

STAR TREKTM

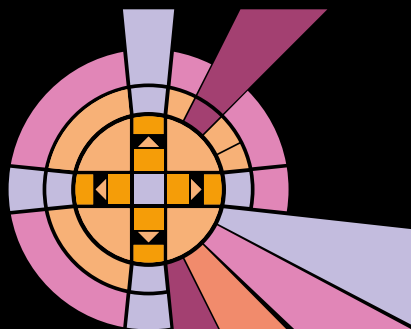
ADVENTURES



DIE KOMMANDO-ABTEILUNG

SPIELHILFE





LCARS TERMINAL 978-1-910132-906

IMPRESSUM

ORIGINALAUSGABE

REGELDESIGN
NATHAN DOWDELL

REDAKTION
SAM WEBB

TEXTE
JIM JOHNSON, NATHAN DOWDELL
UND AARON POLLYEA

KANON-LEKTORAT
SCOTT PEARSON

LEKTORAT
MIKE BRUNTON, SAM WEBB
UND JIM JOHNSON

KORREKTORAT
ARIC WIEDER

INNENILLUSTRATIONEN
RODRIGO GONZALEZ, CONNOR MAGILL,
WAYNE MILLER, GRZEGORZ PEDRYCZ,
ÁNGEL ALONSO MIGUEL, MARTIN SOBR,
JACK KASIER, NICK GREENWOOD,
DOUG DREXLER, TOBIAS RICHTER,
MICHAEL E. CROSS, DAVID METLESITS,
MICHELE FRIGO, CRISTI BALANESCU
UND JOSEPH DIAZ

COVERILLUSTRATION
ELI MAFFEI

ARTDIREKTOR
SAM WEBB UND
JIM JOHNSON

GRAFIKDESIGN
MATTHEW COMBEN

LAYOUT
MICHAEL E. CROSS UND
RICHARD L. GALE

INDEXERSTELLUNG
BILL HERON

HERAUSGEBER
CHRIS BURCH

REDAKTIONSASSISTENZ
SALWA AZAR

OPERATIONS MANAGER
GARRY HARPER

PRODUKTIONSMANAGER
STEVE DALDRY

COMMUNITY SUPPORT
LLOYD GYAN

FÜR CBS-STUDIOS
MARIAN CORDRY
UND STEPHEN ZELIN

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION
DANIEL JÖDEMANN

ÜBERSETZER
JULIA BECKER, RAFAEL GORALCZYK,
DANIEL JÖDEMANN, LARS LÖBBICKE,
MARC PASCHKE, THOMAS RITZINGER
UND BENJAMIN ROHNE

LEKTORAT
DANIEL JÖDEMANN

KORREKTORAT
JAN GRAVERT

LAYOUT
RALF BERSZUCK

HERAUSGEBER
PATRIC GÖTZ

1732011

191984

221084

AUX SYS

MODIPHÜS™
ENTERTAINMENT



Original herausgegeben von Modiphius Entertainment Ltd.
2nd Floor, 39 Harwood Road, London, SW6 4QP, England.

INFO@MODIPHÜS.COM
WWW.MODIPHÜS.COM

STARTREK.COM

UHRWERK VERLAG

WWW.UHRWERK-VERLAG.DE

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

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

TM & © 2021 CBS Studios Inc. Star Trek and related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved.

ISBN:978-3-95867-241-3

INHALT

KAPITEL 01 003

EINLEITUNG

01.10 Mit gutem Beispiel vorangehen	004
---	-----

KAPITEL 02 009

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG

02.10 Die Abteilungen	010
02.20 Das Sternenflottenkommando	012
02.30 Die Einsatzplanung	015
02.40 Die Judikative	018
02.50 Die Hauptdirektive	021
02.60 Die Sternenflottenakademie und die Kommando-Abteilung	025
02.70 Kommandooffiziere auf Raumschiffen	028
02.80 Ihre Führungsoffiziere	031

KAPITEL 03 035

CHARAKTERE IN DER KOMMANDO-ABTEILUNG

03.10 Die Kommandoausbildung	036
03.20 Zwischen den Sternen fliegen	045

KAPITEL 04 051

RAUMSCHIFFE DER FÖDERATION

04.10 Raumschiffe der Föderation	052
04.20 Shuttles der Föderation	068

KAPITEL 05 073

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG IM SPIEL

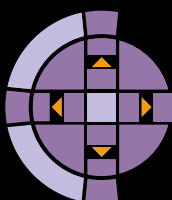
05.10 Geschichten in der Kommando-Abteilung	074
05.20 Geschichten in der Flugkontroll-Abteilung	080
05.30 Soziale Konflikte	084
05.40 Sternenbasen	094
05.50 Auszeichnungen und Belobigungen	097
05.60 Flottengefechte	100

KAPITEL 06 103

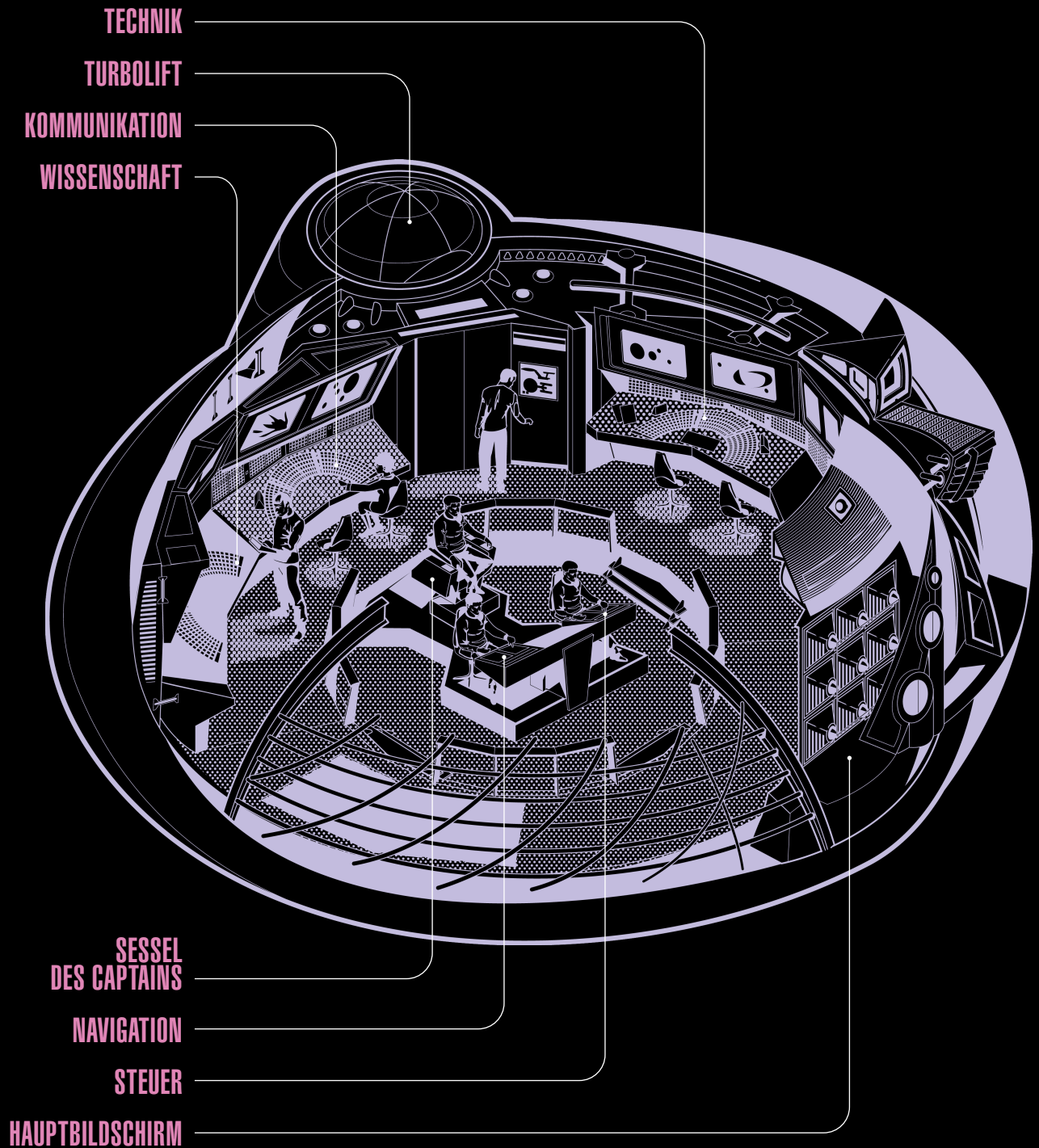
PERSONEN IN DER KOMMANDO-ABTEILUNG

06.10 Das Sternenflottenkommando	104
06.20 Diplomaten und Delegierte	108
06.30 Sternenflottenpersonal	113
06.40 Nebencharaktere	116

Index	121
-------------	-----



3441A



ARCHIVBILD

83769

61-2922

87-3498

6239-4760	5836	251872	23-305756	4673	84632	3485759	2353	40-32629222	576	7794836	39382-562	264938	2826281
9560-8605	9513	127180	35-789456	155	8089	4159876	2452	39-78422801	762	2953803	55397-301	538689	3869027
4936-2056	33839	220284	65-273396	21012	104585	1147593	2505	38-37499009	370	2600370	101-32442-990	173002	1739042
5637-8200	28340	845640	29-285205	6203	650566	43424	2860	67-28299091	631	4829025	44-48903-912	303521	2904094
9562-8787	768021	530823	68-435897	53789	421567	2537	2981	98-53478929	753	8579328	784-78459-189	168798	3854681

35204572030026
40360555022



01.10 MIT GUTEM BEISPIEL VORANGEHEN 004

MIT GUTEM BEISPIEL VORANGEHEN

„SIE SIND DER CAPTAIN DIESES SCHIFFES. SIE DÜRFEN IN DEN AUGEN IHRER MANNSCHAFT NIEMALS VERLETZLICH ERSCHEINEN. SIE KÖNNEN SICH NICHT DEN LUXUS Erlauben, ETWAS ANDERES ALS PERFEKT ZU SEIN. WENN SIE DAS TUN, DANN VERLIEREN SIE DEN GLAUBEN IN SIE UND SIE VERLIEREN IHR KOMMANDO.“

— COMMANDER SPOCK

Von der seefahrenden Marine bis hin zur modernen Sternenflotte sind seit jeher Lebewesen überall in der Galaxis auf Schiffen aus Holz, Stahl, Duranium und anderen Materialien unterwegs. Diese Reisen wären ohne Captains und Steuerleute undenkbar, ob sie nun selbst Hand ans Ruder legen oder jemand anderem die Navigationskonsole überlassen.

Zwar träumen längst nicht alle Kadetten davon, auf einem Raumschiff zu dienen, die besten unter ihnen streben jedoch zweifellos an, irgendwann ein eigenes Kommando übertragen zu bekommen. Dieser Traum ist im Alpha- und Beta-Quadranten weit verbreitet, doch nur die hellsten Köpfe und kühnsten Denker der Sternenflotte schaffen es, ihn in die Tat umzusetzen. Das Kommando über ein Sternenschiff ist zu erhalten ist eine Ehre, die eine große Bandbreite an Fertigkeiten und Fähigkeiten sowie Kühnheit und Mut erfordert, aber auch Talent im direkten Umgang mit dem Personal der Sternenflotte und Zivilisten jeglicher Art.

Von Captains wird erwartet, dass sie Diplomaten, Föderationsjuristen, Manager für Katastropheneinsätze und Taktiker in einer Person sind und zudem die Vorschriften für Erstkontakte kennen. Kommandierende Offiziere sollten außerdem Kurse in Wissenschaft und Technik belegt haben, ganz zu schweigen von der notwendigen Ausbildung, um das gesamte ihnen unterstehende Personal bei seinen Aufgaben zu unterstützen. Aufgrund der umfassenden Fähigkeiten, die Captains brauchen, dienen die meisten von ihnen über viele Jahre in verschiedensten Rollen und arbeiten in anderen Abteilungen, bevor sie ihr erstes eigenes Kommando erhalten.

Die moderne Technologie ist eine wunderbare Verschmelzung von Wissenschaft und Technik, dennoch benötigen alle Schiffe Steuerleute. Sternenflottenoffiziere mit gutem Sehvermögen, ausgezeichneten Reflexen und einer ruhigen Hand streben danach, Piloten eines großen Erkundungsschiffs der *Nova*-, *Intrepid*- und *Galaxy*-Klasse oder eines der verschiedenen anderen Klassen und Unterstützungsschiffe zu werden. Insbesondere dann, wenn sie in einem Runabout gasförmige Anomalien durchfliegen, in einem experimentellen Kurzstreckenjäger der Sternenflotte an ihre eigenen Grenzen und die des Schiffs gehen oder einen Giganten wie die *Olympic*-Klasse steuern, sind Captain und Besatzungen am glücklichsten darüber, dass nicht der Computer das Fliegen übernommen hat.

Offiziere der Kommando-Abteilung können, wie andere Sternenflottenoffiziere auch, aus jeder sozialen Schicht, von jedem Planeten und aus jedem Umfeld kommen. Ihre Herkunft spielt praktisch keine Rolle. Der Hintergrund der Kadetten mag einen gewissen Einfluss darauf haben, wie leicht oder schwer es ihnen fällt, die Kommando-Laufbahn an der Sternenflottenakademie einzuschlagen. Es mag ihnen dabei helfen, sie auch erfolgreich abzuschließen, letztlich spielt die Abstammung aber keine Rolle mehr, wenn man es erst einmal auf die Akademie geschafft hat. Die Ausbilder wissen dann schon, wie sie die geeignetsten Kandidaten finden. Es wirft aber auch kein schlechtes Licht auf diejenigen, die nicht imstande sind, die Kurse und Übungseinheiten für zukünftige Kommando-Offiziere zu absolvieren und sich doch einem anderen Bereich

DIE ALTE ENTERPRISE

Auch wenn *Star Trek Adventures* üblicherweise im Jahr 2371 (Sternzeit 48000-48999) angesiedelt ist, können Abenteuer auf Wunsch der Spielleitung und Spieler auch in allen anderen Epochen des *Star Trek*-Universums stattfinden. Für Kommandooffiziere hat sich seit der Zeit von Archer und Kirk wenig verändert. Lediglich ihre Uniform ist nicht mehr golden, sondern rot, die Zusammenführung der im 23. Jahrhundert noch getrennten Rollen der Steuerleute und Navigatoren zum kombinierten Aufgabenfeld der Flugkontrolle hat zu einer Veränderung der Rangordnung geführt, und natürlich müssen ganz neue Raumschiffotypen und Shuttles gesteuert werden.

Wenn Spielleitungen Missionen in anderen Epochen ansiedeln möchten, können sie dennoch problemlos die Informationen und Regeln aus diesem Buch nutzen. Wenn eine Spielregel in einer anderen Epoche nicht anwendbar beziehungsweise ein Ausrüstungsgegenstand oder bestimmter technischer Fortschritt nicht verfügbar ist (Transporter, Replikatoren, Holodecks usw.), ist dies in einem Kasten wie diesem hier vermerkt.





zuwenden. Nur Offiziere mit der richtigen Mischung aus Talent, Qualifikation und Persönlichkeit bringen es zu erfolgreichen Kommandanten der berühmtesten Raumschiffe der Sternenflotte.

Als Steuermann oder Steuerfrau an Bord eines Raumschiffs eingesetzt zu werden, erfordert ein Talent, das nicht jeder Boomer, Wald-und-Wiesen-Pilot oder Skimmer-Jockey vorweisen kann. Das Schicksal zahlloser Raumschiffe der Sternenflotte hing schon allein von den Fähigkeiten ihrer Flugkontrolloffiziere ab. Um ein Raumschiff zu befehligen, bedarf es eines gewissen Maßes an Furchtlosigkeit, und um eines durch die unzähligen Formen interstellarer Phänomene zu steuern, ist mindestens ebenso viel Wagemut erforderlich. Der Captain ist für das Wohl des Schiffs und seiner Besatzung verantwortlich. Steuerleute sind dafür zuständig, sie wohlbehalten zum nächsten Ziel und zur nächsten Mission zu bringen.

Zwar rühmt sich die Sternenflotte eines Offizierskorps, das aus den besten und klügsten Leuten besteht, die die Föderation zu bieten hat, doch kann man behaupten, dass Mitglieder der Kommando-Abteilung der Sternenflotte mindestens eine Stufe über den „normalen“ Sternenflottenoffizieren stehen und aus einem etwas anderen Holz geschnitzt sind. Der Leiter der wissenschaftlichen Abteilung und eine Chefindgenieurin mögen exemplarische Offiziere und Führungspersönlichkeiten sein, aber es ist der Captain des Schiffs, an den sich die Besatzung wendet, um ein Vorbild, Unterstützung und in vielen Fällen auch Hoffnung zu finden, wenn sie sich den unglaublichen Widrigkeiten stellt, die Sternenflottenoffizieren im Lauf ihrer Tätigkeit begegnen.

LOGBUCH DES CAPTAINS

STERNZEIT 48224,9

Der heutige Tag war ... Wahnsinn. Er hat mich Demut gelehrt. Ich habe meine gesamte Karriere lang auf diesen Moment hingearbeitet, und dann war er plötzlich da. Um 0930 wurde ich auf die *U.S.S. Dunbar* transferiert, und die darauf folgenden elf Stunden waren einfach fantastisch.

Ich musste meinen Enthusiasmus natürlich vor meiner neuen Crew verstecken. Musste zeigen, dass der Captain ein unerschütterlicher Fels in der Brandung ist. Ich hoffe, ich konnte das vermitteln.

Auch das Treffen mit den Führungsoffizieren – oder besser gesagt, MEINEN Führungsoffizieren – lief gut. Ich kannte zwar nur zwei von ihnen persönlich, aber ich glaube, ich habe alle anderen Positionen passend besetzt, vor allem die meiner Ersten Offizierin. Commander Tes und ich scheinen gut zusammenzupassen, und ich glaube, wir werden ein gutes Team bilden. Möglicherweise wird mein Urteilsvermögen auch durch den Optimismus des ersten Diensttags getrübt, aber sie ist eine gute Offizierin und umsichtige Anführerin. Ich glaube, ich werde viel von ihr lernen und von den vielen Dienstjahren profitieren, die ihr Symbiont bereits in der Flotte abgeleistet hat.

Ich bin erschöpft und dennoch ekstatisch. Die erste Runde durchs Schiff hat lange gedauert, aber das war es wert. Ich muss mich morgen mit meinem Chefindgenieur, Ch'Kull, zusammensetzen und herausfinden, warum der Backbord-Impulsantrieb Probleme macht. Ansonsten ist das Schiff bereit für unsere erste gemeinsame Mission. Ich kann es kaum erwarten aufzubrechen.

Ende des persönlichen Logbucheintrags.

JEDE GELEGENHEIT

Vizekönig Killeen,

danke für das Empfehlungsschreiben hinsichtlich Ihrer Tochter. Danke auch für das köstliche Probierpaket acadianischer Schokolade: Sie sind eindeutig besser informiert, als ich mir hätte träumen lassen. Doch mit dieser Nachricht sende ich Ihnen den mitgeschickten Guthaben-Datenstab zurück, auf dem eine sehr generöse Menge goldgepressten Latinums hinterlegt ist. Ihre Welt ist noch recht neu in der Föderation, deshalb lassen Sie mich Ihnen einfach sagen, dass diese Form von Großzügigkeit gar nicht erforderlich ist.

Die Sternenflotte beruht auf Kompetenz, nicht auf Liquidität. Posten werden nicht gekauft, sondern durch harte Arbeit, Schweiß, Tränen und Opfer errungen, wenn man zum Führen berufen ist. Ihre Tochter hat hervorragende Aussichten in der Kommando-Abteilung. Auch ohne den finanziellen Anreiz wird Taila jede Chance erhalten, sich bei den Prüfungen und Übungen auszuzeichnen, die Aufschluss darüber geben werden, ob sie dafür geeignet ist, Offiziere erfolgreich durch jede Gefahr zu führen.

Ich hatte erfreulicherweise Gelegenheit, ausführlich mit Ihrer Tochter zu sprechen, und kann sie mit bestem Gewissen zur Aufnahme in die Akademie empfehlen. Sie wird Sie und Ihr Volk sehr stolz machen, wenn sie ihre Ausbildung abschließt und ihr Offizierspatent erhält.

Hochachtungsvoll,

Admiral Jared Locke, Sternenbasis 224

DER INHALT DIESES BANDS

Dieser Ergänzungsband über die Kommando-Abteilung bietet Spielleitungen, aber auch Spielern zahlreiche Informationen über die Führungsoffiziere der Sternenflotte. Sowohl die Kommando- als auch die Flugkontroll-Abteilung werden sehr ausführlich beschrieben, inklusive historischer Daten, ihrer Stellung innerhalb der Sternenflotte, ihrer jeweiligen Aufgabenbereiche und der möglichen Laufbahn in beiden Zweigen. Das Buch enthält zudem neue und erweiterte Regeln für *Soziale Konflikte*, neue Fokusse und Talente sowie viele zusätzliche Lebenswegoptionen und Karriereverbesserungen für Spielercharaktere der Kommando-Abteilung.

KAPITEL 2: DIE KOMMANDO-ABTEILUNG

Die Kommando-Abteilung spielt in der Sternenflotte eine entscheidende Rolle auf allen Ebenen, auf jedem Raumschiff, jeder Sternenbasis, jedem Außenposten, in jeder anderen Einrichtung und in jedem Shuttle. Dieses Kapitel enthält Einzelheiten über ihre Aufgaben innerhalb der Sternenflotte und erklärt die Schlüsselrollen, die Offiziere und Unteroffiziere in roter Uniform einnehmen. Es befasst sich eingehend mit der Struktur des Sternenflottenkommandos und seinem Einfluss auf die einzelnen Abteilungen der Sternenflotte.

Außerdem beschreibt dieses Kapitel detailliert Flottenoperationen, einen wichtigen Teil des Lebens eines Kommandanten. Dabei geht es um Operationen, Stationierungen und die Rolle, die Sternenbasen bei Flotteneinsätzen und Schiffszuweisungen spielen. Es enthält darüber hinaus Einzelheiten über den juristischen Arm des Sternenflottenkommandos, die Juristische Abteilung der Sternenflotte und befasst sich mit Militärgerichtsbarkeit, der Hauptdirektive und dem Einfluss beider auf einen Kommando-Offizier.



