Jahrzehnte zuvor assimiliert wurden. Alle Borg-NSCs sind Gemischtspezies-Charaktere – die Kombination aus ihrer ursprüngliche Spezies und ihrer neuen Realität als Teil des Kollektivs.

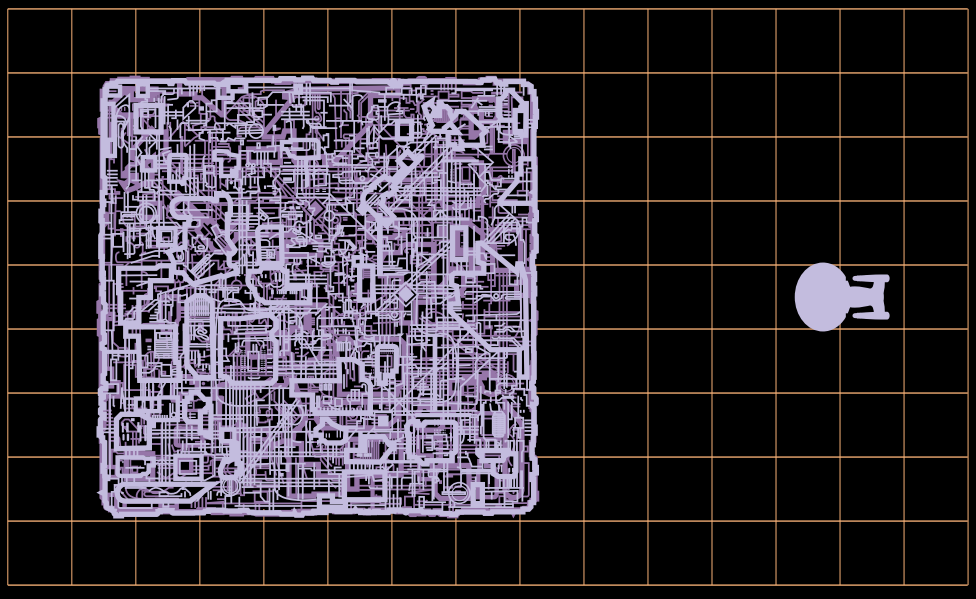
- **ATTRIBUTE:** Borg-Charaktere erhalten weder spezifische Attributboni noch jene der ursprünglichen Spezies; stattdessen steigern sie drei beliebige Attribute um je +1.
- **MERKMAL:** Borg. Borg sind extrem stark und widerstandsfähig, was sie ihrer technologisch verbesserten Physiologie verdanken. Ihnen fehlt Selbstbestimmung und Intuition. Sie folgen voll und ganz den Direktiven und Protokollen des Kollektivs, und dem Gruppenbewusstsein zahlloser anderer Borg-Drohnen.

TYPISCHE BORG-SPEZIALREGELN

Borg-NSCs verwenden üblicherweise die folgenden Spezialregeln:

- **ADAPTIVE SCHILDE:** Jedes Mal, wenn eine einzelne Borg-Drohne in einer Szene eine *Verletzung* erleidet, die von einer energiebasierten Fernkampfwaffe erzeugt wurde (wie etwa einem Phaser oder einem Disruptor), würfeln Sie 1 für jede Drohne, die von diesem Waffentyp verletzt wurde. Würfeln Sie dabei einen Effekt, werden alle Borg-Drohnen in der Szene immun gegen diesen Typ Fernkampfwaffe. Nahkampfangriffe und Projektile sind von dieser Regel nicht betroffen.
- **ASSIMILATION:** Ein Charakter, der von Assimilationstubuli verletzt wurde, hat eine Injektion mit Borg-Nanosonden erhalten, die sofort mit dem Assimilationsprozess beginnen. Dieser Prozess ist unglaublich schwierig umzukehren – stirbt der Charakter durch diese Verletzung, wird er zur im Entstehen begriffenen Drohne. Wird die Verletzung stabilisiert, muss der Charakter zu Beginn jeder Szene dem *Bedrohungsvorrat* einen Punkt hinzufügen, um nicht weiter von den Nanosonden umgewandelt zu werden. Dies ist so lange erforderlich, bis die Nanosonden entfernt und die Verletzung geheilt werden kann (Aufgabe auf **Konzentration + Medizin** mit Schwierigkeit 4).
- **BEDROHUNGSPROTOKOLL:** Borg-Drohnen werden weder angreifen noch Geiseln nehmen oder taktische Aktionen ausführen, ehe sie nicht zuerst angegriffen wurden oder vom Kollektiv eine entsprechende Anweisung erhalten haben. Während jeder Szene kostet es 1 Punkt *Bedrohung*, um Drohnen zu erlauben, den Rest der Szene über anzugreifen oder feindselige Aktionen durchzuführen; diese Kosten sind für alle Drohnen in der Szene hinfällig, sobald eine Drohne angegriffen wurde (später ankommende Verstärkung eingeschlossen).

SENSORÜBERBLICK



456

8944

566

58686

NCC 1701-D 6282

797

SYSTEM J-25 37373

STERNZEIT 42761,3

FREMDE WESEN UND GEGENSPIELER

DIE FERENGI-ALLIANZ

Von ihrer Heimatwelt Ferenginar stammend, ist die Ferengi-Allianz eine patriarchalische Zivilisation, deren gesamte Kultur auf Handel und Profit basiert, zusammengefasst in den 285 „Erwerbsregeln“. Obgleich Ferengi-Piraten die Föderation schon lange vor dem offiziellen Erstkontakt im Jahr 2364 plagten, sind beide Mächte einander gegenüber neutral.

FERENGI-LAKAI [EINFACHER NSC]

Dies sind Ferengi im niedrigsten Rang, den man üblicherweise auf Raumschiffen wie Frachtern, Handels- und Casinoschiffen oder D’Kora-Klasse Maraudern finden kann, aber auch einfache Bedienstete und kleine Unternehmer, die überall dort zu finden sind, wo sich Ferengi treffen.

MERKMALE: Ferengi

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	08	GESPÜR	09	VERSTAND	07

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 9 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 4▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

SPEZIALREGELN:

- **GIER IST EWIG:** Wenn sich Ferengi in Verhandlungen befinden, die für sie potenziell finanziellen Profit einbringen können, haben sie die Möglichkeit, während einer Aufgabe 1 Punkt *Bedrohung* einzusetzen, um die Würfel erneut zu würfeln.

FERENGI-VERKÄUFER [BEDEUTENDER NSC]

Ein Ferengi-Verkäufer ist ein Meister im Verhandeln und Handeln, wie man sie überall in der Galaxis auf der Jagd nach dem nächsten großen Geschäft finden kann. Wo man Latinum machen kann, ist ein Ferengi Verkäufer nicht weit entfernt.

MERKMALE: Ferengi

ÜBERZEUGUNG: Erste Regel des Erwerbs – Geld und Gold das mag ich sehr, und hab' ich es erst von anderen, geb' ich es nicht mehr her.

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	11
WAGEMUT	09	GESPÜR	09	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Verhandlung, Wirtschaft

ANSTRENGUNG: 9 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- **ESKALATION:** Disruptor-Pistole (Fernkampf, 5 Verheerend 1, Größe 1H)

SPEZIALREGELN:

- **GIER IST EWIG:** Wenn sich Ferengi in Verhandlungen befinden, die für sie potenziell finanziellen Profit einbringen können, haben sie die Möglichkeit, während einer Aufgabe 1 Punkt *Bedrohung* einzusetzen, um die Würfel erneut zu würfeln.
- **FRAGE IMMER ERST NACH DEM KOSTENPUNKT:** Erhöhen Sie die Schwierigkeit aller *Sozialen Konlikte*, um einen Ferengi-Verkäufer zu überzeugen, um 2. Diese Erhöhung verschwindet, sobald dem Ferengi ein Tauschobjekt oder eine Gegenleistung angeboten wird.

FERENGI-CHARAKTERE

Ferengi sind kleine, wenig ehrfurchtgebietende Wesen, die allgemein eher als Händler, denn als Krieger, Wissenschaftler oder Ingenieure, bekannt sind. Ihre Kultur fördert den Erwerb materiellen Reichtums, und ihre Gesellschaft ist extrem kapitalistisch. Die meisten alltäglichen Aktivitäten werden vom Austausch einer wertvollen, nicht replizierbaren Substanz, genannt Latinum (ein bei Raumtemperatur flüssiges Metall, das in der Regel in Gold gepresst wird – in den Größen „Stücke", „Streifen", „Blöcke" und „Barren"), begleitet. Weibliche Ferengi werden massiv diskriminiert und dürfen weder Besitz erlangen noch Kleider tragen; Handel treibende Ferengifrauen finden offensichtlich einen Weg, dies zu umgehen. Ferengi Charaktere erhalten folgende Modifikatoren:

- **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 können. Kulturell sind Ferengi auf Erwerb fixiert und betrachten das Ansammeln von Reichtümern als höchste Tugend, und obwohl ihnen deswegen der Ruf anhängt, ausgezeichnete und harte Verhandler zu sein, werden sie ebenso oft als doppelzüngig und manipulativ angesehen.

PERSÖNLICHES LOGBUCH

BROCK, FERENGI-HÄNDLER

Die Föderation; eine Macht, die verwirrt darüber ist, was Erfolg bedeutet. Mit ausreichend Reichtum kommen Gesundheit und Komfort, Glück und Erfüllung. Und dennoch wundert sich die Föderation, wie Gesundheit, Komfort, Glück und Erfüllung erworben werden können. Statt den Bürgern zu erlauben, nach diesen Zielen zu streben, strecken sie ihre Ressourcen, um irgendwie für die Bürger zu sorgen. Welcher Lohn liegt darin, die Leute zu bevormunden?

So viel Geld wird für nutzlose Anstrengungen, Forschung ohne Erwerb und Kontakt ohne Kommerz ausgegeben, bei denen der Profit eindeutig von den Kosten verschlungen wird. Welche Nation kann sich solche Verschwendung leisten, unabhängig vom Gewinn Latinum auszugeben?

Die vielgepriesene Oberste Direktive; ein Symbol für alles, was in der Föderation falsch läuft. Wenn eine Begegnung zu einem Arrangement führt, mit dem beide Seiten zufrieden sind, wo ist dann das Problem? Angebot und Nachfrage!

Wie die Föderation erwarten kann, mit einer derart korrupten Ideologie als rentable ökonomische Macht zu überleben, geht über meinen Verstand!

DAIMON SKEL [HERAUSRAGENDER NSC]

DaiMon ist ein käuflich zu erwerbender militärischer, politischer oder Handelsrang, der das Kommando über ein Raumschiff und die Aufnahme von Handelsvereinbarungen oder auch Piraterie im Namen der Ferengi-Allianz erlaubt. DaiMon, die dabei erwischt werden, Methoden anzuwenden, die von der Allianz oder ihren Investoren nicht unterstützt (oder nicht als profitabel angesehen) werden, können ihr Kommando und ihren Rang verlieren.

MERKMALE: Ferengi

ÜBERZEUGUNGEN:
- 48. Erwerbsregel – Je breiter jemand lacht, desto schärfer ist sein Messer.
- 211. Erwerbsregel – Angestellte sind die Sprossen auf der Leiter zum Erfolg; zögere nicht, auf sie zu trampeln.

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	11
WAGEMUT	11	GESPÜR	10	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

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

FOKUSSE: Täuschung, Verhandlung, Waffentechnik, Wirtschaft

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Energiepeitsche (Fernkampf, 6 Intensiv, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 5, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

SPEZIALREGELN:
- **FRAGE IMMER ERST NACH DEM KOSTENPUNKT:** Erhöhen Sie die Schwierigkeit aller *Sozialen Konflikt*e, um Skel zu überzeugen, um 2. Diese Erhöhung verschwindet, sobald ihm ein Tauschobjekt oder eine Gegenleistung angeboten wird.
- **GIER IST EWIG:** Wenn sich Skel in Verhandlungen befinden, 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.
- **WENN DU TOT BIST, DANN MACHST DU KEINE GESCHÄFTE:** Skel wird niemals tödlich angreifen. Ferner, wenn er eine Aufgabe versucht, um einen Deal zu machen oder auf andere Art einen Feind zu überzeugen, den er zuvor betäubt hat oder der ihm überlegen ist, kann Skel dem Wurf einen zusätzlichen W20 hinzufügen.

KAPITEL 11.70

FREMDE WESEN UND GEGENSPIELER

DIE CARDASSIANISCHE UNION

Die Cardassianische Union ist eine einstmals friedliche Zivilisation, die sich zu einer Militärmacht entwickelt hat, um neue Territorien für ihre ressourcenarme Welt zu erobern. Drei Jahrzehnte der Feindseligkeiten mit der Föderation haben erst kürzlich mit der Unterzeichnung eines Vertrages geendet, der zur Einrichtung einer Demilitarisierten Zone zwischen den Mächten geführt hat.

CARDASSIANISCHE SOLDATIN [EINFACHER NSC]

Die Cardassianische Soldatin versieht ihren Dienst auf den unterschiedlichsten Posten überall in der Union, etwa bei den Bodentruppen, in einer Raumschiffcrew oder als Gesetzeshüterin in den cardassianischen Territorien.

MERKMALE: Cardassianerin

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	07	GESPÜR	07	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 10 **WIDERSTAND:** 1

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 eine Cardassianerin *Bereithalten* zur Vorbereitung eines Fernkampfangriffs verwendet, erhält dieser Fernkampfangriff einen zusätzlichen W20.
- **LOYAL UND DISZIPLINIERT:** Wenn eine Cardassianerin von einem Vorgesetzten bei einer Aufgabe unterstützt wird, kann sie einen einzelnen W20 erneut würfeln.

CARDASSIANISCHER GLINN [BEDEUTENDER NSC]

Der Cardassianische Glinn ist ein hochrangiger Offizier der Union, dessen Position mit der eines Sternenflotten-Commanders vergleichbar ist. In der Struktur des cardassianischen Militärs unterstehen jedem Gul zwei Glinn, die sich die Pflichten ihrer Position teilen.

MERKMALE: Cardassianer

ÜBERZEUGUNG: Cardassianer haben ihre Überlegenheit nicht gewählt, das Schicksal hat uns so geformt.

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	11	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	09	GESPÜR	07	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Bodenkampf-Taktiken, Willenskraft

ANSTRENGUNG: 10 **WIDERSTAND:** 1

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 ein Cardassianer *Bereithalten* zur Vorbereitung eines Fernkampfangriffs verwendet, erhält dieser Fernkampfangriff einen zusätzlichen W20.
- **HOHE ANSPRÜCHE:** Wenn ein Glinn *Anweisungen erteilen* oder *Unterstützen* verwendet, um einem Untergebenen zu helfen, kann diese Aufgabe immer ein *kostspieliger Erfolg* sein.
- **LOYAL UND DISZIPLINIERT:** Wenn ein Cardassianer von einem Vorgesetzten bei einer Aufgabe unterstützt wird, kann er einen einzelnen W20 erneut würfeln.

GUL TREMAK [HERAUSRAGENDER NSC]

Ein Cardassianischer Gul ist der Kommandant eines Raumschiffs oder einer anderen Einrichtung innerhalb der Cardassianischen Union. Erfahrene Guls werden auch mit erweiterten Pflichten betraut, etwa als planetarer Gouverneur auf einer der annektierten Welten der Union.

MERKMALE: Cardassianer

ÜBERZEUGUNGEN:
- Cardassia erwartet, dass jeder seine Pflicht erfüllt.
- Wissen ist Macht, und Macht ist alles.

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	11	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	11
WAGEMUT	09	GESPÜR	09	VERSTAND	11

DISZIPLINEN

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

FOKUSSE: Debattieren, Galaktische Politik, Raumschiffkampf-Taktiken, Willenskraft

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 1 (Rüstung)

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:
- **AUS DEM HINTERHALT:** Immer, wenn Gul Tremak *Bereithalten* zur Vorbereitung eines Fernkampfangriffs verwendet, erhält dieser Fernkampfangriff einen zusätzlichen W20.
- **KULTIVIERT:** Sollte Gul Tremak in einem *sozialen Konflikt* die Gelegenheit bekommen, ausführlich über ein Thema zu sprechen, kann er seinen Würfelpool erneut würfeln, sofern er Würfel hinzugekauft hat.
- **LOYAL UND DISZIPLINIERT:** Wenn ein Cardassianer von Gul Tremak bei einer Aufgabe unterstützt wird, kann er einen einzelnen W20 erneut würfeln.
- **RÜCKSICHTSLOS:** Gul Tremak kann jeden W20 in seinem Würfelpool erneut würfeln, wenn er einen Feind angreift, der den Angriff nicht wahrgenommen hat, nicht vorbereitet war oder generell wehrlos ist.

CARDASSIANISCHE CHARAKTERE

Cardassianer sind große, grauhäutige Humanoide mit ausgeprägten Wulsten auf ihren Körpern und im Gesicht. Ihre Kultur verlangt absolute Loyalität gegenüber Familie und Staat – cardassianische moralische Theaterstücke handeln oft von Konflikten zwischen der Loyalität zur Familie und der zum Staat. Sie schätzen individuelle Cleverness, Selbstkontrolle und die Fähigkeit, Entbehrungen hinzunehmen. Cardassianer sind geheimnistuerische Leute, selbst unter engen Freunden und Familienmitgliedern, und anderen gegenüber skeptisch zu sein und sie zu verdächtigen, wird als weise und klug betrachtet. Sie schätzen Bildung und Wissen und genießen Konversation und eine lebendige Debatte. Ab und an werden sie als herrschsüchtig, rücksichtslos, arrogant und heuchlerisch betrachtet.

Cardassianische Charaktere erhalten folgende Modifikatoren:

- **ATTRIBUTE:** +1 Konzentration, +1 Ausstrahlung, +1 Verstand
- **MERKMALE:** Cardassianer. 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 okkupierten – haben die Cardassianer einen schlechten Ruf.

FREMDE WESEN UND GEGENSPIELER

DAS DOMINION

Bereits vor über 10.000 Jahren etabliert, ist das Dominion eine interstellare Macht aus dem Gamma-Quadranten, die der Galaxis mittels Diplomatie und Unterwerfung Ordnung bringen will. Von den Gründern, einer formwandelnden Spezies, beherrscht, deren Befehle von ihren gentechnisch veränderten Untergebenen ausgeführt werden, hat das Dominion Einfluss über Hunderte von Welten und deren Zivilisation.

JEM'HADAR-KRIEGER [EINFACHER NSC]

Allein für den Kampf erschaffen, sind die Jem'Hadar die militärische Hauptstreitmacht des Dominion. Jeder Krieger ist von Ketracel-White, einem suchterzeugenden Narkotikum, das von den Vorta verteilt wird, abhängig. Es versorgt sie mit allen notwendigen Nährstoffen. Entzug von der Droge erzeugt Schmerz, Wahnsinn und führt schließlich zum Tod, was die absolute Loyalität der Jem'Hadar gegenüber dem Dominion sicherstellt.

MERKMALE: Jem'Hadar

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	09	GESPÜR	08	VERSTAND	07

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 2

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3 Niederwerfend, Verheerend 1, Größe 1H)
- Klingenwaffe (Nahkampf, 4 Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Kar'takin (Nahkampf, 5 Verheerend 1, Größe 2H)
- Plasmagewehr (Fernkampf, 6 Verheerend 1, Größe 2H, Präzise, Verletzend)

SPEZIALREGELN:

- **BRACHIALE GEWALT:** Jem'Hadar fügen ihrem Unbewaffneten Angriff den Schadenseffekt *Verheerend 1* hinzu und entfernen die Qualität *Nicht-tödlicher Angriff*.
- **DER SCHLEIER:** Ein Jem'Hadar kann als *Einfache Aktion* 2 Punkte *Bedrohung* einsetzen, um praktisch unsichtbar zu werden, was die Schwierigkeit aller Aufgaben, ihn wahrzunehmen, zu lokalisieren oder auf ihn zu zielen, um 3 erhöht. Dieser Effekt endet, sobald der Jem'Hadar selbst angreift oder ihn mit einer *Einfachen Aktion* beendet. Der Jem'Hadar verliert diese Fähigkeit, wenn ihm sein Ketracel-White entzogen wird.
- **IMMUN GEGEN FURCHT**
- **IMMUN GEGEN SCHMERZ**

JEM'HADAR-ERSTER [BEDEUTENDER NSC]

Jede Jem'Hadar-Einheit wird von einem Ersten kommandiert, der direkt dem Vorta berichtet. Obwohl selbst noch unter dem Einfluss von Ketracel-White gehalten, ist ein Jem'Hadar-Erster autorisiert, die Droge an seine Einheit zu verteilen, wenn ihr Vorta sie bereitstellt.

MERKMALE: Jem'Hadar

ÜBERZEUGUNG: Wir sind bereits tot; wir ziehen in den Kampf, um unsere Leben zurückzufordern.

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	11	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	10	GESPÜR	09	VERSTAND	07

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Bodenkampf-Taktiken, Unbewaffneter Nahkampf

ANSTRENGUNG: 14 **WIDERSTAND:** 2

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4 Niederwerfend, Verheerend 1, Größe 1H)
- Klingenwaffe (Nahkampf, 5 Verheerend 1, Größe 1H)
- **ESKALATION:** Kar'takin (Nahkampf, 6 Verheerend 1, Größe 2H)
- Plasmagewehr (Fernkampf, 7 Verheerend 1, Größe 2H, Präzise, Verletzend)

SPEZIALREGELN:

- **BRACHIALE GEWALT:** Jem'Hadar fügen ihrem Unbewaffneten Angriff den Schadenseffekt *Verheerend 1* hinzu und entfernen die Qualität *Nicht-tödlicher Angriff*.
- **DER SCHLEIER:** Ein Jem'Hadar kann als *Einfache Aktion* 2 Punkte *Bedrohung* einsetzen, um praktisch unsichtbar zu werden, was die Schwierigkeit aller Aufgaben, ihn wahrzunehmen, zu lokalisieren oder auf ihn zu zielen, um 3 erhöht. Dieser Effekt endet, sobald der Jem'Hadar selbst angreift oder ihn mit einer *Einfachen Aktion* beendet. Der Jem'Hadar verliert diese Fähigkeit, wenn ihm sein Ketracel-White entzogen wird.
- **IMMUN GEGEN FURCHT**
- **IMMUN GEGEN SCHMERZ**
- **SIEGEN HEISST LEBEN:** Wenn ein Jem'Hadar-Erster oder einer seiner Untergebenen eine Verletzung verursacht oder ein Ziel erreicht, fügen Sie Ihrem Vorrat einen Punkt *Bedrohung* hinzu.

TARIS, VORTA-AUFSEHERIN [HERAUSRAGENDER NSC]

Die Vorta sind eine gentechnisch veränderte Spezies, die von den Gründern erschaffen wurde, um als Diplomaten, Wissenschaftler und Verwalter der alltäglichen Geschäfte des Dominion zu dienen. Durch einen komplizierten Klonprozess kann jeder getötete Vorta mit allen ursprünglichen Erinnerungen zurückkehren, obgleich sich die Persönlichkeit verändern kann.

MERKMALE: Vorta

ÜBERZEUGUNGEN:

- Ich lebe, um den Gründern zu dienen
- Es gibt nichts, was ich nicht für den Erfolg tun würde

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	11
WAGEMUT	08	GESPÜR	11	VERSTAND	11

DISZIPLINEN

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

FOKUSSE: Diplomatie, Observierung, Psychologie, Täuschung

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)

SPEZIALREGELN:

- **IM NAMEN DER GRÜNDER:** Wenn Taris einem anderen Diener des Dominion Anweisungen erteilt und ihn dadurch unterstützt, kann sie 2W20 statt 1W20 würfeln.
- **MANIPULATIV:** Wenn Taris für eine Aufgabe zum Täuschen oder Einschüchtern einen oder mehrere W20 zukauft, kann sie ihren gesamten Würfelpool erneut würfeln.
- **SELBSTMORDIMPLANTAT:** Wenn Taris in Gefangenschaft gerät, kann sie ihrem Leben durch Aktivieren eines Selbstmordimplantats ein Ende setzen. Dies erfordert eine *Einfache Aktion* und tötet sie umgehend.

DOMINION-CHARAKTERE

Das Dominion besteht aus vielen verschiedenen Welten und Spezies, wobei die von den Gründern geschaffenen Dienervölker jedoch die prominentesten Vertreter sind. Die Vorta und Jem'Hadar wurden gentechnisch erzeugt, um innerhalb des Dominion bestimmte Aufgaben zu erfüllen.