Die meisten Kommando-Offiziere beginnen ihre Laufbahn auf der Sternenflottenakademie, und dieses Kapitel konzentriert sich speziell auf Kadetten mit Führungsqualitäten. Die Kadetten, die eine ruhige Hand am Steuer und Adleraugen besitzen – beides Kennzeichen eines Elitepiloten –, sind ebenfalls Thema dieses Kapitels.

Da die meisten Missionen in Ihrer **Star Trek Adventures**-Runde wahrscheinlich an Bord eines Raumschiffs stattfinden, enthält dieses Kapitel zudem detaillierte Aussagen über den Betrieb von Raumschiffen, vor allem zur Rolle der Kommandierenden Offiziere bei der Führung ihres Schiffs und ihrer Besatzung sowie Informationen über Raumschiff-, Stations- und Außenposteneinsätze.

KAPITEL 3: CHARAKTERE IN DER KOMMANDO-ABTEILUNG

Dieses Kapitel konzentriert sich auf Spielercharaktere in der Kommando-Abteilung und erweitert die Regeln aus dem Grundregelwerk. Es enthält Ausführungen zu Flaggoffiziersrängen vom Commodore bis zum Fleet Admiral sowie Ratschläge für die Erstellung von Charakteren für die Kommando-Abteilung eines Raumschiffs oder einer Sternenbasis. Eine erweiterte und kommentierte Liste von Fokussen und Talenten innerhalb der Kommandodisziplin, von Führung und diplomatischen Fähigkeiten bis hin zu taktischem Training, ist ebenfalls enthalten.

Dieses Kapitel befasst sich zudem mit Offizieren der Flugkontrolle und der Ausbildung, die notwendig ist, um ein Raumschiff oder ein Shuttle zu steuern, und der Rolle der Flugkontrolle sowohl im regulären Schiffsbetrieb als auch im Kampf. Es gibt Spielern, die Flugkontrollcharaktere verkörpern, Ratschläge, wie sie das Beste aus ihnen herausholen. Es enthält darüber hinaus eine Liste neuer Fokusse und Talente für die Flugkontrolldisziplin, von Navigation über Kampfmanöver bis hin zu Reisen auf Warp.

Dieses Kapitel erweitert die 2W20-Regeln für *Soziale Konflikte*, damit diplomatische Begegnungen im Spiel detaillierter ausgestaltet werden können.

EIN BRIEF NACH HAUSE

Gesegnete Mutter, gesegneter Vater,

ich hoffe, dieser Brief findet euch beide bei bester Gesundheit vor. Carina hat mir erzählt, im Winter habe es in weiten Teilen der Kolonie Neukaledonien heftig geschneit. Ich würde gerne behaupten, dass ich den Schnee dort vermisse, aber ehrlich gesagt, gibt es auf der Erde Gipfel, die jeden zu Hause in den Schatten stellen. Nicht, dass ich viel Zeit gehabt hätte, im Schnee zu spielen – meine vielen Kurse und die zusätzliche Lernzeit haben mein Leben praktisch aufgezehrt.

Mutter, es wird Dich erheitern zu erfahren, dass ich mit meinen Pilotenkadettenkollegen oft über Dich spreche. Sie können es kaum glauben, wenn ich ihnen erzähle, wie du mich als Kind in dem alten Propeller-Doppeldecker, den du und Großmutter zusammengeschustert haben, herumgeflogen hast. Sie sind alle an Holodecks, Holosuiten und Simulationen gewöhnt. Keiner von ihnen scheint ausreichend technisches Wissen zu besitzen, um auch nur daran denken zu können, selbst ein Flugzeug zu bauen!

Ich muss dir danken, Mutter, dass du mich vorgewarnt hast, wie anspruchsvoll die Akademie-Pilotenkurse sein würden. Ich habe in den letzten vier Wochen mehr über Astronomie, Astronavigation und Raumschiffprotokolle gelernt, als ich je für möglich gehalten hätte. Wie du das alles in deinen Jahren bei der Sternenflotte geschafft hast, ist mir unbegreiflich!

Vater, dir wollte ich sagen, dass ich deinen Rat befolgt habe und mich an Cadet 2nd Class T'Perr gewandt habe. Sie hat mich von der vulkanischen Erkundungsmission zu unserer Kolonie wiedererkannt und sich bereiterklärt, mir Ratschläge zu Führungsprinzipien aus vulkanischer Sicht zu geben. Sie hat betont, dass sie mich nicht bevorzugen wird, aber ich denke, was sie mir beibringen kann, wird mir sehr helfen, sollte ich mich dazu entscheiden, mich um einen Platz in der Nova-Staffel zu bewerben.

Bitte grüßt die Ältesten der Stadt von mir und seid versichert, dass ich euch beide jeden Tag im Herzen und in der Seele trage.

In Liebe,
Mitchell

ABGEFANGENER ROMULANISCHER GEHEIMDIENSTBERICHT

Senatorin, diesem Brief liegt der Bericht über mein erstes Jahr als verdeckter Ermittler auf der Föderations-Sternenbasis 157 bei. Er enthält meine Erkenntnisse nach Gesprächen mit vielen Sternenflottenoffizieren und Föderationsbürgern im Verlauf meines Dienstes hier.

Besonders hinweisen möchte ich auf meine Empfehlung, den Tal Shiar zu ermutigen, seine Pläne zu verstärken, die Sternenflottenakademie zu infiltrieren und einen Agenten als Kadetten einzuschleusen. In Anbetracht dessen, was ich über das Personal der Akademie erfahren habe, sollten wir alle Anstrengungen unternehmen, um ihr Ausbildungssystem zu untersuchen und herauszufinden, wie sie ihre Offiziere trainieren.

Ich zweifle nicht an den Fähigkeiten unserer Offiziere, aber was ich von der Sternenflotte gesehen habe, ist eindrucksvoll. Ich habe kürzlich einem Nachbericht über eine Begegnung in der Neutralen Zone gestohlen, der ein Gefecht zwischen einem unserer besten Warbirds und einem Schiff der *Nebula*-Klasse der Föderation beschreibt. Obwohl der Warbird in jeder Hinsicht überlegen war, angefangen bei seinem Leistungsvermögen über die Bewaffnung bis hin zu den Verteidigungssystemen und der Manövrierfähigkeit, schaffte es das Schiff der *Nebula*-Klasse irgendwie, unseren Warbird zu übertrumpfen. Es flog buchstäblich Kreise um es herum, als die beiden Schiffe einander um und durch das Cara'bree-Asteroidenfeld jagten. In Anbetracht ihrer technologischen Unterlegenheit muss ich vermuten, dass diese Überlegenheit auf die Crew zurückzuführen war. Wenn die Offiziere unseres Gegners obsiegen, obgleich sie mit minderwertiger Ausrüstung auskommen müssen, sollten wir uns zweifellos Gedanken darüber machen, wie wir unsere personellen Defizite beheben.

Hochachtungsvoll, Subcommander Nevet

KAPITEL 4: RAUMSCHIFFE DER FÖDERATION

Dieses Kapitel enthält Einzelheiten zu 24 Föderationsschiffen aus allen *Star Trek*-Epochen. Diese Schiffe ergänzen die Schiffsklassen aus dem Grundregelwerk, bieten der Spielleitung eine Fülle von Raumschiffoptionen als Grundlage für eine Kampagne oder Serie und den Spielercharakteren eine Reihe neuer Schiffe, die sie durchs Weltall steuern können.

KAPITEL 5: DIE KOMMANDO-ABTEILUNG IM SPIEL

Dieses Kapitel hilft Spielleitungen, sich auf Kommando- und Flugkontrollspielercharaktere im Einsatz zu konzentrieren. Es bietet zusätzliche Werkzeuge und Handlungsstränge für diplomatische Begegnungen, Verhandlungen und Rechtsangelegenheiten sowie andere kommando- und flugkontrollorientierte Szenarien. Es setzt sich auch mit der Struktur von Missionen auseinander und enthält Missionsideen für Kommando- und Flugkontroll-Offiziere. Besonderes Augenmerk legt es auf die Problematik einer Kommandostruktur innerhalb eines Spiels und die Frage, wie Spielercharaktere als Captains, Erste Offiziere oder sonstige Führungsoffiziere bzw. Abteilungsleiter andere

Spielercharaktere oder NSCs behandeln sollten, die der Brückenbesatzung oder ihrer jeweiligen Abteilung angehören. Außerdem wird in diesem Kapitel erklärt, wie Spielercharaktere mit Unterstützung der Spielleitung NSCs entwickeln, die zu ihrer Abteilung gehören.

Darüber hinaus leistet es Hilfestellung bei der Entwicklung von Missionen und Geschichten, die sich um Kommando- und Flugkontroll-Offiziere drehen: Erstkontakt-Missionen, Geschichten um die Hauptdirektive sowie rechtliche Szenarien mit der Juristischen Abteilung der Sternenflotte und befasst sich mit der Frage, wie Offiziere der Kommando-Abteilung in eine Verschwörung verwickelt werden könnten. Zudem enthält es Regeln für Kampagnen auf Admiralsebene und eine Reihe von Missionsideen, in denen die Spieler für einen Konflikt auf Flottenebene verantwortlich sind.

KAPITEL 6: PERSONEN IN DER KOMMANDO-ABTEILUNG

In diesem Kapitel finden Sie detaillierte Beschreibungen und Werte für eine Reihe NSCs aus den Bereichen Kommando und Flugkontrolle, die Sie als Verbündete oder Gegner einsetzen können.

THERAPIESITZUNG 2, CADET HOULE

(AUSZUG)

Cadet Houle: Also, ich weiß auch nicht, Counselor. Ich habe immer davon geträumt, Kommando-Offizier zu werden, immer. Ich bin dafür geboren, die rote Uniform zu tragen.

Counselor Dyre: Wie fühlen Sie sich beim Gedanken daran, in der Operativen Abteilung zu bleiben?

Cadet Houle: Schrecklich, um ehrlich zu sein. Wie komme ich meinem Ziel, ein Raumschiff zu kommandieren, denn auch nur einen Schritt näher, wenn ich den ganzen Tag an einer taktischen Konsole stehe?

Counselor Dyre: Ziele und Ehrgeiz sind gut. Aber ... ich habe mir auch Ihr Zeugnis von der Akademie angesehen. Inwiefern sind Ihre Leistungen und Herausforderungen an der Akademie Ihrer Auffassung nach ausschlaggebend dafür gewesen, dass man Ihnen keine Aufgabe in der Kommando-Abteilung angeboten hat?

Cadet Houle: Teilweise hängt das sicher mit meinem Abschnitten bei der *Maru*-Übung zusammen. Da habe ich irgendwie alle im Stich gelassen.

Counselor Dyre: Die meisten, ja fast alle Kadetten scheitern bei dieser Übung – zumindest, wenn man die Missionsparameter als Bewertungsgrundlage heranzieht. Sie ist ein Charaktertest, es geht nicht darum, eine unmögliche Mission tatsächlich zu schaffen.

Cadet Houle: Charakter habe ich. Bei diesem Test habe ich gut abgeschnitten.

Counselor Dyre: Das haben Sie. Aber das war nur ein Faktor ...

Cadet Houle: Das denke ich auch. Ich hatte allerdings nicht erwartet, dass meine Freizeitaktivitäten abseits des Schiffes sich in meinen Zeugnissen der Akademie oder bei meinem ersten Einsatz niederschlagen würden.

Counselor Dyre: <lacht> Tja, nun, die Sternenflotte muss jeden Kadetten als Ganzes bewerten. Sie beurteilt nicht nur, wie sie sich im Unterricht oder bei Übungen schlagen. Vor allem, wenn es um einen Einsatz in der Kommando-Abteilung oder letztlich den Befehl über

ein Raumschiff geht. Es ist eine Sache, über ein Kommando zu reden, aber eine gänzlich andere, diesen Posten auszufüllen.

Cadet Houle: Möchten Sie damit sagen, dass ich mich auch außerhalb meiner Dienstzeiten wie ein Captain verhalten muss?

Counselor Dyre: Wenn Sie diese Rolle so unbedingt wollen, sollten Sie in Erwägung ziehen, sich die ganze Zeit über dementsprechend zu verhalten, insbesondere außer Dienst. Der Captain eines Raumschiffs hat selten frei. Wenn doch, übernimmt sein Stab von Führungsoffizieren die Geschäfte an Bord und kümmert sich um die täglichen Belange der Crew, doch er kann buchstäblich jeden Moment gerufen werden, um sich einer Krise zu stellen. Mit diesem potenziellen Stress kann nicht jeder umgehen. Wir können einige Fähigkeiten lehren, aber vieles muss der betreffenden Person von Natur aus innewohnen oder ihrer Lebenserfahrung entspringen.

Cadet Houle: Vermutlich haben Sie Recht. Ja.

Counselor Dyre: Nur Mut, Cadet. Die meisten Captains der Sternenflotten dienen in unterschiedlichsten Rollen und sammeln jahrelang wertvolle Erfahrungen, indem sie sich stetig in den Rängen hocharbeiten und von jedem in der Befehlskette lernen, ehe sie selbst ein Kommando übernehmen. Ihre Noten an der Akademie lagen im Bereich der oberen zehn Prozent ... Sie kommen auf ein gutes Schiff mit einem hervorragenden Captain und einem ebensolchen Ersten Offizier. Wenn Sie sich weiter so bewundernswert bemühen wie an der Akademie, gehe ich davon aus, dass Sie in ein paar Jahren Abteilungsleiter und bereit für die Ausbildungsprogramme zum Brückenoffizier sind.

Cadet Houle: Sie raten mir also zu kontinuierlicher Verbesserung und Weiterentwicklung?

Counselor Dyre: In der Tat.

KAPITEL 02.00

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG

34362070473892
12849304474



02.10	DIE ABTEILUNGEN	010	02.60	DIE STERNENFLOTTENAKADEMIE UND DIE KOMMANDO-ABTEILUNG	025
02.20	DAS STERNENFLOTTENKOMMANDO	012	02.70	KOMMANDOOFFIZIERE AUF RAUMSCHIFFEN	028
02.30	DIE EINSATZPLANUNG	015	02.80	IHRE FÜHRUNGSOFFIZIERE	031
02.40	DIE JUDIKATIVE	018			
02.50	DIE HAUPTDIREKTIVE	021			

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG

DIE ABTEILUNGEN

„SIE WISSEN, DASS MAN EINEN CAPTAIN DER STERNENFLOTTE NICHT SYNTHETISCH HERSTELLEN KANN. DER MANN, ODER AUCH DIE ENTSPRECHENDE FRAU WIRD FÜR DIESEN RANG EINFACH GEBOREN.“

— SIRNA KOLRAMI

BRIEFING

Also gut, Captain. Lassen Sie uns zur Auffrischung noch einmal die Grundlagen der Sternenflotten-Abteilungen durchgehen. Wie jeder Kadett der Akademie weiß, tragen die Offiziere und Unteroffiziere der Sternenflotte eine von drei Farben: rot für die Kommando-Abteilung, blau für Wissenschafts-Abteilung und gelb für die Operative Abteilung. Jede dieser Abteilungen ist in zwei weitere große Bereiche unterteilt. Diese Einweisung behandelt die Kommando-Abteilung und ihre beiden Unterbereiche Kommando und Flugkontrolle. Der Kommandobereich umfasst alle Commander und Captains – Offiziere, die für den Sessel im Zentrum der Brücke bestimmt sind – sowie die Flaggoffiziere. In der Flugkontrolle finden sich alle Offiziere, zu deren sonstigen Pflichten auch das Steuern von Raumschiffe und der sie unterstützenden Schiffe und Shuttles zählt.

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG

Offiziere des Kommandobereichs sind auf allen Raumschiffen, Sternenbasen oder anderen Einrichtungen der Sternenflotte zu finden. Der Kommandant an Bord kommt dabei fast immer aus dem Kommandobereich, wobei aber Ausnahmen denkbar sind: So könnte ein Wissenschaftsoffizier eine Forschungsstation, ein Sicherheitsoffizier einen Tiefraum-Abhörposten oder ein medizinischer Offizier ein Krankenhaus leiten. In der Regel wird jedoch immer ein Admiral, Captain oder Commander als Kommandant einer Sternenbasis oder eines Raumschiffs eingesetzt – und sie alle gehören zum Kommandobereich.

Der Kommandobereich als Teil der Kommando-Abteilung beschäftigt sich hauptsächlich mit Deutung und Umsetzung der Befehle, Direktiven und Grundsätze der Sternenflotte, die so die Gesetze und Vorgaben des Föderationsrats ausführen. Die Sternenflotte wurde vom Föderationsrat mit Erforschung und Verteidigung beauftragt und handelt für gewöhnlich nur mit Zustimmung des Rats. Während der Föderationsrat die Grundsätze und Richtlinien schafft, innerhalb der die Sternenflotte operiert, sind es die Flaggoffiziere und die Offiziere an vorderster Linie, die diese draußen an den Grenzen der Föderation und im Feld ausführen. Der

Kommandobereich ist das Bindeglied zwischen dem Föderationsrat und der Besatzung eines Schiffs oder einer Sternenbasis, wobei der Captain den Willen des Rats in Befehle an seine Crew umsetzt – stets im Dienst der Sternenflotte und der Föderation.

Offiziere des Kommandobereichs setzen sich aus allen Flaggoffizieren (Admirälen) zusammen, den meisten Captains und jedem Commander oder niedrigeren Rang, der dem Kommandobereich zugeordnet ist. Fast alle Raumschiffe der Sternenflotte werden von einem Captain aus dem Kommandobereich geführt. Es gibt jedoch Ausnahmen, etwa spezielle Forschungsschiffe und Schiffe des Ingenieurkorps der Sternenflotte, die von Captains aus den jeweiligen Abteilungen kommandiert werden. Manchmal werden auch besonders erfahrene Offiziere aus einer Abteilung, die nicht dem Kommandobereich angehört, zu Captains oder sogar in höhere Ränge befördert – so wie der aus dem Dienst geschiedene Captain Montgomery Scott oder der Direktor des Medizinischen Corps der Sternenflotte, der ein Commander, Captain oder Admiral der Wissenschafts- oder medizinischen Abteilung sein kann.

DIE FLUGKONTROLL-ABTEILUNG

Auf den ersten Blick erscheint die Flugkontrolle vielleicht wie das unbeliebte „Stiefkind“ der Abteilung, auch wenn dessen Offiziere ebenfalls die rote Kommandouniform tragen. Der Schein trügt jedoch: Steuerleute und Steuerfrauen sind das am häufigsten von Offiziellen der Föderation angetroffene Personal. Sie lenken jede Form von Raumschiff, Shuttle, Runabout, Skimmer und andere Unterstützungsschiffe in so gut wie jeder Föderationseinrichtung.

Steuerleute sind vielleicht die Offiziere innerhalb der Sternenflotte mit der am breitesten gefächerten Ausbildung. Ihr häufigster Einsatzort ist am Steuer oder der Navigationsstation auf der Brücke eines Raumschiffs. Dies setzt eine umfangreiche Unterweisung in vielen Fachgebieten und wissenschaftlichen Disziplinen voraus, wie zum Beispiel Astronomie, Astronavigation, Stellarkartografie, verschiedenste Weltraumwissenschaften, komplexe Mathematik und sehr viel Erfahrung mit der Bedienung des Steuers und jeder anderen Brückenstation. Und dann ist da



noch ihre Fähigkeit, all die Schiffe, Shuttles und Systeme, mit denen sie sich befassen, selbst zu reparieren. Gute Steuerleute sind eine perfekte Mischung aus technischen, wissenschaftlichen und operativen Fähigkeiten.

Steuerleute sind meist Ensigns und Lieutenants (Junior Grade) sowie, wenn auch seltener, Lieutenants. Es gibt nur vereinzelt einen Lieutenant Commander, allerdings keine Commander oder Captains in dieser Rolle. Der Hauptgrund dafür, dass Steuerleute meist sehr jung sind und einen niedrigeren Rang haben, liegt in ihrer breit gefächerten Ausbildung: Ein oder zwei Dienstzeiten an der Flugkontrolle ermöglichen es einem Offizier, wertvolle Brückenerfahrung zu sammeln und damit auch die Chance, andere Brückenstationen kennenzulernen. Solche Junior-Offiziere haben deshalb oft mit operativen Aufgaben, taktischen Manövern, wissenschaftlichen Forschungen und technischen Einsätzen zu tun. All diese Erfahrungen eröffnen Steuerleuten die Möglichkeit, an jede Brückenstation zu wechseln oder ihre technischen Kenntnisse als Ingenieure einzusetzen.

Unteroffiziere innerhalb des Bereichs übernehmen dagegen wichtige Aufgaben an Bord eines Raumschiffs oder einer Raumstation, um die Offiziere an Bord zu unterstützen: Sie fungieren als Shuttlepiloten auf den regulären Versorgungsrouten der Sternenflotte, als Logistikoffiziere auf einer Sternenbasis oder einem Außenposten, und manche dienen sogar als persönlicher Pilot eines Admirals oder eines Regierungsvertreters. Erfahrene Unteroffiziere übernehmen auch gelegentlich Schichten auf der Brücke oder springen während eines Roten Alarms als Steuerleute ein, wenn nötig.

RANG UND POSITION

Ein Aspekt der Sternenflotte, der für Verwirrung bei jenen sorgt, die nicht mit einer traditionellen Marine oder der Sternenflotte selbst vertraut sind, ist der Unterschied zwischen dem Rang eines Captains und dem Posten eines Captains. „Captain“ ist zunächst einmal ein Rang, den Offiziere während ihrer Karriere erreichen, nachdem sie erfolgreich in anspruchsvollen Positionen mit ständig wachsender Verantwortung und immer umfangreicherer Führungsverantwortung gedient haben. Den vierten goldenen Knopf des Captains zu erhalten, ist eine Leistung, die nur wenige Offiziere der Sternenflotte erreichen.

Der Posten des Captains ist dagegen von der Rangstruktur der Flotte und der Kommandokette getrennt. Schon seit der Zeit der Segelschiffe ist er der traditionelle Titel für eine Person, der das Kommando über ein Boot oder Schiff gegeben wurde – er oder sie ist immer der Captain des Schiffs.

Weil Rolle und Rang voneinander getrennt sind, kann es sein, dass der Captain eines Sternenschiffs nicht den Rang eines Captains innehat. Manche Schiffe, wie etwa ein Erkundungsschiff oder leichter Kreuzer (beispielsweise die *Saber*-Klasse), könnten durchaus von einem Commander geführt werden, keinem vollwertigen Captain. In sehr seltenen Fällen könnte auch ein hochqualifizierter Lieutenant Commander als Captain eines kleinen Raumschiffs dienen. Für gewöhnlich hat der Captain eines Sternenschiffs aber auch den Rang eines Captains.

UNTEROFFIZIERE DER STERNENFLOTTE

Unteroffiziere übernehmen viele wichtige Rollen innerhalb jeder Abteilung und in jedem Bereich der Sternenflotte. Die Unteroffizierslaufbahn ist für alle Personen gedacht, die der Sternenflotte in einer Position mit weit weniger Verantwortung dienen wollen und ohne die Sternenflottenakademie zu absolvieren. Im Gegensatz zu Offizieren, die an der Akademie ausgebildet wurden, verpflichten sich Unteroffiziere für eine einzelne Dienstzeit. Ihnen steht jedoch die Möglichkeit offen,

im Anschluss für zusätzliche Dienstzeiten in der Sternenflotte zu verbleiben. Es gibt Unteroffiziere, die deutlich länger als die meisten Offiziere gedient haben, und ebenso gefragt sind wie qualifizierte Führungsoffiziere. Einen erfahrenen und kompetenten Chief Petty Officer an Bord des eigenen Schiffs zu haben, stellt einen erheblichen Vorteil dar, den ein kluger Captain nicht so leicht wieder aufgeben wird.

Kapitel
02.20

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG

DAS STERNENFLOTTENKOMMANDO

DAS HAUPTQUARTIER

Das Hauptquartier des Sternenflottenkommandos befindet sich auf der Erde, in San Francisco. Unter dem Oberbegriff des Sternenflottenkommandos sind zahlreiche Bereiche, Abteilungen, Kommandoebenen und Organisationen zusammengefasst. Die Bürokratie innerhalb der Sternenflotte ist ein zu umfassendes Thema, um an dieser Stelle bis ins Detail darauf einzugehen, also stellt dieses Kapitel lediglich einen kurzen Überblick über die wichtigsten Teile dar.

DER OBERBEFEHLSHABER DER STERNENFLOTTE

Der Oberbefehlshaber der Sternenflotte ist und war schon immer der gerade amtierende Präsident oder die gerade amtierende Präsidentin der Föderation. Die Aufgabe der Sternenflotte besteht darin, im Namen der Föderationspräsidenten die Gesetze der Föderation durchzusetzen, Föderationsbürger zu schützen sowie die Einrichtungen und das Territorium der Föderation zu verteidigen. Außerdem übernehmen sie alle anderen Aufgaben, die der Präsident ihnen überträgt, sofern sich diese innerhalb des Föderationsrechts bewegen und vom Föderationsrat genehmigt wurden.

Präsidenten arbeiten mit dem Föderationsrat sowie den Vereinigten Stabschefs der Sternenflotte zusammen, um die Grundsätze der Organisation und ihre Missionsparameter aufzustellen. Während die Präsidenten zwar die generelle Richtung für die Sternenflotte vorgeben, kümmern sie sich nicht persönlich um ihre alltäglichen Abläufe. Der Präsident ist dafür ohnehin viel zu beschäftigt, ist doch auch die Sternenflotte nur ein kleiner Teil des riesigen Regierungsapparats der Föderation.

DIE VEREINIGTEN STABSCHEFS DER STERNENFLOTTE

Die alltäglichen Abläufe der Sternenflotte werden von einem Gremium aus Admirälen geregelt. Jeder dieser Admiräle leitet einen der großen Bereiche der Sternenflotte, von denen wir einige in Kürze noch genauer betrachten werden. Das Gremium verändert sich von einer Regierung zur nächsten, da sich mit einem Regierungswechsel auch die Anforderungen an die Sternenflotte verändern. Alle Stabschefs verfügen über jahrzehntelange Erfahrung und sind die fähigsten Offiziere in den Rängen der Sternenflotte. Sollten Posten innerhalb der Vereinigten Stabschefs frei werden, nominiert der Föderationspräsident die Nachfolger. Der Föderationsrat unterzieht die Kandidaten einer Befragung und bestätigt ihre Ernennung oder lehnt sie ab. Die Stabschefs sind sowohl dem Föderationsrat gegenüber verantwortlich (der dabei durch den Sicherheitsrat vertreten wird) als auch dem Föderationspräsidenten oder der Föderationspräsidentin selbst.

Die Stabschefs treffen sich regelmäßig, um Raumschiffmissionen, Flottenentsendungen, Personalfragen, Anforderungen für wissenschaftliche Forschung, humanitäre Einsätze und Katastrophenhilfe sowie jede andere Aktivität zu besprechen, die Einrichtungen, Schiffe und Personal der Sternenflotte betreffen. Wenn es zu einem Interessenkonflikt kommt oder eine Ressource von mehreren Seiten angefragt wird, lösen die Stabschefs dieses Problem. Fordert zum Beispiel die Abteilung Forschung und Entwicklung ein Raumschiff an, um eine neu aufgetretene räumliche Anomalie zu untersuchen, während der Medizinische Dienst der Sternenflotte im selben Sektor ein Schiff zur Bekämpfung einer Seuche benötigt, fällt dies in ihre Zuständigkeit. Sobald

Richtlinien und Missionen festgelegt wurden, erfordern sie die Zustimmung des Präsidenten und des Rats, es sei denn, die Zeit drängt und Leben stehen auf dem Spiel.

Lassen Sie uns nun die Bereiche der Sternenflotte betrachten, die in der Karriere eines Captains für gewöhnlich die größte Rolle spielen.

DIE EINSATZPLANUNG DER STERNENFLOTTE

Die Einsatzplanung ist der Teil der Sternenflotte, der am unmittelbarsten in die Vergabe von Missionen und das Personalmanagement involviert ist. Dieser Zweig erhält seine Anweisungen direkt von den Stabschefs und wählt die Flotten oder einzelne Raumschiffe, die diese Befehle ausführen. Sobald sich die Einsatzplanung auf eine Vorgehensweise geeinigt hat, werden die Befehle dann an die jeweiligen Flotten und zuständigen Sektoradmiräle weitergeleitet. Es gibt aber auch Fälle, in denen zeitkritische Missionen direkt durch die Einsatzplanung an einen Captain und dessen Besatzung übermittelt werden.

Andere Bereiche innerhalb der Sternenflotte können Anfragen an die Einsatzplanung richten, wenn Bedarf an einem Raumschiff oder an Personal besteht, die eine bestimmte Aufgabe erledigen sollen, und es unklug ist, die Kommandokette einzuhalten. Sollte beispielsweise das Diplomatische Korps einen Nichtangriffspakt mit einer neu entdeckten Spezies verhandeln und die Situation eskaliert überraschend, kann es notwendig werden, dass sofort das nächste Schiff der Sternenflotte zur Unterstützung hinzugerufen wird, um die Flagge der Föderation hochzuhalten. In diesem Fall würde das Diplomatische Korps eine Prioritätsanfrage an die Einsatzplanung senden, die dann in Zusammenarbeit mit dem entsprechenden Fleet Admiral oder Sektoradmiral die Liste der Schiffe in Reichweite prüft und das passendste auf diese Mission entsendet.

Die Einsatzplanung behält immer einen vollständigen Überblick über die aktuelle Position und Verfügbarkeit aller Raumschiffe und Offiziere der Sternenflotte. Sie stellt sicher, dass alle Welten, Protektorate und andere Interessensgebiete der Föderation verteidigt werden oder zumindest in Reichweite eines Schiffs sind. Einige der kleineren Abteilungen innerhalb der Einsatzplanung sind das Ingenieurkorps, die Juristische Abteilung, der Schiffswerftenbetrieb, sowie die Abteilung Sternenbasenoperationen, die für alle Raumstationen im tiefen Weltraum, Außenposten, Sensorphalanxen und andere Anlagen verantwortlich ist. Wir werden auf die Einsatzplanung der Sternenflotte in Kürze noch einmal genauer eingehen.

FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG

Neben der Einsatzplanung ist der Bereich Forschung und Entwicklung wohl der mit Abstand wichtigste Teil der Flotte. Im Föderationsrat gibt es eine anhaltende Diskussion darüber, dass dieses Gebiet der eigentliche Fokus der Sternenflotte sein sollte: Nach Meinung einiger sollte sie sich auf Erkundung und Erforschung konzentrieren, nicht auf kriegerische Aktivitäten wie Grenzpatrouillen, Begleitschutz für Konvois und „Flottengetue“.

Die Forschung und Entwicklung ist für alle wissenschaftlichen Einsätze und Erkundungsmissionen der Sternenflotte zuständig, angefangen bei planetaren Untersuchungen über die Erforschung von Anomalien bis hin zur Kartierung neu entdeckter Sternenhaufen. Auch die von Sternenflottenpersonal durchgeführten medizinischen Forschungen gehören zu diesem Bereich. Deshalb wird diese Abteilung meist als erste konsultiert, wenn eine neue Seuche entdeckt wird. Die Forschung und Entwicklung verfügt über einige wenige Raumschiffe unter ihrer direkten Kontrolle, die gänzlich auf wissenschaftliche Forschung der ein oder anderen Art ausgerichtet sind.



Die medizinischen Schiffe der *Olympic*-Klasse gehören ebenfalls zu dieser Abteilung, obwohl sie oftmals anhand der Erfordernisse der Einsatzplanung und der Vereinigten Stabschefs neu zugewiesen werden. Die Abteilung Forschung und Entwicklung ist in Dutzende kleinere Bereiche unterteilt, darunter einer für jede der bedeutenden Weltraumwissenschaften (wie die planetaren Wissenschaften und die Astronomie). In Zusammenarbeit mit dem Ingenieurkorps der Sternenflotte betreibt sie zudem die Abteilung für fortschrittliche Forschung, eine elitäre Denkfabrik.

FLAGGOFFIZIERE DES JAHRES 2371

Einige beispielhafte, derzeit in der Sternenflotte dienende Admirals, denen die Spielercharaktere begegnen könnten:

- **Vizeadmiral Anthony Haftel:** Haftel ist ein Flaggoffizier, der auf Kybernetik spezialisiert ist und der Abteilung für fortschrittliche Forschung angehört.
- **Admiral Alynna Nechayev:** Nechayev verbrachte viele Jahre an der Grenze zwischen der Föderation und der Cardassianischen Union. Die Strategie der Sternenflotte in Hinblick auf die Cardassianer wurde in dieser Zeit maßgeblich von ihr geprägt.
- **Admiral Owen Paris:** Paris ist ein erfahrener Admiral und äußerst versiert auf dem Gebiet der Tiefenraumkommunikationstechnologie. Derzeit ist er Lehrer für Überlebensstrategien an der Sternenflottenakademie.
- **Admiral William Ross:** Ross ist einer der begabtesten taktischen Flaggoffiziere und hat schon früh und nachdrücklich vor der Bedrohung durch das Dominion gewarnt.
- **Admiral T'Lara:** T'Lara kann auf eine lange Karriere in der Sternenflotte zurückblicken. Sie ist zudem die derzeit hochrangigste vulkanische Flaggoffizierin.

DAS DIPLOMATISCHE KORPS

Das Diplomatische Korps der Sternenflotte arbeitet mit der Abteilung für interplanetare Angelegenheiten der Föderation in allen aktuellen und potentiell aufkommenden diplomatischen Fragen zusammen. Sternenflottenoffiziere sind oftmals die Ersten vor Ort, die sich mit Erstkontakt-Situationen oder diplomatischen Kontakten mit anderen Kulturen befassen. Ihnen fällt es zu, die Interessen und Gesetze der Föderation zu vertreten, bis ein erfahrener Diplomat der Sternenflotte oder der Föderation eintrifft. Das Diplomatische Korps bildet Sternenflottenoffiziere deshalb auch gezielt in den Bereichen Verhandlung, Diplomatie und Erstkontaktprotokollen aus.

Das Diplomatische Korps erstellt und überarbeitet Anweisungen und Direktiven für viele Situationen, einschließlich der Abläufe und bestmöglichen Verfahren während eines Ersten Kontakts, Kolonisationsprogramme sowie Richtlinien für Handel und Vertragsabschlüsse. Mitglieder des Diplomatischen Korps werden für gewöhnlich einer Sternenbasis zugewiesen und nur für spezifische Aufträge ins Feld entsandt. Einige Raumschiffe und ihre Besatzungen sind jedoch ausschließlich für diplomatische Angelegenheiten zuständig. Auf diesen Schiffen ist immer auch ein Mitglied des Diplomatischen Korps stationiert.

DIE FLEET ADMIRALS

Fleet Admirals stehen innerhalb der Rangstruktur nur eine Stufe unter den Vereinigten Stabschefs der Sternenflotte. Sie sind für einen großen Bereich des Weltraums zuständig, der mehrere Sektoren umfasst. In die Verantwortung eines Fleet Admirals können deshalb Dutzende Sternenbasen fallen sowie alle Raumschiffe, das gesamte Personal und die Versorgungsstruktur einer Flotte. Fleet Admirals fungieren als Bindeglied zwischen den Missionsanforderungen der Stabschefs und den Sektoradmiralen, die diese wiederum an die einzelnen Captains weiterleiten.

FLAGGOFFIZIERE IM LAUF DER GESCHICHTE

Diese Liste ist eine Auswahl der Admiräle, die für einige der Hoch-, aber auch Tiefpunkte in der Geschichte der Sternenflotte stehen.

- **Vice Admiral Maxwell Forrest:** Als Architekt des NX-Programms Mitte des 21. Jahrhunderts und einer der ersten Admiräle der Sternenflotte überhaupt war Forrest unmittelbar in die Missionen der ersten *Enterprise* NX-01 involviert. Nach vielen Dienstjahren opferte Forrest im Jahr 2154 sein Leben während eines Terroranschlags auf dem Vulkan, um den vulkanischen Botschafter Soval zu schützen.
- **Fleet Admiral Cartwright:** Cartwright diente der Sternenflotte Mitte bis Ende des 23. Jahrhunderts vorbildlich – einschließlich seines heldenhaften Einsatzes während des Zwischenfalls mit der Walsonde im Jahr 2286. Seine frühe Karriere wird jedoch durch seine kriminelle Verwicklung in die Verschwörung von 2293 überschattet: Er plante das Attentat auf den Föderationspräsidenten, um die Friedensverhandlungen zwischen den Klingonen und der Föderation zu sabotieren. Cartwright wurde vor ein Kriegsgericht gestellt und unehrenhaft entlassen.
- **Rear Admiral James T. Kirk:** Als einer der berühmtesten Captains der Sternenflotte wurde Kirk zu Beginn der 2270er zum Admiral befördert und diente als Leiter der Einsatzplanung der Sternenflotte. Seine Karriere als Admiral war eine erfolgreiche, auch wenn er oft den Wunsch äußerte, wieder das Kommando über ein Raumschiff zu übernehmen. Nach dem V'Ger-Vorfall, der Schlacht mit Khan Noonien Singh und der Lösung des Walsonden-Zwischenfalls wurde Kirk zum Captain degradiert und erhielt das Kommando über die *U.S.S. Enterprise-A*.
- **Vice Admiral J.P. Hansen:** Hansen, einem Karriere-Taktikoffizier, wurde die Leitung der Forschungsabteilung zur Entwicklung neuer Waffen- und Verteidigungssysteme gegen die Borg übertragen. 2367 kam er in der Schlacht von Wolf 359 gegen die Borg um.

Captains und ihre Raumschiffe sind oftmals für lange Zeit in einer bestimmten Region des Weltraums unterwegs, was dazu führen kann, dass sie für mehrere Jahre unter demselben Fleet Admiral dienen. Auch wenn die Sternenflotte es vorzieht, einzelne Schiffe einer abwechslungsreichen Bandbreite an Sektoren, Missionen und kommandierenden Offizieren zuzuweisen, bemerken Flaggoffiziere oft, dass Captains und ihre Besatzungen eine besondere Beziehung zu einem Planeten oder einer Region entwickeln. Deshalb versuchen sie oft, diese wertvollen Ressourcen unter ihrem Kommando zu behalten.

DIE SEKTORADMIRÄLE

Eine weitere Stufe tiefer in der Befehlskette der Sternenflotte stehen die Sektoradmiräle. Diese sind für einen einzelnen Sektor des Weltraums mit all seinen Einrichtungen und allem darin stationierten Personal der Sternenflotte zuständig. Nicht jeder Sektor der Föderation verfügt über einen Sektoradmiral, einige sind nicht dicht genug besiedelt oder ausreichend erforscht und fallen damit weiterhin in die Verantwortung eines Fleet Admiral. Die meisten Sektoradmiräle sind auf einer Sternenbasis stationiert, wobei manche auch ihr Kommando von Bord eines Raumschiffs ausüben. Dies geschieht oftmals in sich entwickelnden Sektoren, in denen die Föderation noch keine nennenswerte Präsenz aufgebaut hat und weder einen Außenposten noch eine Sternenbasis unterhält.

Werden Raumschiffe für eine bestimmte Zeitperiode einem Sektor des Weltraums zugewiesen, dann berichten deren Captains direkt an den zuständigen Sektoradmiral, sofern sie keine anderen Befehle erhalten haben. Der Sektoradmiral ist das Bindeglied zur Kommandoebene der Sternenflotte und übermittelt deren Anweisungen.

DIE FLOTTENCAPTAINS

Auch wenn Flottencaptains nur noch selten abseits von offener Kriegsführung benötigt werden, ist es doch sinnvoll, einen Blick auf ihre Pflichten zu werfen. Es handelt sich dabei nicht um einen Rang, sondern vielmehr einen Posten, der einem Captain zugewiesen werden kann, wenn ein Sektoradmiral oder Fleet Admiral Bedarf an einem Untergebenen hat, der ein Geschwader oder einige gemeinsam operierende Raumschiffe anführt. Sollte eine Sektoradmiralin zum Beispiel eine kleine Gruppe von Schiffen benötigen, um Piraten in einer bestimmten Region des Weltalls aufzuspüren, kann sie einer erfahrenen Kommandierenden Offizierin die Aufsicht und Befehlsgewalt über die anderen Captains und deren Raumschiffe geben. Sobald die Mission beendet ist, wird das Geschwader aufgelöst und die Offizierin verliert ihren Posten wieder. Die verwendeten Schiffe werden anschließend wieder abkommandiert und den Sternenflottenvorgaben entsprechend mit neuen Missionen betraut.

Kapitel
02.30

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG DIE EINSATZPLANUNG

DIE ROLLE DER EINSATZPLANUNG

Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei der Einsatzplanung um die Abteilung der Sternenflotte, die am häufigsten in die tagtäglichen Aktivitäten von Sternenflottenoffizieren involviert ist. Die meisten Befehle der Einsatzplanung (und die der Stabschefs) werden den Captains von den Flotten- und Sektoradmirälen übermittelt. Da die Einsatzplanung ein so integraler Bestandteil der Sternenflotte als Ganzes darstellt, ist es sinnvoll, etwas detaillierter darauf einzugehen.

Es gehört zum Verantwortungsbereich der Einsatzplanung, den Überblick über die aktuelle Position und Einsatzbereitschaft aller Schiffe und die des gesamten Personals der Sternenflotte zu behalten. Sie stellt dabei auch sicher, dass alle Einrichtungen und Interessen der Föderation verteidigt werden oder sich zumindest innerhalb der Reichweite eines Raumschiffs befinden. Da sich das Territorium der Föderation im Alpha-Quadranten, Beta-Quadranten und darüber hinaus immer weiter ausdehnt, ist es eine Herausforderung für die

Einsatzplanung und die Sternenflotte als Ganzes, dieses riesige Areal zu jeder Zeit abzusichern. Fordert eine Welt, dass eine ihrer Handelsrouten durch Föderationsschiffe bewacht wird, dann kann das dazu führen, dass sich deshalb ein anderer Planet nicht mehr länger in Reichweite eines Raumschiffs befindet. All das führt zu einem schwierigen Balanceakt, der das Personal in der Einsatzplanung jeden Tag aufs Neue vor enorme Herausforderungen stellt.

Die Einsatzplanung unterhält zudem detaillierte Aufzeichnungen über alle Schiffe und Offiziere der Sternenflotte. Sie sammelt und analysiert die Wartungspläne aller Raumschiffe und deren Auswertungen, ihre Bestände an Munition und deren Verwendung, Energieverbrauch, formelle und informelle Missionsberichte, wissenschaftliche Forschungsberichte sowie Rotationspläne der Besatzung und Schichtlogbücher. Vom Personal werden alle offiziellen Schiffslogbücher gesammelt, ausgewählte und nicht als Verschlusssache eingestufte persönliche Logbücher sowie medizinische Untersuchungen, Meldungen über Training und Fortbildung, die Ergebnisse von Simulationen und vieles mehr.

Die Einsatzplanung sammelt, analysiert und speichert diese großen Datenmengen aus einem sehr wichtigen Grund: Je mehr Daten über die tagtäglichen Abläufe und Aktivitäten auf Raumschiffen und über deren Besatzungen zur Verfügung stehen, desto leichter kann die Sternenflotte ihre Bemühungen optimieren. Unzählige Prozeduren und Richtlinien wurden bereits auf der Basis dieser gesammelten Daten geschaffen. So trägt der endlos erscheinende Papierkram (auch wenn natürlich kein Papier benutzt wird), der am Ende jeder Dienstschrift und Mission anfällt, schlussendlich dazu bei, die Sternenflotte noch effektiver zu machen.

Es gibt mehrere Unterabteilungen, die der Einsatzplanung zugeordnet sind. Die Wichtigsten davon werden wir in späteren Briefings genauer beschreiben, es ist aber auch sinnvoll, die Art und Weise zu besprechen, wie die Einsatzplanung Struktur und Einsatz der Flotten im Alpha- und Beta-Quadranten verwaltet. Das gibt Ihnen dann auch einen besseren Eindruck davon, wie sich ein einzelnes Schiff in die Struktur der gesamten Sternenflotte einfügt.