VORTA

Die Vorta sind gentechnisch erschaffene Lebensformen, die nur existieren, um dem Dominion als Berater, Wissenschaftler, Diplomaten und Aufseher zu dienen. Sie sind die engsten Diener der Gründer und ihre hauptsächlichen Repräsentanten. Vorta sind geklont und werden in Gruppen desselben Individuums hergestellt. Immer, wenn ein Vorta stirbt, wird ein neuer Klon aktiviert, um seinen Vorgänger zu ersetzen, wobei er dessen Erinnerungen – und damit auch die aller Vorgänger vor diesem – erhält, dennoch aber ein einzigartiges Individuum mit eigener Persönlichkeit ist. Vorta sind extrem gerissen und clever, weisen aber wenig Kreativität oder Sinn für Ästhetik auf. Vorta-Charaktere erhalten folgende Modifikationen:

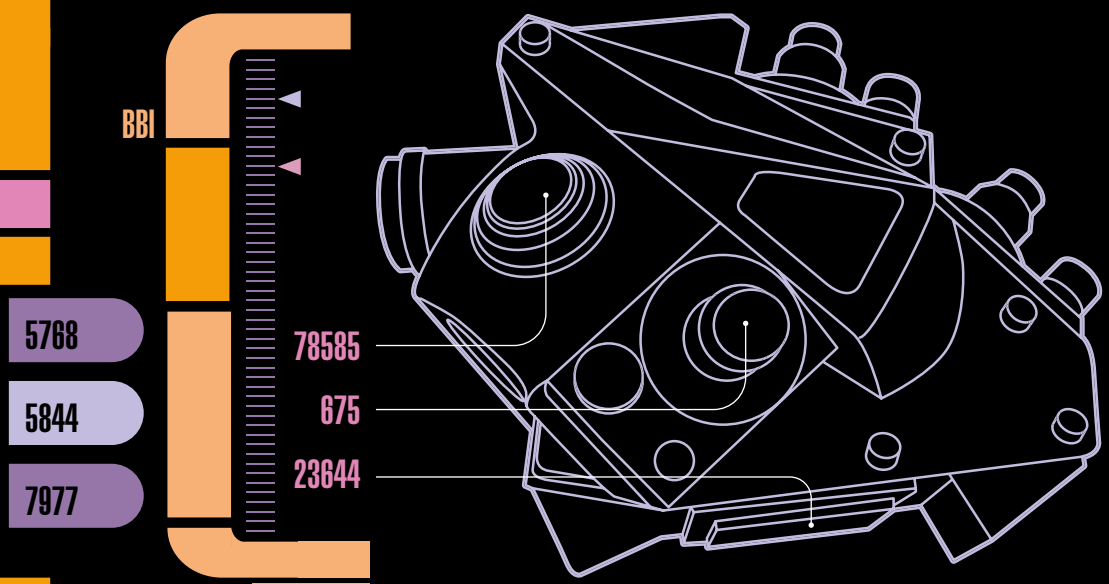
- **ATTRIBUTE:** +1 Gespür, +1 Auftreten, +1 Verstand
- **MERKMALE:** Vorta. Vorta haben ein ausgezeichnetes Gehör, aber relativ schlechte Augen. Sie sind immun gegen die meisten Gifte. Vorta sind bedingungslos loyal zum Dominion und verehren die Gründer als lebendige Götter. Jene, die den Vorta begegnen, nehmen sie oft als unehrlich und manipulativ wahr.

JEM'HADAR

Die Jem'Hadar sind gentechnisch erschaffene Lebensformen, die nur existieren, um dem Dominion als Kämpfer zu dienen. In Geburtskammern herangezogen, anstatt natürlich geboren zu werden, reifen sie in nur drei Tagen zum Erwachsenenalter heran, und entwickeln binnen eines Tages nach der Geburt komplexes Denken und die Fähigkeit zu sprechen. Sobald sie ausgewachsen sind, müssen sie weder essen noch trinken noch schlafen und erhalten alle erforderlichen Nährstoffe über die Droge Ketracel-White, die oft nur „das White" genannt wird. Die Droge wird von den Vorta-Aufsehern als Mittel, um die Loyalität der Soldaten zu gewährleisten, an die Jem'Hadar verteilt. Wenige Jem'Hadar leben, allein schon aufgrund von Schlachtfeldverlusten, länger als 15 Jahre. Jene, die das Alter von 20 erreichen, werden als ‚Älteste' betrachtet. Jem'Hadar-Charaktere erhalten folgende Modifikatoren:

- **ATTRIBUTE:** +1 Wagemut, +1 Fitness, +1 Gespür
- **MERKMALE:** Jem'Hadar. Jem'Hadar sind von kraftvoller Physiologie, viel stärker und widerstandsfähiger als Menschen. Sie sehen außerdem außergewöhnlich gut, und handeln im Kampf ohne Furcht oder Zweifel. Sie fürchten den Tod nicht, sind extrem aggressiv und werden nur von ihrem bedingungslosen Gehorsam gegenüber den Gründern und den Vorta eingeschränkt.

ANALYSE: UNBEKANNTES FREMDARTIGES ARTEFAKT



573833 8795
903933 879667
393283 304765
6844 902685
789373
903877 955000
738323
4737 679
685900 474363
847474
773633 894874
567333 370573
837737
742688 686755
373733 7879

FREMDE WESEN UND GEGENSPIELER

FREMDARTIGE ARTEFAKTE

Zahllose intelligente Lebensformen existierten in unserer Galaxis und vermutlich auch in vielen anderen Galaxien. Die ältesten entwickelten sich bereits vor Billionen von Jahren, und viele sind seitdem ausgestorben, haben sich über eine körperliche Form hinausentwickelt oder verschwanden im Dunkel der Geschichte. Manche dieser Spezies haben ihre Heimatwelt nie verlassen, während andere in weniger als einer Sekunde tausende Lichtjahre durchqueren konnten – und dennoch waren sie alle so einzigartig, komplex und unterschiedlich wie sämtliche Spezies innerhalb der Föderation.

Die meisten dieser Spezies haben Artefakte hinterlassen, von so einfachen wie Steinwerkzeugen bis hin zu gigantischen, komplexen Konstrukten, die die Möglichkeiten der Föderation weit überschreiten und mit den Mitteln des 24. Jahrhunderts weder verstanden noch kopiert werden können. Während Universitäten und Institute innerhalb der Föderation auf regulärer Basis archäologische Expeditionen auf die Suche nach Ruinen und Artefakten aussenden, hat auch die Sternenflotte ein Interesse an fremdartigen Artefakten – und zwar sowohl hinsichtlich deren archäologischer Bedeutung als auch ihres technologischen Nutzens. Das Identifizieren, Bergen und Konservieren von Artefakten – und, falls möglich, direkt der gesamten Ausgrabungsstätte – gehört zu den Pflichten jeder Sternenflottencrew.

ANTIKE TECHNOLOGIEN

Obgleich viele Archäologen begeistert sind, Töpferwaren oder handgefertigte Zahnräder fremdweltlicher Herkunft zu finden, ist die Sternenflotte, ebenso wie einige andere Organisationen innerhalb und außerhalb der Föderation, mehr daran interessiert, Artefakte von fremden Wesen zu finden, deren Zivilisation entweder technologisch fortgeschrittener war als die Föderation oder aber Entdeckungen gemacht hat, die der Föderation entgangen sind. Selbst eine Spezies, die weitaus weniger weit entwickelt war als es die Föderation ist, kann Techniken oder Technologien hervorgebracht haben, die sonst niemand kennt. Beispielsweise kannten die Bewohner der heute zerstörten Welt Sarpeidon weder den Warpantrieb noch die meisten anderen Technologien für die Raumfahrt, waren dafür aber auf dem Gebiet der Zeitreisen sehr weit entwickelt. Ganze akademische Disziplinen, wie etwa die Archäologische Medizin, konzentrieren sich darauf, diese fremdartigen Entdeckungen zu verstehen.

Selbstverständlich sind viele dieser wiederentdeckten Techniken und Technologien sehr wertvoll. Neben der Sternenflotte und professionellen Archäologen sind Schmuggler, Sammler, Revolutionäre und Agenten von Regierungen, die nicht mit der Föderation alliiert sind, ebenfalls ständig auf der Suche nach Artefakten und den potenziell darin enthaltenen nützlichen Technologien. Sternenflottenpersonal, das fremdartige Technologien vorfindet, muss vorbereitet sein, diese zu verteidigen, oder, sollte es keine andere Möglichkeit geben, sie zu zerstören, damit sie nicht in falsche Hände gerät. Im Folgenden werden einige der beeindruckendsten Beispiele für von der Föderation entdeckte fremdartige Technologien beschrieben.

EXO-III-ANDROIDENDUPLIKATOR

Ursprünglich 2261 vom berühmten medizinischen Archäologen Doktor Roger Korby entdeckt, erfuhr die Föderation erst fünf Jahre später von diesem Fund, als bei Sternzeit 2712,4 Captain James T. Kirk und Krankenschwester Christine Chapel Exo III besuchten und vom Verbleib der Korby-Expedition erfuhren. Das Gerät wurde vor Jahrtausenden von den Bewohnern Exo IIIs konstruiert und besitzt mehrere verschiedene Funktionsweisen. In seiner einfachsten Einstellung kann es verwendet werden, um intelligent erscheinende Androiden zu kreieren, die an die Befehle autorisierten Personals gebunden sind. Diese Androiden können als exakte physische Duplikate bestimmter Individuen erzeugt werden, oder der Schöpfer gestaltet ihr Aussehen nach seinen Vorstellungen. Ferner kann der Schöpfer den Androiden mit einer allgemeinen Programmierung versehen oder aber die Erinnerungen eines einzelnen Individuums bereitstellen, das zuvor vom Androidenduplikator gescannt wurde. Diese nicht-intelligenten Androiden haben eine relativ begrenzte Bandbreite an Verhaltensweisen. Bei Erschaffung sind die Androiden emotionslos, können aber gleichwohl mit der Zeit rudimentäre, wenn auch sprunghafte Emotionen entwickeln. Sie besitzen jedoch keinerlei Sinn für Moral, was sie potenziell sehr gefährlich macht.

Der Androidenduplikator kann auch so eingestellt werden, dass er ein Individuum physisch kopiert, dann dessen Bewusstsein herunterlädt und schließlich in den Androiden transferiert. Dieser Vorgang ist für das ursprüngliche Individuum tödlich, dafür ist der dabei entstehende Android mental wesentlich komplexer als die anderen Androiden, die mit dem Gerät hergestellt werden können. In vielen Dingen erscheint und handelt der Android genau wie die ursprüngliche Person, er leidet jedoch an einem beeinträchtigten Bewusstsein mit geminderter Moral sowie einer eher mechanischen und deterministischen Denkweise.

Mit diesem Gerät einen Androiden zu erschaffen, ist relativ einfach. Der Duplikator selbst ist eine rotierende runde Plattform, die in der Mitte in zwei Hälften geteilt ist. Auf eine Hälfte platziert der Schöpfer einen grob humanoidenförmigen Rohling. Wenn der Schöpfer eine Person physisch oder

mental duplizieren möchte, muss diese Person auf der anderen Hälfte der Plattform liegen. Über ein Kontrollpanel in der Nähe formt der Bediener zunächst den Androidenkörper, entweder basierend auf den eingegebenen Spezifikationen oder in ein exaktes Duplikat der Person auf der anderen Hälfte der Plattform.

Der Android scheint denselben Pulsschlag, dieselbe Körpertemperatur, Hautstruktur und alle weiteren äußerlichen Merkmale der duplizierten Person zu besitzen. Als nächstes kann der Bediener wählen, ob er die Erinnerungen des duplizierten Individuums kopieren möchte. Dieser Prozess bereitet der Person starke Schmerzen, jedoch keinen dauerhaften Schaden. Das gesamte Bewusstsein der Ursprungsperson in den Androiden zu transferieren, ist allerdings ein intensiverer Eingriff, den der Bediener gleich nach dem Überspielen der Erinnerungen einleiten kann. Obwohl alle aktiven Androiden vernichtet wurden, als die *Enterprise* den Planeten Exo III besuchte, blieben doch der Androidenduplikator und der Untergrundkomplex, in dem die Maschine steht, intakt und funktionsfähig. Ferner könnte es sein, dass noch einige unentdeckte, deaktivierte Androiden in entlegenen Winkeln des Komplexes vorhanden sind.

Weiterführende Studien: Wissenschaftsteams begannen ihre Untersuchungen des Androidenduplikators kurz nachdem die Enterprise Exo III im Jahr 2266 besuchte und wissen nun eine ganze Menge über den Duplikator und die Androiden, die er herstellt. Dennoch haben sie kaum Fortschritte beim Verständnis des Bewusstseinstransfers von einem intelligenten Lebewesen in einen Androidenkörper gemacht und rätseln nach wie vor, warum hierbei die moralische und mentale Flexibilität kompromittiert wird. Es ist allerdings bekannt, dass Androiden wie Lieutenant Commander Data eine wesentlich komplexere mentale Struktur aufweisen, als sie dieses Gerät jemals herstellen könnte. Trotzdem deuten die Aufzeichnungen der *Enterprise* an, dass zumindest einige der Androiden, die von den Ureinwohnern – den Erbauern dieses Geräts – geschaffen wurden, vollständige intelligente Wesen waren. Abgesehen von dem antiken Androiden Ruk, der zerstört wurde, wurde allerdings bislang kein solcher Android gefunden, und bislang waren die Forscher auch erfolglos darin, einen zu produzieren. Im Falle einer Entdeckung sollte man sich diesen Androiden nur vorsichtig nähern. Sie sind sehr viel stärker, schneller und agiler als die meisten Humanoiden und können extrem tödlich sein.

ICONIANISCHES PORTAL

Vor mehr als 200.000 Jahren erschufen fremde Wesen, die als Iconianer bekannt sind, eine Reihe von Portalen, die ihnen erlaubten, alle Orte in der Galaxis zu sehen und dorthin zu reisen. Die Föderation hat zwei funktionierende Iconianische Portale entdeckt, eines auf der toten Welt Iconia und ein weiteres auf Vandros IV im Gamma-Quadranten. Bis zur Entdeckung des ersten Portals wurden die Iconier als mythische Wesen betrachtet und in alten Legenden „Dämonen der Luft und der Dunkelheit“ genannt. Die Föderation weiß nun, dass die Iconianer ihre Portale verwendeten, um ein gewaltiges Imperium aufzubauen. Die beiden bislang entdeckten Portale waren von höchst unterschiedlichem Design, aber identisch in ihrer Funktion. Jedes konnte ein Kraftfeld erzeugen, das als eine Art Fenster oder Tor zu anderen Orten diente. Eine Reise durch ein solches Tor erfordert das Hindurchschreiten, und es kann von beiden Seiten verwendet werden, denn die Rückseite erscheint als schwacher Schimmer, durch den der Torraum zu sehen ist. In seiner Grundeinstellung wechselt das Tor in rascher Folge durch eine Reihe vorprogrammierter Lokationen. Der Bediener kann jedoch die Einstellung so modifizieren, dass ein einzelner Ort nach Wahl kontinuierlich angezeigt wird. Diese Lokation kann überall in der Galaxis sein. Möglicherweise aus Gründen der Sicherheit war das Portal auf Vandros IV in einer Pyramide aus Neutronium untergebracht, die es gegen alle Formen orbitaler Angriffe schützte. Ferner generierte das Portal ein Dämpfungsfeld, das die Nutzung von Energiewaffen in und um die Pyramide unterband.

Weiterführende Studien: Beide Portale wurden zerstört, damit die Technologie nicht in feindliche Hände fiel. Zusätzlich wurden, abgesehen von den Erinnerungen der Anwesenden bei der Entdeckung des ersten Tores, alle gesammelten Informationen vorsätzlich gelöscht und nur geringfügiges Wissen bei der kurzen Untersuchung des zweiten Tores gewonnen, ehe auch dieses zerstört wurde. Forscher der Föderation sehnen sich dem Tag entgegen, an dem ein drittes funktionierendes Iconianisches Portal entdeckt wird, da seine Erforschung zu wichtigen Entdeckungen hinsichtlich der Weiterentwicklung der Transportertechnologie führen könnte, eventuell sogar zu Transportern mit interstellarer Reichweite. Wie auch immer, allein die Gegenwart eines funktionierenden Portals ist sowohl eine wichtige Gelegenheit für die Föderation wie auch eine große Gefahr, sollte die Technologie in die Hände einer feindseligen Spezies geraten.

KALANDANISCHER AUSSENPOSTEN

Eine als Kalandaner bekannte humanoide Spezies konstruierte diesen Außenposten und den Planeten, auf dem er sich befindet, vor mehreren Tausend Jahren. Die Sternenflotte ist der Ansicht, dass die Kalandaner kurz danach ausgestorben sind, als sie versehentlich eine tödliche Seuche auf dieser Welt freisetzten. Der Planet hat in etwa die Größe des Erdmondes, besitzt jedoch wesentlich mehr Masse und deshalb erdähnliche Gravitation und eine atembare Klasse-M-Atmosphäre. Dennoch gilt die Welt nicht als bewohnbar, denn die Vegetation ist giftig und es gibt, außer im Innern des Kalandanischen Außenpostens, der sich tief unter der Planetenoberfläche befindet, kein einfach zu erreichendes Wasser. Die Welt und der Außenposten wurden 2268 vom *Raumschiff Enterprise* entdeckt.

Die gesamte Welt wurde von den Kalandanern konstruiert. Abgesehen von einer äußeren Schicht aus Erde und Gestein, besteht der gesamte Planet aus einer außerordentlich widerstandsfähigen Legierung aus Diburnium und Osmium, die obendrein Sensoren stört und so ein Scannen des Außenpostens verhindert. Während der Planet wie eine wasserlose Welt mit spärlicher Vegetation aussieht, befindet sich unter der Erde eine versteckte Basis, die eine gewaltige, bislang noch unbekannte Energiequelle zur Versorgung verwendet. Die Basis wird von einem Computer gesteuert, der beinahe intelligent zu sein scheint. Bei vollständiger Funktionsfähigkeit kann dieser Computer ein Schiff in einem Augenblick nahezu 1000 Lichtjahre weit weg versetzen, komplexe Maschinen verstehen und sabotieren und temporär animierte physische Projektionen erzeugen, die programmiert sind, ein einzelnes Individuum zu töten, indem sie mit einer kurzen Berührung alle Zellen im Körper des Opfers aufbrechen. Der Computer verwendet diese Fähigkeiten, um die automatischen Verteidigungsroutinen des Außenpostens durchzuführen.

DER STEIN VON GOL

Der Stein von Gol ist nicht wie die meisten Waffen. Nur Psioniker können ihn benutzen, in ihren Händen ist es jedoch ein Leichtes. Wenn der Träger oder die Trägerin sein Ziel klar sehen oder auf andere Weise wahrnehmen kann, kann er oder sie die Waffe gegen ein sichtbares Ziel einsetzen und muss dazu eine **Aufgabe auf Konzentration + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 1 bewältigen. Keine Form von Rüstung oder Kraftfeld kann das Ziel vor Schaden schützen. Sollte das Ziel eine Waffe tragen, laut streiten oder in einer anderen Form starke gewalttätige Gedanken oder Gefühle durchleben, ist der Stein von Gol automatisch tödlich und erfordert keinen Schadenswurf. Die einzige Möglichkeit zur Verteidigung ist, die Gedanken und Gefühle zu beruhigen und friedlich zu sein. Damit dies gelingt, darf das Ziel keine Waffe halten und weder aggressiv handeln noch sprechen. Auch hektische Bewegungen oder schnelles Laufen wären fatal. Das Ziel muss eine **Aufgabe auf Konzentration + Kommando** mit Schwierigkeit 0 bestehen. Nicht zu versuchen, dieser Waffe zu widerstehen, wäre sofort tödlich. Das Benutzen dieser Waffe erfordert keinen Aufwand, es sei denn, das Ziel widersteht erfolgreich dem Angriff. In diesem Fall erleidet der Angreifer bzw. die Angreiferin automatisch einen Punkt Anstrengung, den er oder sie am Ende der Szene ebenso automatisch regeneriert.

Dieser Computer scheint auch in der Lage gewesen zu sein, entweder Gedanken zu lesen oder auf die Datenbanken der Sternenflotte zuzugreifen. Ferner basierten alle physischen Projektionen, die der Rechner erschuf, auf einem einzelnen Individuum, Losira, der längst verstorbenen Kommandantin der Station, und beinhalteten eine ausgezeichnete Simulation ihrer Gedanken, Erinnerungen und Emotionen, was darauf hindeutet, dass der Computer unglaublich komplex war. Als die Crew der *Enterprise* auf diese Welt traf, war Captain James T. Kirk gezwungen, den Computer teilweise abzuschalten, was ihn davon abhielt, zusätzliche Projektionen zu erzeugen oder Raumschiffe zu transportieren. Die Maschine behielt lediglich ein Funktionsminimum bei.

Weiterführende Studien: Obgleich der Computer beschädigt ist, funktionieren einige Teile der Stationsausrüstung noch, und der Außenposten wird derzeit erforscht. Zusätzlich untersuchen Geologen der Föderation diese Welt, um mehr darüber herauszufinden, wie die Kalandaner einen ganzen Planeten bauen konnten.

GEISTTRANSFER-MASCHINE

In den größtenteils intakten Ruinen einer antiken Zivilisation auf Camus II zu finden, scheint diese Maschine nur aus einem großen geschnitzten Panel von ungefähr zwei Metern Breite und drei Metern Höhe zu bestehen. Dieses Gerät ist in der Lage, temporär den Geist zweier Subjekte miteinander zu vertauschen. Ein solcher Transfer hält in der Regel für etwas weniger als 50 Stunden an, und die einzige Möglichkeit, diesen Zeitraum ohne eine weitere Nutzung der Maschine zu verlängern, ist der Tod eines der beiden Subjekte. In diesem Fall verbleibt die andere Person permanent im eingetauschten Körper.

Es scheint, als sei dieses Gerät so konstruiert, dass keine der beteiligten Personen in den Tausch einwilligen muss. Sobald aktiviert, leuchten die Schnitzereien des Panels auf und die Maschine macht jeden, der der Front des Panels zu nahe kommt, bewegungsunfähig und zwingt den Körper dann gegen das Panel. Um den Transfer auszulösen, bedient die andere Person nun zuerst die Kontrollen an der Seite des Panels und stellt sich dann neben die gefangene Person vor das Panel. In diesem Moment vertauscht das Gerät Körper und Geist der Subjekte. Die Maschine ist dabei derart präzise, dass die Beteiligten sofort wissen, wie sie mit dem fremden Körper umzugehen haben. Ferner fehlen alle Erinnerungen des Körpers, dafür ist jeder Geist mit seinen eigenen Erinnerungen ausgestattet. Das Gerät wurde ursprünglich von der in Ungnade gefallenen Wissenschaftlerin Janice Lester entdeckt, und sie verwendete es, um bei Sternzeit 5928,5 zeitweilig den Körper von Captain James T. Kirk zu stehlen.

Weiterführende Studien: Das Gerät, zusammen mit anderen Ruinen auf Camus II, ist Teil einer fortlaufenden archäologischen Grabung und Untersuchung, und obgleich die Wissenschaftler der Föderation die Maschine bedienen können, haben sie bislang noch nicht herausgefunden, wie sie eigentlich funktioniert. Die reichhaltigen Celebium-Vorkommen – ein hochradioaktives Material, das für nahezu alle Humanoiden tödlich ist – behindern die Forschungsarbeiten auf dieser Welt.

DER STEIN VON GOL

Benannt nach der antiken vulkanischen Stadt Gol, wurde diese psionische Waffe lange vor der Zeit erschaffen, in der Surak die Vulkanier in ihre Zeit des Erwachens führte. Diese Waffe kann zur Sicherheit in drei Teile zerlegt werden, und bildet zusammengesetzt ein relativ flaches, breites Gerät, das mit zwei Händen bedient werden muss. Der Durchmesser beträgt rund 25 Zentimeter, die Dicke etwa acht Zentimeter. Die Waffe erzeugt eine Welle psionischer Kraft, die vorne vor dem Gerät erscheint und die gewalttätigen Gedanken und Gefühle des Ziels verstärkt. Diese Emotionen verstärken dann wiederum die psionische Kraft, welche erneut die Emotionen verstärkt. Dies geht unbeirrt so weiter, bis die Kraft schließlich den Körper des Ziels überwältigt, das Ziel tötet und den Körper nach hinten wirft. Nur Psioniker können diese Waffe verwenden. Es kann allerdings gegen jedes Lebewesen eingesetzt werden und wird weder von Mauern noch von Kraftfeldern noch von anderen physischen Barrieren aufgehalten.

Angesichts der großen Reichweite der meisten psionischen Kräfte ist es durchaus möglich, dass diese Waffe auch auf große Entfernungen zwischen Nutzer und Ziel tödlich ist. Der Nutzer muss lediglich in der Lage sein, das Ziel zu sehen oder dessen Präsenz auf andere Weise wahrzunehmen. Die Waffe kann immer nur gegen ein Ziel eingesetzt werden.