FLOTTENEINSÄTZE

Jedes Schiff der Sternenflotte, diejenigen ausgenommen, die einer bestimmten Abteilung oder einer geheimen Mission zugeteilt sind, ist einer Flotte zugeordnet, die für gewöhnlich einer der folgenden drei Typen angehört: stehend, mobil oder unterstützend.

Stehende Flotten sind dauerhaft einer Sternenbasis oder einer bestimmten Region des Weltraums zugeordnet. Schiffe können zwar hinzugefügt und abgezogen werden, die Flotte selbst verbleibt aber an Ort und Stelle – es sei denn, die Politik der Föderation erfordert ihre Verlegung. So ist die Erste Flotte beispielsweise permanent in Sektor 001 stationiert, um die Erde zu beschützen, den Sitz des Föderationsrats und des Sternenflottenkommandos.

Mobile Flotten sind auf einen spezifischen Missionstyp ausgerichtet und nicht an einen bestimmten Ort gebunden. Das schließt auch jede Flotte mit ein, die in ein Krisengebiet oder zur Erkundung und Erforschung des tiefen Weltraums entsandt wird und nicht bereits einer zur Erforschung

freigegebenen Region zugewiesen ist. Die Achte Flotte ist zum Beispiel einer Region zugeordnet, die die Grenze zwischen der Föderation und dem Klingonischen Reich mit einschließt. Ihr Auftrag lautet, die Erforschung des Beta-Quadranten über die Grenzen der Föderation und die des Klingonischen Reichs hinaus voranzutreiben. Da das einen äußerst großen Teil des Weltraums einbezieht, ist der Auftrag der Achten Flotte sehr breit gefasst und nicht auf ein festgelegtes Territorium beschränkt. Die drei Raumschiffe, die Sternenbasis 364 (Narendra-Station) zugewiesen sind, sind mit der Erkundung der Shackleton-Ausdehnung betraut und gehören ebenfalls zur Achten Flotte. Es ist aber denkbar, dass sie einer anderen Flotte zugeteilt werden, sollte in Zukunft jemals eine solche der Narendra-Station als ihre Basis zugewiesen werden.

Unterstützende Flotten befinden sich lediglich in Bereitschaft und werden nur in Krisenzeiten aktiviert oder wenn sie für einen bestimmten Verwendungszweck benötigt werden. So könnte eine Flotte zu Katastrophenhilfe herangezogen werden, für medizinische Zwecke, zur Kolonisation oder für eine Evakuierung. Sie werden entsendet, um spezifische Missionen und Aufgaben zu bewältigen und kehren im Anschluss zu ihrer Heimatbasis zurück, um Schäden zu reparieren und Nachschub zu fassen, ehe ihr nächster Einsatz ansteht.

Abhängig davon, welche Befehle der kommandierende Admiral gibt, kann eine Flotte in „Geschwader“ von Raumschiffen aufgeteilt werden, die ein gemeinsames Ziel verfolgen, oder in kleinere „Flügel“, also Schiffsgruppen derselben Klasse. So umfasst zum Beispiel die an der Grenze zwischen den Tzenkethi und der Föderation stationierte Sechzehnte Flotte drei Flügel aus jeweils drei Schiffen der *Akira*-Klasse. Geschwader werden dagegen für gewöhnlich gebildet, um eine bestimmte Aufgabe zu absolvieren, ehe sie dann im Anschluss wieder aufgelöst werden. Gelegentlich werden sie von Captains kommandiert, die für einen begrenzten Zeitraum den Posten eines Flottencaptains erhalten.

In der wasserbasierten Marine früherer Jahrhunderte waren Operationsbasen rar, sodass Admirals ihre Flagge direkt an Bord eines Schiffs hissten, das demzufolge das „Flaggschiff“ der Flotte war. Diese Tradition blieb bestehen und wurde von der Sternenflotte weitergeführt, auch wenn sich die Bedeutung des Flaggschiffs mit der Zeit veränderte. Admirale operieren

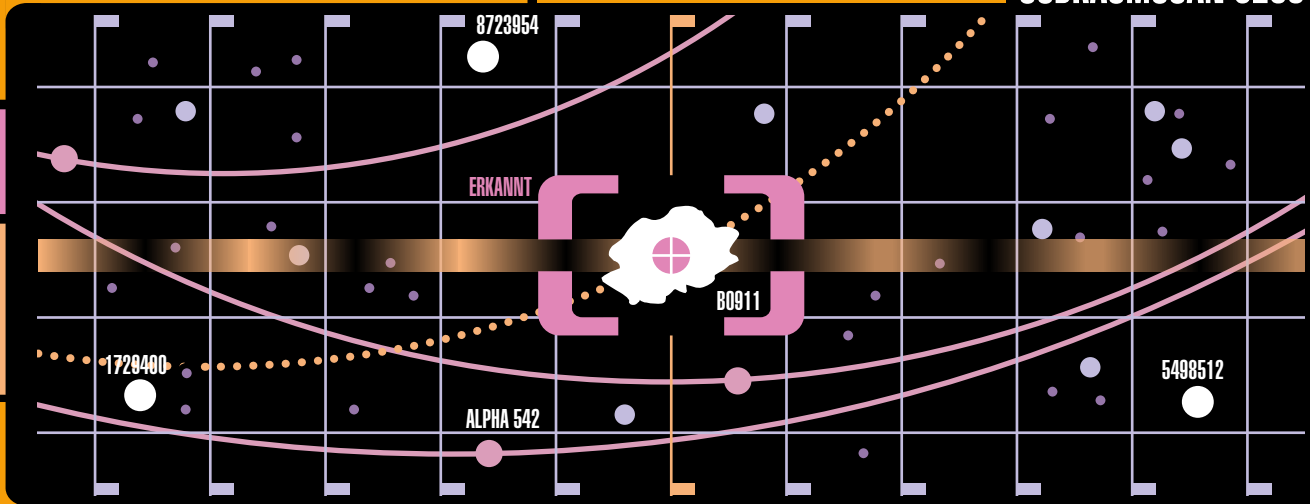
DIE VERGANGENHEIT DER EINSATZPLANUNG

In der Frühzeit der Sternenflotte und bis ins Jahr 2340 agierte die Sternenflotte auf der Grundlage eines Einsatzgruppenmodells anstelle der Flotten. Der Grund dafür ist leicht zu verstehen: Die Sternenflotte verfügte über zu wenige Schiffe, um eine Flotte zu bilden, geschweige denn Dutzende Flotten, die über den bekannten Weltraum verteilt stationiert werden konnten. Mitte der 2260er Jahre waren nur zwölf Schiffe der *Constitution*-Klasse im Dienst, von denen die Hälfte im Einsatz verloren ging. Raumschiffe und ihre Captains befanden sich Monate entfernt von allen Außenposten und Raumstationen und erhielten deshalb einen großen Spielraum bei ihren Entscheidungen.



Die Tiefenraumkommunikation war damals nur rudimentär, verbesserte sich aber zusehends, als die Sternenflotte damit begann, mehr und mehr Relais-Satelliten und -Stationen über den Föderationsraum verteilt in Betrieb zu nehmen. Als das Kommunikationsnetzwerk wuchs, wurde es auch immer einfacher, Raumschiffe zu kontaktieren und zu koordinieren. Bis dahin war es eine Seltenheit, Schiffe auf derselben Mission anzutreffen. Es bedurfte erheblicher Planung, um auch nur zwei Schiffe für eine gemeinsame Mission zusammenzubringen.

Es ist ein Beweis für die Führungsstärke, Beharrlichkeit und den Willen der Sternenflottenoffiziere jener Ära, dass die Föderation in diesen turbulenten Zeiten überhaupt in der Lage war, weiter zu wachsen.



heutzutage beinahe ausschließlich von Sternenbasen aus und „versetzen ihre Flagge“ nur selten an Bord eines Raumschiffs. Das herausragendste Schiff innerhalb einer Flotte wird durch ihren Admiral mit dem Titel des Flaggschiffs der Flotte geehrt, doch nur ein einziges Raumschiff dient als Flaggschiff der gesamten Sternenflotte und der Föderation – eine bemerkenswerte Ehre und Bürde, die mit großem Ansehen verbunden ist (und möglicherweise auch Schande, wenn Captain und Besatzung versagen). Seit 2363 ist die *U.S.S. Enterprise*, NCC-1701-D, unter dem Kommando von Captain Jean-Luc Picard das Flaggschiff der Föderation.

Die meisten Raumschiffe sind für gewöhnlich einer stehenden oder mobilen Flotte zugewiesen und erstatten somit einem Flotten- oder Sektoradmiral Bericht. Schiffe innerhalb stehender Flotten werden in der Regel mit Missionen betraut, die einander ähneln, beispielsweise Patrouillen entlang einer Grenze oder Forschungsmissionen. Mobile Flotten werden oftmals dafür eingesetzt, um bestimmte Krisen zu bewältigen, und sind aus diesem Grund meist mit Schiffen ausgestattet, die am besten für diesen Notfall geeignet sind. Beispielsweise umfasst eine taktische mobile Flotte zum Großteil schwere Kreuzer und Erkundungsschiffe, während eine mobile Forschungsflotte eher aus leichten Erkundungsschiffen und Vermessungsschiffen besteht.

Von Zeit zu Zeit passiert es, dass ein Schiff einem Sektor des Weltraums aus nicht sofort ersichtlichen Gründen zugewiesen wird. Es mag sein, dass ein Raumschiff auch in einen ganz bestimmten Bereich des Weltraums zu einer bestimmten Zeit geschickt wird, um genau dort seine Sensoren zu kalibrieren. Derartige Aufgaben sind allerdings meist mit geheimen Missionseinweisungen oder Prioritätsnachrichten des kommandierenden Admirals verknüpft. Jedes Schiff ist Teil einer größeren Flotte, mit groß angelegter Verantwortung und Pflichten, die nicht immer in Verbindung mit der aktuellen Situation des Raumschiffs zu stehen scheinen. Die Kommandokette stellt jedoch jederzeit sicher, dass Captains und ihre Besatzungen stets im besten Interesse der Föderation arbeiten, nicht dem des Schiffs.

DIE MISSIONSEINSATZPLANUNG

Die Missionseinsatzplanung ist die Abteilung innerhalb der Einsatzplanung, die sich mit der Planung und Erstellung von Missionen für Raumschiffe der Sternenflotte

beschäftigt. Sie legt fest, welches Schiff oder welches Personal für eine anstehende Mission am besten geeignet ist. Die Missionseinsatzplanung erhält Missionsanfragen direkt vom Föderationsrat, von anderen Bereichen und Abteilungen der Sternenflotte oder sogar Mitgliedswelten der Föderation, insbesondere, wenn es sich um Notfälle und Krisen medizinischer oder politischer Natur handelt. Die Abteilung nimmt die Anfrage entgegen und bestimmt die passende Zusammenstellung von Schiffen und Besatzungen für die Mission. Dann erstellt sie einen Auftrag für die Einsatzplanung, die diesen wiederum an die Flotten- oder Sektoradmiräle weiterleitet. Nur selten, wenn die Zeit drängt, wendet sich die Missionseinsatzplanung mit Zustimmung durch die Admiralität der Einsatzplanung direkt an das Raumschiff und die Besatzung, die am besten für den Auftrag geeignet ist. Eine solche Mission sollte so behandelt werden, als käme sie vom Föderationspräsidenten höchstpersönlich.

In der Missionsplanung dienen viele erfahrene Analysten, die bereits nach einem kurzen Blick auf die Missionszusammenfassung instinktiv die perfekte Zusammenstellung von Raumschiffentypen und Offizieren ermitteln können, um die gestellte Aufgabe zu bewältigen. Diese Analysten werden durch hochentwickelte Computer und Datenbanken unterstützt, die ihnen jederzeit eine große Auswahl von Szenarien anbieten, die auf einer schier unendlichen Bandbreite an Variablen basieren. Diese Systeme sind derart fortschrittlich und zuverlässig, dass sie auch innerhalb der Abteilung für fortgeschrittene Taktik auf dem Gebiet der Bedrohungsanalyse zum Einsatz kommen.

Die Missionseinsatzplanung nimmt auch die Missionskonzepte und -anfragen von Raumschiffcaptains und Wissenschaftsoffizieren an, sollten ihre Schiffe und Besatzung eine Entdeckung machen, die eine weitergehende Untersuchung und Erforschung erfordern. In einem solchen Fall wird die entsprechende Missionsanfrage gleichzeitig an die Abteilung Forschung und Entwicklung weitergeleitet und gemeinsam mit dieser geprüft. Sowohl die Abteilung Forschung und Entwicklung als auch die Missionseinsatzplanung haben zusätzliche Arbeit in die Entwicklung und Ausarbeitung von Missionspaketen zur Erkundung des Gamma-Quadranten investiert, die von der Raumstation Deep Space 9 aus durch das bajoranische Wurmloch starten sollen. Trotz der neuen Bedrohung durch das Dominion hat das Wurmloch einen riesigen, noch unbekannten Bereich des Weltraums eröffnet, der nur darauf wartet, erforscht zu werden.

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG

DIE JUDIKATIVE

DIE GESETZGEBUNG DER FÖDERATION

Die Struktur des Regierungsapparats der Föderation basiert auf der Verfassung der Vereinigten Föderation der Planeten, die eine Gewaltenteilung in drei Bereiche festlegt: die Exekutive, die durch den Föderationspräsidenten verkörpert wird, die Legislative, also der Föderationsrat, und die Judikative, die Gerichte der Föderation. Dieses Kapitel befasst sich mit dem Bereich, der in der Karriere eines Sternenflottencaptains am wahrscheinlichsten von Bedeutung sein wird: die Judikative.

DIE JUDIKATIVE DER FÖDERATION

Als eine der tragenden Säulen der Föderation könnte man denken, dass die Justiz zu groß und zu wichtig ist, um sich mit den Taten eines einzelnen Sternenflottencaptains zu beschäftigen. Man könnte auch meinen, dass ein ziviles Gerichtssystem gar nicht für Angelegenheiten der Sternenflotte zuständig ist. Beides ist jedoch falsch: Alle Captains müssen sich zu jeder Zeit der Gesetze und rechtliche Prozeduren der Föderation bewusst sein, damit sie in Situationen, deren Ausgang Folgen für die gesamte Föderation haben könnten, wissen, wie sie sich juristisch

korrekt zu verhalten haben. Während des Diensts an den Grenzen der bekannten Galaxis können Captains und Crews durchaus in juristische Probleme mit einer örtlichen Regierung verwickelt werden und deshalb sind Kenntnisse des Föderationsrechts sehr wichtig. Offiziere repräsentieren die Sternenflotte und damit auch die Föderation selbst. Sie müssen sich korrekt verhalten können, bis ein entsprechend geschulter Jurist der Föderation eintrifft.

Darüber hinaus werden Captains dazu ermutigt, sich mit dem Föderationsrecht und den Gesetzmäßigkeiten und Verfahren der Welten und Protektorate der Föderation zu beschäftigen. Während die Föderation als Ganzes ein übergeordnetes Gesetzwerk und eine einheitliche rechtliche Verfahrensweise kennt, besitzt auch jede Mitgliedswelt ihre eigenen gerichtlichen Vorgehensweisen, und diese stehen nicht immer vollkommen in Einklang mit dem Föderationsrecht. Sich mit der Vielfalt unterschiedlicher Gerichtssysteme innerhalb der Föderation vertraut zu machen, ist eine gute Vorbereitung für Begegnungen mit noch unbekannten Spezies auf einer neuen Welt mit einer eigenen Regierungsform und einer womöglich fremdartigen Sichtweise auf das Rechtswesen.

DIE JURISTISCHE ABTEILUNG DER STERNENFLOTTE

Alle internen rechtlichen Angelegenheiten der Sternenflotte fallen in den Zuständigkeitsbereich der Juristischen Abteilung der Sternenflotte. Ihr Leiter, derzeit Rear Admiral Bennet, ist ein Flaggoftizier, der dem Sternenflottenkommando in San Francisco angehört. Die Militärjustiz hat Vertretungen auf zahlreichen Sternenbasen, wichtigen Mitgliedswelten sowie auch auf vielen bedeutenden Planeten und Außenposten, die nicht mit der Föderation verbündet sind.

DAS EINHEITSGESETZBUCH DER STERNENFLOTTE

Das Einheitsgesetzbuch ist ein Regelsystem, das für Strafverfahren innerhalb der Sternenflotte gilt. Angehörige der Sternenflotte können unter diesen Regeln vor einem Kriegsgericht oder vor einem Militärgericht angeklagt und verurteilt werden. Das Gerichtswesen der Sternenflotte ist vollkommen unabhängig von den zivilen Gerichten der Föderation und die Sternenflotte hat die alleinige Autorität, wenn es um die Ahndung von Verbrechen geht, die von Sternenflottenpersonal begangen wurden. Zivile Gerichte haben dabei keinerlei Handhabe.

Ein Gericht der Sternenflotte könnte etwa über die folgenden Dinge urteilen:

OFFIZIERE DER MILITÄRJUSTIZ

Diese beiden Offiziere sind nur zwei Beispiele für Anwälte, die in der Juristischen Abteilung der Sternenflotte dienen oder dienen.

- **Lieutenant Areeel Shaw:** Lt. Shaw war eine Offizierin der Militärjustiz, die 2267 auf Sternenbasis 11 stationiert war. Sie trat als Anklägerin im Kriegsgericht gegen Captain James T. Kirk auf, als Kirk wegen Fahrlässigkeit in Bezug auf den Tod von Lt. Commander Benjamin Finney angeklagt war.
- **Captain Phillipa Louvois:** Captain Louvois ist seit den frühen 2350ern als engagierte und einflussreiche Offizierin in Diensten der Juristischen Abteilung bekannt. Sie fungierte in verschiedenen bedeutenden Fällen als Richterin, einschließlich der Verhandlung im Jahr 2365, in der die Frage um Lt. Commander Datas Besitzstatus geklärt wurde. Captain Louvois urteilte, dass Data nicht das Eigentum der Sternenflotte sei und das Recht hat, sich auf freie Willensentscheidungen zu berufen. Louvois leitet derzeit das Büro der Militärjustiz auf Sternenbasis 173 unweit der romulanischen Neutralen Zone und wird von vielen als potentielle zukünftige Leiterin der Juristischen Abteilung angesehen.



- Nichtbefolgung von Befehlen
- Aufmüpfiges Verhalten
- Meuterei
- Aufrührerisches Verhalten

Die meisten Verbrechen, darunter Diebstahl, Körperverletzung oder Mord, verstoßen jedoch sowohl gegen ziviles Recht als auch das der Sternenflotte. In diesen Fällen muss eine Entscheidung getroffen werden, ob der Offizier vor einem zivilen oder einem Gericht der Sternenflotte angeklagt wird. Zivile Zuständigkeiten sind meist an den Ort des Verbrechens gebunden, die der Sternenflotte jedoch an den Status des Täters. Handelt es sich um einen Offizier im aktiven Dienst, dann greifen die Verfahrensregeln der Militärjustiz, unabhängig vom Ort des Vergehens. Verstößt ein Verbrechen sowohl gegen das Recht der Sternenflotte als auch das Zivilrecht, dann kann es entweder vor einem Sternenflottengericht verhandelt werden, einem Zivilgericht oder beiden. Die zwei Systeme fällen dann gemeinsam eine Entscheidung darüber, wie der Offizier angeklagt wird.

Die Juristische Abteilung verteidigt die Prinzipien der Sternenflotte, und das zwingt sie manchmal dazu, Verfahren gegen ihre eigenen Offiziere anzustrengen. Dabei handelt es sich um eine Form der gegenseitigen Kontrolle, die durch die Sternenflotte etabliert wurde und mit Unterstützung der Föderationsjustiz sicherstellt, dass die Sternenflotte das eigene Personal überwacht und auch bestraft, sofern nötig. Dies geschieht hoffentlich, bevor die höheren Gerichte der Föderation involviert werden müssen oder es zu einem diplomatischen Zwischenfall mit einer Welt kommt, die kein Mitglied der Föderation ist. Sternenflottenoffiziere nehmen ihre Eigenverantwortung sehr ernst und die Offiziere der Militärjustiz unterstützen sie dabei.

RECHTLICHE ABLÄUFE

Unter Berücksichtigung der Rechtsprechung der Föderation wollen wir nun einen Blick auf die drei juristischen Maßnahmen werfen, die im Leben der Offiziere eine Rolle

spielen, unabhängig davon, ob sie selbst betroffen sind oder als ausführendes Organ gegenüber einem Untergebenen fungieren: Disziplinarmaßnahmen, Untersuchungsausschüsse und Kriegsgerichte.

DISZIPLINARMASSNAHMEN

Alle Offiziere an Bord eines Raumschiffs oder einer Sternenbasis können durch ihre Abteilungsleiter, Erste Offiziere oder Captains (oder aber dem hochrangigsten Vorgesetzten) einer Disziplinarmaßnahme unterzogen werden. Auf einigen Raumschiffen könnten auf Basis einer dauerhaften Regel aktuell diensthabende Offiziere oder Gruppenleiter die Mitglieder der Crew unter ihrem Kommando während ihrer Schicht oder bei Bewältigung einer bestimmten Aufgabe disziplinarischen Maßnahmen unterziehen. Es ist aber eine seltene Ausnahme, wenn Abteilungsleiter Offiziere einer anderen Abteilung ohne weiteres maßregeln. In den meisten Fällen besprechen sie die Angelegenheit zunächst mit dem zuständigen Abteilungsleiter. Erst danach wird der nicht zuständige Abteilungsleiter den betroffenen Offizier selbst zurechtweisen oder die Maßregelung dem zuständigen Abteilungsleiter überlassen.

Die niedrigste Form disziplinarischer Maßnahmen umfasst für gewöhnlich ein Gespräch zwischen dem Offizier, der das Fehlverhalten an den Tag legte, und seinem Vorgesetzten. Dies kann direkt und persönlich erfolgen, oder kann stärker eskaliert werden: ein schriftlicher Verweis in der Dienstakte des Offiziers. Heftigere Verstöße können zum Beispiel mit einer Beschränkung auf das eigene Quartier oder die Inhaftierung in einer Arrestzelle für einen gewissen Zeitraum (seien es 12, 24 oder 48 Stunden) geahndet werden. Auch die Aufhebung bestimmter Privilegien (verringertes oder gestrichener Landgang, kein Holodeckzugang) oder die verpflichtende Teilnahme an einem Auffrischkurs ist denkbar. In sehr schweren Fällen sind Captains eines Schiffs oder Kommandanten einer Sternenbasis sogar autorisiert, Offiziere zu degradieren, nachdem diese einer formellen Anhörung unterzogen wurden. Dennoch wird jede Herabstufung im Rang im Nachhinein vom Sternenflottenkommando überprüft, um sicherzugehen,

dass dabei alle Richtlinien und Prozeduren befolgt wurden. Meist wird die Entscheidung des Captains bestätigt, in außerordentlichen Fällen kann es aber dazu kommen, dass die Degradierung zurückgenommen wird, abhängig von den genauen Umständen und dem Ergebnis der Prüfung.

UNTERSUCHUNGSAUSSCHÜSSE

Haben Offiziere einen Verstoß begangen, der nicht ausreichend mit einem verbalen oder schriftlichen Verweis geahndet werden kann, oder aber es werden von Föderationsbürgern Anschuldigungen bezüglich eines Fehlverhaltens geäußert, kann ein Untersuchungsausschuss angesetzt werden. Offiziere, die der Meinung sind, sie wurden fälschlicherweise einer Disziplinarmaßnahme unterzogen, können aber auch selbst um eine solche Untersuchung bitten. Dieses Gremium setzt sich für gewöhnlich aus Offizieren vom Raumschiff der Betroffenen zusammen, meist der eigene Abteilungsleiter, andere Abteilungsleiter, der Erste Offizier und manchmal auch der Captain des Schiffs.

Ein Untersuchungsausschuss ist weniger formell als ein Kriegs- oder Militärgericht, aber dennoch eine bedeutsame Maßnahme. Sollte ein solcher Ausschuss Offiziere in allen Punkten des ihnen zu Lasten gelegten Fehlverhaltens für unschuldig befinden, wird das Urteil in den Akten festgehalten und die Anhörung aufgelöst. Wird der Verstoß dagegen bestätigt, dann wird das Gremium eine angemessene Disziplinarmaßnahme empfehlen, die vom Ersten Offizier oder Abteilungsleiter des betroffenen Offiziers ausgeführt wird. Ein Ausschuss könnte sich etwa für die Versetzung in eine andere Schicht aussprechen, den zeitlich begrenzten Entzug bestimmter Privilegien oder eine Degradierung. Für schuldig befundene Offiziere können bei der Juristischen Abteilung Berufung einlegen. Der Fall wird dann bei frühestmöglicher Gelegenheit vor ein Militärgericht gebracht. Sollten betroffene Bürger oder Nicht-Bürger der Föderation mit der Entscheidung des Ausschusses nicht einverstanden sein, können diese bei der Militärjustiz Einspruch erheben und es wird ebenfalls ein Militärgericht angesetzt. Das

Diplomatische Korps der Sternenflotte und der Botschafter des entsprechenden Planeten könnten gleichfalls in den Fall involviert werden.

MILITÄRGERICHTE

Bei einem Militärgericht handelt es sich um einen formellen Prozess gegen Offiziere der Sternenflotte, der ihre Schuld oder Unschuld feststellen soll. Ein Kriegsgericht besteht aus drei oder mehr Richtern, die immer mindestens den Rang eines Captains der Sternenflotte bekleiden, sowie Anklägern und einem oder mehr Verteidigern, sofern sich der Offizier nicht selbst vertritt. Sollten wegen eines Fehlverhaltens angeklagte Offiziere für nicht schuldig befunden werden, wird das Urteil in den Akten festgehalten und das Militärgericht entlassen. Werden sie jedoch für schuldig befunden, dann legt das Militärgericht eine angemessene Strafe fest. Dies kann ein formeller Verweis sein, der in der Akte verzeichnet wird, eine Degradierung oder Verringerung des Aufgabenumfangs, oder die Versetzung auf einen anderen Posten. In seltenen Fällen können Angeklagte auch zu einer Haftstrafe in einem Gefängnis der Föderation oder sogar zu unehrenhafter Entlassung aus der Sternenflotte verurteilt werden.

Führungsoffiziere werden selten vor einem Militärgericht angeklagt. Zum einen, weil die Sternenflottenakademie sehr wirkungsvolle Trainingsprogramme hat, aber auch, da die Sternenflotte immer bemüht ist, sich um ihre Mitglieder zu kümmern und diese frühzeitig davon abzuhalten, auf den falschen Pfad zu geraten. Offiziere werden dazu ermutigt, mit ihren Kameraden sowohl professionelle als auch soziale Kontakte zu pflegen. Diese Art von Kontakt und gegenseitiger Aufmerksamkeit ist ein guter Weg, einen Einblick in das Leben der eigenen Kollegen zu erhalten. Diese Art der abteilungsübergreifenden Kommunikation und Kontakte wird auch gefördert, weil es das Prinzip der „einen Sternenflotte“ fördert. Offiziere sind nicht nur eine Ansammlung unterschiedlicher Abteilungen, die an eigenen Missionen arbeiten, während sie an Bord desselben Schiffs dienen – sie sind Teil einer gemeinsamen Flotte mit gemeinsamen Zielen.

AUSZUG AUS DEM PERSÖNLICHEN LOGBUCH

LIEUTENANT SYNOR, OFFIZIER DER JURISTISCHEN ABTEILUNG DER STERNENFLOTTE, STERNENBASIS 109

Seit meinem Transfer aus der Sicherheitsabteilung der *U.S.S. Garrett* ist ein Monat vergangen. Ich habe mich in meiner neuen Rolle als Junior-Offizier der Militärjustiz auf dieser Station und in diesem Sektor inzwischen eingewöhnt. Den gesamten letzten Monat über hatte ich Probleme, ausreichend Schlaf zu erhalten. Ich habe versucht, über diese Angelegenheit zu meditieren, doch ist es schwierig für mich, die Wahrheit zu akzeptieren. Ich bin zu dem Schluss gekommen, dass ich die ermutigende Erfahrung vermisste, vor dem Hintergrund des Weltalls neue Entdeckungen zu machen und neue Welten zu erforschen.

Ich finde Gefallen an meiner Arbeit als Offizier der Juristischen Abteilung, auch wenn diese Entdeckungen einer gänzlich anderen Art beinhalten. Anstatt das Unbekannte zu erforschen, ergründe ich nun, was versteckt und verborgen ist. Die Wahrheit war schon immer ein fundamentales Prinzip für mich. Darum erscheint es logisch, dass ich eine Rolle ausfülle, in der die Suche nach der

Wahrheit von höchster Wichtigkeit ist. Mein Vorgesetzter, Commander MacNeill, scheint der Wahrheit eine ebenso große Bedeutung beizumessen wie ich es tue, und dennoch ... wundere ich mich bisweilen. Seine Herangehensweise an den Prozess der Ermittlung und Entdeckung ist, in Ermangelung eines besseren Worts, faul. Oftmals empfinde ich seine Fragen an Angeklagte unfokussiert und respektlos.

Dennoch hat er irgendwie in der Zeit, als ich als sein Assistent tätig war, Freisprüche für drei Angeklagte erzielt. Dies lässt mich vermuten, dass die Ablenkungen, die aus dem Wechsel von einem Schiffsposten zu dem auf einer Sternenbasis resultieren, einen stärkeren Effekt auf mich ausüben, als ich erwartet hatte. Ich werde am Morgen mit Doktor Mul sprechen und herausfinden, ob sich meine Hypothese bestätigen lässt.

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG

DIE HAUPTDIREKTIVE

DIE OBERSTE DIREKTIVE DER STERNENFLOTTE

Die Allgemeine Bestimmung 1 der Sternenflotte – auch „Oberste Direktive“ oder „Hauptdirektive“ genannt – ist nicht nur ein wichtiger Teil des Regelwerks der Sternenflotte, sondern auch ihre maßgebende Philosophie. Alle Offiziere und Unteroffiziere legen den Eid ab, das Föderationsgesetz und die Sternenflottenregularien, vor allem die Hauptdirektive, zu erhalten. Die Verteidigung der Direktive kann darin resultieren, Schiffe zu verlieren und kann das Leben der Besatzung sowie das der Vereidigten selbst fordern. Die Oberste Direktive hat zudem mehr als nur einer Handvoll Sternenflottenoffizieren ihre Karriere gekostet.

Während die Hauptdirektive vor den 2160er Jahren formell noch nicht existierte, war das allgemeine Prinzip der Nichteinmischung schon fast von Beginn an ein Teil der Doktrin der Sternenflotte. Sie wurde seither viele Male diskutiert, kodifiziert und verfeinert. Die aktuelle Version mit ihren zahlreichen Ausnahmen und 47 Unterdirektiven ist ein Zeugnis der nobelsten Intentionen der Sternenflotte. Zum jetzigen Zeitpunkt ist die Föderation die einzige große politische Entität mit einer solchen Nichteinmischungsdoktrin. Die Romulaner, Cardassianer, Klingonen und viele andere Spezies haben gänzlich verschiedenartige Herangehensweisen, um Begegnungen mit weniger entwickelten Zivilisationen zu handhaben, und manche können im Vergleich etwas barbarisch wirken.

Obwohl die Hauptdirektive die wichtigste Doktrin der Sternenflotte ist, ist es dennoch eine enorme Herausforderung, sie zu interpretieren und durchzusetzen. Captains legen die Oberste Direktive nach bestem Wissen und Gewissen aus und verteidigen ihre Entscheidungen danach nicht selten vor einem Untersuchungsausschuss oder gar Kriegsgericht. Die Hauptdirektive wird nicht wie ein absolutes Gesetz gehandhabt, das jedes Mal, wenn es angewendet werden könnte, ausnahmslos und buchstabengetreu umgesetzt werden muss. Es existieren so viele Nuancen im Gebrauch der Hauptdirektive, wie es Sterne in der Galaxis gibt.

GRUNDLAGEN

Das Wesen der Hauptdirektive ist einfach formuliert, aber sehr schwer anzuwenden und zu interpretieren. Grundsätzlich besagt sie, dass Sternenflottenoffiziere keine Zivilisationen beeinflussen dürfen, denen die Existenz der Föderation nicht bekannt ist. Darüber hinaus muss die Sternenflotte nach Möglichkeit Kontakt vermeiden, wenn eine neue Kultur

nicht so fortschrittlich ist wie die Föderation, insbesondere, wenn sie keine warpfähigen Schiffe besitzt. Sollten sie mit der Kultur in Kontakt kommen, dürfen Offiziere keinerlei Information über andere Spezies, Technologien oder Wissen, das die Entwicklung der angetroffenen Zivilisation beeinflussen könnte, preisgeben.

Außerdem sollte die Sternenflotte alles unterlassen, was den Fortschritt einer Zivilisation beeinflussen könnte, wie die Bereitstellung von Industrierekopliern oder weiterentwickelter Bewaffnung. Offiziere dürfen sich nicht in die Probleme anderer Gesellschaften einmischen, warp-fähig oder nicht, es sei denn, ein oder mehrere Crewmitglieder werden in legale oder gesellschaftliche Angelegenheiten der Kultur verstrickt.

Soweit die Kurzfassung. Es gibt jedoch viele und sehr lange Dissertationen über die Hauptdirektive und von Captains wird erwartet, dass sie sich mit ihnen vertraut machen. Unter dem Strich gilt, wann immer möglich, sich nicht einzumischen. Die Kunst für Captains liegt darin, die Oberste Direktive richtig auszulegen, auch unter Beschuss und in anderen kritischen Situationen. Akademisches und taktisches Training lassen sich nicht mit einer echten Notsituation im offenen Feld vergleichen.

Um zu veranschaulichen, wie schwer es ist, die Hauptdirektive zu deuten und anzuwenden, überlegen Sie sich Lösungen zu den folgenden Fragen und Aufgabenstellungen. Es wird zu späterem Zeitpunkt keinen Test dazu geben. Ihr Sinn liegt darin, Überlegungen zur Obersten Direktive zu provozieren und zu sehen, wie Ihre Interpretation in direkter Relation zu den Werten der Sternenflotte steht:

- Während der Untersuchung einer sterbenden Sonne entdeckt ein Captain, dass einer der Planeten des Systems eine Bevölkerung von 100 Millionen hat. Es handelt sich um eine Präwarp-Zivilisation, versteckte Nachforschungen offenbaren jedoch, dass sie auf irgendeine Weise von ihrem drohenden Untergang erfahren haben. Wäre es klug, sie zu warnen? Sollten Ermittlungen darüber angestellt werden, wie sie dahinter gekommen sind, dass ihre Sonne zur Supernova wird? Wie würden Sie vorgehen?
- Eine interne Regierungsfraktion einer Föderationswelt bittet einen Captain um Hilfe und offenbart, dass ihre aktuelle Anführerin eine Tyrannin ist, die es sich zum Ziel gemacht hat, die Regierung aufzulösen und die Welt aus der Föderation zu führen. Wie sollte in diesen Fall vorgegangen werden? Würden Sie die Fraktion unterstützen, ignorieren oder melden?

ABGEFANGENER ORIONISCHER FREIHANDELSBERICHT

Kommandant,

mein dritter Handelskonvoi hat seine Route beendet. Wir kehren nach Hause zurück, um neue Lieferungen aufzunehmen, bevor wir den nächsten Handelszyklus beginnen. Ich muss Meldung darüber machen, dass wir von mehreren Sternenflottenoffizieren und unabhängigen Bürgern über unsere Fracht, unser Ziel und unsere Geschäfte befragt wurden, als mein Schiff und meine Crew eine Auszeit auf Sternenbasis 212 der Föderation nahmen. Wir waren einer Situation ausgesetzt, die auf eine oberflächliche Inspektion unserer Frachtcontainer und unseres Frachtraums hinauslief. Ich blieb jedoch standhaft und verweigerte eine Untersuchung unseres Schiffs oder der privaten Quartiere. Obwohl niemandem aus meiner Crew Schaden zugefügt wurde und sie lediglich Unannehmlichkeiten hinnehmen mussten, habe ich den Verdacht, dass die Sorge im Raum stand, wir könnten Agenten des Syndikats sein.

Ich wünschte, ich könnte behaupten, dass so etwas zum ersten Mal passiert ist, aber ich kann es nicht. Es frustriert mich, dass ehrlich arbeitenden Bürgern Orions von Nicht-Orionern Verdächtigungen und Argwohn entgegengebracht werden, allein wegen der verbrecherischen Taten des Syndikats im Namen Orions. Und ich weiß, dass ich mich selbst in Gefahr bringe, wenn ich das schreibe

und Ihnen übermittle. Ich kann aber nicht mehr länger den Mund halten und einfach nur meinen Geschäften nachgehen. Das Syndikat ist eine hartnäckige Bedrohung für Orions beste Intentionen. Es unterminiert unsere Arbeit und wirft ein schlechtes Licht auf den Rest unserer Leute. Dagegen muss etwas unternommen werden.

Während unsere Regierung einen Mitgliedsantrag an die Föderation kaum in Betracht zieht, beobachte ich manchmal die Sternenflotte und die Föderation sowie ihre Regeln und ihre Hauptdirektive. Und ich frage mich, wie es wohl wäre, in so einer Gesellschaft zu leben. Eine, die tatsächlich über ihren Tellerrand blickt und die Auswirkungen ihrer Taten, selbst das Unterlassen davon, auf andere hinterfragt. Ich weiß, eine Politik der Nichteinmischung ist für viele von uns ein ungewöhnliches Konzept. Aber wenn ich in manchen Nächten die Sterne betrachte, während sie vor meinem Auge vorbeiziehen, frage ich mich, wie ein solches Leben wäre, und wünsche mir so etwas auch für mein Volk.

–Captain Bel Hal’aqh

- Ein Sternenflottenschiff trifft auf ein fremdes Raumschiff, das sich auf direktem Kurs in ein Schwarzes Loch befindet. Die Crew besteht darauf, dass die Sternenflotte nicht eingreift und dass diese Form des Suizids in ihrer Gesellschaft üblich und akzeptiert ist. Dann bittet jedoch ein Mitglied der Besatzung um Asyl. Was würden Sie tun? Sollte die Bitte ignoriert oder die Fremden besser davon überzeugt werden, nicht in das Schwarze Loch zu fliegen?
- Ein Kommuniké der Breen wurde abgefangen. Es besagt, dass diese planen, einen Agenten auf einer weniger fortschrittlichen Welt zu platzieren und alle politischen Schlüsselfiguren zu ermorden, sodass die Breen auf dem Planeten landen und die Bürger versklaven können. Sollte die Sternenflotte die Breen konfrontieren, versuchen, die Sklavenhalter zu stoppen, die Kultur darauf aufmerksam machen, die Welt verteidigen, die Bevölkung bewaffnen, oder tatenlos zusehen?
- Das Mitglied einer weniger fortschrittlichen Zivilisation nimmt Angehörige der Sternenflottencrew als Geisel und verlangt Wissen oder Technologie im Austausch für die Gefangenen. Eine Weigerung führt zum Tod der Geiseln. Dann nimmt eine zweite Fraktion auf dem Planeten die Geiseln gefangen, ohne ihre Herkunft zu kennen. Diese zweite Fraktion stellt Forderungen, ohne von der Sternenflotte oder der Föderation zu wissen. Wie gehen Sie vor? Versuchen Sie, die Crew zu retten? Klären Sie die zweite Fraktion über die Wahrheit auf? Entsenden Sie getarnte Sicherheitsoffiziere, um die Gefangenen zu befreien und wieder den ursprünglichen Geiselnehmern zu übergeben? Zetteln Sie eine Geiselfreilassung an? Oder etwas Anderes?

ANWENDUNG

Die Hauptdirektive gilt überall und jederzeit für alle Zivilisationen und alle Planeten, denen die Föderation begegnet. Doch auch wenn sie ein Eckpfeiler der

Föderationsphilosophie ist, wird die Oberste Direktive nicht immer und auf dieselbe Weise angewandt: In erster Linie betrifft sie Gesellschaften, die begrenztes oder kein Wissen über andere Welten oder raumfahrende Zivilisationen besitzen. Dennoch gilt die Direktive auch für die internen Angelegenheiten von Völkern, die sich der Tatsache bewusst sind, nicht allein im Universum zu sein.

Es gilt die folgende Faustregel bei ihrer Anwendung: Je enger eine Zivilisation mit der Föderation verbunden ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass Einmischung in diese Kultur zumindest bis zu einem gewissen Grad toleriert wird. Die Hauptdirektive gilt beispielsweise in Bezug auf das Klingonische Reich anders als bei Bajoranern, Talarianern, Ferengi, Romulanern, dem Dominion oder aber, zumindest theoretisch, den Borg. Zum Beispiel steht immer noch zur Debatte, ob die Tatsache, dass Captain Picard als Überwacher des Nachfolgeritus für den klingonischen Kanzler fungierte, wirklich eine Verletzung der Hauptdirektive darstellte. Auch wenn es mildernde Umstände gab, die mit einem von Picards Führungsoffizieren zu tun hatten, wird die Tatsache, dass ein Föderationsoffizier eine Schlüsselrolle in der Entwicklung einer anderen Gesellschaft spielte, sicher noch für lange Zeit diskutiert.

Ein aktuelleres Beispiel, das vom Sternenflottenkommando beobachtet wird, ist Commander Benjamin Siskos offensichtliche Verbindung zum bajoranischen Volk als eine Art Prophet oder „Abgesandter“. Er verweigerte diese Rolle lange Zeit, es gab jedoch Vorkommnisse, in denen Sisko mit den Bajoranern auf eine Art interagierte, die über das hinausgeht, was normalerweise von einem Sternenflottenoffizier erwartet wird. Es ist wenig überraschend, aber die Hauptdirektive ermutigt Offiziere nicht gerade dazu, sich als religiöse Figur einer Kultur oder Gesellschaft aufzuspielen.

DIE INTERPRETATION DER HAUPTDIREKTIVE

Captains wird bei jeder Mission und in allen Lagen sehr großer Spielraum bei der Interpretation der Hauptdirektive gewährt. Alle Sternenflottenoffiziere tragen diese Verantwortung, die Last der Entscheidung fällt jedoch den Captains zu, da sie in letzter Instanz für die Handlungen aller unter ihrem Kommando verantwortlich sind. Niemand sonst an Bord hat die Autorität, während einer Mission die Hauptdirektive zu interpretieren, wobei der Erste Offizier einspringt, sollte der Captain verhindert sein.

In den frühen Jahren der Sternenflotte tendierten Captains dazu, deutlich früher und schneller zu intervenieren, da sie die Meinung vertraten, dass sich die Oberste Direktive lediglich auf noch in der Entwicklung befindliche Völker bezieht. Kommandierende Offiziere mischten sich oft ein, wenn die Zivilisation stagnierte, verklavt wurde oder akuter Gefahr ausgesetzt war. Captain James T. Kirk ist der berühmteste (oder berühmteste) Offizier, der diese klassische Denkweise repräsentierte. Seine Auslegungen der Hauptdirektive sind bestens dokumentiert und es ist für Offiziere der Sternenflotte ratsam, diese Vorfälle auch heute noch eingehend zu studieren, selbst wenn Jahrzehnte vergangen sind und die Galaxis ein gänzlich anderer Ort ist.

Manche Offiziere waren dagegen übervorsichtig und stützten sich mehr auf eine buchstabengetreue Interpretation der Direktive als auf ihren Sinn, auch wenn dies zu erheblichen Verlusten von Leben oder zur Auslöschung ganzer Spezies führte. In der Praxis gilt die Hauptdirektive nur in bestimmten Umständen und nur für bestimmte Zivilisationen. Für andere Situationen und Kulturen ist sie nur am Rande relevant oder sogar gar nicht. Schon viele Captains mussten sich damit auseinandersetzen, welche Auslegung nun gerade zutrifft, und sie waren nicht die Letzten.