Die einzige Verteidigung gegen den Stein von Gol ist, langsam und ruhig jegliche Gedanken an Ärger und Gewalt zu beenden. Ist dies geschehen, kann die Waffe das Ziel nicht mehr verletzen. Ein Hinweis auf diese Verteidigung ist die Abbildung dreier Glyphen auf dem Hauptkörper des Geräts, welche die vulkanischen Götter des Krieges, des Friedens und des Todes darstellen, wobei das Symbol des Friedens zwischen den anderen beiden abgebildet ist. Dies symbolisiert, dass allein Frieden ermöglicht, einen Angriff der Waffe zu überleben. Erfolgreiche Attacken scheinen keine Auswirkungen auf den Anwender zu haben, aber fehlgeschlagene Angriffe, bei denen das Ziel der Waffe widersteht, scheinen zumindest ermüdend und anstrengend zu sein, vielleicht aufgrund einer psychischen Rückkopplung.

Weiterführende Studien: Captain Picard vom Raumschiff *Enterprise* hat den Stein von Gol an den V'Shar (vulkanischer Geheimdienst) übergeben, der behauptete, ihn zu zerstören. Dennoch hat seine Entdeckung neuerliches Interesse an psionischen Gegenständen geweckt. Viele Forscher haben Informationen über den Stein von Gol angefordert, in der Hoffnung, andere psionische Gegenstände aufzuspüren, die während der kriegerischen Antike Vulkans geschaffen wurden. Den Legenden zufolge war der Stein von Gol einzigartig, aber es gibt keine Beweise dafür, dass dies stimmt.

FREMDARTIGE ARTEFAKTE

Während viele Forscher davon träumen, neue Technologien zu entdecken, die Leben retten können, die Wissenschaft vorantreiben oder sogar die ganze Föderation revolutionieren, sind manche Artefakte, die von Spezies mit fortgeschrittener Technologie geschaffen wurden, einfach zu fortschrittlich, funktionieren nicht mehr oder sind in einer anderen Weise derzeit nicht zu ergründen. Dies heißt aber auf keinem Fall, dass diese Artefakte uninteressant wären. Einige sind eventuell so von Nutzen, wie sie jetzt sind, während andere vielleicht Hinweise auf verlorene Kulturen oder vernunftbegabte Spezies, die sich stark von allen der Föderation bekannten Spezies unterscheiden, geben. Und nur, weil aktuell niemand ein Artefakt versteht, bedeutet dies nicht, dass dies auch für die Zukunft gelten muss. Vergessen Sie darüber hinaus nicht, dass jedes Wissen wertvoll ist, selbst wenn es nicht sofort einen Nutzen hat. Jedes neue Artefakt, das Sie bergen, und jede ausgestorbene Kultur, die Sie entdecken, bereichert das Wissen der Föderation über das Universum und die unzähligen intelligenten Spezies, die es bewohnen.

NACHTRÄGLICHER BERICHT

FÖDERATIONSBEHÖRDE FÜR TEMPORALE ERMITTLUNGEN
LIEUTENANT COMMANDER ROBERTA TANAKA
STERNZEIT 28063,6

Weitere Untersuchungen haben gezeigt, dass die drei Individuen, die festgesetzt wurden, als sie versuchten, Zugang zum Hüter der Ewigkeit zu erlangen, vulkanische Separatisten waren. Die improvisierte Tarnvorrichtung ihres Shuttles könnte auf eine Verbindung zu den Romulanern hindeuten. Keiner der drei offenbarte, welche Zeit und welchen Ort sie zu erreichen versuchten, weshalb weiterführende Untersuchungen in diesem Fall dringend angeraten sind.

VERGNÜGUNGSPLANET

In der Omicron Delta Region gelegen, wurde dieser Planet bei Sternzeit 3025,3 vom Raumschiff *Enterprise* unter dem Kommando von Captain James T. Kirk entdeckt. Solange man sie nicht sehr intensiv scannt, scheint diese Welt ein unberührter, fast Park-artiger Planet der Klasse M zu sein, sieht man davon ab, dass es kein tierisches Leben gibt. Die angenehmen Temperaturen, die klare Luft und das sauberes Wasser, sowie die üppige Vegetation machen den Ort ideal für Besucher von der Erde oder ähnlichen Planeten.

Während des Landurlaubs der Crew wurde entdeckt, dass der Planet von einer unbekannten Spezies massiv verändert wurde. Weitläufige Höhlen unter der Oberfläche sind mit gigantischen Maschinen gefüllt, die allein zum Erfüllen der Bedürfnisse und Wünsche sowie zur Unterhaltung der Besucher vorhanden sind. Mittels weit fortgeschrittener Technologie kann der Planet alles von einem leckeren Picknick bis hin zu einer wohlgerüsteten Armee vorindustrieller klingonischer Krieger erschaffen. Die generierten Objekte erscheinen völlig real; Nahrung ist essbar und sättigend, Geräte verfügen über ihren vollen Funktionsumfang und erschaffene denkende Lebewesen scheinen intelligent zu sein, auch wenn sie allein auf das Erfüllen des Zwecks, für den sie geschaffen wurden, fokussiert sind.

Die Maschinerie dieses Planeten erfährt die Wünsche der Besucher durch den Einsatz einer detailerfassenden, automatischen Telepathie, die von Telepathen der Föderation nicht erfasst oder entdeckt werden kann. Da der Planet alles erzeugt, woran die Besucher intensiv denken, birgt er

Risiken. Wenn beispielsweise jemand eine Felsformation sieht, die ihn lebhaft daran erinnert, wie er einmal von einem fleischfressenden Theropoden verfolgt wurde, ist die Wahrscheinlichkeit extrem groß, dass sie sich kurz darauf einer ziemlich hungrig erscheinenden Kopie dieser Kreatur gegenübersehen. Obgleich keine Sicherheitseinrichtungen existieren, die Verletzungen oder den Tod eines Besuchers verhindern, gibt es in den unterirdischen Einrichtungen des Planten ausgedehnte hyperfortschrittliche medizinische Abteilungen, die schnell jegliche Verletzung heilen, Krankheiten und Vergiftungen behandeln und sogar jüngst Verstorbene wiederbeleben können. Besucher, die getötet oder schwer verletzt werden, erwachen bald darauf in einem dieser Untergrundkomplexe. Forscher sind sich nicht sicher, wie genau die Patienten oder auch die erschaffenen Objekte so schnell transportiert werden.

Weiterführende Studien: Zusätzlich dazu, dass der Vergnügungsplanet auch weiterhin ein beliebtes Ziel für Touristen und Raumschiffcrews ist, wird diese Welt fortlaufend weiter erforscht. Leider ist der Hüter des Planeten nicht willens, die Geheimnisse der Technologie des Vergnügungsplaneten zu offenbaren und mit der Föderation oder irgendeiner anderen Spezies, die den Planeten besucht hat, zu teilen. Besucher, die um Einlass in die unterirdischen Anlagen bitten oder verletzt werden, haben die Gelegenheit, sich die hyperfortschrittlichen Wunder der Planetenmaschinerie anzuschauen. Starke Kraftfelder sorgen allerdings dafür, dass eine genauere Betrachtung der Anlagen oder auch ein Scan unmöglich sind.

DAS ARCHIV DER D'ARSAY

Dieses antike Archiv schien ursprünglich ein verirrter Komet zu sein, der das D'Arsay-System vor über 87 Millionen Jahren verlassen hatte. Er wurde bei Sternzeit 47615,2 vom *Raumschiff Enterprise* entdeckt. Während seiner langen Zeit im All war das Archiv von einer Hülle aus Eis und gefrorenem Gas umgeben worden. Das Archiv selbst ist ein verwinkeltes, dreidimensionales Konstrukt, das wie eine Reihe von Plattformen aus Frotanium und einer Sammlung unbekannter Materialien aussieht. Es ist ein wenig höher als anderthalb Kilometer, etwa 900 Meter breit und rund 600 Meter tief. Während der genaue Inhalt des Archivs unbekannt bleibt, wissen wir, dass es umfassende Informationen zu zumindest einem mythologischen Zyklus der D'Arsay enthält. Dieser Mythos befasst sich mit der grausamen und majestätischen Sonnengöttin Masaka und dem Mondgott Korgano, der sie jagt und verfolgt. Das Archiv enthält detaillierte Simulationen der Persönlichkeiten von Hunderten oder vielleicht sogar Tausenden verschiedener mythischer Figuren, die in Masakas Stadt leben oder damit verbunden sind. Das Archiv scheint nicht willens oder in der Lage zu sein, die Körper empfindsamer Wesen zu erzeugen, es kann diese Persönlichkeiten jedoch auf einen Androiden aufspielen.

Ehe die *Enterprise* das Transformationsprogramm deaktivierte, war das Archiv in der Lage, Sensorscans zum Aufspielen seines Wissens auf das scannende Raumschiff zu nutzen. Hierbei wurden vor allem Replikatorsysteme betroffen, die Artefakte aus Masakas Stadt herstellten. Durch unbekannte, weit fortgeschrittene Technologie war das Archiv aber auch in der Lage, Teile des Raumschiffs in Duplikate von Orten in Masakas Stadt zu transformieren. Das Abschalten

des Transformationsprogramms beschädigte weder das Archiv selbst noch die darin enthaltenen Informationen, konnte es aber davon abhalten die Föderationstechnologie zu übernehmen oder Materie in Duplikate der gespeicherten mythischen Objekte und Orte umzuwandeln. Aktuell ist der Zweck des Archivs unbekannt, ebenso der Grund, warum es ins All hinausgeschickt wurde, oder welches Schicksal die Spezies ereilte, die es einst schuf.

Weiterführende Studien: Ein archäologisches Team der Föderation erforscht derzeit das Archiv der D'Arsay in der Hoffnung, einen Weg zu finden, ohne Gefahr Zugriff auf die enthaltenen Daten zu erlangen. Ein Plan beinhaltet den Versuch, es mit einem Holodeck oder einer Holosuite, abgekoppelt von den sonstigen Schiffssystemen, zu verbinden.

DYSON-SPHÄRE

Zuerst von der *U.S.S. Jenolan* im Jahr 2294 entdeckt, erlangte die Föderation erst 75 Jahre später bei Sternzeit 46125,3 Kenntnis von diesem Konstrukt. Das Objekt ist das größte künstlich geschaffene Konstrukt, das die Föderation kennt; der Durchmesser beträgt rund 200 Millionen Kilometer. Die Sphäre wurde um LV426, einen Stern der Klasse G, erbaut und verfügt über eine Oberfläche, die mehr als 250 Millionen Mal so groß ist wie die der Erde. Von einer unbekannten Spezies geschaffen, ist das derzeitige Alter der Sphäre unbekannt, man glaubt aber, dass sie überaus alt ist. Die innere Oberfläche der Sphäre wurde bewohnbar gestaltet. Sie besitzt künstliche Schwerkraft, eine atembare Atmosphäre der Klasse M, weite Ozeane und Landmassen, die Anzeichen üppiger Vegetation zeigen und vermutlich voll tierischen Lebens sind. Es gibt allerdings keine Anzeichen für intelligentes Leben, vermutlich, weil die Bewohner die Sphäre evakuierten, als LV426 instabil wurde und begann, erhöhte Aktivität zu zeigen und Masse auszuwerfen. Falls intelligente Lebewesen im Innern der Dyson-Sphäre verblieben sind, haben sie einen Weg gefunden, sich gegen die Protuberanzen zu schützen. Sofern der Besuch nicht während einer Ruhephase des Sterns stattfindet, wird jedes Schiff im Innern der Sphäre während Zeiten solarer Instabilität seine Schilde permanent aufrechterhalten müssen.

Die Sphäre wurde aus Carbon-Neutronium hergestellt und ist mehrere Kilometer dick. Sie besitzt ferner mehrere gigantische Zugangsportale. Jedes davon ist zirka zwei Kilometer breit und verfügt über ein automatisches Eingangssystem, das vier starke Traktorstrahlen verwendet, um sich annähernde Schiffe ins Innere zu ziehen, sobald die Sphäre auf sie gerichtete Signale empfängt. Die Forscher haben bislang nicht herausfinden können, wie sich diese Türen von Innen öffnen lassen, was bedeutet, dass außerhalb der Sphäre ein zweites Schiff oder ein Shuttle benötigt wird, um dem ersten Schiff die Tür zu öffnen. Darüber hinaus ist die Resonanzfrequenz der Traktorstrahlen inkompatibel zu den Energiesystemen der Föderation, was besondere Vorsichtsmaßnahmen erfordert, um beim Einflug in die Sphäre Schäden am Energiesystem des Schiffes zu vermeiden.

Weiterführende Studien: Die Dyson-Sphäre wird derzeit erforscht, aber die Instabilität des Sterns im Inneren kombiniert mit der gewaltigen Größe des Objekts sorgt dafür, dass der Fortschritt sehr gering ist. Selbst oberflächliche Scans des Innenraums dauern sieben Stunden, und ein Detailscan der gesamten Innenoberfläche würde mehrere Jahre in Anspruch nehmen. Bewohner, die sich vor den Auswirkungen der Sonne in irgendeiner Form in Sicherheit gebracht haben, werden höchstwahrscheinlich nur mit einem solchen Detailscan zu entdecken sein.

DER HÜTER DER EWIGKEIT

Einen ihrer größten Funde machte die Föderation im Jahr 2267, als das *Raumschiff Enterprise* den Hüter der Ewigkeit entdeckte. Der Hüter der Ewigkeit befindet sich auf einem uralten Klasse-M-Planeten, der zuletzt vor vielen Millionen, vielleicht sogar Milliarden Jahren bewohnt wurde. Obwohl es wie ein grob aus dem Stein gehauener Ring inmitten einer Ruine aussieht, erlaubt das Gerät Besuchern, jeden beliebigen Punkt der Galaxis zu jedem beliebigen Zeitpunkt zu sehen und auch dorthin zu reisen. Aufgrund des unglaublichen Missbrauchspotenzials und der enormen Unfallgefahr, wird der Zugang zum Hüter der Ewigkeit durch die Föderationsbehörde für temporale Ermittlungen strikt kontrolliert.

GOMTUU

Gomtuu ist ein lebendiges Raumschiff, geschaffen oder vielleicht zum Freund gewonnen von einer unbekannten Fremdspezies. Es ist ein leicht abgeflachtes, eiförmiges Objekt, etwa einen halben Kilometer lang und rund 300 Meter breit. Das Innere besteht aus vielen Gängen und Kammern, die mit einer Klasse-M-Atmosphäre ausgestattet sind. Gomtuu kann sein Inneres den Wünschen und Bedürfnissen seiner Crew anpassen, Möbel erschaffen und die interne Struktur völlig verändern – alles nach seinem Willen. Es ist ferner ein Raumschiff von bemerkenswerter Energie und Kraft. Gomtuu kann Schockwellen erzeugen, die stark genug sind, Raumschiffe zu zerstören oder sie unbeschadet und mit Warpgeschwindigkeit über weite Strecken zu bewegen. Ferner ist Gomtuu in der Lage, ein kraftvolles Schutzschild zu erzeugen und mit einem Transporter-artigen Effekt über Distanzen jenseits einer Milliarde Kilometer durch aktive Schilde zu beamen. Während es als Raumschiff erschaffen wurde oder sich zu einem entwickelte, ist Gomtuu ebenfalls ein lebendiges, denkendes Wesen. Es ist viele Tausend Jahre alt und stammt eventuell aus einer anderen Galaxis. Es erinnert sich an Millionen seiner Art, hat aber seit Jahrtausenden keine mehr gesehen, entweder, weil sie ausgestorben sind oder vielleicht, weil sie sich in einer anderen Galaxis befinden. Gomtuu wurde zuletzt in Begleitung des betazoidischen, telepathischen Savants Tam Elbrun gesehen. Elbrun blieb freiwillig an Bord Gomtuus zurück, um dessen tote Crew zu ersetzen, um die Gomtuu trauerte.

Weiterführende Studien: Wegen seiner hochentwickelten Technologie möchten viele Forscher der Föderation gerne das Innere von Gomtuu genauer begutachten und lernen, wie seine diversen Systeme funktionieren. Die aktuelle Position des Schiffes ist jedoch unbekannt, sodass die Wissenschaftler nur hoffen können, dass entweder Gomtuu Kontakt zur Föderation aufnimmt oder aber die Sternenflotte ein weiteres lebendiges Raumschiff dieses Typs findet, welches dann idealerweise mehr daran interessiert wäre, den Forschern Zutritt zu gewähren und Informationen über seine Technologien zu teilen.

DER PLANETENKILLER

Das *Raumschiff Enterprise* begegnete dieser uralten und verheerenden Waffe bei Sternzeit 4202,9. Sie war ungefähr vier Kilometer lang, hatte an der breitesten Stelle einen Durchmesser von einem Kilometer und war grob kegelförmig. Die Hülle bestand aus reinem Neutronium und ist für alle bekannten Waffen – inklusive Quantentorpedos – undurchdringlich. Der Planetenkiller erzeugt ferner in dem Planetensystem, in dem er sich gerade befindet, eine intensive Subrauminterferenz, die jegliche interstellare Kommunikation abblockt und die Reichweite und Leistungsfähigkeit von Sensoren reduziert. Dieses Feld schwächt sogar Energie ab und wandelt Antimaterie in normale Materie um. Die einzige verwundbare Stelle des Planetenkillers besteht darin, dass er konstruiert wurde, um Gestein und anderes Material zu konsumieren, was auch Raumschiffe beinhaltet. Setzt man in seinem Innern eine gewaltige Explosion frei, indem man ihm erlaubt, ein Raumschiff zu konsumieren, dessen Impulsantriebe auf Überlastung geschaltet wurden, wird die Explosion ihn deaktivieren und alle internen Komponenten zerstören, sodass nur die Neutroniumhülle zurückbleibt.

Der Planetenkiller schien uralt, vollautomatisch und vollständig autark zu sein. Er war darauf programmiert, einen massiven Anti-Protonenstrahl auf bewohnbare oder bewohnte Planeneten zu feuern, die dadurch pulverisiert wurden, um daraufhin dir Trümmer als Treibstoff für seinen Umwandlungsantrieb zu nutzen, der Materie ohne zusätzliche Antimateriezufuhr in Energie umwandelte. Raumschiffe in relativer Nähe und Objekte mit ähnlich hoher Energieabstrahlung zogen die Maschine ebenfalls an, die sich gegen alle Gegenangriffe behaupten konnte. Die Sternenflotte glaubt, dass das Gerät als automatisierte Waffe in einem genozidalen Krieg entwickelt wurde, und lange nach dessen Ende weiterhin seiner programmierten Funktion nachging. Sein Kurs deutet an, dass es ursprünglich aus einer anderen Galaxis stammte. Genaue Informationen bezüglich seiner Herkunft sind allerdings unbekannt und nicht verfügbar. Obwohl Captain James T. Kirk den einzigen bekannten Planetenkiller zerstören konnte, sind einige Offizielle der Sternenflotte besorgt, dass die Föderation eines Tages auf einen weiteren treffen könnte.

Weiterführende Studien: Obgleich die Explosion alle Waffen-, Energie- und Kontrollsysteme des Planetenkillers zerstörte, verblieb seine riesige, intakte Neutroniumhülle, sodass Forscher diese intensiv studieren konnten. Diese Forschung konzentriert sich vor allem darauf, wie der Planetenkiller funktionierte, und wie man ihn vielleicht noch deaktivieren könnte. Darüber hinaus stellt sich die Frage, wie eine Zivilisation eine solch gigantische Struktur aus Neutronium herstellen konnte.

DER PLANETENKILLER

Die Neutroniumpanzerung des Planetenkillers ist gegen alle Arten von Waffen der Föderation immun. Ferner kann das Maul des Planetenkillers nahezu jede Form von Materie und Antimaterie absorbieren. Dennoch können extrem große Explosionen, wie die Überladung eines Impulsantriebs, oder das Detonieren des Warpkerns eines großen Schiffs im Maul des Planetenkillers, diesen zerstören. Das einzig andere, was den Planetenkiller zerstören könnte, wären außergewöhnliche stellare Ereignisse wie eine Supernova, ein Schwarzes Loch oder der Absturz in einen Stern.

MERKMALE: Planetenkiller, Lebendiges Schiff, Unempfindlich

SYSTEME

KONZENTRATION	–	ANTRIEB	10	HÜLLE	15
COMPUTER	09	SENSOREN	06	WAFFEN	10

DISZIPLINEN

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

ENERGIE: unbegrenzt
SCHILDE: keine

SCHIFFSGRÖSSE: 12
WIDERSTAND: unbegrenzt

CREW: speziell

ANGRIFFE:

- Anti-Protonenstrahl (Energie, Reichweite M, 12 Verheerend 1, Hochenergetisch, Zerstörerisch)

SPEZIALREGELN:

- **ENERGIEQUELLE:** Der Planetenkiller besitzt unbegrenzte *Energie*. Ferner generiert er massive Interferenzen, die als Komplikation zählen: *Subrauminterferenz 3* mit Auswirkung auf das gesamte Sternensystem, in dem sich der Planetenkiller gerade befindet. Zusätzlich erzeugen die Interferenzen ein Energiedämpfungsfeld, das dafür sorgt, dass jedes Raumschiff in mindestens *Weiter Reichweite* zu Beginn jeder Runde 2 Punkte *Energie* verliert.
- **LEBENDIGES SCHIFF:** Der Planetenkiller hat keine Crew; jede Aufgabe, die er bewältigen muss, verwendet ausschließlich seine Systeme und Abteilungen. Allerdings würfelt der Planetenkiller 3W20 statt der üblichen 2W20 (Bonuswürfel können wie üblich erworben werden). Würde die Aufgabe normalerweise nicht durch das Schiff unterstützt, verwenden Sie **Computer + Technik** des Planetenkillers.
- **UNVERWUNDBAR:** Der Planetenkiller kann weder Schaden noch Beschädigungen von Angriffen außerhalb der Hülle erleiden. Allein eine massive Explosion – etwa eine Warpkern- oder Reaktorexplosion – im Innern oder extreme stellare Phänomene wie Supernovae oder Schwarze Löcher können ihn zerstören. Dies zu bewerkstelligen kann eine *Aufgabe*, *Herausforderung* oder *Erweiterte Aufgabe* erfordern.

FREMDE WESEN UND GEGENSPIELER

GALAKTISCHES BESTIARIUM

Sich der Gnade der galaktischen Fauna ausgeliefert wiederzufinden, ist für einen Raumschiffcaptain keine erstrebenswerte Position. Dieser Abschnitt soll Ihnen helfen, die Stärken und Schwächen von Kreaturen zu erkennen, und Sie in die Lage versetzen, sie zu Ihrem Vorteil zu nutzen.

TARG [EINFACHER NSC]

Einem großen, haarigen Wildschwein nicht unähnlich, sind Targs dafür bekannt, verheerende und zerstörerische Tiere zu sein – das perfekte Haustier für Klingonen. Wenn sie nicht als Begleiter gehalten werden, landen sie als Delikatesse auf dem Tisch, bei der das Herz roh als traditionell Mut bringende Speise verspeist wird. Targs haben eine lange Lebensspanne und können, wenn sie nicht gejagt werden, mehrere Jahrzehnte alt werden. Üblicherweise verstecken sie sich in Schmutz und Dreck, wenn sie bedroht werden.

MERKMALE: Targ

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	04	FITNESS	11	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	10	GESPÜR	05	VERSTAND	02

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	–
FLUGKONTROLLE	–	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

ANGRIFFE:

- Stoßzähne (Nahkampf, 3, Größe 1H)
- Biss (Nahkampf, 3 Verheerend 1, Größe 1H, Unhandlich)

SPEZIALREGELN:

- **STURMANGRIFF:** Der Targ stürmt auf den Charakter zu und versucht, ihn oder sie zu Boden zu werfen. Als Aufgabe bewegt sich der Targ in den *Nahbereich* eines Gegners in *Weiter Reichweite* und führt einen Nahkampfangriff mit seinen Stoßzähnen aus.

SEHLAT [BEDEUTENDER NSC]

Der Sehlat ist eine große, pelzige Bären-ähnliche Kreatur vom Planeten Vulkan. Üblicherweise ein Haustier für vulkanische Kinder, machen ihre 15 Zentimeter langen Reißzähne und ihre Raubtiernatur sie zu gefährlichen Begegnungen für arglose Wanderer in den Wüsten Vulkans.

MERKMALE: Sehlat

ÜBERZEUGUNG: Territorialer Räuber

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	12	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	11	GESPÜR	05	VERSTAND	02

DISZIPLINEN

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

FOKUSSE: Anpirschen, Kratzen und Beißen

ANSTRENGUNG: 15 **WIDERSTAND:** 2

ANGRIFFE:

- Klauen (Nahkampf, 5 Durchdringend 1, Größe 1H)
- Zähne (Nahkampf, 5 Verheerend 1, Größe 1H, Unhandlich)

MUGATO [BEDEUTENDER NSC]

Der Mugato des Planeten Neural ist eine fleischfressende Affenart mit weißem Fell. Sie greifen regelmäßig Humanoide an, die ihren Heimstätten im Gebirge zu nah kommen, und sind dafür bekannt, ihrer Beute beim Zubeißen ein tödliches Gift zu injizieren.

Der Mugato wird in der Regel sein Gift anwenden, wenn er die Bedrohung als zukünftige Nahrungsquelle wahrnimmt. Das Gift wirkt langsam und schleichend. Ein ideales Gegengift ist die örtlich zu findende *Mahkowurzel*, deren Anwendung den Einheimischen bekannt ist.

MERKMALE: Mugato

ÜBERZEUGUNG: Territorialer Räuber

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	06	FITNESS	11	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	08	GESPÜR	04	VERSTAND	06

DISZIPLINEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	–
FLUGKONTROLLE	–	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

FOKUSSE: Unbewaffneter Nahkampf, Verfolgen

ANSTRENGUNG: 13 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Klauen (Nahkampf, 4▲ Intensiv, Größe 1H)
- Biss (Nahkampf, 5▲ Verheerend 1, Größe 1H, Unhandlich, Letal, Verletzend)

SPEZIALREGELN:

- **GIFTINJEKTION:** Wenn der Mugato ein Opfer beißt, kann er ihm sein Gift injizieren. Dieses Gift führt zu einem langsamen, schmerzhaften Tod, sollte das Opfer nicht geheilt werden.

TALARIANISCHE HAKENSPINNE [EINFACHER NSC]

Die Talarianische Hakenspinne hat bis zu 50 Zentimeter lange Beine, die jeweils in einer einzelnen, hakenförmigen Klaue enden. Sie wird oft zufällig als „blinder Passagier“ in Frachtkisten an Bord von Raumschiffen gebracht. Die Haken ermöglichen der Spinne, sich flink und geschickt durch das Innere eines Raumschiffs zu bewegen. Sie besitzen nicht die sonst bei Spinnen übliche Haftbehaarung an Beinen und Körper. Hakenspinnen sind einzeln nicht gefährlicher als ein mittelgroßer Hund, können in Gruppen jedoch schnell zu einer ernsthaften Gefahr werden.

MERKMALE: Talarianische Hakenspinne

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	02
WAGEMUT	07	GESPÜR	02	VERSTAND	04

DISZIPLINEN

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

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 1

ANGRIFFE:

- Haken (Nahkampf, 4▲ Niederwerfend, Größe 1H)
- Biss (Nahkampf, 5▲ Intensiv, Größe 1H, Letal)

SPEZIALREGELN:

- **NETZ:** Sollte die Hakenspinne lange genug an einem Ort verweilen, wird sie diesen mit einer klebrigen, netzartigen Substanz füllen. Charaktere, die sich durch diese Substanz bewegen, erleiden eine auf eine Zone pro Runde reduzierte Bewegungsweite.

BERENGARIANISCHER DRACHE [BEDEUTENDER NSC]

Über 200 Meter lang und mit der Fähigkeit ausgestattet, Feuer zu speien, waren die Reptilien von Berengaria VII für das vulkanische Wissenschaftsteam, das sie als erstes erforschte, eine Kuriosität. Berengarianische Drachen sind dafür bekannt, ihren Hort in erster Linie in den bewaldeten Regionen des Planeten anzulegen, wo sie ihren Flammenatem dazu nutzen, Bereiche des Unterholzes abzufackeln, aus denen dann entsprechend Tiere fliehen, welche die Drachen als Nahrung jagen. Aufgrund ihrer Größe nutzen die Drachen ihren Odem außerdem, um ganze Vogelschwärme zusammenzutreiben, die sie dann – ähnlich irdischen Walen – gleich im Ganzen in ihrem Maul einfangen und verschlingen.

MERKMALE: Berengarianischer Drache

ÜBERZEUGUNG:
- Baumbewohnender Jäger
- Schenkt kleinen Kreaturen wenig Aufmerksamkeit

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	12	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	12	GESPÜR	05	VERSTAND	04

DISZIPLINEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	–
FLUGKONTROLLE	–	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

FOKUSSE: Jagen, Observierung, Unbewaffneter Nahkampf

ANSTRENGUNG: 28 **WIDERSTAND:** 5

ANGRIFFE:
- Klauen (Nahkampf, 5 Flächenwirkung, Verheerend 1, Größe 1H)
- Zähne (Nahkampf, 6 Durchdringend 2, Verheerend 1, Größe 1H, Verletzend)
- Feueratem (Fernkampf, 5 Flächenwirkung, Intensiv, Größe 1H)

SPEZIALREGELN: Die Kreatur ist gigantisch. Sie verfügt über doppelt so viel maximale *Anstrengung* wie normalerweise üblich. Ferner werden 8 Punkte *Anstrengung* benötigt, um eine Verletzung zu erzeugen, statt der üblichen 5 Punkte.

DENEVANISCHER NEURALPARASIT [EINFACHER NSC]

Kleine, Gelee-artige Kreaturen, ungefähr rund und flach; der Denevanische Neuralparasit ist üblicherweise Teil einer Gruppe solcher Kreaturen, die durch das All reisen, von Planet zu Planet, und die Kreaturen dieser Planeten infizieren und sich von ihnen ernähren.

Wenn ein Wirt infiziert wurde, verbindet sich der Parasit mit dessen Nervensystem und kann schon bald nicht mehr entfernt werden. Sobald die Verbindung hergestellt wurde, übernimmt der Parasit den Wirt, indem er ihm Schmerzen zufügt, sobald dieser nicht macht, was der Parasit will. Als die U.S.S. Enterprise NCC-1701 dem Neuralparasiten begegnete, fand die Crew heraus, dass der Parasit übermäßig auf die Effekte von UV-Strahlung reagiert, was schlussendlich ermöglichte, diese Kreatur planetenweit zu bekämpfen.

MERKMALE: Denevanischer Neuralparasit

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	05
WAGEMUT	04	GESPÜR	04	VERSTAND	06

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	–
FLUGKONTROLLE	–	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

ANSTRENGUNG: 9 **WIDERSTAND:** 0

SPEZIALREGELN:
- **ANHEFTEN:** Sollte sich der Neuralparasit an eine Stelle der Wirtskreatur anheften, die groß genug ist, ihn zu tragen (zum Beispiel an einen humanoiden Oberkörper), wird der Parasit schon bald mit dem Nervensystem des Opfers verschmolzen sein und die Kontrolle über die Kreatur übernehmen.

NOVA-ERDWÜHLER [EINFACHER NSC]

Eins der ersten fremden Tiere, die der Menschheit in einer neuen Kolonie begegneten, waren die Erdwühler von Terra Nova, eine große, sich durch den Boden wühlende Schildkröten-artige Kreatur von etwa einem Meter Länge. Kurz nach der Landung auf Terra Nova fanden die Siedler heraus, dass diese Tiere sehr nützlich sind, ist ihre harte Schale doch ausgezeichnet zum Herstellen von Kleidung und Ausrüstung geeignet und ihr Fleisch sehr nahrhaft.

MERKMALE: Erdwühler

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	03	FITNESS	10	AUSSTRAHLUNG	06
WAGEMUT	04	GESPÜR	04	VERSTAND	04

DISZIPLINEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	–	WISSENSCHAFT	–
FLUGKONTROLLE	–	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

ANSTRENGUNG: 10 **WIDERSTAND:** 3

ANGRIFFE:
- Biss (Nahkampf, 1⮝, Größe 1H)

SPEZIALREGELN:
- **GRABEND:** Sofern nicht in einen Nahkampf verstrickt, kann sich ein Erdwühler in seinem Zug eingraben.

GUNJI-DOHLE [EINFACHER NSC]

Diese großen, flugunfähigen Vögel vom Planeten Gunji sind für ihre schrillen Schreie und ihr sanftmütiges Wesen bekannt. Große Gruppen können allerdings schnell zum Problem werden, da sie mit ihren Füßen beachtliche Mengen Staub aufwirbeln, wenn sie während ihrer Migrationsphase über die weiten Flächen des Landes laufen. Einzeln stellen sie keine Gefahr dar.

Die Dohlen sind üblicherweise in Paaren anzutreffen. Sie bleiben ihrem Partner ihr ganzes Leben treu, und man kann sie häufig in den Wüsten Gunjis in flachen Mulden, die sie mit ihren klauenbewehrten Füßen graben, nisten sehen.

MERKMALE: Gunji-Dohle

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	03	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	06
WAGEMUT	04	GESPÜR	04	VERSTAND	03

DISZIPLINEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	–	WISSENSCHAFT	–
FLUGKONTROLLE	–	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

ANSTRENGUNG: 8 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Klauen (Nahkampf, 2⮝, Größe 1H)

PALUKOO [EINFACHER NSC]

Auf den Monden Bajors beheimatet, handelt es sich bei der *Palukoo* um eine übergroße Spinne. Üblicherweise friedlich und auf der Flucht vor Eindringlingen, dienten diese Tiere als reichhaltige Nahrungsquelle für die bajoranische Widerstandsbewegung, wenn deren Gruppen auf den Monden Unterschlupf suchten.

MERKMALE: Palukoo

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	06	FITNESS	05	AUSSTRAHLUNG	06
WAGEMUT	04	GESPÜR	06	VERSTAND	05

DISZIPLINEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	–	WISSENSCHAFT	–
FLUGKONTROLLE	–	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

ANSTRENGUNG: 5 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:
- Biss (Nahkampf, 1⮝, Größe 1H, Letal)

SPEZIALREGELN:
- **NETZ:** Sollte eine Palukoo lange genug an einem Ort verweilen, wird sie diesen mit einer klebrigen, netzartigen Substanz füllen. Charaktere, die sich durch diese Substanz bewegen, erleiden eine auf eine Zone pro Runde reduzierte Bewegungsweite.

KRISTALLWESEN [HERAUSRAGENDER NSC]

Das Kristallwesen war eine große, gefährliche Kreatur, welche die Fähigkeit und Neigung besaß, alles Leben auf einem Planeten zu konsumieren. Sobald sie eine Nahrungsquelle ausfindig gemacht hatte, entzog sie dieser sämtliche Nährstoffe – dies schloss sämtliche natürlichen Ressourcen eines Planeten und alles auf ihm vorhandene Leben mit ein.

Das Wesen begegnete mehrfach dem Raumschiff *Enterprise* NCC-1701-D. Es wurde zwar Kommunikation aufgebaut, die Kreatur wurde jedoch zerstört, bevor ein formaler Erster Kontakt hergestellt werden konnte. Es kann allerdings gut sein, dass dies nicht die einzige Kreatur dieser Art in der Galaxis war, weshalb dieses Briefing auch als Warnung dienen soll. Ein Kristallwesen ist eine sehr gefährliche Kreatur, die unvorstellbare Zerstörung anrichten könnte und höchstwahrscheinlich auch würde, ließe man sie einfach gewähren.

ATTRIBUTE

KOMMUNIKATION	06	ANTRIEB	08	HÜLLE	15
COMPUTER	04	SENSOREN	09	WAFFEN	08

DISZIPLINEN

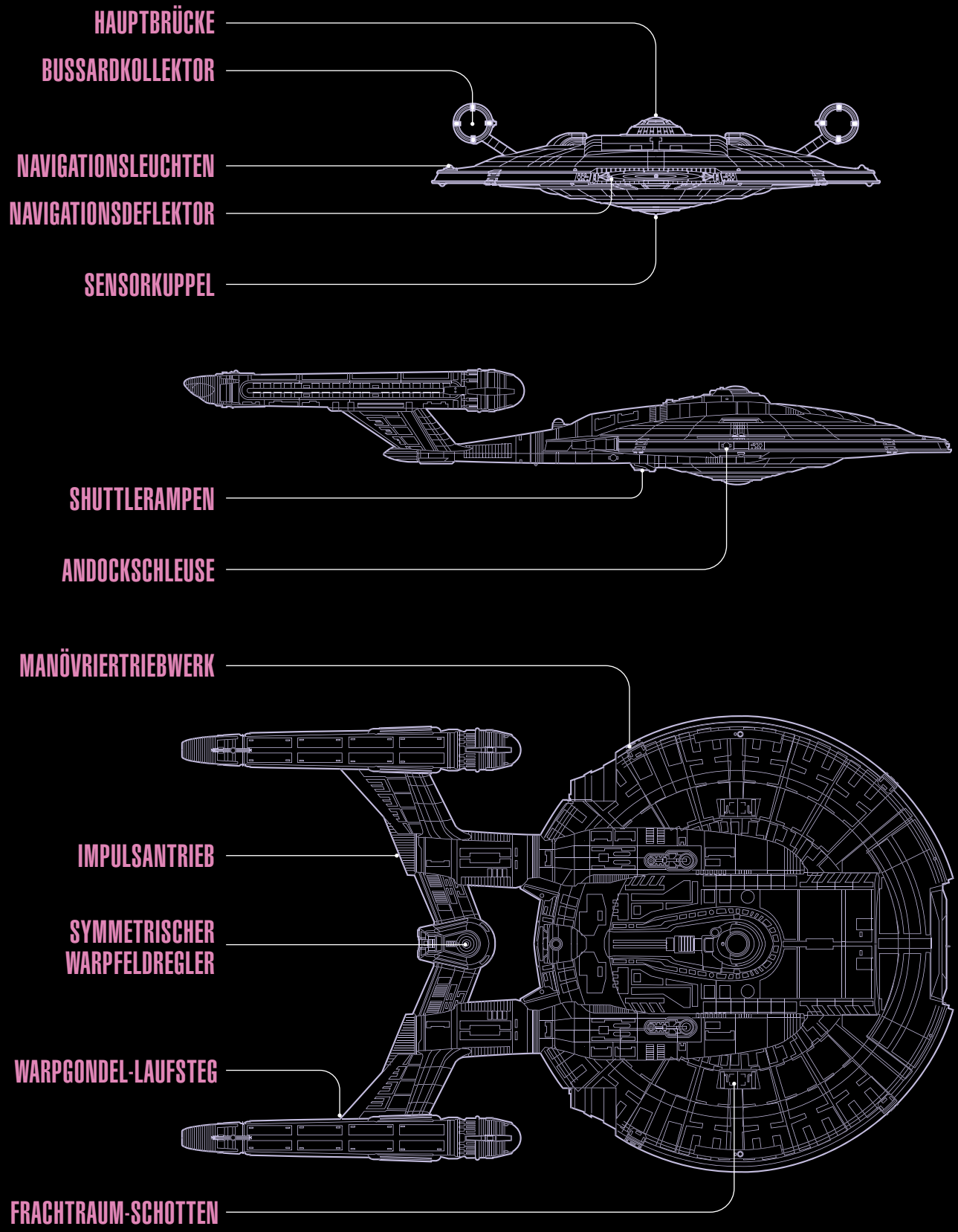
KOMMANDO	03	SICHERHEIT	–	WISSENSCHAFT	–
FLUGKONTROLLE	03	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

SCHILDE: 15 **WIDERSTAND:** 10
ENERGIE: 8 **GRÖSSE:** 10

CREW: Herausragend (Attribute 11, Disziplinen 4)

ANGRIFFE:
- Partikelstrahl (Energie, Reichweite M, 6 Anhaltend 5)

SPEZIALREGELN:
- **HARMONISCHE RESONANZ:** Der Partikelstrahl des Kristallwesens erhält die Qualität *Verheerend 2* gegen Raumschiffe mit einem maximalen *Schildwert* von 13 oder weniger.
- **KRISTALLSTRUKTUR:** Die physische Struktur des Kristallwesens ist dergestalt, dass Schaden von Energiewaffen auf 0 reduziert wird. Jeder Schaden, der angerichtet worden wäre, wird auf den Schaden des nächsten Angriffs mit dem Partikelstrahl aufaddiert.
- **VERNICHTER ALLEN LEBENS:** Wird ein Schiff mit Schildstärke 0 vom Partikelstrahl getroffen, erleiden alle Charaktere an Bord dieses Schiffes 2 Durchdringend 1 Schaden. Organische Raumschiffe haben Widerstand 0 gegen den Partikelstrahl.


HAUPTBRÜCKE
BUSSARDKOLLEKTOR
NAVIGATIONSLEUCHTEN
NAVIGATIONSDEFLEKTOR
SENSORKUPPEL
SHUTTLERAMPEN
ANDOCKSCHLEUSE
MANÖVRIERTRIEBWERK
IMPULSANTRIEB
SYMMETRISCHER WARPFELDREGLER
WARPGONDEL-LAUFSTEG
FRACHTRAUM-SCHOTTEN

KAPITEL 12.00

RETTUNGSMISSION AUF XERXES IV

12.10 MISSION 350

12151804
10150814
23081518060914

KAPITEL 12.10

RETTUNGSMISSION AUF XERXES IV

MISSION

Die Rettungsmission auf Xerxes IV war das erste Abenteuer der „Living Campaign“-Testspielreihe für ***Star Trek Adventures*** und findet sich hier in diesem Buch als idealer Startpunkt in eine Kampagne sowie um neuen Spielern das Spiel vorzustellen. Die Mission ist für eine Gruppe bestehend aus der Spielleitung (SL) und 3 – 7 Spielercharakteren gedacht.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Spielercharaktere sind jüngst der Narendra-Station als Crewmitglieder zugewiesen worden und befinden sich nun an Bord eines Runabouts auf dem Weg zur Station, um dort endgültig ihren diversen Schiffen zugeteilt zu werden. Während des Flugs empfangen sie einen Notruf von einem Wissenschaftsaußenposten auf einem Planeten, der von einem hochradioaktiven Ionensturm bedroht wird. Der Runabout stürzt auf eben jenem Planeten ab und kann nur mit einer kontrollierten Bruchlandung gerettet werden. Die Crew wird von feindseligen, primitiven Humanoiden angegriffen, die mit Felsbrocken und Stöcken bewaffnet sind.

Nachdem sie sich um das Problem der Primitiven gekümmert haben, kann die Gruppe den Fußmarsch von ihrer Absturzstelle zur Forschungsstation aufnehmen. Hierbei müssen die Charaktere einige Hindernisse überwinden, die auf ihrem Weg liegen. Am Wissenschaftsaußenposten angekommen, stellt die Crew fest, dass die Mitglieder des Wissenschaftlerteams bereits den Umwelteinflüssen des Ionensturms ausgesetzt waren und sich in Neandertaler-artige Kreaturen zurückentwickelt haben.

Die Crew muss die verbliebenen Wissenschaftler retten, die für die Reparatur ihres Runabouts nötigen Ersatzteile finden und entscheiden, ob es sinnvoll ist, auf dem Planeten zu verweilen und Pflanzen einzusammeln, die zur Behandlung einer schweren Krankheit nützlich sein könnten. Sie müssen außerdem ihre sozialen Fähigkeiten nutzen, um die Wissenschaftler dazu zu überreden, sie beim Verlassen des Planeten zu begleiten.

Zurück beim Runabout wird die Flucht vom Planeten zum Rennen gegen die Zeit, die Elemente und die de-evolutionierten Wissenschaftler, während die Crew die Schäden an ihrem Shuttle repariert und zu entkommen versucht, ehe der Ionensturm alles Leben auf Xerxes IV vernichtet.

Die Spielleitung beginnt diese Mission mit zwei Punkten *Bedrohung* je SC in der Gruppe.

SZENE 1: EINE UNFREUNDLICHE BEGRÜSSUNG

Sobald die Spielercharaktere bereit sind, lesen Sie Folgendes vor:

Eure Reise an Bord eines Runabouts zur Narendra-Station, wo ihr auf eure endgültigen Posten verteilt werden sollt, stellt sich als ereignisreicher heraus, als ursprünglich gedacht.

Während ihr euch mit euren Kameraden über eure verheißungsvolle Zukunft in der Sternenflotte unterhaltet, erreicht euch ein Notruf von Xerxes IV, einem unbewohnten Planeten der Klasse M, auf dem es außer einem Wissenschaftsteam der Föderation kein intelligentes Leben gibt. Das Notsignal liefert keine weiteren Informationen, außer, dass die dort stationierten Wissenschaftler in Gefahr sind.

Als ihr euren Runabout auf den Planeten zusteuert, geratet ihr in einen Ionensturm, der eure Navigation und einige andere Systeme beschädigt. Mit teilweisem Systemausfall stürzt ihr auf die Oberfläche des Planeten zu, die bedrohlich schnell näherkommt. Die Lage ist ernst!

Die Mission beginnt mit dem Absturz des Runabouts der Spielercharaktere auf den Planeten Xerxes IV. Sie sollten untereinander ausmachen, wer an welcher Konsole sitzt – nur zwei Charaktere können im Cockpit sitzen: einer an der Flugkontrolle und einer an der Operativen Steuerung. Idealerweise sollte der Charakter mit dem höchsten Wert in Flugkontrolle das Schiff steuern, während jener mit dem höchsten Wert in Technik an der Operativen Steuerung sitzt.

Die einigermaßen sichere Landung des Runabout erfordert eine einfache Aufgabe für den Charakter an der Flugkontrolle. Dies ist ein Wurf auf entweder **Wagemut** oder **Konzentration + Flugkontrolle** mit einer Schwierigkeit von 2. Der Charakter an der Operativen Steuerung kann den Piloten oder die Pilotin mit einem Wurf auf **Konzentration + Technik** *unterstützen*, um die Systeme des Schiffs noch ein wenig länger am Laufen zu halten, oder auf **Verstand + Wissenschaft**, um den bestmöglichen Landeplatz zu finden. Komplikationen bedeuten, dass ein beliebiger Charakter durchgeschüttelt und während des Absturzes einige blaue Flecken abkriegt.

SL-Hilfe: *Dies ist die erste Gelegenheit für die Spieler, Aufgaben auszuprobieren, und zu sehen, wie genau die Spielmechanik funktioniert. Es ist außerdem die erste Gelegenheit, die Regeln zur Unterstützung auszuprobieren. Es macht durchaus Sinn, sich genauer mit diesen Würfen zu beschäftigen, denn sie stellen die Basis für das komplette*

Regelsystem dar. Stellen Sie dar, wie sich eine Aufgabe zusammensetzt: Der Zielwert errechnet sich aus einem Attribut und einer Disziplin. Dann werden 2W20 gewürfelt und jedes Würfelergebnis, das kleiner oder gleich dem Zielwert ist, als Erfolg gewertet. Jede gewürfelte 1 beziehungsweise bei Vorhandensein eines relevanten Fokus jeder Wurf kleiner oder gleich dem Disziplinwert zählt als zwei Erfolge. Danach wird geprüft, ob die erzielten Erfolge mindestens den Schwierigkeitswert der Aufgabe erreichen. Machen Sie sich zu diesem Zeitpunkt keine Gedanken über den Zukauf weiterer Würfel – dies ist eine einfache Aufgabe, die die Funktion der Spielmechanik verdeutlichen soll. Sollte der Wurf Momentum generieren, erlauben Sie den Spielern, zwei Punkte einzusetzen, um näher an der Wissenschaftsstation notzulanden, sodass die Charaktere nicht mit den Gefahren in Szene 2 konfrontiert werden. Sollte dann immer noch Momentum übrig bleiben, raten Sie den Spielern, dieses für später aufzubewahren.

Beschreiben Sie die Landung anhand der Anzahl gewürfelter Erfolge und des erzielten Momentums beziehungsweise der Komplikationen. Beschreiben Sie das Runabout als schwer beschädigt aber reparabel, sofern einige Ersatzteile beschafft werden können. Nachdem sich jeder die Situation vergegenwärtigt hat, wird es Zeit, das Runabout zu verlassen. Lesen Sie Folgendes vor:

Als ihr das beschädigte Runabout verlasst, um euch die Umgebung genauer anzusehen, hört ihr seltsames Knurren, Grunzen und Schreien. Eine Gruppe von Neandertaler-artigen Humanoiden hat das kleine Schiff umzingelt, wirft mit Steinen und springt Knüppel schwingend bedrohlich auf euch zu. Alle Angreifer sind mit zerrissenen Resten von Föderationsuniformen bekleidet, wie sie wohl auch das Wissenschaftsteam getragen haben mag, und eine der Kreaturen scheint mit einem Phaser bewaffnet zu sein – obgleich sie scheinbar keine Ahnung hat, wie man die Waffe abfeuert… zumindest bislang nicht.