Auch wenn die Sternenflotte die Hauptdirektive sowie das Reglement rund um ihre Interpretation und Anwendung zwangsläufig und konsequent aufrecht erhalten muss, dürfen Captains niemals vergessen, dass die Art und Weise, wie sie diese umsetzen, von ihren persönlichen Überzeugungen und ihren Werten beeinflusst wird. Die Oberste Direktive wurde entworfen, um die Sternenflotte davor zu bewahren, sich in moralische oder rechtliche Wirrungen zu verstricken, die sie eigentlich nichts angehen. Aber auch die Hauptdirektive kann und soll unsere Werte nicht ersetzen. Captains werden nicht nur aufgrund ihrer Fähigkeit ausgewählt, Befehlen und den Prinzipien der Föderation zu gehorchen. Sie haben ganz eigene Gedanken, Meinungen und Wertvorstellungen, die durch ihre Lebenserfahrungen geformt wurden. Werden sie mit einer Situation konfrontiert, auf die die Hauptdirektive angewandt werden muss, sollten Captains ihre persönlichen Ansichten und Ideale als Brenngläser verstehen, durch die sie die Direktive betrachten – sowohl ihren Wortlaut als auch in ihren Geist. So können sie eine Lösung finden und die Oberste Direktive anwenden, ohne ihre Kernidee zu zerstören.

Alle Offiziere in Kommandopositionen wissen, dass sie irgendwann in eine Situation geraten werden, in der sie sich mit der Hauptdirektive auseinandersetzen müssen, und sie alle haben dieselben Bedenken. Sie sind aber nicht die ersten Sternenflottencaptains, die mit diesen Problemen kämpfen, und werden auch nicht die Letzten sein. Die Direktive stattet

BEWERTUNG DES ALPHA-QUADRANTEN

Auszug aus einem dechiffrierten Bericht des Dominion

Von allen Mächten im Alpha-Quadranten erfordert die Föderation die höchste Aufmerksamkeit. Trotz ihrer sogenannten Hauptdirektive und ihrem vornehmen Gehabe, die sie auch bei jeder sich bietenden Gelegenheit demonstrieren, ist die Föderation kaum mehr als eine opportunistische Expansionsmacht, die sich in ein Gewand friedvoller Absichten kleidet.

Sie predigen sogar dann die Nichteinmischung in weniger entwickelte Welten, während sie geheime Außenposten auf genau diesen Planeten betreiben – unter dem Vorwand, man wolle die Entwicklung dieser Gesellschaften „beobachten“. Sie weigern sich, bei militärischen oder medizinischen Krisen in die Geschicke von Völkern einzugreifen, die ihnen niemals begegnet sind. Mitunter bleiben sie gar tatenlos, wenn ganze Zivilisationen zugrunde gehen, weil sie sich „nicht einmischen dürfen“. Für eine Organisation, die sich für ihre Anteilnahme rühmt, lassen sie es reichlich oft zu, dass andere Kulturen ins Elend gestoßen werden – Völker, die das Dominion im Gegenzug für ihre Gefolgschaft sehr viel besser behandelt hätte. Ein kleiner Preis, bedenkt man, was sie dafür erhalten.

Die Föderation behauptet von sich, stets ehrlich zu sein, die Wahrheit könnte aber nicht weiter von der Realität entfernt sein. Sie sind sogar noch schlimmere Lügner als die Ferengi – und bei denen weiß man zumindest, dass man betrogen wird. Die Föderation offeriert ihre utopische Gesellschaft, ihre Industrierekopieratoren und ihre friedvollen Absichten. Was sie jedoch wirklich will, sind ein größeres Territorium, mehr Raumstationen und ein galaxisumfassendes Imperium – und das in jeder Hinsicht, außer im Namen. Die Föderation instrumentierte die Allianz mit den Klingonen und zementierte sie, indem sie einen ihrer Captains in die Position des Überwachers des Nachfolgeritus manövierte, der schließlich Gowron zum Kanzler erhob. Ich habe sogar Gerüchte gehört, dass sie einen ihrer sagenumwobenen vulkanischen Botschafter im Geheimen nach Romulus entsandt haben, um unter dem Deckmantel irgendeiner Form von Wiedervereinigung der beiden Völker einen vulkanischen Putsch der romulanischen Regierung zu arrangieren. Nichts davon wirft ein gutes Licht auf eine Völkergemeinschaft, die so vehement auf Nichteinmischung pocht.

Wenn wir damit fortfahren, weitere Vorstöße in den Alpha-Quadranten zu unternehmen, dann gehe ich davon aus, dass die Föderation uns entschlossen bekämpfen wird, und das zweifelsohne in der Absicht, ihre wahre Natur zu verbergen. Sollte sie dies tun, dann müssen wir es so einrichten, dass die Föderation als die Tyrannin erkannt wird, die sie ist, auch wenn sie sich weigert, es sich selbst einzugestehen. Vielleicht ist es Zeit, dass jemand der ach so edlen Föderation den Spiegel vorhält und sie zwingt, sich selbst ins Gesicht zu sehen – bevor wir die Jem'Hadar zur Erde schicken und ihnen demonstrieren, was es wirklich bedeutet, über ein Reich zu herrschen, das einen gesamten Quadranten umspannt.

–Galeb, Vorta-Berater und Gutachter

Kommandierende Offiziere mit erheblicher Macht aus. Sie müssen bereit sein, die Konsequenzen einer Einmischung in die Entwicklung einer anderen Kultur oder Spezies zu akzeptieren und die Möglichkeit in Betracht ziehen, dass ihr Eingreifen irreparablen Schaden zur Folge hat. Captains werden auch daran gemessen, wie ihre Taten ihr Selbstgefühl und ihr Gewissen veränderten.

SAGITTALSCHNITT

SERRATUS ANTERIOR
OBLIQUUS EXTERNUS ABDOMINIS

SEITLICHER PATIENTENSCAN

FRONTALAPPEN

VASKULÄRE VERSORGUNG DES GEHIRNS

PARIETALLAPPEN

OCCIPITALLAPPEN

LANGE UND KURZE ASSOZIATIONSFASER

VISUELLE REZEPTOREN

LUMBAL NERVEN

QUADRICEPS, BICEPS, SERRATUS ANTERIOR

PECTORALIS MAJOR

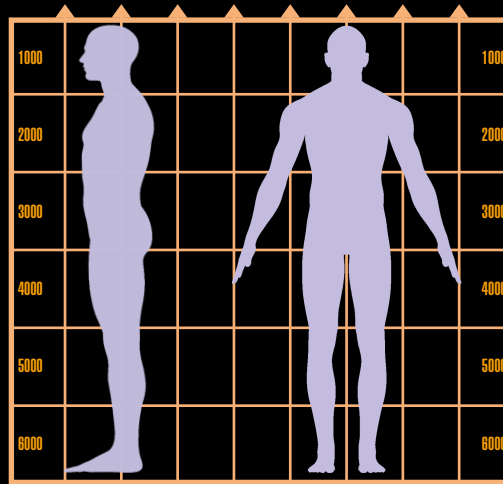
BRACHIORADIALIS

MUSCULUS SARTORIUS

LYMPHSYSTEM

SAKRALE SPINALNERVEN, LUMBAL NERVEN

RÜCKENMARK, THORAKALE SPINALNERVEN



NEUROLOGISCHES SYSTEM

OLFAKTORISCHER APPARAT

ZUNGE

HINTERER PATIENTENSCAN

OLFAKTORISCHE UND REZEPTIVE AREALE

VERBUNDUNGSPUNKT NERVENSTAMM

TEMPORALLAPPEN

GLUTEUS MEDIUS

FRONTALE POLARNERVEN

SULCUS CALCARINUS

RECTUS ABDOMINIS

WIRBELSÄULE

BRUSTWIRBEL

LENDENWIRBEL

KREUZBEIN

STEISSBEIN

NERVENSYSTEME

ZERVIKALE SPINALNERVEN

FEMORALARTERIE

MITTLERE HIRNSCHLAGADER

AUSNAHMEN VON DER HAUPTDIREKTIVE

Es gibt viele anerkannte Ausnahmen zur Obersten Direktive, die allerdings die Notwendigkeit dieser Regel nicht mindert. Captains und ihre Crews sind verpflichtet, immer den Weg der geringsten Einmischungen zu wählen, sollte ein Eingriff doch einmal berechtigt oder sogar gewünscht sein. Am häufigsten kommt das vor, wenn die Zivilisation in irgendeiner Weise durch die Intervention der Sternenflotte auf die Außenwelt aufmerksam gemacht, von ihr beeinflusst oder kontaminiert wurde, sei es nun vorsätzlich oder nicht. Jeder Versuch, diese Kontamination zu reduzieren oder gar rückgängig zu machen, darf keinen noch größeren Schaden erzeugen oder zu weiteren Eingriffen führen. Andere Beispiele schließen mit ein:

- Der fraglichen Zivilisation ist die Existenz der Föderation bereits bewusst.
- Angehörige der Zivilisation kommunizieren mit oder attackieren Bürger oder Raumschiffe der Föderation.
- Ein allgemeines planetares Notfallsignal wurde ausgesandt.
- Die Föderation unterhält aktuell irgendeine Form diplomatischen Kontakts mit der fraglichen Zivilisation, beispielsweise ein Handelsabkommen, ein Nichtangriffspakt oder handelt gerade einen solchen Vertrag aus.
- Die fragliche Zivilisation wurde im Vorfeld bereits durch Föderationsangehörige oder eine andere, nicht der Föderation zugehörige, aber warpfähige Spezies kontaminiert (wie die Ferengi, Cardassianer, Klingonen oder Romulaner).
- Die Befolgung authentischer Befehle des Föderationspräsidenten, des Föderationsrats oder der Vereinigten Stabschefs der Sternenflotte.

DIE OBERSTE TEMPORALE DIREKTIVE

Diese mit der Hauptdirektive verwandte Vorschrift betrifft Sternenflottenoffiziere, die entweder unbeabsichtigt oder beabsichtigt Reisen in die Vergangenheit unternehmen. Die Oberste Temporale Direktive verbietet es, in geschichtliche Ereignisse einzugreifen, die die Zukunft oder Gegenwart der Zeitreisenden beeinträchtigen könnten. Diese Vorschrift erfordert auch, dass Offiziere keine Informationen über zukünftige Geschehnisse an Personen aus der Vergangenheit weitergeben. Offizieren ist ebenfalls untersagt, in der Vergangenheit ihr eigene, fortschrittliche Technologie zur Lösung von Problemen oder auch nur aus Bequemlichkeit zu nutzen.

VERSTÖSSE GEGEN DIE HAUPTDIREKTIVE

Wenn Offiziere gegen die Hauptdirektive oder die Oberste Temporale Direktive verstoßen, sei es vorsätzlich oder nicht, müssen sie zu ihrer Rechtfertigung einen detaillierten Bericht anfertigen und ihre Beweggründe darlegen. Captains müssen sich vor einem Untersuchungsausschuss oder vor dem Militärgericht gemeinsam mit den Offizieren, die an der Verletzung der Hauptdirektive beteiligt waren, verantworten. Captains müssen auch Berichte und Begründungen vorlegen, warum sich ihre Untergebenen zu solchen Handlungen genötigt fühlten.

Die Strafen für Verstöße gegen die Hauptdirektive sind beinahe so vielfältig wie die möglichen Interpretationen der Direktive selbst und üblicherweise situationsbezogen. In Fällen, in denen Offiziere fest entschlossen waren, im besten Interesse der betreffenden Zivilisation und der Föderation zu handeln, und die potenzielle Kontamination eliminiert oder minimiert wurde, mag nichts weiter geschehen als ein symbolischer Schlag auf die Finger. In anderen Fällen werden die Offiziere formell gerügt, versetzt (meistens auf ein weniger wünschenswerter Posten), degradiert, für einen bestimmten Zeitraum inhaftiert, müssen Arbeitsdienst in einer Strafkolonie der Föderation leisten oder werden unehrenhaft aus der Sternenflotte entlassen. In wirklich außerordentlichen Fällen kann sogar eine lebenslange Inhaftierung verhängt werden.

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG

DIE STERNENFLOTTENAKADEMIE UND DIE KOMMANDO-ABTEILUNG

AUF DER SUCHE NACH NEUEN TALENTEN

Wie bereits zuvor erwähnt, starten die meisten Commander und Captains der Sternenflotte schon auf der Sternenflottenakademie ihre Laufbahn in der Kommando-Abteilung. Die ersten Jahre auf der Akademie sind akribisch darauf ausgerichtet, Ausbilder in die Lage zu versetzen, den Bereich zu ermitteln, in den die zukünftigen Offiziere „gehören“. Diese Verfahrensweisen und Kurse werden regelmäßig auf den neusten Stand gebracht und optimiert. Deshalb kann die Akademie schon im ersten Jahr die zukünftige Abteilung ihrer Kadetten mit einer Wahrscheinlichkeit von 85 Prozent vorhersagen.

Selbst mit dieser bemerkenswerten Bilanz ist die Sternenflottenakademie nicht perfekt und nicht immer lässt sich so exakt bestimmen, welche Kadetten wirklich in ihrem Bereich aufblühen werden, aber das ist auch nicht notwendigerweise die Aufgabe der Akademie. Sie legt nur die Grundlagen für eine Laufbahn in der Sternenflotte und wählt nicht ihre spätere Karriere aus. Alle Kadetten erhalten zunächst eine breitgefächerte interdisziplinäre Ausbildung und werden erst danach in einer bestimmten Abteilung ausgebildet,

basierend auf ihren Leistungen und Erfahrungen im ersten Jahr. Kadetten wechseln während ihres ersten oder zweiten Jahrs an der Akademie recht oft die Abteilung, seltener auch noch im dritten Jahr, aber kaum einmal im vierten (von außergewöhnlichen Einzelfällen abgesehen). Wenn Kadetten ihr letztes Jahr an der Akademie beginnen, sollten sie ein klares Verständnis von der Rolle haben, die sie ausüben werden, wenn sie zu Junior-Offizieren der Sternenflotte ernannt werden. Späteren Steuerleuten und Kommandooffizieren ergeht es dabei nicht anders als ihren Kommilitonen.

In jedem Fall ist die Akademie aber der Ort, wo alles seinen Anfang nimmt: Talentierte Steuerleute werden im Zuge ihrer Ausbildung entdeckt und entwickeln sich durch zahllose Flugstunden und spezialisiertes Training weiter. Fähige Kommandooffiziere sind deutlich schwerer zu finden, obwohl Instrukturen große Fortschritte dabei gemacht haben, Kadetten mit bestimmten Herausforderungen zu konfrontieren. Diese Prüfungen sind bewusst so gestaltet, um Erfahrungen nachzubilden und Reaktionen zu testen, die für eine Kommandolaufbahn typisch sind. Manchmal sind es dann auf einmal die stillen Kadetten hinten im Vorlesungssaal, die dabei glänzen, und nicht die forschen Kadetten, die sich ständig ins Rampenlicht drängen.

EINE VERSCHWENDUNG VON SPIONAGETÄTIGKEIT

ABGEFANGENES KOMMUNIQUE' DES OBSIDIANISCHEN ORDENS

Gul Darale,

Ich kann Ihnen nicht sagen, wie enttäuscht ich von Agent Yulis' Bericht über die Sternenflottenakademie bin. In Anbetracht der Ressourcen, die wir investiert haben, um seine Erscheinung zu verändern, ihn ins Sternenflottenkommando einzuschleusen und dann dabei zu unterstützen, in die Ausbildungsdatenbank der Akademie einzudringen, ist das Material, das er vor seinem Verschwinden sammeln konnte, geradezu lächerlich.

Sein Bericht besteht zum Großteil aus Unterlagen, die uns bereits bekannt waren. Unsere Analytiker waren aber vor allem auf das Datenpaket gespannt, das die fragmentarische Aufzeichnung eines wichtigen Trainingsprogramms der Sternenflotte beinhaltet: Eine Übung mit einem Frachter mit Namen *Koba Mar*, oder so ähnlich. Wir erwarteten, dass uns dieses Szenario einen Einblick darin liefert, wie die Sternenflotte ihre Offiziere auf das ärgerlich hohe Kompetenzniveau bringt, mit dem unsere Kameraden aus dem Militär so oft konfrontiert werden und mit dem sie kaum mithalten können.

Wir fanden jedoch nichts von Wert. Das Szenario, soweit unsere Analytiker es aus den bruchstückhaften Daten rekonstruieren konnten, scheint so programmiert zu sein, dass es nicht gewonnen werden kann – Kadetten verfügen sicher nicht über die Fähigkeiten oder Gerissenheit, um die Hürden zu überwinden, mit denen sie darin konfrontiert werden. Ich vermute, dass dieses Szenario eine bewusst von der Sternenflotte platzierte falsche Fährte war, um Infiltratoren hinters Licht zu führen. Mein Verdacht wird von dem Umstand bestätigt, dass wir von unserem Agenten während der vorgesehenen letzten drei Termine zur Rückmeldung nichts mehr gehört haben. Ich denke, er wurde kompromittiert und stand mit leeren Händen da. Ironisch ist nur, dass er ausgerechnet dabei versagte, wichtige Informationen an uns zu übermitteln und ein aussichtsloses Szenario das einzige war, was er liefern konnte.

–Glenn Tebol, Analytiker



KADETTEN DER KOMMANDO-ABTEILUNG

Was die Sternenflotte benötigt, sind gut ausgebildete, fähige Captains – so einfach ist das. Schiffswerften entwickeln regelmäßig neue Schiffsklassen und Raumschiffe. Und jedes dieser Schiffe, das ein Raumdock verlässt, braucht einen Captain auf seiner Brücke. Es gibt viele qualifizierte Offiziere in der Flotte, die Nachfrage nach guten Captains und Commandern sinkt dennoch nie. Aus diesem Grund investiert die Sternenflotte viel Zeit und Mühe in Training und Ausbildung, um schon zu Beginn ihrer Akademiezeit genau diese seltenen Persönlichkeiten mit dieser besonderen Veranlagung zu finden – diese ganz spezielle Eigenart, die sie zu Kommandomaterial macht.

Kommandokadetten müssen über eine große Bandbreite an Talenten und Fähigkeiten verfügen, und nicht zuletzt auch über ein umfangreiches Verständnis für die verschiedenen Rollen und Aufgaben an Bord eines Raumschiffs. Es schadet nicht, wenn Kadetten den Unterschied zwischen einem ODN-Relais und einem selbstdichtenden Schaftbolzen kennen, und zudem wissen, wie sie das eine reparieren und das andere installieren müssen. Captains, die nicht nur den Befehl geben können, eine bestimmte Aufgabe auszuführen, sondern diese, wenn nötig, sogar selbst erledigen könnten, spornen in aller Regel auch ihre Untergebenen an. Es liegt in unserer Natur, dass wir lieber denjenigen folgen, die mit gutem Beispiel vorangehen.

Ein Kommando innezuhaben, bedeutet nicht nur, über die mentale Stärke zu verfügen, jemanden, wenn nötig, in den sicheren Tod zu schicken. Kommandooffiziere müssen in der Lage sein, sich in einem Gerichtssaal zu behaupten, in diplomatischen Verhandlungen oder auf dem Schlachtfeld, sei es zwischen den Sternen oder am Boden. Kommandanten müssen Taktiker sein, Diplomaten, Vermittler und ein Fels in der Brandung – und manchmal auch alles gleichzeitig. So etwas kann niemandem beigebracht werden. Wie trainiert man auch jemanden darauf, verständnisvoll oder einfallsreich zu sein? Bestimmte Fähigkeiten, wie Verhandlungen mit Geiselnehmern oder korrekte Erstkontaktprozeduren können erlernt werden, ein Kommando innezuhaben, benötigt jedoch das gewisse Etwas, das Kadetten und Offiziere der Kommando-Abteilung von allen anderen abhebt.

Darüber hinaus müssen Kommandokadetten in der Lage sein, die Verantwortung für ihre Taten und die Taten ihrer Untergebenen zu übernehmen. Sie müssen Disziplinarmaßnahmen oder Strafen für Verfehlungen akzeptieren können, die sie nicht unbedingt selbst genehmigt oder angeregt haben. Ein Captain trägt die Verantwortung für die Handlungen seiner oder ihrer Crew – so war es schon immer und das ist auch der Grund, warum die Befehlskette überhaupt existiert. Junior-Offiziere sind nicht vollkommen schuldlos, wenn Missgeschicke passieren, ihr Captain muss sich aber, abhängig von der Schwere des Vorfalls, zumindest einem Untersuchungsausschuss stellen. Kommandokadetten müssen in der Lage sein „die Schuld auf sich zu nehmen“. Sie müssen willens und fähig sein, sich und ihre Untergebenen zu verteidigen.

KADETTEN DER FLUGKONTROLL-ABTEILUNG

Wissenschaftsoffiziere, Ingenieure, Mediziner und Sicherheitsleute verfügen allesamt über Fertigkeiten, die erwartbar und recht vorhersehbar sind. Auch Steuerleute sind recht leicht zu finden: Personen mit nennenswerter Flugerfahrung oder aber solche, die außergewöhnliche Fähigkeiten in Flugsimulatoren oder Trainingsflügen demonstrieren. Derartige Kadetten werden üblicherweise als zukünftige Steuerleute vorgemerkt und dazu ermutigt, ergänzende Kurse zu besuchen und zusätzliche Flugstunden zu absolvieren. So lässt sich feststellen, ob sie über die Reflexe, den Weitblick und die mathematischen Fähigkeiten verfügen, um Shuttles oder Raumschiffe zu steuern. Steuerleute sind weit mehr als nur Piloten: Von ihnen wird erwartet, dass sie die komplexe Mathematik verstehen, die für Stellarkartografie, Astronomie und Astronavigation notwendig ist, und dass sie in der Lage sind, Warpgeschwindigkeiten und Reisezeiten im Kopf zu berechnen (Schiffscomputer sind schließlich nicht immer verfügbar). Sie mögen es nicht selbst an die große Glocke hängen, Steuerleute gehören jedoch mit zu den intelligentesten Sternenflottenoffizieren. Deshalb wechseln sie oftmals zur Wissenschaftsabteilung oder umgekehrt.