Derzeit greifen vier dieser Kreaturen an. Drei von ihnen werfen große Steine und tragen Knüppel, die vierte hat einen Typ-1-Phaser. Die Spielwerte dieser Kreaturen finden Sie im nebenstehenden Kasten.

Diese Begegnung soll den Spielern (und auch Ihnen) die Kampfregeln näherbringen. Die Umgebung dieser Szene umfasst drei Zonen: das Innere des Runabout, die direkte Umgebung des Runabout sowie einen Wald, der ein kurzes Stück vom Runabout entfernt liegt.“.

Das Runabout ist zu beschädigt, um außer als Deckung offensiv oder defensiv genutzt zu werden – geht jemand hinter dem Runabout in Deckung, gewährt das kleine Schiff 4 *Deckungswürfel*. Die Gruppe kann sich nicht in das Runabout zurückziehen und einfach die Luke schließen, um vollständigen Schutz zu erhalten. Charaktere, die in den in *Mittlerer Distanz* zum Runabout befindlichen Wald fliehen, können im Unterholz Deckung suchen und erhalten dann 2 *Deckungswürfel*.

Alle Charaktere, die während des Absturzes unsanft durchgeschüttelt wurden, beginnen den Kampf mit 3 Punkten weniger *Anstrengung* als normalerweise üblich.

NEANDERTALER (EINFACHE NSCS)

Diese primitiven Humanoiden sind in die zerfetzten Überreste von Föderationsuniformen gekleidet, wie sie das Wissenschaftsteam tragen würde.

MERKMALE: Menschen, Zurückentwickelt, Wild

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	05	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	04
WAGEMUT	09	GESPÜR	04	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	–
FLUGKONTROLLE	–	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

ANSTRENGUNG: 9 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)

SONDERREGELN:

- **AGGRESSIV UND FURCHTEINFLÖSSEND:** Die Neandertaler greifen nur an, um zu töten – sie haben nicht genügend Kontrolle über sich selbst, um nur zu verletzen, zu betäuben oder zu überwältigen.
- **PHASER:** Unter normalen Umständen kann ein Neandertaler keinen Phaser benutzen, da die Kreatur schlichtweg nicht versteht, wie die Waffe funktioniert. Für den Einsatz von zwei Punkten *Bedrohung* zu Beginn der Aktionen der Neandertaler kann die SL allerdings einen zufälligen Schuss auf Betäubungseinstellung auslösen. Sollte dieser Angriff daneben gehen oder gar eine oder mehrere *Komplikationen* gewürfelt werden, trifft die Attacke einen anderen Neandertaler statt eines SCs. Der Phaser ist nach einem Schuss unbrauchbar, weil die Energiezelle verbraucht ist.

***SL-Hilfe:** Wie gesagt, ist dies die Gelegenheit für die Spieler, die Kampfregeln auszuprobieren. Die Auseinandersetzung sollte nicht großartig kompliziert oder langwierig sein, und Sie sollten im gesamten Kampf nicht mehr als einen Punkt Bedrohung je Spieler ausgeben. Bedrohung sollte eher illustrieren, was die Spielleitung damit anstellen kann, denn den Kampf verkomplizieren.*

Diese einfachen NSCs können keine Bedrohung einsetzen, um Verletzungen zu vermeiden. Entsprechend sollte der Kampf nicht lange dauern. Sobald jeder Spielercharakter eine Aktion ausgeführt hat, überprüfen Sie, ob die Spieler verstanden haben, wie die Kampfregeln funktionieren. Sollte dies der Fall sein, lassen Sie die verbliebenen Neandertaler in den Wald fliehen.

AUFLÖSUNG

Dieser Kampf sollte für die Spielercharaktere nicht tödlich enden. Sobald die Regelmechaniken für Kämpfe klar sind, fliehen die Neandertaler in die Umgebung. Am Ende des Kampfes haben die Charaktere Zeit zum Durchatmen und können sämtliche verlorene *Anstrengung* regenerieren. Sollten Crewmitglieder *verletzt* worden sein, können sie ausreichend behandelt werden, um weiter in Bewegung zu bleiben (hierzu ist jeweils eine Aufgabe auf **Verstand + Medizin** mit Schwierigkeit 1 nötig), wobei *Komplikationen* bedeuten, dass die Verletzungen einen anhaltenden Effekt hat und die Schwierigkeit aller Aufgaben für den Charakter um 1 steigt, bis der Charakter vernünftig behandelt wurde.

Gegner, die getötet oder betäubt wurden, können nun genauer in Augenschein genommen werden. Angesichts der verfügbaren Werkzeuge erfordert es eine **Aufgabe auf Verstand + Wissenschaft** oder **Verstand + Medizin** mit einer Schwierigkeit von 2, um herauszufinden, dass es sich bei diesen Kreaturen genetisch tatsächlich um Menschen handelt, jedoch irgendetwas dazu geführt hat, dass sich die Gene auf den Stand vorzeitlicher Vorfahren zurückentwickelt haben.

Eine Untersuchung des Runabout, entweder vor oder nach dem Angriff der Neandertaler, zeigt, dass das Shuttle mit relativ wenig Aufwand repariert werden kann. Hierzu sind allerdings einige Ersatzteile nötig, die sich mit großer Wahrscheinlichkeit in der Wissenschaftsstation hier auf Xerxes IV finden lassen. Die Station ist von der Absturzstelle aus in ein paar Kilometern Entfernung auf einer Felsanhöhe sichtbar.

SZENE 2: DER MARSCH

Wenn die Charaktere ihren Marsch zur Station beginnen, lesen Sie Folgendes vor:

Es ist offensichtlich, dass der Marsch zur Wissenschaftsstation kein Spaziergang wird. Der Weg ist mehrere Kilometer lang und das Gelände zwischen euch und eurem Ziel ist felsig und uneben, mit seltsamer, fremder Flora, die immer wieder den Pfad überwuchert und blockiert.

Diese Szene beinhaltet einige *Herausforderungen* und *Erweiterte Aufgaben*. Der Sinn dieser Szene liegt darin, die Regeln zum Überwinden von Herausforderungen zu vermitteln sowie zu zeigen, wie man Momentum anspart und gezielt einsetzt beziehungsweise Bedrohungen generiert, um mit potenziellen Problemen umzugehen.

SL-Hilfe: *Sie sollten während dieser Szene keine Bedrohung einsetzen. Sparen Sie die Punkte für spätere Szenen auf, um die steigende Spannung weiter verstärken zu können. Zusätzliche, von den Spielern generierte Bedrohung – sei es willentlich oder durch Komplikationen – wird diesem Pool potenzieller Probleme hinzugefügt.*

HERAUSFORDERUNG: DIE FELSSPALTE

Bereits früh auf dem Weg zur Wissenschaftsstation erreicht die Crew einen schmalen aber äußerst tiefen Felsspalt im Boden, der den Weg kreuzt. Auf der anderen Seite der Spalte liegt ein umgestürzter junger Baum, den man über die Spalte ziehen könnte, um eine improvisierte Brücke zu bauen. Ohne Hilfsmittel lässt sich der Spalt mit einer erfolgreich absolvierten **Aufgabe auf Fitness + Sicherheit** mit Schwierigkeit 4 überwinden – schwierig, aber nicht unmöglich. Einmal auf der anderen Seite, könnte ein Charakter den Baum mit einer **Aufgabe auf Fitness + Sicherheit** oder **Konzentration + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 3 so zurechtschieben, dass der Rest der Crew mit einer **Aufgabe auf Konzentration + Sicherheit** mit Schwierigkeit 1 über den Spalt balancieren kann.

All diese Aufgaben verwenden die Regeln für einen **Kostspieligen Erfolg**. Dies bedeutet, dass ein Misserfolg bei einer Aufgabe nicht dazu führt, dass der Charakter den Felsspalt nicht überquert hat oder den Baum nicht bewegen konnte. Es bedeutet vielmehr, dass es den Charakter ein wenig extra gekostet hat, die Aufgabe zu bestehen, und er eine automatische *Komplikation* erleidet, um den minimalen Erfolg zu erzielen. Diese Komplikation kann entweder unmittelbar einen Effekt erzeugen – eventuell werden die Dinge dadurch etwas schwieriger, der Charakter wird irgendwie bei seinem Tun behindert, er verliert vielleicht einen Ausrüstungsgegenstand (ein Tricorder oder Phaser fällt in die Spalte hinab), erleidet eine leichte Verletzung (+1 Schwierigkeit bei allen Aufgaben, bis die Wunde behandelt wird) oder ähnliches. Oder das ganze rächt sich später, indem zunächst einmal 2 Punkte *Bedrohung* in den *Bedrohungsvorrat* der SL wandern.

SL-Hilfe: *Dies ist die ideale Gelegenheit, die Regeln zum Erwerb zusätzlicher W20 auf Seite 81 genauer zu beleuchten, also den Zukauf von Würfeln und das Ausgeben von aufgespartem Momentum, das Erhöhen der Bedrohungen, das Verwenden von Entschlossenheit und so weiter. Die hohe Schwierigkeit der ersten Aufgabe macht den Zukauf von Würfeln besonders wichtig, weshalb die Spieler unbedingt wissen sollten, dass es nahezu unmöglich ist, eine Schwierigkeit von 3 oder mehr mit nur 2W20 zu erreichen. Dies ist außerdem die erste Herausforderung – eine Reihe von miteinander verbundenen Aufgaben, die ein einzelnes Problem überwinden sollen, wobei jede Aufgabe ein Einzelteil des Gesamtproblems darstellt. Herausforderungen sind ein mächtiges Werkzeug für die Spielleitung.*

ERWEITERTE AUFGABE: GIFTPFLANZEN

Zwischen der Crew und der Wissenschaftsstation befinden sich größere Felder lokaler Vegetation. Viele dieser Pflanzen sind harmlos, während andere giftige Sporen abgeben. Die Charaktere können versuchen, die einzelnen Pflanzen individuell zu untersuchen, um jeweils herauszufinden, welche harmlos sind und welche toxisch. Dies ist eine *Erweiterte Aufgabe* mit einer *Arbeitsleiste* von 10, einer *Größenordnung* von 3 und einer *Grundschwierigkeit* von 2.

Versucht die Gruppe, ein stetiges Vorankommen beizubehalten, kann sie lediglich maximal drei Aufgaben für diese *Erweiterte Aufgabe* aufwenden. Haben sie die Erweiterte Aufgabe nicht mit dem dritten Wurf bewältigt, sind

Teile der Crew in etwas Giftiges gestolpert und fühlen sich schon bald immer schlechter. Außerdem wird es aufgrund der zurückgelegten Strecke für eine einzelne Person schwierig, alle Pflanzen zu überprüfen. Entsprechend steigt bei jeder Aufgabe nach der ersten, die vom selben Crewmitglied durchgeführt wird, die Schwierigkeit um jeweils 1. Es ist also besser, die Arbeit auf die gesamte Gruppe zu verteilen.

Die übliche Aufgabe hierfür ist **Verstand + Wissenschaft**, aber es gibt auch Alternativmöglichkeiten. **Ausstrahlung + Medizin** beispielsweise erlaubt das schnelle Abrufen von medizinischem Wissen und welche Substanzen für welche Spezies toxisch sind. **Konzentration + Sicherheit** deckt allgemeine Wachsamkeit und generelle Überlebenstechniken in der Wildnis ab.

Wird die Erweiterte Aufgabe erfolgreich absolviert, kann die Crew sämtliche gefährlichen Bereiche umgehen und erleidet keine negativen Konsequenzen. Wurde die Erweiterte Aufgabe nicht vollständig bewältigt, würfeln Sie 1 für jeden Spielercharakter in der Gruppe. Bei jedem gewürfelten Effekt (eine 5 oder 6) war das Crewmitglied dem Gift ausgesetzt und wird krank. Charaktere mit einer Fitness von 9 oder höher dürfen hierauf, wenn nötig, ein zweites Mal würfeln.

Ein vergifteter Charakter notiert „Vergiftet“ als temporäres Merkmal und erhöht bis zu einer erfolgreichen Behandlung die Schwierigkeit aller kommenden Aufgaben um 1. Ferner kann die SL den Zustand des Charakters weiter verschlechtern, wobei die jeweilige Schwierigkeit einer Aufgabe automatisch um 1 weiteren Punkt erhöht wird. Mit jeder weiteren Verschlechterung steigt die Schwierigkeit kumulativ weiter um jeweils 1 Punkt an. Charaktere, deren Zustand über „Vergiftet 3“ steigen würde, verlieren das Bewusstsein.

SL-Hilfe: *Dies ist die erste Erweiterte Aufgabe – eine Methode, ein einzelnes Problem über einen längeren Zeitraum und mit größerem Aufwand abzuhandeln. Bedenken Sie, dass die Schwierigkeit von Aufgaben zum Bewältigen von Erweiterten Aufgaben durch das Erreichen von Durchbrüchen reduziert wird, und dass ein besonders erfolgreicher Wurf mehrere Durchbrüche auf einmal generieren kann. Auf diese Weise könnte diese Erweiterte Aufgabe mit nur zwei Aufgaben erledigt sein, sollte die Crew es darauf ankommen lassen… Sie könnte aber auch wesentlich länger dauern. Der Druck einer eingeschränkten Anzahl von Versuchen erhöht außerdem die Spannung ein wenig.*

GEFAHREN: PRIMITIVE ÄNGSTE

Während die Crew sich weiter auf den Außenposten zubewegt, setzen allmählich die zurückentwickelnden Effekte des Planeten ein. Sollte es der Gruppe in Szene 1 gelungen sein, näher an der Station notzulanden, ignorieren Sie diese *Herausforderung*. Ansonsten lesen Sie Folgendes vor:

Die vom Ionensturm erzeugten Winde und die seltsame Landschaft beginnen, mit eurem Verstand zu spielen. Blitze am Rand eures Sichtfelds deuten lauernde Schrecken an, die sich in den Spalten im Boden verbergen. Bewegen sich die windgepeitschten Pflanzen von selbst? Kommen sie näher? Hin und wieder seht ihr den angefressenen Kadaver eines toten Tieres – ein Hinweis auf ein größeres Raubtier in der Gegend. Schon bald fühlt ihr, dass eure Herzen rasen und ihr schwer atmet.

Die von der Crew wahrgenommenen Gefahren sind (größtenteils) bloß eingebildet. Das ungute Gefühl und die Halluzinationen werden von den primitiveren Instinkten der Charaktere ausgelöst. Um die Fassung zu wahren, muss jeder Charakter eine **Aufgabe auf Konzentration + Kommando** mit Schwierigkeit 2 erfolgreich absolvieren.

Erfolg bedeutet, dass der jeweilige Charakter ruhig bleibt, und Momentum kann verwendet werden, damit andere Crewmitglieder ebenfalls die Fassung bewahren können. Sollte ein Crewmitglied jedoch seiner Aufgabe nicht gewachsen sein, also einen Fehlschlag erleiden, wird es zunehmend nervöser und ängstlicher. Es erleidet einen Nervenzusammenbruch und erhält das temporäre Merkmal „Paranoia“. Für Charaktere mit diesem Merkmal erhöht sich die *Komplikationsspanne* um 1, also auf 19 bis 20 bei einem Wurf mit W20, statt einer Komplikation bei einem Wurf von 20.

SL-Hilfe: *Diese Aufgaben sollen einen anhaltenden Nachteil vermeiden, statt tatsächlich etwas zu erreichen. Momentum, das hier erzeugt wird, sollte für später aufgespart werden, besonders, um Charakteren auszuhelfen, die keinen sonderlich starken Willen besitzen. Es macht also Sinn, dass die Gruppe die Reihenfolge der Aufgaben genau plant und die verfügbaren Ressourcen exakt verwaltet:*
Jene, die weniger wahrscheinlich erfolgreich sein werden, sollten Würfel zukaufen, während die Charaktere mit einem starken Willen eher geeignet sein dürften, das für den Zukauf benötigte Momentum zu generieren. Ermutigen Sie die Spieler, die Effekte der Umgebung auszuspielen, egal, ob ihre Charaktere sie abschütteln oder ihnen erliegen.

SZENE 3: RÜCKENTWICKLUNG

Sobald die Crew die Wissenschaftsstation erreicht, lesen Sie Folgendes vor:

Der Außenposten ist intakt, hat aber ganz offensichtlich schweren Schaden durch einen oder mehrere Angriffe von außen genommen: Dellen und Einschläge zeichnen die Oberfläche, an einigen Stellen kann man die Auswirkungen von Phaserfeuer erkennen.

Das Innere der Station ist völlig verwüstet. Von den Wohnquartieren über die Küche bis zu den Laboren hat irgendwer oder irgendwas achtlos seiner Zerstörungswut freien Lauf gelassen. Alle Kommunikationsanlagen wurden vollständig vernichtet.

Gerade, als ihr eure Suche nach Leben aufgeben wollt, findet ihr einen letzten Lagerraum mit verschlossener und versiegelter Tür. Von innen sind gedämpfte Geräusche zu hören.

Das Schloss ist einfacher Art und kann leicht überbrückt werden. Dies ist eine **Aufgabe auf Verstand + Technik** oder **Verstand + Sicherheit** mit Schwierigkeit 0, was bedeutet, dass ein Charakter sie ohne Würfelwurf bewältigen kann. Ein Spieler oder eine Spielerin kann allerdings trotzdem würfeln, um für eine spätere Gelegenheit *Momentum* zu generieren. Dies birgt allerding auch die Gefahr von *Komplikationen*. Sobald die Tür offen ist, fahren Sie fort:

Auf einer Pritsche im hinteren Teil des Lagerraums sitzt eine menschliche Frau mittleren Alters. Sie hält einen bewusstlosen Mann in ihren Armen, dessen Alter schwer zu schätzen ist, da sein schweißbedecktes Gesicht über und über mit Haaren bewachsen ist, was ihn an sich schon ein seltsames Äußeres verleiht. Noch während ihr ihn betrachtet, könnt ihr sehen, wie sich die Wülste seiner Augenbrauen zuckend und pulsierend verformen, gerade so, als würden sie in sporadischen Schüben wachsen.

Wenn ihr eintretet, schaut die Frau auf und sieht euch an. Ihre Augen sind ohne Fokus und voller Tränen. „Es ist zu spät", sagt sie. „Sie sind alle verschwunden, und Jasper ist…" Lautes Schluchzen unterbricht ihre Worte.

Bei der Frau handelt es sich um Dr. Heidi Schipp, die Föderationswissenschaftlerin, die das Wissenschaftsteam hier auf Xerxes IV leitet. Wenn die Crew sie beruhigen kann – was keine Aufgabe benötigt, nur etwas Zeit – kann sie der Gruppe folgende Informationen geben:

- Das Wissenschaftsteam besteht aus 13 Mitgliedern und ist seit einem guten Jahr hier. Sie haben die einzigartige Flora und Fauna des Planeten untersucht, um herauszufinden, ob sie in irgendeiner wissenschaftlichen oder medizinischen Weise genutzt werden können.

- Der Ionensturm stört die Atmosphäre des Planeten bereits seit über einer Woche, und irgendetwas im Zusammenhang mit dem Weltraumphänomen hat zu einer Rückentwicklung der Bewohner geführt.

- Einige der Wissenschaftler waren für die Effekte empfänglicher als andere. Sie entwickelten sich nahezu sofort in Neandertalerversionen ihrer selbst zurück. Die anderen benötigten länger für die Transformation, verwandelten sich aber dennoch. Dr. Schipp hielt insgesamt am längsten aus, spürt nun aber auch die Auswirkungen auf ihren Verstand.

- Gerade als der Ionensturm den Planeten erreichte, war den Forschern ein Durchbruch bei ihrer Arbeit gelungen: Eine bestimmte Kombination genetischen Materials aus Proben der Fauna und Flora des Planeten erwies sich als wahrscheinlich hilfreich bei der Behandlung und eventuell sogar Heilung des Irumodischen Syndroms.

- Schipps Assistent und Liebhaber, Dr. Jasper Conrad, wurde von einem der transformierten Forscher übel zusammengeschlagen. Er leidet nicht nur unter seinen schweren Verletzungen, er hat nun auch begonnen, sich zu verändern.

DR. HEIDI SCHIPP (BEDEUTENDER NSC)

MERKMALE: Mensch, sich zurückentwickelnd

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	10	GESPÜR	09	VERSTAND	11

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	03
FLUGKONTROLLE	00	TECHNIK	01	MEDIZIN	02

ANSTRENGUNG: 8 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2⮝ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 3⮝, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

HEILUNG

Obwohl er völlig durchwühlt und geplündert wurde, verfügt der Außenposten durchaus über brauchbare medizinische Einrichtungen, die es ermöglichen, verletzte oder vergiftete Charaktere vernünftig zu behandeln. Wenn also ein Crewmitglied im Kampf gegen die Neandertaler oder auf dem Weg zur Station verletzt oder mit giftigen Sporen infiziert wurde, kann er oder sie mit einer einfachen Aufgabe geheilt werden. Verletzungen behandelt man mit einer **Aufgabe auf Gespür + Medizin** mit einer Schwierigkeit von 1, während Vergiftungen eine **Aufgabe auf Verstand + Medizin** mit einer Grundschwierigkeit von 1 erfordern, deren Schwierigkeit je Verschlechterung der Vergiftung um jeweils 1 Punkt steigt.

Jaspers Verletzungen können ebenfalls von den Charakteren behandelt werden, während Heidis Verstand allmählich ein primitiveres Niveau erreicht, wodurch sie den Charakteren keine Hilfe mehr sein kann. Jaspers Wunden zu heilen, erfordert eine kleinere Operation, die über eine **Aufgabe auf Konzentration + Medizin** mit Schwierigkeit 2 abgehandelt wird.

Eine Durchsuchung des Labors fördert relevante Notizen für gleich zwei Angelegenheiten zutage: die Forschungsunterlagen und –ergebnisse zur Behandlung des Irumodischen Syndroms, und die Beobachtungen und Theorien zu den Rückentwicklungstransformationen.

Dr. Schipp weigert sich, mit den Charakteren den Planeten zu verlassen, ehe diese nicht die zur eventuellen Behandlung des Irumodischen Syndroms nötigen Proben gesammelt haben und einen Weg finden, Jasper Conrads Rückentwicklung aufzuhalten und umzukehren. Die Frau von der Flucht vom Planeten zu überzeugen, ist ein schwieriges Unterfangen: Eine *Überzeugen*-Aufgabe mit Schwierigkeit 5 muss überwunden werden, solange die Charaktere keine der von Schipp geforderten Aktivitäten ausgeführt haben. Wird eine dieser Aktivitäten erfolgreich vollendet, sinkt die Schwierigkeit auf 3, während ein erfolgreicher Abschluss beider geforderten Aktionen die Schwierigkeit auf 0 senkt. Andere zwischenmenschliche Herangehensweisen – Einschüchterung, Täuschung, etc. – können die Schwierigkeit weiter senken, wobei anzumerken ist, dass Schipp kaum auf Einschüchterungsversuche reagiert, weil sie ohnehin durch die Rückentwicklung bereits verängstigt ist. Sie wird also eher abweisender, als sich zu fügen. Außerdem kommt ihr Verstand aktuell nur mit wenigen Prioritäten klar. Ihre Hauptsorge gilt Jasper.

SL-Hilfe: *Diese Szene bietet die Möglichkeit, die Regeln für Soziale Konflikte anzuwenden, sollten die Spieler darauf bestehen, dass Dr. Schipp ihre Arbeit unvollendet zurücklässt. Die oben angegebene Grundschwierigkeit steht für einen geradeheraus geführten Überzeugungsversuch, bei dem Täuschung, Einschüchterung, Verhandlung und Beweisführung eingesetzt werden, um die Aufgabe etwas einfacher zu gestalten. Sobald eine Überzeugungsaufgabe versucht wurde, kann diese nicht wiederholt werden, ohne den Kontext der Aufgabe zu verändern. Ein Einschüchterungsversuch wird eine feindselige Atmosphäre erzeugen, wenn diese nicht ohnehin schon vorhanden war, kann in einer passenden Situation jedoch zielführend sein. Eine Täuschung ist nicht einfach, kann einen Charakter aber voran bringen, wenn er oder sie überzeugend genug oder vorsichtig mit seinen Lügen ist. Verhandlungen involvieren das Anbieten einer Gegenleistung für das Erreichen des Ziels. Eine Beweisführung beinhaltet das Finden von Beweisen, die das Gegenüber davon überzeugen, sich zu fügen oder auf die Vorschläge des Charakters einzugehen. Diese Methoden sind sowohl einzeln wie auch in Kombination miteinander hilfreiche Werkzeuge. Es ist allerdings wichtig, dass all diese Techniken Rollenspiel erfordern, um zu funktionieren – ein Spieler oder eine Spielerin kann nicht einfach sagen „Ich täusche sie!“ und erhält dann den Effekt.*

OPTIONEN

An diesem Punkt bietet sich den Charakteren eine Reihe von Möglichkeiten:

- **SOFORTIGE FLUCHT:** Hauptziel der Gruppe sollte das Zusammensuchen der Ersatzteile sein, die für die Reparatur des Runabout dringend benötigt werden, und den Planeten schnellstmöglich zu verlassen, ehe auch bei ihnen die Rückentwicklung einsetzt. Die Wahl dieser Option bedeutet, alle anderen Möglichkeiten zu ignorieren.

- **IRUMODISCHES SYNDROM:** Basierend auf ihrem Wissen und ihrer Arbeit, ist Dr. Schipp davon überzeugt, dass drei pflanzliche und tierische Spezies auf diesem Planeten das genetische Potential haben, die Krankheit zu behandeln. Wenn keine Exemplare dieser Spezies, die noch nicht rückentwickelt sind, gefunden und schnellstmöglich von diesem Planeten entfernt werden, wird die Chance auf Behandlung des Irumodischen Syndroms vertan, da sich die Pflanzen auf dieselbe Weise zurückentwickeln wie die Fauna auf Xerxes IV.

- **RÜCKENTWICKLUNG:** Dr. Schipp hat einige erste Notizen niedergeschrieben und Theorien aufgestellt, wie der Rückentwicklungsprozess aufgehalten und umgekehrt werden könnte. Diese Theorien weiterzuentwickeln und zur praktischen Anwendung zu bringen, wäre sehr schwierig, vor allem innerhalb des kurzen Zeitfensters, das der Gruppe zur Verfügung steht. Dennoch könnte diese Option nicht nur Dr. Schipp und Jasper retten, sondern eventuell auch die restlichen, bereits transformierten Wissenschaftler.

Jede dieser Möglichkeiten wird im Folgenden genauer beleuchtet. Beachten Sie, dass sich die Optionen nicht zwingend gegenseitig ausschließen und die Charaktere durchaus die Chance haben, alle drei Möglichkeiten gleichzeitig zu lösen, wenn sie ihre Bemühungen entsprechend aufteilen.

Es ist ziemlich wahrscheinlich, dass die Crew während dieser Szenen auf weitere Neandertaler trifft, die sich in der Gegend aufhalten. Verwenden Sie dieselben Werte wie bei der ersten Begegnung, und fügen Sie so den Aufträgen der Charaktere zusätzliches Konfliktpotential hinzu. Um einer Situation einen Neandertaler hinzuzufügen, muss die Spielleitung zu Beginn der Runde einen Punkt *Bedrohung* ausgeben. Die Anwesenheit von Neandertalern hält die Crew nicht davon ab, ihre sonstigen Tätigkeiten zu bewältigen – ein Charakter kann sich der eigentlichen Mission widmen, während der Rest der Crew den Angriff der Rückentwickelten abwehrt.

KOMPLIKATIONEN

Um der Handlung etwas moralische und ethische Komplexität hinzuzufügen (was ***Star Trek Adventures*** erst zu dem macht, was es ist), überlegen Sie, die folgenden beiden Schwierigkeiten einzeln oder zusammen in die Handlung einzuflechten:

- Einer der Charaktere hat ein geliebtes humanoides Wesen, das sich in einem frühen Stadium des Irumodischen Syndroms befindet. Allein eine Behandlungsmöglichkeit für diese Krankheit zu finden – von einer eventuellen Heilung ganz zu schweigen – würde Schmerz und Leid Hunderttausender eliminieren.

- Beim Überprüfen der Personaldaten des Außenpostens, erfährt ein Charakter, dass einer der Wissenschaftler seine frühere Mentorin Dr. Helena Burlette ist. Dr. Burlette war dem Charakter eine große Hilfe während einer schwierigen Phase des Lebens. Die Wissenschaftlerin hat sich zurückentwickelt und ist für immer verloren, sollte keine Behandlungsmethode zur Umkehrung dieser seltsamen Transformation gefunden werden.

Diese Elemente können verwendet werden, um das Rollenspiel voranzutreiben. Regelmechanisch können sie dieselben Auswirkungen haben wie Überzeugungen oder Direktiven: Sie generieren zusätzliches Momentum, wenn Aufgaben erfolgreich bewältigt werden, oder fügen Komplikationen hinzu, wenn die Beziehung durch Handlungen, die sie nachhaltig verletzen könnten, belastet werden.

SL-Hilfe: *An dieser Stelle setzen wir das ganze Regelpuzzle zusammen – Herausforderungen, Erweiterte Aufgaben, Kampf, Gefahren und die anderen Teile des Spiels, die wir bereits vorgestellt haben. Die übliche Neigung, die Gruppe nicht aufzuteilen, kann hier nicht zur Anwendung kommen. Die Charaktere können über ihre Kommunikatoren in ständigem Kontakt miteinander stehen und die SL sollte sicherstellen, dass jeder Charakter eine Chance zum Handeln bekommt und auch durchaus mehrere Dinge erledigen kann, indem die Charaktere reihum nach ihren Aktionen befragt werden. Hierbei kann das Verwenden der aus Kampfsituationen bekannten Initiativreihenfolge hilfreich sein: Jeder erhält jede Runde die Chance auf eine Aufgabe, und sobald alle einmal an der Reihe waren, geht es wieder von vorne los. Dies ist ebenfalls sehr hilfreich, um die Neandertaler ohne größere Schwierigkeiten in die Abfolge der Geschehnisse zu integrieren – indem sie einfach an entsprechender Stelle eingefügt werden. Besonnener Einsatz von Bedrohung kann an dieser Stelle die Spannung steigern und zusätzlichen Druck aufbauen.*

SZENE 4: OPTIONEN

OPTION 1: KOMPONENTENSUCHE

Um den Planeten verlassen zu können, muss die Crew in der Wissenschaftsstation einige Ersatzteile für das Runabout finden. Die Schäden am Außenposten sind signifikant, aber es gibt immer noch genügend Teile, die aus den Trümmern geborgen und für die Reparatur des Runabout verwendet werden können. Das Finden dieser Teile ist eine *Zeitkritische Herausforderung*, bei der nach drei erfolgreichen Aufgaben genügend Ersatzteile gefunden wurden.

Die typische **Aufgabe** hierfür geht auf **Verstand + Technik**. Sie kann aber alternativ durch **Verstand + Flugkontrolle**, was Wissen über Antriebe und Energiesysteme abdecken würde, oder durch **Konzentration + Wissenschaft** ersetzt werden. Es kann durchaus sein, dass die Charaktere weitere, andere Ideen haben, und jeder vernünftige Vorschlag der Spieler sollte in Erwägung gezogen werden. **Medizin** wäre hilfreich, um Teile aus medizinischer Ausrüstung zu gewinnen, oder **Sicherheit** für Teile der Verteidigungssysteme. Jede Aufgabe erfordert 2 der insgesamt 15 Zeiteinheiten, die den Spielern zur Verfügung stehen, bis der Ionensturm auf den Planeten trifft.

Komplikationen, die bei diesen Aufgaben gewürfelt werden, können die Form von Stromstößen annehmen, die 3 Betäubungsschaden bei einem Charakter anrichten, der oder die die Aufgabe absolviert, sowie 2 bei jedem Charakter, der ihn oder sie *unterstützt*.

SL-Hilfe: *Diese Aktivität ist eine recht geradlinige Angelegenheit… aber die konstante potenzielle Bedrohung eines Angriffs erhöht die Spannung und auch die Schwierigkeit, da die Charaktere ihre Aufmerksamkeit zwischen dem Finden und Bergen der Ersatzteile und der Verteidigung gegen die Neandertaler aufteilen müssen. Sollte sich die Gruppe getrennt haben, um gleichzeitig mehrere der Optionen abzuarbeiten, wird der Druck nur noch stärker.*

OPTION 2: EXEMPLARE SAMMELN

Aufgrund der Notizen von Dr. Schipp wissen die Charaktere ganz genau, nach welchen Pflanzen und Tieren sie suchen müssen, um brauchbare Proben für die Studie zu erhalten. Um sie einzusammeln, muss die Gruppe allerdings hinaus in den Sturm. Die Proben können nur tief in der Wildnis des Planeten gefunden werden, sodass ein einfaches Einsammeln auf dem Rückweg zum Runabout nicht möglich ist.

Insgesamt sind drei Exemplare zu lokalisieren und einzusammeln. Dummerweise beeinflusst dasselbe Phänomen, das für die Rückentwicklung der Wissenschaftler verantwortlich ist, auch in weiten Teilen die Tier- und Pflanzenwelt von Xerxes IV. Es ist entsprechend gar nicht so einfach, Exemplare zu finden, die bislang noch nicht mutiert sind.

Dies ist eine *Zeitkritische Herausforderung* mit mindestens sechs Aufgaben. Diese Aufgaben werden in zwei Bereiche geteilt – das Aufspüren der Proben und das Einsammeln der Proben. Die Exemplare zu finden erfordert eine **Aufgabe auf Gespür** oder **Verstand + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 2. Bei Erfolg kann die Probe dann mit einer **Aufgabe auf Wagemut** oder **Konzentration + Sicherheit** mit Schwierigkeit 3 eingesammelt werden. Sobald drei Exemplare eingesammelt sind, ist die Herausforderung erfolgreich absolviert.

Jede dieser Aufgaben erfordert 2 der insgesamt 15 Zeiteinheiten, die den Charakteren zur Verfügung stehen, ehe der Ionensturm den Planeten in totales Chaos und vollständige Vernichtung stürzen wird.

Eine *Komplikation* bei einer dieser Aufgaben bedeutet, dass die Charaktere auf rückentwickelte – und gefährliche – Flora oder Fauna treffen, die 3 Schaden mit der Eigenschaft *Verheerend 1* anrichtet.

SL-Hilfe: *Sollte es in dieser Szene zu einem oder mehreren Kämpfen kommen, dürfte es eine gute Idee sein, auf die Schnelle einfache Karten zu skizzieren – eine Waldlichtung mit ein paar nahen Pfaden; etliche, über den gesamten Bereich verteilte potenzielle Proben zum Analysieren und (falls brauchbar) Einsammeln. Dies zwingt die Charaktere dazu, sich überall in der Gegend zu bewegen und nach brauchbaren Exemplaren zu suchen, was durch umherstreifende Gegner nur noch herausfordernder wird. Jeder Kampf kostet 1 Zeitintervall der zur Verfügung stehenden Zeit.*

OPTION 3: DIE RÜCKENTWICKLUNG HEILEN

Die Heilung der Rückentwicklung ist das größte Problem, dem sich die Crew stellen muss. Unter normalen Umständen würde ein solches Unterfangen Wochen, wenn nicht gar Monate, in Anspruch nehmen, und die Gruppe hat weder die Zeit noch die beste Ausrüstung für den Job. Und trotzdem, nur die Besten und Klügsten werden in die Sternenflotte aufgenommen! Es ist also alles möglich…

Ein Heilmittel für die Rückentwicklung zu finden und zu verabreichen ist eine Zeitkritische Herausforderungsfolge, bei der mehrere Aufgaben in einer bestimmten Reihenfolge bewältigt werden müssen. Jede dieser Aufgaben erfordert 2 Zeiteinheiten je Versuch, und die Crew hat nur 15 Zeiteinheiten zur Verfügung, ehe der Ionensturm alles Leben auf dem Planeten auslöscht.

- **Den Grund identifizieren:** Ein Charakter muss die Quelle des Rückentwicklungsphänomens herausfinden. Es handelt sich um die fremdartige Interaktion der (üblicherweise nur latenten) radiogenen Strahlung in der Planetenatmosphäre mit dem näherkommenden Ionensturm. Dies zu erkennen erfordert eine **Aufgabe auf Verstand + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 3.

- **Die Symptome studieren:** Ein Charakter muss die Infizierten beobachten, um herauszufinden, wie dieses Phänomen auf lebendige Zellen einwirkt. Wie bei vielen Problemen dieser Art können auch hier kaum genug Informationen gesammelt werden. Dies ist eine **Aufgabe auf Konzentration + Medizin** mit Schwierigkeit von 3, die auch mehrfach ausgeführt werden kann, wenn mehrere Patienten verfügbar sind. Bereits das einmalige erfolgreiche Absolvieren dieser Aufgabe ermöglicht das Voranschreiten zur nächsten Stufe der Herausforderungsfolge, jede zusätzliche erfolgreich absolvierte Aufgabe reduziert allerdings die Schwierigkeit der Aufgabe im kommenden Schritt um 1 bis zu einem Minimum von 1.

- **Ein Heilmittel herstellen:** Als nächstes muss ein Charakter die zusammengetragenen Informationen auswerten und aus den Ergebnissen ein Heilmittel herstellen, das die Rückentwicklung aufhält und umkehrt. Dies ist eine **Aufgabe auf Wagemut + Medizin** oder **Wagemut + Wissenschaft** mit Schwierigkeit von 4 (die eventuell durch zusätzliche Aufgaben im vorherigen Schritt der Herausforderungsfolge reduziert wurde). Ein Erfolg bedeutet, dass ein Heilmittel gefunden und hergestellt wurde. Jetzt muss es nur noch verabreicht werden.

- **Das Heilmittel verabreichen:** Es gibt zwei mögliche Wege, das Heilmittel zu verabreichen. Beide haben Vor- und Nachteile.

  - **Einzeldosis:** Hyposprays mit dem Mittel zu beladen ist einfach und effizient… es kann aber immer nur ein Patient oder eine Patientin auf einmal behandelt werden. Dies fordert dem behandelnden Charakter für jeden Patienten eine **Aufgabe auf Gespür + Medizin** mit Schwierigkeit 1 ab. Ferner muss der Patient oder die Patientin im *Nahbereich* sein (diese Aufgabe ist eine *Vergleichende Aufgabe*, wenn der Patient/die Patientin immer noch feindlich gesinnt ist; gewinnt der Patient/die Patientin, trifft er oder sie den Charakter mit einem Nahkampfangriff).

  - **Massenheilung:** Die Charaktere könnten ein Gerät zusammenbasteln, das einen Impuls aussendet, der dem Phänomen direkt entgegenwirkt. Dieses würde alle Lebewesen im Umkreis von mehreren Kilometern um die Wissenschaftsstation beeinflussen, ist aber auch viel schwieriger herzustellen als punktuelle Gegenmittel. Der Crew muss eine **Aufgabe auf Wagemut + Technik** sowie eine **Aufgabe auf Wagemut + Medizin** mit jeweils Schwierigkeit 4 gelingen, damit jedes Lebewesen innerhalb *Extremer Reichweite* um die Station geheilt wird.

Komplikationen, die bei diesen Aufgaben auftreten, können geradezu desaströse Auswirkungen haben, indem sie zu Rückschlägen oder falschen Rückschlüssen führen, mehr Zeiteinheiten verbrauchen, es Probleme mit der Lösung gibt und so weiter. Dies sollte den Fortschritt nicht aufhalten, ihn aber deutlich verlangsamen und ein weniger effektives Endergebnis hervorbringen. Behalten Sie also die Möglichkeit eines Neandertalerangriffs im Hinterkopf, der mit Leichtigkeit von der eigentlichen Aufgabe ablenken und im Nachgang zu hektischerer Arbeit führen kann.

Wird die Herausforderung erfolgreich absolviert, beendet das Heilmittel bei jenen, denen es verabreicht wird, jegliche Transformationen. Betroffene hören sofort auf, sich zu verändern (was auch auf die Charaktere zutrifft, die in **Gefahren: Primitive Ängste** in Szene 2 beeinflusst wurden; der dort erworbene Nachteil verschwindet), und beginnen, sich in ihr normales Selbst zurück zu verwandeln. Dies dauert allerdings einige Stunden, vielleicht sogar Tage (und *Komplikationen* bei der Herstellung des Heilmittels können die Zeitspanne noch weiter verlängern).

Geheilte Neandertaler sind nicht länger feindlich gesinnt, werden sanftmütig und selbstzufrieden, verstehen aber weiterhin nur einfache Befehle. (*Komplikationen* bei der Heilmittelherstellung könnten dazu führen, dass einzelne oder alle Patienten einfach bewusstlos zusammenbrechen oder das Mittel irgendwelche sonstigen Auswirkungen auf deren Verhalten hat.) Egal, was passiert, das Heilmittel hat keine permanente Wirkung. Es unterdrückt die Rückentwicklung lediglich für ein paar Tage, ehe diese erneut einsetzt. Die einzige permanente Lösung ist, die Patienten von Xerxes IV zu entfernen.

SL-Hilfe: *Diese Option ist im Wesentlichen auf ein Labor innerhalb der Station beschränkt. Die Wahrscheinlichkeit, hier angegriffen zu werden, ist relativ gering – es gibt nur ein paar wenige Wege hinein, die im Zweifel durch jeweils nur einen Charakter verteidigt werden können. Dennoch sind die Aufgaben selbst schwierig, was den Zukauf zusätzlicher W20 oder etwas Unterstützung nötig machen könnte. Die Verfügbarkeit mehrerer infizierter Subjekte für das Studium des Phänomens wäre auch hilfreich, weshalb es durchaus denkbar wäre, zunächst einige Neandertaler zu fangen.*

SZENE 5: ZURÜCK ZUM RUNABOUT

Was genau auf dem Rückweg zum Schiff der Gruppe passiert, hängt davon ab, was in der Wissenschaftsstation geschehen ist.

Sollte die Gruppe Einzeldosen eines Heilmittels gegen die Rückentwicklung hergestellt haben, kann sie diese gegen jeden Neandertaler und jede Neandertalerin einsetzen, der oder die ihnen auf dem Weg zum Runabout begegnet. Dies würde diese Bedrohung ausschalten. Sollte die Crew kein Heilmittel haben, sind Angriffe von Neandertalern nicht nur denkbar, die Gruppe wird beim Runabout in einen Hinterhalt laufen.

Wurden die Neandertaler als Bedrohung ausgeschaltet, bleibt der Xerxes-Panther, das gefährlichste Raubtier des Planeten, als möglicher Gegner für die Crew.

Der Xerxes-Panther ist clever genug, zunächst geschwächte Kreaturen anzugreifen, diese zu töten und fortzuziehen, um sie langsam und genüsslich zu verspeisen.

Wenn die Charaktere das Runabout erreichen, finden sie dort alles so vor, wie sie es verlassen haben. An dieser Stelle bleibt ihnen nur noch, etwaige verbliebene Bedrohungen (letzte Neandertaler oder den Panther) abzuwehren, während sie das Schiff reparieren.

Schon zu Beginn der Reparaturen schwillt der Sturm immer weiter an. Die Crew realisiert, dass sie schnell von Xerxes IV entkommen und das Sturmgebiet hinter sich lassen muss, will sie nicht hier gefangen werden, dazu verdammt, mit dem Planeten unterzugehen. Sie wären hier gefangen und würden früher oder später der Rückentwicklung anheimfallen.

Die Reparaturen erfordern eine *Erweiterte Aufgabe* mit einer *Arbeitsleiste* von 12, einer *Größenordnung* von 3 und einer *Grundschwierigkeit* von 2 für jede Aufgabe. Typischerweise wäre dies **Konzentration + Technik**, aber es sind auch andere kreative Lösungen möglich.

Zusätzlich muss jemand einen Kurs vom Planeten und durch den Sturm berechnen, was eine **Aufgabe auf Verstand + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 2 ist. Sollte bei dieser Aufgabe Momentum generiert werden, können zwei Punkte verwendet werden, um die Schwierigkeit der bevorstehenden Aufgabe auf Flugkontrolle um 1 zu senken.

XERXES-PANTHER (BEDEUTENDER NSC)

Der Xerxes-Panther ist ein herausragender Jäger, die Spitze der natürlichen Nahrungskette im gesamten Xerxes-System. Unter dem Einfluss des Rückentwicklungsphänomens ist er jetzt wahrscheinlich noch gefährlicher, hat er doch an Größe und Wildheit zugelegt.

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	12	AUSSTRAHLUNG	06
WAGEMUT	12	GESPÜR	08	VERSTAND	02

DISZIPLINEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	–	WISSENSCHAFT	–
FLUGKONTROLLE	–	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

ÜBERZEUGUNG: Nichts ist sicher, wenn ich jage

FOKUS: Zähne

ANSTRENGUNG: 15 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE
- Klaue (Nahkampf, 3 Niederwerfend, Größe 1H)
- Zähne (Nahkampf, 5 Verheerend 1, Größe 1H)

SONDERREGELN
- **Immun gegen Furcht**
- **Immun gegen Schmerz**

Unglücklicherweise werden die letzten verbliebenen feindlichen Neandertaler (oder der Panther) die Gelegenheit nutzen, sich auf die Gruppe zu stürzen. Die Charaktere, die nicht mit den Reparaturen oder der Navigation beschäftigt sind, werden sich den Bedrohungen stellen müssen. *Komplikationen* während der Kämpfe können den Umfang und die Schwierigkeit der Reparaturen beeinflussen, wenn etwa ein Neandertaler einen Teil des Runabouts zerschlägt, der gerade erst repariert wurde.

Wenn die Reparaturen erledigt sind, der Kurs festgelegt wurde und die Angreifer abgewehrt wurden, bleibt der Crew nur noch die Flucht von Xerxes IV. Der Pilot oder die Pilotin muss eine **Aufgabe auf Konzentration + Flugkontrolle** mit Schwierigkeit 3 erfolgreich absolvieren, um die Sturmturbulenzen in der Atmosphäre mit zusammengeflicktem Energiesystem, Antrieb und Navigationskontrollen zu durchfliegen.

SL-Hilfe: *Erneut eine „von allem etwas“ Szene mit einer Mischung aus technischen und taktischen Aktivitäten, die dabei hilft, sowohl kämpferische als auch nichtkämpferische Charaktere aktiv zu halten. Besonders wichtig ist dabei, dass Sie hier, am Ende des Abenteuers, alle noch vorhandene Bedrohung ausgeben sollten, damit sie nicht einfach verfällt. Halten Sie die Spannung hoch und gestalten Sie den Schluss bis zum letzten Moment abwechslungsreich und schwierig. Versuchen Sie nach Möglichkeit, jede Runde ein oder zwei Punkte einzusetzen, damit der Kampf anhält, bis die Crew ihr Schiff repariert hat und in letzter Minute aus dem Chaos, das der Sturm und die Angreifer anrichten, entfliehen kann.*

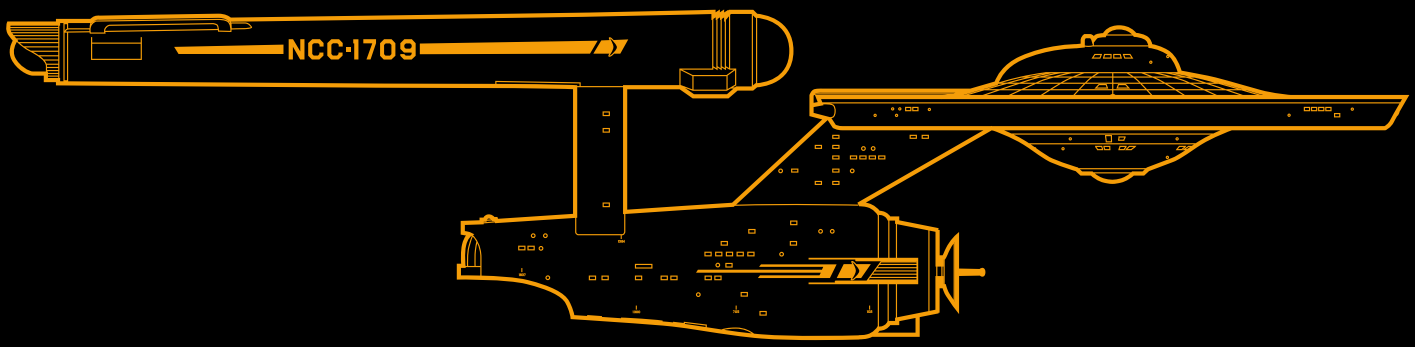
ABSCHLUSS

Sobald der Runabout die Atmosphäre von Xerxes IV verlassen hat und dem Ionensturm entkommen ist, kann die Crew einen Notruf aussenden und weiter in Richtung der Narendra-Station fliegen, bis Hilfe sie erreicht.