Die Flugkontrolle ist ein spannender Posten, der zudem beispielhaft für die abteilungsübergreifende Natur der Sternenflotte ist. Dank des modernen Brückendesigns der Sternenflotte kann jede Konsole so programmiert werden, dass sie die Rolle jeder anderen Brückenkonsole ausfüllen kann. Nur wenige Knöpfe müssen gedrückt werden und aus der Flugkontrolle wird eine taktische Station oder eine wissenschaftliche Sensorkontrolle. Umgekehrt könnte auch die taktische Station die Steuerkontrolle übernehmen. Im Verlauf einer breitgefächerten Mission könnten Steuerleute ihre Station für verschiedenste Aufgaben nutzen, wie Navigation, Sensoren, Taktik oder Operatives, ohne dabei die Brückenstation wechseln zu müssen. Steuerleute sind vielleicht die besten fächerübergreifend ausgebildeten Offiziere der Flotte und statistisch gesehen diejenigen, die am ehesten nach mehreren Jahren Dienst in eine andere Abteilung transferiert werden. In der Sternenflotte existiert eine Art Disparitätskurve innerhalb der Ränge der Flugkontrolle: Es gibt viele Ensigns, Lieutenants (junior grade) und auch einige Lieutenants, die auf diesem Posten dienen, aber vergleichsweise wenige Lieutenant Commander und so gut wie keine Commander. Die Flugkontrolle ist oftmals der erste Posten von Junior-Offizieren, die dabei die Aufgaben anderer Positionen erlernen und dann zu den entsprechenden Abteilungen für weitere Ausbildung und Erfahrung wechseln. Danach kehren sie zur Kommando-Abteilung zurück, um einen Posten als Erster Offizier zu übernehmen und/oder auf den Posten des Captains hinzuarbeiten.

CHARAKTERPRÜFUNGEN

Auch wenn diese Prüfung bereits mehr als einhundert Jahre in Gebrauch ist, sind altbewährte Methoden manchmal immer noch die besten: Der *Kobayashi-Maru*-Test ist eines der klassischen Szenarien, das die Akademie gerne für Kadetten verwendet, die für die Kommando-Abteilung in Frage kommen. Natürlich können sich alle Kadetten dem Test unterziehen, am wahrscheinlichsten tun es aber diejenigen,

DER NOVA-STERNEN-EXPLOSION-TRANSFER

DECHIFFRIERTE NACHRICHT VOM PRIVATEN KOMMUNIKATIONSSERVER DER KADETTEN

Senior Cadet Vedrak:

Na, also! Gratulation! Ich bin der Erste, der es Ihnen sagen darf – Sie haben es entgegen aller Erwartungen geschafft. Ich dachte nicht, dass wir einen weiteren tellaritischen Anführer der Nova-Staffel erleben werden, oder vielleicht erst wieder in zehn Jahren. Sie haben mir das Gegenteil bewiesen und müssen wissen, dass ich sehr stolz auf Sie bin. Ich habe es genossen, in den letzten sechs Monaten gegen Sie in unserem taktischen Pilotenkurs zu fliegen, obwohl ich nicht überzeugt war, dass Sie den Willen und den Ehrgeiz haben, es durchzustehen.

Sie haben es aber dennoch geschafft und mir und den übrigen Fluginstruktoren gezeigt, dass es keine ernsthafte Konkurrenz gab: Es gibt keine anderen Senior Cadet, der sowohl alles aus den Motoren eines Skimmer herausholt als auch eine Gruppe von Piloten dazu bringen kann, es ihm genau so nachzutun. Sie sind der herausragendste Pilot Ihres Jahrgangs, Cadet, und Sie dürfen stolz auf sich sein.

Ich bedaure es, dass ich Ihnen die Nova-Sternenexplosions-Brosche nicht persönlich übergeben kann. Ich wurde auf die *Defiant* versetzt und wir mussten so rasch nach DS9 aufbrechen, als hinge die Zukunft der Föderation davon ab. Sie finden die geheiligte Christbaumkugel unserer Staffel im Büro der Flugkommandantin, sicher verwahrt im Safe. Sie kennt den Code.

Auch wenn ich nicht persönlich anwesend bin, können Sie sich bewusst sein, dass Sie diese Auszeichnung verdient haben. Ich erwarte von Ihnen, die Ehre und das Erbe der Nova-Staffel aufrechtzuerhalten, so gut Sie nur können, und ich weiß, dass Sie dieser Herausforderung gewachsen sind. Passen Sie gut auf Ihr Team auf und halten Sie die Augen für den Piloten oder die Pilotin offen, die Sie zu Ihrem Nachfolger als Nova-Anführer ernennen werden. Unsere Tradition ist lang und die Nova-Staffel wird uns alle überdauern. Frieden und klare Himmel für Sie, mein Freund.

–Ensign Lavar Blackmon, U.S.S. *Defiant*

die Kommandoverantwortung übernehmen wollen. Der Test ist von vornherein so gestaltet, dass er nicht gewonnen werden kann. Damit ähnelt er den Charakterprüfungen aus den Trainingsprogrammen für Brückenoffiziere, die allen Offizieren an Bord eines Raumschiffs zur Verfügung stehen, die Interesse daran zeigen, neben ihren anderen Pflichten Aufgaben auf der Brücke zu übernehmen. Diese Szenarien sind so ausgelegt, dass sie die Testobjekte dazu zwingen, eine kritische Situation abzuwägen und folgenreiche Entscheidungen zu treffen, die den Tod von Offizieren oder Freunden zur Folge haben könnten. Die meisten Spezies haben den Erhalt von Leben fest in ihrer Ethik verankert, deshalb nutzt die Akademie eben diesen Umstand, um zu testen, ob Kommandokandidaten wirklich verstehen, dass es eines Tages notwendig sein könnte, Einzelne für das Wohl aller zu opfern. Captains werden sich immer wieder mit Situationen befassen müssen, in denen sie die Macht über Leben und Tod in ihren Händen halten, abhängig von den Befehlen, die sie erteilen.

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG

KOMMANDOOFFIZIERE AUF RAUMSCHIFFEN

DIE HIERARCHIE AUF EINEM RAUMSCHIFF

Die Befehlskette der Sternenflotte als Ganzes haben wir bereits besprochen, auf einem Raumschiff endet sie aber immer beim Captain. Ein Captain ist die höchste Autorität an Bord und seine oder ihre Befehle können, von außergewöhnlichen Umständen einmal abgesehen, nicht widerrufen werden, es sei denn, von Offizieren höheren Rangs oder solchen in einer übergeordneten Position. Um eine alte Redewendung von der Erde zu zitieren: Das Ende der Fahnenstange ist erreicht.

Die erwähnten außergewöhnlichen Umstände werden wir in Kürze besprechen, jetzt lassen Sie uns aber zunächst einmal die Unterschiede zwischen Allgemeinen Bestimmungen, Befehlen und Vorschriften diskutieren. Alle drei sind wesentliche Bestandteile des Diensts in der Sternenflotte und Offiziere der Kommandoebene müssen vollkommen mit ihnen vertraut sein.

ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Bei den Allgemeinen Bestimmungen der Sternenflotte handelt es sich um Regeln und Richtlinien, die eine Struktur und Orientierung für Sternenflottenpersonal

hinsichtlich der Ausführung aller ihrer Erkundungs- und Verteidigungsmissionen vorgeben. Sie sind die Fundamente, auf denen die Sternenflotte steht, und bilden die Leitlinie für jedes nur denkbare Thema, von Protokollen rund um Erstkontakte, über empfohlene Verhaltensweisen auf einer Sternenbasis, bis hin zur korrekten Erstellung und Publikation wissenschaftlicher Studien. Die Hauptdirektive, die bereits zuvor besprochen wurde, ist die wichtigste und außerhalb der Sternenflotte bekannteste Bestimmung, Offiziere müssen aber mit allen diesen Regeln vertraut sein. Wenn man bedenkt, dass es mehr als einhundert Allgemeine Bestimmungen gibt, ist das keine Kleinigkeit.

Die Liste der Allgemeinen Bestimmungen mag sehr umfangreich (und sogar erschöpfend) erscheinen, diese Regeln sind aber dazu gedacht, dass sie bei allen Missionen oder Einsätzen eine Hilfe sind. Sie sollen Offiziere ebenso anleiten wie schützen. Auch wenn sich der Alpha-Quadrant ein wenig kleiner anfühlt als im 23. Jahrhundert – als ein Raumschiff der Föderation Monate von der nächsten Raumstation entfernt sein konnte – befinden sich Captains auch heute noch oft außerhalb der Reichweite einer Sternenbasis oder der eines Flaggoffiziers. Wenn dieser Fall eintritt oder großer Zeitdruck vorliegt, verlassen sich Captains auf ihre Auslegung der Allgemeinen Bestimmungen und interpretieren diese, so gut sie nur können.

ANDERE ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN UND DIREKTIVEN

Abgesehen von der Hauptdirektive, der Allgemeinen Bestimmung 1, gibt es auch noch weitere Allgemeine Bestimmungen und Direktiven, darunter:

- **Allgemeine Bestimmung 7:** Verbieta jegliche Form des Kontakts mit dem Planeten Talos IV.
- **Allgemeine Bestimmung 12:** Verlangt von Captains und/oder Besatzungen angemessene Vorkehrungen, wenn sich ein Raumschiff nähert, mit dem keine Kommunikation hergestellt wurde oder nicht hergestellt werden kann.
- **Allgemeine Bestimmung 15:** Befasst sich mit dem Prozedere rund um die Sicherheit von Flaggoffizieren, einschließlich der Notwendigkeit, eine bewaffnete Eskorte bereitzustellen, wenn ein gefährlicher oder potenziell gefährlicher Planet besucht wird.
- **Allgemeine Bestimmung 104, Sektion C:** Diese Vorschrift führt die Abläufe auf, die Erste Medizinische Offiziere beachten müssen, um Kommandierende Offiziere ihres Amts zu entheben. Die Ärzte müssen alles genau dokumentieren und nachweisen, dass die betreffenden Offiziere mental oder körperlich untauglich oder in irgendeiner Weise außerstande sind, ihr Kommando innezuhaben. Eine detaillierte körperliche und psychische Untersuchung der Offiziere ist ebenfalls Pflicht.
- **Direktive 010:** Etabliert das Protokoll, dass Sternenflottenpersonal immer versuchen muss, Kontakt herzustellen und eine gewaltfreie Lösung anzustreben, bevor eine andere Zivilisation im Kampf konfrontiert wird.
- **Direktive 101:** Gewährt allen Sternenflottenoffizieren das Recht zu schweigen, sollten sie vor einem Untersuchungsausschuss stehen oder in einem Kriegsgericht angeklagt werden.

Es gab bereits zahlreiche Momente, in denen Captains und Offiziere der Sternenflotte den Geist der Allgemeinen Bestimmungen angepasst, ignoriert oder verletzt haben, um ihr Ziel zu erreichen. Auch Sie werden sich ebenfalls unweigerlich mit Situationen konfrontiert sehen, in der es keinen einfachen Ausweg und keine Schwarz-Weiß-Lösung geben wird, die mit einer schnell zitierbaren Allgemeinen Bestimmung gelöst werden kann. Manchmal müssen Sie das Regelwerk lediglich als Inspiration für das Finden einer eigenen Antwort betrachten und darauf vorbereitet sein, Ihre Entscheidung vor dem nachfolgenden Untersuchungsausschuss gut zu begründen. Verletzungen der Allgemeinen Bestimmungen resultierten oft in Disziplinarmaßnahmen, einschließlich der Untersuchung durch einen Ausschuss, Anklage vor dem Kriegsgericht, Verwarnungen, Degradierungen und in manchen Fällen sogar Haft in einer Strafanstalt der Föderation.

BEFEHLE

Befehle oder „ständige Befehle“ sind die Erwartungen oder Voraussetzungen, die Captains als Teil ihrer Führungsphilosophie entwickeln und ihrer Besatzung vermitteln. Befehle können sich anhand der Anforderungen von Captain oder Crew verändern oder aufgehoben werden, zum Beispiel, wenn eine Krise vorbei ist oder sich die Umstände geändert haben. Während sich Direktiven und Allgemeine Bestimmungen nur selten ändern, können sich Befehle oft ändern, vor allem, wenn ein Schiff einen neuen Kommandierenden Offizier erhält. Captains tendieren dazu, ständige Befehle von Posten zu Posten mit sich zu führen, die Liste zu erweitern und anzupassen, wenn sie aus ihren Erfahrungen lernen. Mit der Zeit legen sie sich auf genau die Befehle fest, die am besten zu ihrem Führungsstil passen, und die ihnen dabei helfen, Aufträge der Missionseinsatzplanung und des Sternenflottenkommandos zu erfüllen.

Es ist unmöglich, eine vollständige Liste aller denkbaren Befehle zu erstellen, aber hier sind einige Beispiele, die bei vielen Captains und Admirälen üblich sind. Captains sollen sich ermutigt fühlen, ihre eigenen Anordnungen zu entwickeln, wenn sie es für nötig halten:

- Der Captain muss angekündigt werden, wenn er oder sie die Brücke betritt („Captain auf der Brücke!“).
- Bei Einsatzbesprechungen müssen alle Offiziere stehen, bis sie vom Offizier, der die Besprechung leitet, ausdrücklich dazu aufgefordert werden, Platz zu nehmen.
- Das Schiff muss vier rotierende Dienstschichten untererhalten, ausgewiesen als Alpha, Beta, Gamma und Delta.
- Während jeder Gamma-Schicht muss eine Ebene-3-Diagnose aller Bordsysteme durchgeführt werden. Die Ergebnisse werden an die Erste Offizierin bzw. den Ersten Offizier gesendet, die dem Captain täglich bis 0500 eine Zusammenfassung vorlegen.
- Die Brücke muss während aller Schichten voll besetzt sein.

DIREKTIVEN

In *Star Trek Adventures* sind Direktiven für die Spielergruppe ein Grundsatz, ein Statut oder ein Befehl, dem für die Mission gefolgt werden soll. Direktiven gelten als *Überzeugungen*, die für die ganze Gruppe zur Verfügung stehen und hinzugezogen werden können, um *Entschlossenheit* einzusetzen.

Direktiven treten in der Form von Allgemeinen Bestimmungen, Befehlen oder Vorschriften für die Besatzung auf, gelten aber nur für die jeweilige Mission. Die Spielleitung sollte zu Missionsbeginn alle aktuell gültigen Direktiven bekanntgeben und sie zu Beginn jeder Spielsitzung wiederholen, bis die Mission abgeschlossen ist. Die Hauptdirektive ist immer im Spiel und kann von allen Charakteren in der Sternenflotte für den Einsatz von *Entschlossenheit* verwendet werden.

BEISPIELE FÜR DIREKTIVEN:

- Legen Sie die Verhandlungen friedlich bei.
- Verteidigen Sie die Kolonisten mit allen Mitteln.
- Versenden Sie keine unverschlüsselten Nachrichten. Alle Nachrichten müssen codiert sein.

VORSCHRIFTEN

Vorschriften umfassen sowohl sämtliche Verfahrensweisen der Sternenflotte als auch den für alle Offiziere geltenden Verhaltenskodex. Gemeinsam bilden sie die Grundlage für den Dienst in der Sternenflotte. Details wie Standardprozeduren für einen bestimmten Alarmstatus, schiffsweite Systemdiagnosen, Wartungsabläufe, die Handhabung von Beförderungen und Versetzungen, wie auch viele andere Details des Lebens in der Sternenflotte, werden in diesen Vorschriften und Protokollen genau beschrieben. Die meisten Vorschriften gelten für die gesamte Flotte. So sind zum Beispiel die Vorgaben für die korrekte Kalibrierung der Schnittstelle zur Backbord-Sensorphalanx eines Shuttles überall gleich, unabhängig davon, wo das Shuttle im Einsatz ist. Von Kommandanten auf Raumschiffen oder Sternenbasen wird erwartet, dass sie ihrer Besatzung individuelle Ergänzungen zu diesen Vorschriften leicht zugänglich machen. In vielen Fällen finden sich die Veränderungen, die Kommandanten an den Vorschriften vornehmen, in ihren ständigen Befehlen wieder.

ARBEITSABLÄUFE AUF EINEM RAUMSCHIFF

Es gibt viele Vorschriften, die sich mit den Abläufen auf einem Raumschiff der Sternenflotte befassen. Hier ist nicht der Platz, um auf alle einzugehen, deshalb sind nur die wichtigsten aufgeführt und diejenigen, die vermutlich am relevantesten für Ihre Mission sind.

ALARMSTATUS

Ein Raumschiff oder eine Sternenbasis operiert zu jeder Zeit unter einem bestimmten Status. Die unterschiedlichen Arten des Betriebsstatus werden als „Alarmstatus“ oder „operativer Modus“ bezeichnet:

- **REISEFLUGMODUS:** Die Standardprozedur zu Friedenszeiten. Die Besatzung geht während ihrer Dienstschichten ihren regulären Aufgaben nach. Teile der Waffensysteme sind so eingestellt, dass sie innerhalb von zwei Minuten einsatzfähig gemacht werden können und ein einzelnes Shuttle ist startbereit. Zu jedem Schichtwechsel werden Ebene-4-Diagnosen für alle Schlüsselsysteme durchgeführt, sofern kein anderslautender ständiger Befehl erteilt wurde.
- **GELBER ALARM:** Ein Zustand erhöhter Aufmerksamkeit der Besatzung. Gelber Alarm kann durch den diensthabenden Wachoffizier, den Operationsleiter, Chefsingenieur, Taktischen Offizier oder durch die Leitung der aktuellen Missionsaktivität des Schiffs ausgerufen werden. Es werden umgehend Ebene-4-Diagnosen für alle wichtigen Systeme und Subsysteme des Schiffs durchgeführt. Warp- und Impulsantrieb werden auf höchste Betriebsleistung gebracht, sofern das noch nicht der Fall ist, Verteidigungssysteme und Waffen werden auf erhöhte Bereitschaft gestellt. Alle Führungsoffiziere werden über den Status benachrichtigt und von Crewmitgliedern, die als Reserve eingeteilt sind, wird erwartet, dass sie sich für den Fall bereithalten, dass sie gebraucht werden.
- **ROTER ALARM:** Dieser Status wird bei Notfällen ausgelöst, in Kampfsituationen oder wann immer sich Schiff oder Besatzung in akuter Gefahr befinden. Das gesamte Dienstpersonal wird benachrichtigt und muss sich einsatzbereit machen. Alle Führungsoffiziere müssen sich bei ihrem Dienstposten melden. Für alle kritischen Systemen (Antriebe, Warpenergie und Waffen) werden umgehend Ebene-3-Diagnosen durchgeführt und Ebene-4-Diagnosen für alle anderen Systeme. Systeme mit niedriger Priorität (wie wissenschaftliche Experimente und die Holodecks) werden auf Bereitschaft zurückgesetzt oder abgeschaltet. Waffen und Verteidigungssysteme werden auf volle Einsatzbereitschaft gebracht und die Schilde sofort aktiviert. Nur Captains, Erste Offiziere und diensthabende Wachoffiziere dürfen Roten Alarm anordnen.
- **EINDRINGLINGSALARM:** Dieser Modus gilt für alle bekannt gewordenen oder vermeintlichen Probleme mit der internen Sicherheit. Die Bewegungsfreiheit nicht essenzieller Crewmitglieder wird auf ihren aktuellen Aufenthaltsort beschränkt und nur autorisiertes Personal erhält Zugang zu Turbolifts und sensible Bereiche des Schiffs. An Schlüsselpositionen wie der Brücke und dem Hauptmaschinenraum werden Sicherheitsoffiziere stationiert. Es wird Deck für Deck durch das Sicherheitspersonal und mittels automatisierter Sicherheitsüberprüfungen versucht, die Eindringlinge ausfindig zu machen.
- **MEDIZINISCHER ALARM:** Sollte es an Bord zu einem biologischen Krankheitsausbruch kommen, dann sorgt dieser Modus dafür, dass sämtliche Crewmitglieder an ihrer aktuellen Position festgesetzt werden, bis medizinisches Personal den Ausbruch isolieren kann und die Krise gelöst hat. Dies reduziert die Wahrscheinlichkeit von Ansteckungen oder die Ausbreitung des Ausbruchs über das gesamte Schiff. Nur Kommandierende Offiziere und Erste Medizinische Offiziere können den Medizinischen Alarm ausrufen.

DIE DIENSTSCHICHTEN

Das Standardprozedere der Sternenflotte empfiehlt auf Raumschiffen und Sternenbasen ein Schichtsystem aus drei Mal acht Stunden, angelehnt an einen Standardtag der Erde. Die erste Schicht beginnt um 0001 Uhr und endet um 0800 Uhr, die zweite geht von 0801 Uhr bis 1600 Uhr und die dritte von 1601 bis 0000 Uhr (Mitternacht). Captains und die Kommandanten von Sternenbasen verändern jedoch häufig diese Einteilung und erweitern beispielsweise Beginn und Ende der Schichten um 5 bis 15 Minuten, um dem zum Dienst antretenden Wachpersonal eine kurze Statusbesprechung zu ermöglichen. Captains haben weitgehende Befugnisse, wenn es um die Festlegung von Start und Ende von Schichten geht, und geben Anpassungen in Form von ständigen Befehlen an ihre Besatzung weiter.

Manche Captains entscheiden sich für vier Dienstschichten. Dafür gibt es Vorteile und Nachteile, es kann aber nützlich sein, das System zu wechseln, um die Crew auf Zack zu halten und sie an Veränderungen zu gewöhnen. Dieses System besteht aus vier Schichten aus jeweils sechs Stunden, die den Crewmitgliedern größere Flexibilität ermöglichen, ihnen mehr Zeit für weiterführende Studien und andere Pflichten einräumen, und Übermüdung vermindert, da die Offiziere kürzere Schichten absolvieren. Allerdings erfordert ein Vierschichtsystem auch in jeder Abteilung eine ausreichende Anzahl erfahrener Offiziere, um jede der vier Schichten abzudecken. Für kleinere Schiffe und Außenposten mag das bedeuten, dass manche Offiziere am Ende dann doch zwei Schichten pro Tag besetzen, was Ermüdungserscheinungen natürlich eher erhöht als reduziert.