SPIELTESTER

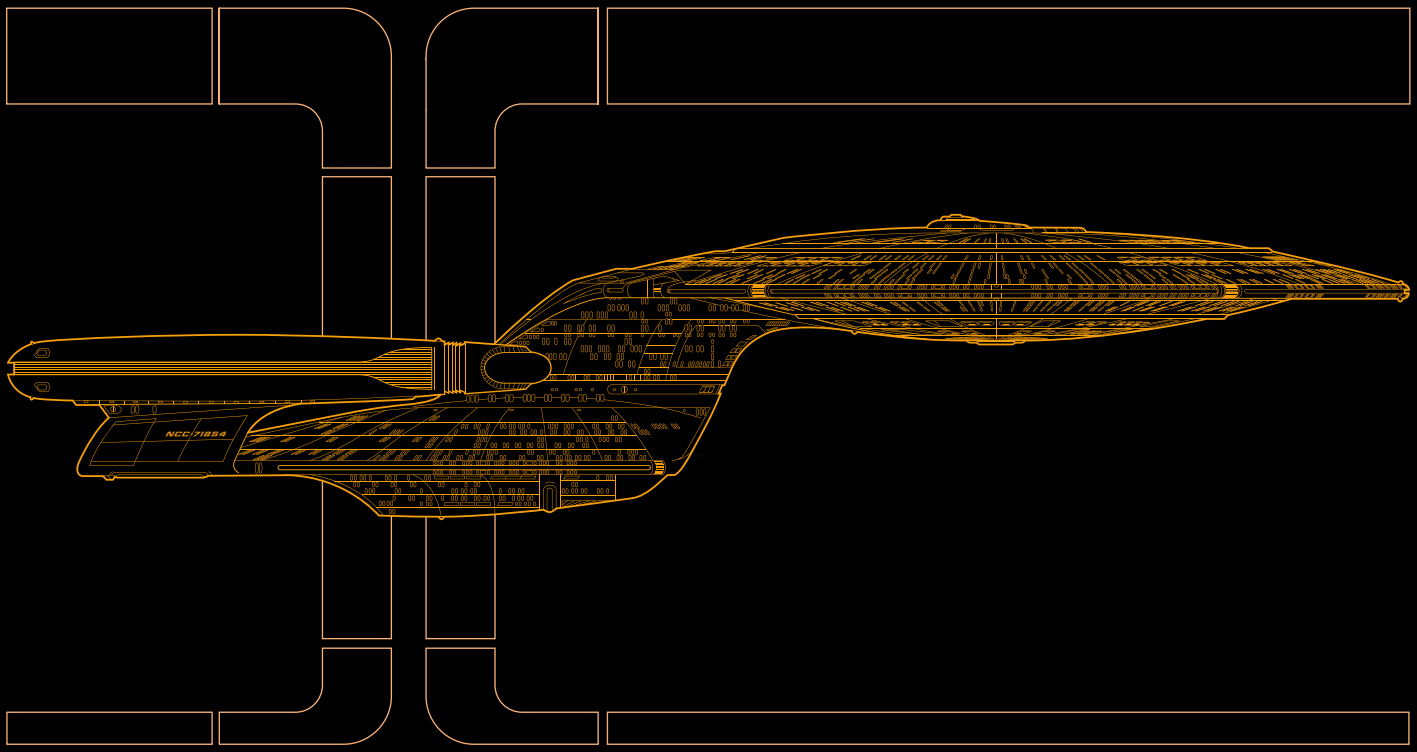
Die folgenden Offiziere, Offizierinnen und Mannschaftsdienstgrade haben sich während der Jungfernflüge und folgenden Missionen der hier genannten Schiffe hervorgetan, während sie Sternenbasis 364 zugeteilt waren – der Narendra-Station. Die Crew der *U.S.S. Lexington* NCC-1719 verdient ebenso Würdigung für ihre Dienste in der Shackleton-Ausdehnung.

USS LEXINGTON NCC-1709



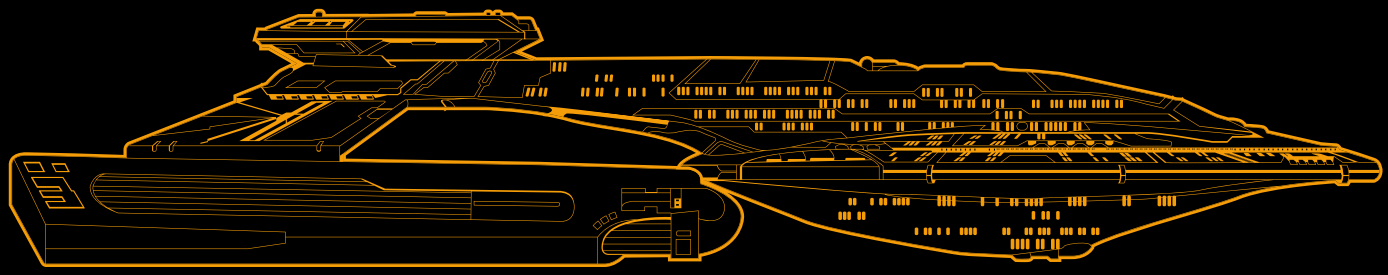
Jamie Adams
Daryl Adams
Tim Adkins
Robert Albanez
Scott Atkins
Tad Atkinson
Daniel Atson
Ruben Ballester
Josh Barber
Raphael Xavier Barbosa
Thomas Barnes
Samuel Belt
Michael Berthiaume
Marisa Bishop
Nina Blain
Ken Blair
Matthew Blanchard
David Blesa
Joseph Blomquist
Marcus Bockelmann
August Bolen
Michael Boothroyd
Bruce Boragine
Gareth Bowers
Matthew Broome
Michael Brown
Ken Brown
Doug Brown
Damian Bruniany
Greg Burke
Evan Burris
Nicholas Cardarelli
Giulio Cazzoli
Christopher Centers
Mike Colello
Dustin Conroy
Richard Conti
Kevin Coons
Forrest Cooper
Jon Crew
Jeff Crowder
Carlos Eduardo da Silva Leal
Brittany Dodge
Dylan Downing
John Eccleston
Gerald Eidelvein
Kyrinn S. Eis
Julio Escajedo
Yancy Evans
Frank Falkenberg
Vincent Florio
Bruce Ford
Ed Fortune
Russell Foubert
Anita Fougere
Chris Fougere
Michael Freeman
Tom Fritchman
Chris Geiger
Adam B. Gibson
Patrick Goodman
Jeffrey Hamilton
Ian Hammock
Ed Handley
Richard Harrison
Rob Heath
Steven Heller
Danny Hensel
Jamie Hewitt
Jon Hines
Richard Hirsch
Nathaniel Hodgdon
William Hostman
Brett Howell
Chris Hutchinson
Kevin Innarelli
Denver Ison
Leo Jenicek
Davy Jones
Mark Jurkuhn
Antti Kautiainen
Mike Kelley
James Kerr
Donavan Kienenberger
Josh King
Brian Kirchhoff
David Kitrel
Geoffrey Lamb
Sean Lane
Carl Lehmann
Ian Lemke
Jim Litmer
Greg Littlejohn
Randy Loggins
Paul Lukianchuk
John Macek
Lisa Macek
Dennis Maciuszek
Patrick Maes
Jose Ramon Marco Mata
Jeff McArthur
Douglas McConnell
Brian McCutcheon
Robert McKittrick
Troy Mepyans
Tracey Michienzi
John Miley
Christopher Moore
Ron Müller
Jimmy Navajo
Vinícius Parisi
Robert Payne
John Peel
Zachary Peel
Jeff Pender
Wayne Peters
David Phillips Jr
Jammar Prince
Steve Race
Christi Rainer
Christopher Reasoner
Adrienn Reed
Stephen Reuille
Paul Ring
Sebastián Riquelme
Daniel Rodriguez
Peter Sardinha
René Schultze
Josh Shaffer
Billy Shepard
Paul Sheppard
Allen Shock
Elbert Smith
Meredith Stearns
Chris Stearns
Rachel Stearns
Eric Stearns
Adam Stein
Chloe Stuberg
Micah Sweet
Eomer Sweet
Ira Taborn
Charles Tallman
Roger Taylor
Marcus Thelen
Blake Trebert
Joe Van Ginkel
Dustin Ventin
Veto Void
Che Webster
Whitney White
Raymond Whitehead
Sean Williams
Kirk Williamson
David Willsey
Chris Wilson
Tim Winter
Daniel Wirth
Greg Yoder
Michalene Yoder
Rachel Yoder
William Yoder
Jose Roberto Zanchetta

CONSTITUTION-KLASSE



Jamie Adams
Eric Alexander
Scott Barilla
Tucker Barnes
Daniel Baruela
Doug Baumeister
Brad Bell
Trevor Benson
David Benson
Dusan Bikovski
Corwen Blaine
Matthew Blanchard
Rick Blanco
Michael Branagh
Stefan Breiner
Eric Brown
Eirik Bull
Doug Burke
Evan Burris
Mark Buschhaus
Bryan Byrnes
James Carus
Ermes Cellot
Mark ChristianScher
Michael Chumbler
Adam Coleman
Russell Coniff
Lachlan Conley
Graham Cooper
Justin Cripps
Merita Cruz
Shanna Curtis
Jim Cushman
Gene Demaitre
Tymoteusz Demel
Peter Demes
Anthony DeMinico
Marc-André Dufour
Michael Duxbury
Kaleb Falk
Greg Fehr
KC Finch
Jason Flowers
Bruce Ford
Kurtis Franks
Christopher Furness
Nick Gabbard
Christi Garrett
Keith Garrett
Tom Giblin
Joshua Gillund
John Godwin
Michael Goebel
Erik Goettsche
Al Gonzalez
Kristy Gordon
Brett Gordon
Björn Gramatke
Adrian Gramps
Daniel Gunther
Lindsay Haley
Seth Hartley
Jack R. Hetherington
Joyce Higginbotham
Katie R. Hinton
Martin Horvath
Marisa Iborra
Steven James
Rex Janeway
Eva Carolin Karl-Rückert
Sean Karraker
Courtnie Karraker
Roos Knaepkens
Astrid Knobling-Sterner
Christoph Krumm
Robin Kuiper
Timothy J. Lanza
Patrick Ledet
Gilberto Lopez
Fred Love
Chris Lovejoy
Walter Manbeck
Jason Marden
AWJ Marshall
Carlos Martinez Taco
Mathew Martini
Christine Martin-Resotko
J.J. Mason
Stephen McMillan
Greg McMillin
Simon Melmeth
Christian Moldaschl
Ghislain Morel
William Nabors
Liam Neeley
Adam Neisius
Chris Nord
Patrick Odell
Todd Olsen
Matthew Penkava
Jennifer Perez
Michael Pflugradt
Tony Pi
Laurens Plompen
Christopher Reid
Mario Richer
Peter Robben
Darcy A. S. Thornburg
Blaine Salzman
Cameron Saylor
James Schaeffer
Chris Scurfield
Troy Seward
Karaina Silvermoon
Christopher Smith
Torsten Sprunk
Daniel Stanley
Joerg Sterner
Thorsten Stichweh
Isaac Storch
Erik Stumpf
Brian Swift
Els Tercken
Edward Thater
Christopher Thompson
Jeremy Upchurch
Seth Uricheck
Spencer Utley
JW van Heerden
Rob Van Tuinen
Markus Wagner
Ross Wheeldon
Jannine Wheeldon
Jan Willms
Jeremy Wininger
Wendy Woodbury

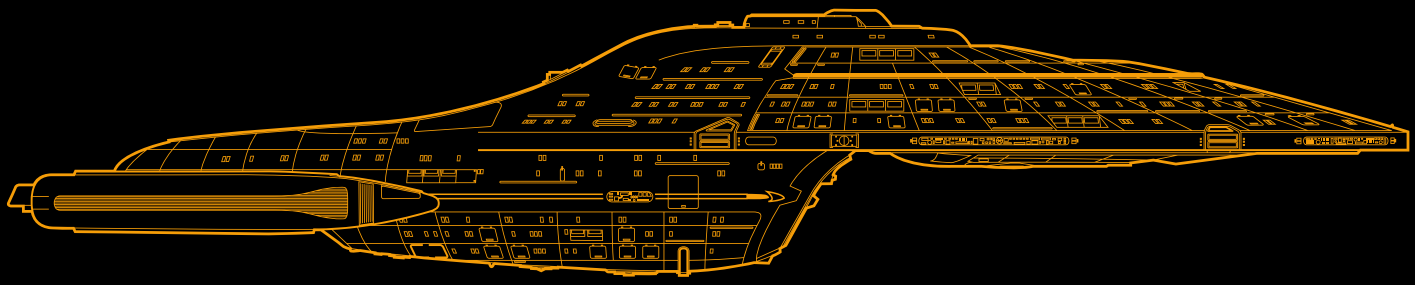
USS THUNDERCHILD NCC-63549



Charlemagne Abraham
Eric Anderson
Martin Antoine
Robert Arndt
Christoph Balles
Aaron Blankenship
Tim Bruns
Shane Bryner
Evan Burris
Jose Busó
Gonzalo Calvo
Clark Campbell
Malachi Carnegie
Chris Conner
Richard Conti
Mike DeLance
Kevan Elliott
Julio Escajedo
Remi Fayomi
Mark Garstka
Patric Henson
Philip Herbig
Peter Holland
Steve Huntsberry
Matthew Jones
Jay Jong
Nico Kammel
John Keehn
Shari Khalil
Tom Killingbeck
Michael Kirk
Conor Marshall
Imunar Minratt
David Nizamoff
Wes Odom
Sara Poerschke
John Polack
Mario Priesterath
Chris Renshaw
Mark Roberts
Scott Steinke
Sean Tingle
Tony Vodicka
Shawn Walters
Randy Ward

AKIRA-KLASSE

USS BELLEROPHON NCC-74705



Andrea Alvisi
Josip Antolis
Gus Badnell
Carsten Bärmann
John C Barstow
Corey Bass
Lukas Bohn
Jason Buchanan
Mareike Burggraf
Marcus Burggraf
Evan Burris
Enrique Busó
Sam Byford
Jacob Cohen
A Crompton
Tim Dalvang
Geoffrey Davis
Erwin De Hondt
Derek Dokter
Jason Douglas
William Dowie
Anorei Elvaster
Mattia Filippi
Sean Galland
Gaaron Gilham
Simone Giuliani
Sarah Händler
Steve Hanson
Kurosch Hourfar
Matthew Jackson
Kendall Jung
Jan-Hendrik Kalusche
Paul Kießhauer
Chad E King
Kai Klomann
Mark LaCroix
Sebastien le Couriaut
Roman Lesnoy
Kevin Leung
Wesley Lovell
Vincent Maxera
Mislav Mijatovic
Walter Milani-Müller
Nickolas R. Miller
Alexander Neubert
Christian A. Nord
Juan Ignacio Oller Aznar
Joerg Pechau
Robin Pools
Daniel Proença
Paulo César Ramírez
Barry Reese
Timothy Relph
Valentina Righi
Frank Rijckx
Kevin Rolfe
David Rosson
Thorsten Sagorski
Sandra Schaefer-Drapp
Stephan Settelmeier
Jon Snodgrass
Michael Stanley
Joe Sulkin
Richard Swanson
Will Thomas
Roxanne Thompson
Dominic Toghill
Kaleb Trumbly
Saverio Vaccari
Travis Weik
David Whitecar
Michael Willett
Michael Wolf

INTREPID-KLASSE

PERSONALAKTE DER STERNENFLOTTE

NAME:
SPECIES: RANG:
HERKUNFT: ERZIEHUNG:
ROLLE:
MERKMALE:

ATTRIBUTE

KONZENTRATION FITNESS AUSSTRAHLUNG
WAGEMUT GESPÜR VERSTAND

DISZIPLINEN

KOMMANDO SICHERHEIT WISSENSCHAFT
FLUGKONTROLLE TECHNIK MEDIZIN

ÜBERZEUGUNGEN

ENTSCHLOSSENHEIT

TALENTE

FOKUSSE

ANSTRENGUNG

VERLETZUNGEN

WAFFEN

NAME/TYP
EIGENSCHAFTEN
NAME/TYP
EIGENSCHAFTEN
NAME/TYP
EIGENSCHAFTEN

SONSTIGE AUSRÜSTUNG

TM & © 2020 CBS Studios Inc. © 2020 Paramount Pictures Corp. STAR TREK and related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved.

RAUMSCHIFF-REGISTRIERUNGSEINTRAG

NAME: _____
INDIENSTSTELLUNG: _____
MISSIONSPROFIL: _____

REGISTRIERNUMMER: _____
KLASSE: _____
NACHRÜSTUNGEN: _____

SYSTEME

ANTRIEB
BESCHÄD. ○○○○○○
COMPUTER
BESCHÄD. ○○○○○○
WAFFEN
BESCHÄD. ○○○○○○
HÜLLE
BESCHÄD. ○○○○○○
SENSOREN
BESCHÄD. ○○○○○○
KOMMUNIKATION
BESCHÄD. ○○○○○○

SCHIFFSGRÖSSE

ABTEILUNGEN

KOMMANDO
SICHERHEIT
WISSENSCHAFT
FLUGKONTROLLE
TECHNIK
MEDIZIN

TALENTE

ENERGIE

AKTUELL
GESAMT

SCHILDE

SHUTTLERAMPE

VERFÜGBARE CREW

AKTUELL
GESAMT

WAFFEN

NAME/TYP
EIGENSCHAFTEN

NAME/TYP
EIGENSCHAFTEN

NAME/TYP
EIGENSCHAFTEN

All Rights Reserved.

TM & © 2020 CBS Studios Inc. © 2020 Paramount Pictures Corp. STAR TREK and related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc.

INDEX

Ablative Panzerung (Raumschifftalent).....256
Abteilungsfarben 63
Abteilungsleiter (Talent) 137
Abteilungswerte (Tabelle).....214
Akira-Klasse 238
Aktionsreihenfolge.....164
Aktivitätsschub.....88
Alle von Bord 230
Allzeit bereit (Talent).....138
Alpha-Quadrant.....12
Alter 119
Amargosa-Observatorium 4
Anabolischer Protoplaser 197
Andorianaer
.....4, 25, 31, 41, 103, 104, 113, 116, 125
Ansehen.....141, 297
Ansehen (Tabelle) 142
Ansehen Erlangen und Verlieren (Tabelle)....142
Anti-Grav 199
Anti-Grav-Schlitten.....199
Antriebsschaden 229
Archer, Captain Jonathan.....12, 26 ,38, 42
Archiv der D'Arsay.....340
Attribute.....96
Audioempfänger.....199
Auf Warp gehen.....220
Aufgabe absolvieren.....79
Aufgaben
....78, 172, 279, siehe auch Kampfaufgaben
Aufgaben mit Schwierigkeit Null 81
Augment.....24, 44
Ausgangspunkt 103
Ausrüstungsmerkmal.....77
Außenpostenmissionen.....66
Ausstrahlung 98
Auswirkungen auf Raumschiffe.....155
Babel Konferenz.....41
Badlands 15
Bajor.....13, 47, 49, 51, 52
Bajor System Stellarkartographie.....10
Bajoraner.....4, 13, 22, 47, 49, 103, 105
Bajoranisches Wurmloch.....52
Bashir, Lieutenant Julian 21, 278
Bedrohung.....88, 282
Bedrohungsprotokolle.....267
Befehl des Doktors (Talent).....139
Befehle und Gruppenzusammenhalt.....289
Bellerophon, U.S.S.....18
Berater (Talent) 137
Berengarianischer Drache.....345
Beschädigungen (Tabelle) 228
Beta-Quadrant.....17
Betazoiden 103, 106, 113, 125, 341
Beweis.....167
Bewohnbare Planetentypen (Tabelle) 311
Bird-of-Prey der B'rel-Klasse 261
Bird-of-Prey der K'vort-Klasse 261
Bis ans Limit (Talent).....138
Bodyguard (Talent) 138
Borg.....21
Borg-Charaktere.....327
Borg-Knacker' ..... Siehe Defiant
Borg-Kubus 268
Borg-Kubus Taktische Analyse 48
Borg-Sphäre.....267
Botany Bay, S.S.....24
Botschafterquartiere
(Raumschifftalent) 256
Breen-Konföderation.....15
Brückenstationen 259
Capella 42
Captain 129
Cardassia 14
Cardassianische Charaktere 332
Cardassianische Soldatin.....331
Cardassianische Union.....14
Cardassianischer Glinn.....331
Cestus III 35
Ceti Alpha V & VI 24
Chancen verbessern 81
Charaktere mit gemischter Herkunft 103
Chefarzt/Chefärtzin 128
Chronometer 196
Cochrane-Skala.....42
Commander.....129
Computerexperte (Talent).....139
Computerschaden.....229
Constellation-Klasse 240
Constitution-Klasse.....35, 241
Coridan.....41
Counselor 128
D7-Klasse, Schlachtkreuzer 260
DaiMon Skel 330
Das Ushaan (Talent).....104
Daystrom, Richard.....29, 37, 241
Daystrom-Institut.....37, 50
D'deridex-Klasse, Warbird 264
Decker, Matt 42
Deckung und Verhehlung 227
Deep Space 9.....4, 10, 13, 15, 17, 19, 21
Defiant NX-74205, U.S.S.
.....4, 22, 37, 38, 43, 182
Defiant-Klasse 243
Delta Vega 39
Denevanischer Neuralparasit 345
Denobulaner.....103, 107, 113, 116, 126
Detapa Rat 14, 49, 50
Detronalscanner 197
Diplomatische Missionen 65
Distanzen und Sensoren 220
Disziplinen 98
Disziplinen (Tabelle) 98
D'Kora-Klasse Marauder.....268
Dominion 21
Dominion-Charaktere 335
Drehkörpererfahrung (Talent).....105
Dukat, Gul.....47
duotronische Datenverarbeitung.....29, 196
Durchbruch.....91
Dyson-Sphäre 341
Effektwürfel.....74
Effektwürfel-Resultate (Tabelle).....75
Ehemaliger Kandidat (Talent).....110
Eine Theorie überprüfen (Talent).....139
Einen Angriff ausführen 175
Einfache Aktion 172
- Aufstehen.....172
- Benutzen.....172
- Bewegen.....172
- Fallenlassen.....173
- Gegenstand nehmen 173
- Vorbereiten.....172
- Zielen 173

Einfache Aktionen (Raumschiffkampf).....221
- Position wechseln.....221
- Schilde heben/senken 221
- Vorbereiten.....221
- Wiederherstellen 221

Einsatz von Bedrohung 282
Einschüchterung.....168
Elternfigur (Talent).....107
Empath (Talent).....106
Energie.....217
Entdeckergeist (Talent) 108
Enterprise NCC-1701, U.S.S.....30, 21, 345
Enterprise NCC-1701-C, U.S.S.....208
Enterprise NCC-1701-D, U.S.S.
.....20, 150, 160, 260, 276
Enterprise NCC-1701-E, U.S.S. 275
Enterprise NX-01, U.S.S.....26, 38, 94, 160

Entfernungen (Raumschiffkampf) 220
Entmilitarisierte Zone 14
Entschlossenheit 88
Entschlossenheit einsetzen 88
Erhöhte Hüllenintegrität (Raumschifftalent) ... 256
Erste/r Offizier/in 127
Ersthelfer (Talent) 139
Erstkontakt 66
Erweiterte Aufgaben 90, 284
Erweiterte Aufgaben und Effekte 92
Erweiterte Aufgaben und Komplikationen 92
Erweiterte Aufgaben und Momentum 92
Erweiterte Aufgaben und Momentum (Tabelle) 92
Eskalation 315
Etwas Bemerken 79
Etwas mehr Energie (Talent) 138
Eugenische Kriege 24, 54, 197
Excalbianer 42
Excalibur, U.S.S. 36, 37, 38, 43, 59, 203
Excelsior-Klasse 245
Exo-III-Androidenduplikator 336
Fallen und Fallschaden 172
Farragut, U.S.S. 40
Feldchirurg (Talent) 139
Ferengi-Allianz 15
Ferengi-Charaktere 329
Ferengi-Lakai 328
Ferengi-Verkäufer 329
Fieser rechter Haken (Talent) 138
Fitness 97
Flugkontrolle 99
Flugkontrolle (Rolle) 288
Flugkontrolltalente 138
Fokusse 101
Forschung in der Tiefe des Raums 65
Forschung und Entwicklung 65
Forschungsmissionen 65
Fortschritt X 92
Fortschrittliche Forschungseinrichtungen (Raumschifftalent) 256
Führungs- und Brückenoffiziere 206
Galaxy-Klasse 72, 246
Galor-Klasse, Kreuzer 264
Garrovick, Stephen 42
Garth, Captain 33, 60
Gedankenverschmelzung (Talent) 111
Geisttransfer-Maschine 338
Genereller Planetentyp (Tabelle) 310
Gespür 98
Gewöhnliche Herausforderungen 90
Gomtuu 341
Gorn-Hegemonie 21
Größenordnung 91
Gründer 21, 82
Gründliche Kontrolle (Talent) 109
Gul Tremak 332
Gunji-Dohle 346
Handlungsbogen-Meilensteine (Tabelle) 141
Hansen, Admiral 48
Hauptfigur 95
Haus Duras 17, 20
Herausforderungen 90, 286
Herausforderungen mit Gegenspielern 90
Hertzsprung-Russell-Diagramm 154
Hilfsmissionen 66
Hochauflösende Sensoren (Raumschifftalent) 256
Hochleistungstransporter 265, 267
Holokamera 199
Hortas 42
Hüllenschaden 231
Hur'q 25
Hüter der Ewigkeit 341
Hypospray 197
Ich kenne mein Schiff (Talent) 138
Iconianisches Portal 337
Improvisierte Angriffe 181
Informationen erlangen 86
Interessante Planetenmerkmale (Tabelle) 312
Intrepid, U.S.S. 43
Intrepid-Klasse 247
Janeway, Captain Kathryn 164, 272
Jankata-Abkommen 14
Jem'Hadar-Angriffsschiff 265
Jem'Hadar-Charaktere 335
Jem'Hadar-Erster 334
Jem'Hadar-Krieger 333
Joachim 24
Johannesburg, U.S.S. 45
Kalandanischer Außenposten 337
Kameradschaft als Überzeugung 61
Kampf im Weltraum 303
Kampfaufgaben 172
- Andere Aufgaben 175
- Angreifen 173
- Anweisungen erteilen 174
- Aussetzen 174
- Bereithalten 174
- Bewachen 174
- Entschlossenheit 173
- Erste Hilfe 174
- Führung 173
- Momentum 173
- Sich Erholen 174
- Sprinten 174
- Unterstützen 174
- Vorteil erschaffen 175

Kämpferische Begegnungen 301
Karriereereignisse 119
Karriereereignisse (Tabelle) 120
Kelly, Lieutenant John 24
Kelvaner 40
Khan Noonien Singh 24
Khitomer-Verträge 41, 44, 45, 240, 320
Kirk, Captain James T. 4, 12, 21, 30, 34, 35, 38
Klaang 25
Klasse D Planet 146
Klasse H Planet 148
Klasse J Planet 148
Klasse K Planet 148
Klasse L Planet 149
Klasse M Planet 149
Klasse T Planet 150
Kleine Shuttles 236
Klingonische Augments 28
Klingonische Charaktere 321
Klingonische Kriegerin 320
Klingonischer Bürgerkrieg 17, 20
Klingonischer Veteran 321
Klingonisches Imperium 17
Klothos, I.K.S. 25, 34, 42
Kobayashi Maru 39, 61, 63, 117
Kolinahr (Talent) 111
Koloth, Captain 25, 42
Kommandierende/r Offizier/in 127
Kommando 99
Kommando (Rolle) 288
Kommando-Abteilung 288
Kommandoschiff (Raumschifftalent) 256
Kommandotalente 137
Kommunikationsoffizier/in 128
Kommunikationsschaden 228
Kommunikator 199
Komplikationen 78, 83
Komplikationsspanne (Tabelle) 84
Konflikt 91
Konfliktlösung 65
Konzentration 96
Körperpanzerung 195
Kostspieliger Erfolg 84
Kristallwesen 347
Kritischer Blick (Talent) 138, 139
K't'inga-Klasse, Schlachtkreuzer 260
Kühn (Talent) 136
Kulturelle Anpassungsfähigkeit (Talent) 107
Künstliche Organe 198
Künstliche Sinnesorgane (KSO) 198
Kybernetik 198
Latinum 15, 51, 168, 241, 329
Lebensfeindliche Planetentypen (Tabelle) 311
Lebensweg-Erschaffung 101
- Schritt 1: Spezies 103
- Schritt 2: Herkunft 112
- Schritt 3: Erziehung 114
- Schritt 4: Sternenflottenakademie 117
- Schritt 5: Karrieredauer 118
- Schritt 6: Karriereereignisse 119
- Schritt 7: Feinschliff 124

Lebensweg-Übersicht 102
Leuchtstrahler 199
Lexington NCC-1709, U.S.S. 37, 38, 42, 59, 216
Lieutenant 129
Machen Sie es so 88
Mannschaftsdienstgrade 128
Mantilles-Kolonie 40
Maquis 14
Maquis-Jäger 270
Maquis-Raider 269

Massenspektrometer....196
Materie/Antimaterie-Reaktionsanordnung-Galaxy-Klasse....162
McCoy, Doctor Leonard 'Pille'....23, 271
Medizin....100
Medizin (Rolle)....291
Medizinische Ausrüstung....197
Medizinische Borg-Drohne....326
Medizinisches Notfallprogramm (Raumschifftalent)....257
Medizintalente....139
Meilensteine....140, 295
Melbourne, U.S.S.....48
Mensch....108
Merkmale....77, 95, 280
Milchstraße Stellarkartographie....13
Militär- und Friedensmissionen....71
Mir nach! (Talent)....137
Miradornen....15
Miranda-Klasse....249
Missionsprofil....252
Mitchell, Lieutenant Commander Gary....40
Modulare Laboratorien (Raumschifftalent)....257
Moment der Inspiration....88
Momentum....280
Momentum-Einsatz im Kampf....179
Momentum-Einsatz im Raumkampf (Tabelle)....234
Moq'var, Sohn des Koloth....322
Mugato....344
Musterverstärker....200
Nachrüstungen....253
Nahkampfwaffen....193
Narendra III....18, 46
Narendra-Station....208
Nausikaaner....66
Neandertaler....351
Nebencharaktere....95, 133
Nervengriff....111
Nerys, Major Kira....184
Neurokortikaler Monitor....197
Neutrale Zone....30, 31, 36, 41, 321
Neuwürfe....75
Nicht-linearer Kampf....178
Nichtspielercharakter / NSC....95
Norway-Klasse....21
Notfalloperationskoffer....197
Notfalltransponder....200
Notfallüberbrückung (Talent)....138
Nova-Erdwühler....346
Nova-Klasse....250
NSC-Raumschiffe....226
NSCs erschaffen....307
NSCs kategorisieren....314
NSC-Spezialfähigkeiten....315
Nyberrite-Allianz....16
Oberste Direktive....56
Obsidianischer Orden....14, 19
Odyssey NCC-71832, U.S.S.....22
Operationsleiter/in....127
Operative Abteilung....289
Optionen im Nahkampf....176
Organia....34, 41, 42, 58, 250
Organisation der Sternenflotte....55
Orion-Syndikat....12, 15, 16, 21, 239
Ortsmerkmal....77
PADD....200
Pakled....51
Palukoo....346
Patrouille....66
Pegasus NCC-53847, U.S.S.....37, 203
Perfekte Gelegenheit....88
Perfektes Timing (Talent)....138, 139
Persönliche Habe (Talent)....137
Persönliches Kraftfeld....196
Persönliches Merkmal....77
Phasenpolaronwaffen....22, 255
Phaser....194
Phlox, Doctor....26
Phylosier....42
Picard, Captain Jean-Luc....4, 20, 22, 86, 153, 166, 203, 240, 275, 276, 278
Planetare Erkundung und Vermessung....65
Planetendetails (Tabelle)....312
Planetenerschaffung....310
Planetenkiller....342
Plasmabrenner....196
Praxis....44
Präzise Ausweichmanöver (Talent)....138
Prothesen....198
Pulsgranate....195
Q , die....22
Qo'noS....26, 44, 249
Quantentorpedos (Raumschifftalent)....257
Rang und Ansehen (Tabelle)....142
Rang und Rolle....127
Raumkampfaufgaben....221
- Aussetzen....222
- Bereithalten....222
- Einen Angriff durchführen....227
- Interne Systeme....225
- Kommandierende/r Offizier/in....222
- Kommunikation....225
- Krankenstation....226
- Maschinenraum....226
- Navigation....223
- Sensoren....224
- Shuttlehangar....226
- Sicherheitssysteme....224
- Steuer....223
- Taktische Systeme....224
- Transporterraum....227
- Überbrücken....222
- Unterstützen....222
- Vorteil erschaffen....222
- Wissenschaftliche Laboratorien....226

Raumschiff Merkmale....211
Raumschiffabteilungen....213
Raumschifferschaffung....237
Raumschiff-Experte (Talent)....138
Raumschifffokusse....215
Raumschiffsysteme....212
Raumschifftalente....216, 256
Raumschiffwaffen....232
Redundante Systeme (Raumschifftalent)....257
Regenerative Systeme....267
Regula Eins....24
Reisedistanzen (Tabelle)....206
Reliant NCC-1864, U.S.S.....24, 155
Reserve-EPS-Leitungen (Raumschifftalent)....257
Rigellianer....31, 40
Riker, Captain William....94
Robustes Design (Raumschifftalent)....257
Rohes Potenzial (Talent)....119
Romulanische Charaktere....324
Romulanische Uhlanin....323
Romulanischer Bird-of-Prey....263
Romulanischer Centurion....323
Romulanischer Senat....20
Romulanisches Sternenimperium....19
Romulus....30, 31, 245
Rudeltaktik (Talent)....138
Runabout der Danube-Klasse....70, 236
Rüstung (Tabelle)....196
Saber-Klasse....21
Sackgasse....92
Schaden an NSC-Raumschiffen....232
Schaden durch die Umgebung....146
Schaden reparieren....231
Schaden und Reparaturen....227
Schaden, Verletzungen und Erholung....175
Schadenseffekte....179
Schiffsgröße....216
Schiffsgrößen (Tabelle)....216
Schiffsklasse....238, 252
Schilde....216
Schipp, Dr. Heidi....354
Schlacht von Cheron....29, 31
Schneller Lerner (Talent)....139
Schnellerfassungssysteme (Raumschifftalent)....257
Schnellfeuer-Torpedowerfer (Raumschifftalent)....257
Schutz und Sicherheit....66
Schutzanzug....195
Schwierigkeit....80, 279
Sehlat....343
Sektion 31-Agent....318
Sekundäre Reaktoren (Raumschifftalent)....257
Sensorschaden....230
Shackleton-Ausdehnung....18, 208
Shinzon, Praetor....4
Shuttleeinsätze....234
Shuttles....236
Shuttles und Runabouts....235
Sicherheit....100
Sicherheit (Rolle)....289
Sicherheitschef/in....128
Sicherheitstalente....138

Sisko, Commander Benjamin 13, 37, 237, 275, 278
Situation entschärfen (Talent) 137
Situationsmerkmal 77
So verrückt, dass es klappen könnte 81
Sofortiges Momentum einsetzen 283
Soval, Botschafter 26
Sovereign-Klasse 216, 276
Spielepochen 94
Spielercharakter 95
Spock, Botschafter 20, 23, 34, 36, 40, 43
Standhaft (Talent) 108
Starkes Pagh (Talent) 105
Steamrunner-Klasse 21
Stein von Gol 338
Sternenbasis 364 ..... siehe Narendra Station
Sternenflottenakademie 59
Sternenflottenausrüstung des 23. Jahrhunderts 144
Sternenflotten-Flugkontrolloffizier 317
Sternenflotten-Ingenieur 317
Sternenflotten-Sicherheitsoffizierin 317
Sternenflotten-Wissenschaftsoffizierin 318
Stets wachsam (Talent) 137
Steuermann/-frau 128
Stolz und ehrenhaft (Talent) 104
Störung 90
Suliban-Cabal 25
Sulu, Captain Hikaru 202
Systeme zur elektronischen Kriegsführung (Raumschifftalent) 257
Systemtreffer (Tabelle) 227
Szenen 76
Taktische Borg-Drohne 325
Taktische Missionen 66
Tal Shiar 14, 19, 28, 31, 54, 74, 244, 324
Talarianer 16
Talarianische Hakenspinne 344
Talente 100
Talentliste 136
Targ 343
Taris, Vorta-Aufseherin 334
Tarnungsdurchdringende Sensoren 265
Tarnvorrichtung 260, 263
Täuschung 166
Teamwork und Unterstützung 82
Technik 99, 214
Technik (Rolle) 290
Technik-Experte (Talent) 137
Techniktalente 138
Technische Ausrüstung 196
Technische Borg-Drohne 326
Technisches Multifunktionswerkzeug/ Technischer Werkzeugkasten 196
Telepath (Talent) 106
Tellariten 31, 103, 109, 126
Tellun 42
Terranisches Imperium 22
Theta-Klasse 15
Tholianer 12, 16, 42
Thunderchild NCC-63549, U.S.S. 18
Thyran, Rear Admiral 319
Tiefgehende Analyse X 92
T'Mek, Captain 318
Torpedos (Tabelle) 256
T'Pol, Subcommander 26, 277
Tragbares Elektronenmikroskop 197
Treknobable 78
Triage (Talent) 139
Tricorder 184, 189, 190, 196
Trilaser-Gewebeverbinder 198
Trill 4, 103, 110, 113, 126
Triumph 92
Tzenkethi-Koalition 17
Überwachungsmonitor 198
Überzeugungen 96
Überzeugungen auswählen 103
Überzeugungen hinterfragen 88
Überzeugungen und Direktiven 88, 281
Umgebung und Zonen 170
Unbeugsam (Talent) 109
Unerschrocken (Talent) 137
Ungebung und Zonen (Raumschiffkampf) 219
Ungewöhnliche oder einzigartige Charaktere 112
Uniformabzeichen des 23. Jahrhunderts 43
Universalübersetzer 200
Unmittelbarer Widerstand 91
Untersuchung stellarer Phänomene 65
Untertassenabtrennung (Raumschifftalent) 258
Unvorhergesehenes Problem 92
Venture NCC-71854, U.S.S. 18
Verbesserte Energiesysteme (Raumschifftalent) 258
Verbesserte Krankenstation (Raumschifftalent) 258
Verbesserte Manövriertriebwerke (Raumschifftalent) 258
Verbesserte Schadenskontrolle (Raumschifftalent) 258
Verbesserte Schildaufladung (Raumschifftalent) 258
Verbesserte Schilde (Raumschifftalent) 258
Verbesserte Sensoren (Raumschifftalent) 258
Verbesserter Impulsantrieb (Raumschifftalent) 258
Verbesserter Warpantrieb (Raumschifftalent) 258
Verdeckte Operationen 71
Vereinigt (Talent) 110
Vergleichende Aufgaben 83, 283
Vergnügungsplanet 339
Vergrößerter Shuttlehangar (Raumschifftalent) 259
Verhandlung 168
Verhörspezialist (Talent) 138
Verletzung und Heilung 178
Verletzung vermeiden 179
Verstand 98
Vertrag von Algeron 30, 41
Verzichtskosten 185
Veteran (Talent) 119
Vor'cha-Klasse, Angriffskreuzer 262
Vorbeiflug (Talent) 138
Vorsichtig (Talent) 137
Vorta 21, 82, 265, 330
Vorta-Charaktere 335
Vorteile 77
Voyager NCC-74656, U.S.S. 4, 15, 94, 189, 234, 248, 259, 274, 295
Vulkanier 4, 20, 25, 29, 31, 48, 94, 103, 111, 113, 116, 119, 126
Waffen (Tabelle) 193
Waffeneigenschaften 180, 192
Waffenschaden 231
Wahl der Spezies 103
Warpkernbruch 229
Warpkern-Wartung 160
Wettbewerb 91
Wichtige Schauplätze 205
Widerstand 91, 216
Wissbegierig (Talent) 137
Wissenschaft 100
Wissenschaftliche Methode 158
Wissenschaftsabteilung 290
Wissenschaftsoffizier/in 128
Wissenschaftstalente 139
Wissenschaftstalente 138
Wolf 359 .... 21, 48, 155, 238, 243, 246, 250, 268
Xerxes-Panther 358
Xindi 27
Xyrillianer 39
Zäh (Talent) 137
Zeitkritische Herausforderungen 91
Zentralkommando 14
Zufällige Erziehung (Tabelle) 114
Zufällige Herkunft (Tabelle) 112
Zufällige Laufbahn (Tabelle) 117
Zufälliges Kulturelles oder Verhaltensmerkmal (Tabelle) 292
Zufälliges Physisches oder Mentales Merkmal (Tabelle) 292
Zufallstabelle: Spezies 103
Zusammenarbeit (Talent) 137

ROMULANISCHES STERNENIMPERIUM

ROMULANISCHE NEUTRALE ZONE

VEREINTE FÖDERATION DER PLANETEN

KLINGONISCHES IMPERIUM

SHACKLETON-AUSDEHNUNG

Mu Virginis
Epsilon Phoenicis
ROMII
Nu Octantis
Alpha Circini
HAAKONA
ERD-AUSSENPOSTEN 1
+ Ort des *Enterprise*-Zwischenfalls [2268]
Gamma Tucanae
Iota Centauri
Eden [Vorta, Vor, Qui'Tu]
TERIX
HEZE [Zeta Virginis]
Zeta Trianguli Australis
Eta Crucis
Iota Hydri
Delta Hydri
Zeta Volantis
Xi Hydrae
Gamma Mensae
Mu Velorum
Alpha Volantis
ALGORAB [Delta Corvi]
ACHERNAR [Alpha Eridani]
BOLARUS
STERNBASIS 10
Devron
BASSEN-GRABEN
TANGO-AUSSENPOSTEN
WISSENSCHAFTSSTATION TANGO SIERRA
DESSICA [Vindemiatrix, Epsilon Virginis]
Kappa Tucanae
Iota Carinae
Pi Mensae
Alpha Chamaelionis
Eta Corvi
Beta Volantis
Delat Phoenicis
ANKAA [Alpha Phoenicis]
59 Virginis
YADALLA
Rho Virginis
Alpha Hydri
61 Virginis
BORKA [Beta Hydri]
Beta Reticuli
Mu Horologii
Lambda Crateris
Delta Doradus
CALDER
PORRIMA [G Virginis]
TENEEBIA [Diodem, Alpha Comae Beren.]
Alpha Mensae
VENDOR
Gamma Crateris
KALEB [Caleb, Chi Eridani]
NELVANA
STERNBASIS 173
ALPHA CENTAURI [Proxima]
STERNBASIS 39-SIERRA
Eta Horologii
Delta Velorum
Alpha Pictoris
KHAZARA
BABEL [Wolf 424]
SIERRA-AUSSENPOSTEN
ZAVIJAVA [Beta Virginis]
Iota Horologii
DRAKEN
RATOR
ROMEO-AUSSENPOSTEN
BARRADAS
Gamma Doradus
Psi Velorum
Eta Antilae
SIRIUS [Alpha Canis Majoris]
CHERON [83 Leonis]
TAUGUS [Gamma Equulei]
DEVORAS
ANDORIA [Procyon, Alpha Canis Minoris]
QUALOR
Algeton
CHALTOK
ALDUS PRIME [Ross 614]
GALORNDON CORE
Beta Pictoris
Alpha Onias
Iconia
Dinasia
Echo 1
ARGELIUS [Iota Leonis]
UNROTH
GASKO
Iccobar
TYRELLIA
P'JEM [Luytens Stern]
Delta Leonis
QUEBEC-AUSSENPOSTEN
Miridian
Dewa
STERNBASIS 123
Alpha Fornacis
AKAALI
LORILLIA [Gamma Leporis]
STERNBASIS 23
D'DERIDEX
ZALDA
Tau 1 Eridani
NYRALAN [Alpha Caeli]
Chi Leonis
Zeta Pictoris
BALDUK
DENEVA [Kappa Fornacis]
STERNBASIS 12 [GAMME 400]
Iota Eridani
JOURET [New Providence]
TRANOME SAR
Echo 2
PAULSON-NEBEL
NEQUENCIA
STERNBASIS 364 NARENDRA STATION
VALAKIS
CELES [Tau Hydrae]
STERNBASIS 157
Rho Puppis
CARRAYA
Lambda Hydrae
CORIDAN [Chi 1 Orionis]
BETA RIGEL
ACAMAR [Theta Eridani]
STERNBASIS 234
POLLUX [Beta Geminorum]
NAUSICAA
ADELPHOUS
KLACH D'KEL BRAKT
JAPORI [Beta Caeli]
11 EPSILON-AUSSENPOSTEN
MALURIA [Epsilon Fornacis]
REGULUS [Alpha Leonis]
NARENDRA
39 Leonis
BAROLIA [Wazen, Beta Columbae]
H'ATORIA
TOROTH
TELLUN [Elas, Troylus]
SULIBAN-HELIX
STERNBASIS 343
10
AZURE-NEBEL
ARCHER
Zeta Fornacis
YRIDIA
BETA THORIDOR
18 Poppis
RISA [Epsilon Ceti]
81 Cancri
PHEBEN
HROMI-CLUSTER
STERNBASIS 24
STERNBASIS 105
CASTOR [Alpha Geminorum]
Suliban
KHITOMER
GAMMA HROMI
BRIAR PATCH
XARANTINE [Zeta Leporis]
BETA LANKAL
BA'KU
ALZIRR [Xi Geminorum]
RAMATIS
MEMPA
KOSTOLAIN
GOREN [Delta Geminorum]
ELORA
MORSKA
K'T'INGA
TARLAC
S.S. *Kobayashi Maru* zerstört [2245] +
AUSSENPOSTEN MZ-5
TESSEN
SON'A
KORVAT [Pi Canis Majoris]
RURA PENTHE
MOSELINA
74 Orionis
AJILON [Tanandra Bay]
STERNBASIS 117
Omega Leonis
QU'VAT
DEEP SPACE K-7
DELTA-AUSSENPOSTEN
ARCHANIS
14 Eridani
HALEE
Praxis
QO'NOS [KRONOS, KLING]
DONATU
GORATH [Theta Hydrae]
NO'MAT [Omicron Leonis]
CURSA [Beta Eridani]
GANALDA
BRESTANT [Delta Leporis]
VALT
ZIBAL [Zeta Eridani]
SHERMAN-PLANET
AZHA [Eta Eridani]
KRIOS
ARDANA [Rasalas, Mu Leonis]
B'MOTH
ORGANIA
AMAR
STERNBASIS 36
IKALIA
Lambda Geminorum
GAMMA ERIDON

DIE STERNENFLOTTE BRAUCHT EINE NEUE CREW

WILLKOMMEN AUF IHREM NEUEN POSTEN, CAPTAIN. IHRE MISSION IST ES, VIELE LICHTJAHRE VON DER ERDE ENTFERNT FREMDE WELTEN ZU ENTDECKEN, UNBEKANNTE LEBENSFORMEN UND NEUE ZIVILISATIONEN -- UND DABEI IN GEBIETE VORZUDRINGEN, DIE NIE ZUVOR EIN MENSCH GESEHEN HAT.

Star Trek Adventures führt Sie bis an die letzte Grenze, wo neue Entdeckungen auf die eifrigen Forscher der Sternenflotte warten. Ihre Aufgaben mögen Sie in die entlegensten Winkel des bekannten Raums führen, zu hilfsbedürftigen Föderationskolonien, in die Grenzgebiete zu anderen galaktischen Mächten oder mitten in das Herz fremdartiger Raumphänomene. Ihr Schiff und Ihre Crew stellen das Beste dar, was die Sternenflotte zu bieten hat und Sie alle werden mehr denn je gebraucht.

Eine neue Bedrohung rührt sich im Gamma-Quadranten und Commander Sisko und seine Crew haben bestätigt, dass das von den Gründern geführte Dominion eine veritable Bedrohung für den Alpha-Quadranten darstellt. In der Region von Bajor und Deep Space 9 herrschen große Spannungen, während der Maquis mit seinen Angriffen stetig gegen den Friedensvertrag zwischen der Föderation und den Cardassianern verstößt und Captain Janeway und die Crew der U.S.S. Voyager sich auf ihre Mission in den Badlands vorbereiten. Es ist eine unberechenbare Zeit für die Föderation und neue Crews werden dringender denn je benötigt.

- Alles was Sie benötigen, um Ihre eigene Star Trek-Geschichte voller Entdeckungen und Abenteuer am Rande des Universums zu erschaffen.
- Vollständige Regeln nach dem 2W20-System, voll angepasst auf die Bedürfnisse von Star Trek.
- Eine ausführliche Betrachtung der Vereinten Föderation der Planeten und ihrer galaktischen Nachbarn und Rivalen im Alpha-, Beta- und Gamma-Quadranten.
- Hilfestellungen für erfahrene und unerfahrene Spielleiter, die dabei unterstützen, Abenteuer voller Entdeckungen zu leiten.
- Eine große Übersicht von Außerirdischen und Antagonisten, inklusive Klingonen, Romulanern, Cardassianern, Borg und Angehörigen des Dominions.
- Die besten Ideen eines Teams von Star Trek-Experten, dem auch Autoren früherer Star Trek-Rollenspiele sowie Mitarbeiter anderer Rollenspiele angehören.
- Persönliche Logbücher und vom Geheimdienst der Sternenflotte abgefangene Nachrichten, die eine neue Perspektive auf wichtige Ereignisse im Star Trek-Universum ermöglichen.

MODIPHIUS ENTERTAINMENT™
2d20™
MODIPHIUS.COM

8000P

TM & © 2020 CBS Studios Inc.
© 2020 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