SCHIFFSDIAGNOSEN

Die wichtigen Systeme und Subsysteme der Raumschiffe und Stationen der Sternenflotte verfügen über eine ganze Reihe eingebauter Diagnoseinstrumente, die während des Standardbetriebs oder im Alarmstatus genutzt werden. Diese Instrumente sind in Ebenen unterteilt, wobei jede Ebene eine andere Stufe der Automatisierung erfordert. Die Art der gerade verwendeten Diagnose hängt von der Lage und der verfügbaren Zeit ab. Captains finden sich oft in Situationen wieder, in denen sie eine oder mehrere Diagnosen für die Schiffssysteme anordnen müssen:

TAGESABLAUF EINES OFFIZIERS

COMMANDER ROBERT DELACOURTS DREISCHICHTROUTINE

- 0600 Ende der Schlafphase
- 0630 Trainingsroutine
- 0730 Frühstück mit Lieutenant DeVries und ihren Untergebenen; Besprechung laufender wissenschaftlicher Experimente
- 0800 Wachwechsel
- 0815 Beginn der Tagschicht
- 1230 Mittagspause mit Chefsingenieur Jenson
- 1600 Wachwechsel
- 1615 Ende der Tagschicht
- 1700 Violinunterricht
- 1745 Unterweisung von Kadetten in der Turboliftwartung
- 1830 Abendessen mit den Siegern des Debattiertteams der Mittelstufe
- 1945 Freizeit
- 2200 Beginn der Schlafphase

- **EBENE 1:** Eine Ebene-1-Diagnose ist die gründlichste und umfangreichste von allen. Sie erfordert normalerweise, dass die Systeme und Subsysteme, die diagnostiziert werden sollen, abgeschaltet werden, und kann mehrere Stunden in Anspruch nehmen. Um sicherzugehen, dass die Resultate der automatisierten Systeme korrekt sind, muss ein Team aus Offizieren gemeinsam die Systemdiagnosen und Mechanismen verifizieren.
- **EBENE 2:** Diese funktioniert ähnlich einer Ebene-1-Diagnose, ist aber weniger umfangreich und nicht ganz so verlässlich. Eine Ebene-2-Diagnose benötigt in etwa die Hälfte der Zeit einer Ebene-1-Diagnose. Auch diese Ebene erfordert die Verifizierung der automatisierten Diagnosefolgen durch mehrere Mitglieder der Besatzung.
- **EBENE 3:** Diese Stufe ähnelt den Ebenen 1 und 2, erfordert jedoch nur, dass die Diagnose der Schlüsselsysteme und der automatisierten Resultate durch ein Crewmitglied verifiziert werden. Die Standardprozeduren setzen eine Richtgröße von 10

Minuten von Beginn bis Abschluss einer Ebene-3-Diagnose an.

- **EBENE 4:** Dies ist ein automatisierter Prozess, der von einem Crewmitglied ausgelöst oder automatisch durch den Bordcomputer eingeleitet wird, wenn ein bestimmter Modus oder Alarmstatus ausgerufen wird. Wird ein Problem innerhalb eines Systems vermutet, wird eine Ebene-4-Diagnose durchgeführt, die meist innerhalb von 30 Sekunden abgeschlossen ist.
- **EBENE 5:** Wie bei der Ebene-4-Diagnose ist dies ein automatisierter Prozess, der routinemäßig für alle wichtigen Schiffssysteme durchgeführt wird – insbesondere bei denen, die regelmäßig und täglich genutzt werden. Ebene-5-Diagnosen sind in der Regel innerhalb von 2 Sekunden abgeschlossen. Manche Operationsmodi und Alarmstatus aktivieren Ebene-5-Diagnosen automatisch, und viele Captains erlassen ständige Befehle, die regelmäßig Ebene-5-Diagnosen für alle wichtigen Schiffssysteme erfordern.

Kapitel 02.80

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG IHRE FÜHRUNGSOFFIZIERE

IHR RÜCKHALT

Captains sind die Führungspersonen an Bord ihrer Raumschiffe, werden aber stets von einer Gruppe weiterer leitender Offiziere unterstützt: Manche kommen mit dem Schiff, andere sind handverlesen und werden aus einer kleinen Gruppe Kandidaten ausgewählt. Diese Führungsoffiziere, die bisweilen auch als C-Level-Offiziere bezeichnet werden (weil sie alle „Chefs“ sind – Chefsingenieure, Chefärzte, Sicherheitschefs, und so weiter), leiten die verschiedenen Abteilungen an Bord des Schiffs. Sie sind da, um die Befehle ihres Captains umzusetzen, ihre Untergebenen zu führen und ihre Erfahrungen und Fähigkeiten zur Verfügung zu stellen, wenn der Captain Unterstützung bei der Entscheidungsfindung benötigt. Die Führungsoffiziere setzen sich zwangsläufig aus sehr vielfältigen Individuen zusammen. Es wäre unklug, wenn ein Captain nicht auf ihren Rat hört, denn eine Gruppe, die zusammenarbeitet, trifft bessere Entscheidungen als eine Einzelperson.

Die Befehlskette ist jedoch keine Demokratie. Nur sehr selten kommt es vor, dass eine Entscheidung durch eine Abstimmung aller Führungsoffiziere getroffen wird. Die Sternenflotte setzt Captains nicht als Vorstände eines Gremiums von Entscheidungsträgern ein. Kommandierende Offiziere erreichen diese Stellung aufgrund ihrer Fähigkeit, auch unter schwierigsten Umständen einen Beschluss zu

treffen. Dies tun sie auf Basis ihrer eigenen Erfahrungen und der Ratschläge, Beratung und der Erfahrung aller Führungsoffiziere und ihrer Besatzung. Die Offiziere an Bord ihres Schiffs können Vorschläge machen und dem Kommandierenden Offizier die bestmöglichen Einsichten und Daten zur Verfügung stellen, letztlich aber wird die Entscheidung allein vom Captain getroffen.

Die Zeit ist gekommen, um unser Augenmerk auf die wichtigste Position in der Riege der Führungsoffiziere zu richten, die bedeutendsten Offiziere an Bord eines Schiffs nach dem Captain selbst: die Ersten Offiziere.

ERSTER OFFIZIER/ERSTE OFFIZIERIN

Der Erste Offizier, Ausführende Offizier, „Nummer Eins“ – und es gibt auch noch weitere Bezeichnungen und Spitznamen – ist der wichtigste Aktivposten und Verbündete eines Kommandanten. Während Captains die grundlegenden Entscheidungen über Schiff und Besatzung treffen und mit den großen Themen zu kämpfen haben, wie die Interpretation von Befehlen der Sternenflotte, ist es die Aufgabe der Ersten Offiziere, dafür zu sorgen, dass Schiff und Crew mit Höchstleistung funktionieren. Wartungsarbeiten und personelle Angelegenheiten, Crewbewertungen und Disziplin sind nur einige der Aufgaben, die Erste

Offiziere erledigen. Erste Offiziere leiten normalerweise alle Außeneinsätze und haben auch dann eine Schlüsselrolle in der Zusammenstellung eines Außenteams, wenn sie es nicht selbst anführen. Dabei hat die Sicherheit des Captains stets Vorrang: Ein Schiff ohne Captain kann nicht richtig funktionieren, deshalb achten Erste Offiziere zunächst auf die Sicherheit des Captains, als Zweites auf die der Crew und als Drittes auf die des Schiffs.

Er oder sie ist also der wichtigste Offizier eines Captains und muss sorgfältig für diese Rolle ausgewählt werden. Es kommt selten vor, dass die Sternenflotte Captains ihre Ersten Offiziere zuteilt, auch wenn das Sternenflottenkommando oder der Sektoradmiral Vorschläge machen oder Ratschläge geben kann. Am Ende ist es aber immer die Entscheidung des Captains selbst. Abhängig von der Klasse und Größe eines Raumschiffs kann der Captain einen Commander als Ersten Offizier haben, bei kleineren

Schiffsklassen ist dagegen ein Lieutenant Commander üblich. Auch wenn es nicht allgemeine Praxis ist und heutzutage nur noch selten vorkommt, können Erste Offiziere auch parallel die Rolle eines Abteilungsleiters an Bord ihres Schiffs einnehmen. Beispielsweise fungierte Lieutenant Commander Spock auf Kirks Enterprise sowohl als Erster Offizier als auch als Leitender Wissenschaftsoffizier. Der Arbeitsaufwand für einen solchen Offizier ist umfangreich, mit dem richtigen Kandidaten oder der richtigen Kandidatin aber durchaus machbar.

Captains, wählen Sie Ihren Ersten Offizier oder Ihre Erste Offizierin mit großer Sorgfalt aus! Er oder sie wird die Person im zentralen Sessel auf der Brücke nicht nur unterstützen und gelegentlich auch herausfordern, es mag sogar – um für einen Moment lang makaber zu sein – notwendig sein, dass der Erste Offizier den Captain irgendwann einmal ersetzt.

DIE ROLLE DES ERSTEN OFFIZIERS PLUS EINS

Sollte Ihre Kampagne auf einem kleinen Schiff stattfinden, oder aber Ihre Runde hat eine geringe Anzahl an Spielern, dann können Sie einen Spielercharakter auswählen, um die Rolle des Ersten Offiziers oder Ersten Offizierin und gleichzeitig eine andere Rolle auszuüben. So könnte der Posten zum Beispiel mit dem des Wissenschaftsoffiziers oder Sicherheitschefs kombiniert werden. Spielercharaktere mit zwei Rollen dürfen nur einen der beiden Rollenvorteile verwenden (wie auf Seite 127-128 des Grundregelwerks beschrieben) und nicht beide nutzen.

WEITERE FÜHRUNGSOFFIZIERE

Nach der Ernennung eines Ersten Offiziers oder einer Ersten Offizierin erarbeiten Captains mit diesen einen Dienstplan und die Kommandostruktur ihres Schiffs. Auch wenn die Kommandostruktur durch die Standards und Allgemeinen Bestimmungen der Sternenflotte im Großen und Ganzen vordefiniert ist, haben Captains eine gewisse Flexibilität darin, wem welche Rolle an Bord des Raumschiffs zugewiesen wird.

ZWEITER OFFIZIER/ZWEITE OFFIZIERIN

Captains müssen auch einen Zweiten Offizier oder eine Zweite Offizierin ernennen, die – trotz des Namens – nach Captain und Erstem Offizier an dritter Stelle der Kommandohierarchie stehen. Es handelt sich dabei

DER BESTMÖGLICHE CAPTAIN, DER SIE SEIN KÖNNEN

Sie sind der Captain. Damit sind Sie Kommandant Ihres eigenen Raumschiffs und Anführer oder Anführerin Ihrer Crew. Sie sind verantwortlich für das Leben und die Taten aller an Bord, ob nun Sternenflottenoffizier und Zivilist. Sollte jemand unter ihrem Kommando ein Verbrechen begehen oder Gesetze der Föderation brechen (oder die einer Nicht-Föderationswelt), müssen Sie dafür geradestehen. Ihre Rolle ist herausfordernd und Sie müssen dafür sorgen, dass die Verantwortung nicht zu einer zu schweren Last wird.

Die besten Captains der Sternenflotte gehen stets mit gutem Beispiel voran. Sie haben nicht nur die Pflichten selbst ausgeübt, die sie ihren Offizieren übertragen, sie bringen sich auch aktiv ein und übernehmen persönlich einige dieser Aufgaben, um zu zeigen, dass sie bereit sind, alles auch selbst zu erledigen, was sie anderen befehlen. Manche Captains pflegen einen kollegialen Umgang mit ihrer Crew, während andere einen strikteren Umgangston bevorzugen und sich bemühen, eine gewisse Distanz zwischen sich und der Besatzung aufrechtzuerhalten. Die meisten Captains bestehen auf eine „Politik der offenen Tür“ für ihren Bereitschaftsraum, auch wenn das für manche eher ein Lippenbekenntnis als Realität ist.

Als Captain entwickeln Sie Ihren eigenen Führungsstil und finden selbst heraus, was für Sie am besten funktioniert, um die

erwünschten Resultate aus Ihrem Schiff und Ihrer Crew herauszukitzeln. Die Sternenflotte erteilt ihren Raumschiffen und Captains nicht nur einfache Befehle: Sie werden nur selten einmal eine Routinemission zugeteilt bekommen. Die Arbeit der Sternenflotte, unter der Führung ihrer Captains, ist sehr herausfordernd und der Missionserfolg lastet allein auf Ihren Schultern.

Verwenden Sie Zeit darauf, Ihre Besatzung und Ihr Schiff kennenzulernen. Seien Sie bereit, jede Jefferies-Röhre und jede Leitung Ihres Raumschiffs zu erforschen. Lernen Sie das Knarzen jeder Deckplatte oder das Klicken jedes ODN-Relais kennen. Führen Sie Gespräche mit allen Offizieren unter Ihrem Kommando, einschließlich der Unteroffiziere und Zivilisten an Bord, seien es Familien der Sternenflotte oder zivile Dienstleister der Föderation. Besuchen Sie weiterführende Kurse, wann immer Sie können, nehmen Sie an Seminaren teil und kultivieren Sie ein paar Hobbys, denen Sie nachgehen können, wenn Sie sich gerade einmal nicht gänzlich auf Ihr Kommando konzentrieren müssen. Seien Sie offen, fordern Sie Ihre Führungsoffiziere auf, sich mit eigenen Ideen in die aktuelle Mission einzubringen. Bitten Sie Ihren Schiffsarzt oder Ihre Schiffsärztin, oder aber Ihren Counselor, um vertraulichen Rat und Unterstützung bei den Dingen, die Sie belasten.

oft um Abteilungsleiter, die nicht der Kommando-Abteilung angehören, wie Chefingenieure oder Leitende Wissenschaftsoffiziere. Captains wird nahegelegt, die qualifiziertesten und erfahrensten Offiziere zu ernennen. Einige nutzen den Posten des Zweiten Offiziers auch dazu, aufstrebende Offiziere zu fördern. Zusätzlich zu ihren regulären Pflichten übernehmen Zweite Offiziere meist die dritte Wache in der Standardrotation, was ihnen während einer Zeit, in der keine Missionsaktivitäten stattfinden, wertvolle Führungserfahrung auf der Brücke einbringt. Auch wenn sich Herausforderungen und Katastrophen nicht nach der Uhr richten, ist die dritte Schicht immer eine gute Gelegenheit, um jüngere Offiziere zu fördern.

DIE BEFEHLSKETTE

Sobald eine Zweite Offizierin oder ein Zweiter Offizier bestimmt wurden, betrachten Captains es als bewährte Praxis, standardisierten Regularien der Sternenflotte für die Befehlskette des Schiffes zu folgen, auch wenn sie diese manchmal anhand persönlicher Präferenzen und Missionsparametern anpassen. Captains mit nennenswerter Vergangenheit in den Bereichen Sicherheit, Taktik oder im Maschinenraum ziehen vielleicht lieber Träger einer goldenen Uniform solchen mit roten oder blauen vor, sei es aus Respekt oder Loyalität, aber das hängt von der praktischen Umsetzbarkeit ab. Die altgediente Chefingenieurin ist sicher eine effektivere Wahl als der frischgebackene Lieutenant aus der Sicherheitsabteilung, unabhängig davon, wie sehr der Captain seine einstigen Kameraden unter den Sicherheitsleuten schätzt.

So wie die Befehlskette des gesamten Schiffes von Captains mit Hilfe ihrer Ersten Offiziere festgelegt wird, werden die Hierarchien in den einzelnen Abteilungen von den Abteilungsleitern unter den Führungsoffizieren etabliert. Üblicherweise helfen die Ersten Offiziere dabei, das Personal

effektiv zu verteilen. Gemeinsam arbeiten sie daran, jede Abteilung und jeden Posten auf dem Schiff so zu besetzen, dass zu allen Dienstschichten erfahrene Anführer und Crew zur Verfügung stehen.

DIE WEITERENTWICKLUNG IHRER OFFIZIERE

Zusätzlich zu ihren anderen Aufgaben wird von Kommandierenden Offizieren erwartet und gefordert, für die professionelle Entwicklung der Offiziere unter ihrem Kommando zu sorgen. Auch wenn Captains ihre Crew nicht notwendigerweise auf täglicher Basis beobachten und evaluieren, so wie es die Ersten Offiziere tun, wird von ihnen erwartet, ausreichend Möglichkeiten für alle an Bord zu schaffen, damit sie in ihrer Karriere in der Sternenflotte vorankommen. Sie werden auch ermutigt, sich als Individuen zu entwickeln, die Hauptaufgabe der Captains ist es aber, ihre Offiziere zu fördern.

Warum? Die Antwort ist simpel: Die Sternenflotte ist eine kontinuierlich wachsende und sich verändernde Organisation. Jeden Monat verlassen neue Schiffe die Raumdocks der Föderation, Crewmitglieder werden versetzt, setzen sich zur Ruhe, opfern sich für die Sache oder gehen an eines der Myriaden von Phänomenen verloren, die ebenfalls zur Realität der Erforschung des Kosmos gehören. Auch wenn sich die Personalfluktuations innerhalb der Sternenflotte in Grenzen hält, gibt es sie, und damit auch auf allen Ebenen eine permanente Nachfrage nach Offizieren, insbesondere solchen, die eine Befähigung für den Posten des Captains oder Ersten Offiziers mitbringen.

Darüber hinaus hat die Sternenflotte auch einen anhaltenden Bedarf an scharfsinnigen und fähigen Flaggoffizieren. Alle Admiräle haben sich über Jahrzehnte hinweg durch die



Ränge hochgearbeitet und jede neue Sternenbasis, jede weiter ausgedehnte Grenze und jede neue Unterabteilung des Sternenflottenkommandos benötigt Admiräle. Wenn sich aktive Admiräle verlängerte Auszeiten nehmen oder letzten Endes sogar zur Ruhe setzen, müssen ihre Posten mit erfahrenen und qualifizierten Führungsoffizieren besetzt werden. Sternenflottenoffiziere mit dem Talent und den Ambitionen, sich weiterzuentwickeln und konstant zu lernen, können auf eine lange Laufbahn hoffen. Von Captains wird erwartet, dass sie ihren Offizieren entlang dieses Wegs nach oben helfen, wann immer sie können.

DIE VERSETZUNG IN DIE KOMMANDO-ABTEILUNG

Captains, Erste Offiziere und Abteilungsleiter werden ermutigt, alle ihre Untergebenen immer wieder daran zu erinnern, dass die drei Abteilungen der Sternenflotte keine eingeschworenen Gemeinschaften sind, zu denen man nur nach schweren Prüfungen Zugang erhält. Es herrscht eine bemerkenswerte Flexibilität innerhalb der Sternenflotte, die es Offizieren ermöglicht, zwischen Abteilungen und Bereichen mit einem Minimum an Kopfzerbrechen und Bürokratie zu wechseln. Solange Offiziere die Anforderungen für eine andere Position erfüllen, sind die Verdienste in der aktuellen Abteilung unwichtiger als die Fähigkeiten und die Erfahrung, die sie für den neuen Posten mitbringen, und ob sie diesen mit Kompetenz und Leistungsfähigkeit ausfüllen können.

Offiziere wechseln von der Flugkontrolle in den Maschinenraum, von der Sicherheit zur Wissenschaft und innerhalb jeder anderen Kombination von Abteilungen und Bereichen, die man sich vorstellen kann. Seit die Föderation Wachstum und persönliche Entwicklung in all ihren Angehörigen anregt, werden Sternenflottenoffiziere gleichermaßen dazu ermutigt, ihre Fähigkeiten auszubauen und sich im besten Sinne ihrer Möglichkeiten fächerübergreifend zu schulen.

Um diese Hingabe zum Lernen und interdisziplinären Training innerhalb der Crew zu fördern, sollten Captains mit gutem Beispiel vorangehen und sich auch an Aufgaben beteiligen, die normalerweise nicht so typisch für ihren Posten sind. Captains können Trainingsseminare zu einer großen Bandbreite an Themen abhalten und sollten qualifizierte Offiziere ebenfalls dazu ermutigen, dasselbe zu tun. Auch freundschaftliche Konkurrenz zwischen verschiedenen Abteilungen oder unterschiedlichen Dienstschichten zu animieren, kann sehr hilfreich sein. Alle Kommandanten sollten von ihren Offizieren kreative Lösungen zu den seltsamen Problemen einfordern, mit denen sie sich konfrontiert sehen. Schichten sollten rotieren und Captains die diensthabenden Offiziere gelegentlich mit stichprobenhaften Kontrollen überraschen oder mit Szenarien, die ihre Fähigkeit testen, als funktionsübergreifendes Team zu agieren. Offiziere, die dabei die größte Effektivität und Flexibilität an den Tag legen, sollten von den Captains für eine mögliche Beförderung oder den Transfer in andere Abteilungen ins Auge gefasst werden.

AUSZUG AUS EINEM PERSÖNLICHEN LOGBUCH

LIEUTENANT SAKETH, U.S.S. EAGLE

Ich muss zugeben, dass heute einer der verwirrendsten Tage war, die ich bislang unter dem Kommando von Captain MacDougall erlebt habe, sogar in meiner gesamten bisherigen Karriere in der Sternenflotte.

Ich absolvierte heute das Brückenoffizierstraining und schloss es auch ab. Obwohl meine gute Freundin Yeoman Bailey davon überzeugt ist, dass der Captain und die Erste Offizierin zu dem Ergebnis kommen werden, dass ich den Test erfolgreich absolviert habe, bin ich der Meinung, dass die Mühe vergebens war – zumindest, wenn ich ihn anhand der Reaktionen meiner Mitoffiziere im Verlauf des Tests beurteile.

Während des Tests befasste ich mich mit der Routinerekalibrierung der Schnittstelle einer Sensorphalanx, als sich ein romulanischer Warbird vor unserem Bug enttarnte und die *Eagle* sofort unter Beschuss nahm. Ich verblieb auf meinem Posten im Maschinenraum, allerdings wechselte ich meine Bemühungen von der Sensorrekalibrierung zu meiner Roter-Alarm-Station, ganz nach Protokoll.

Während der Schlacht erlitt das Schiff strukturellen Schaden an der Steuerbord-Warpgondel, die eine Reihe Energietransferleitungen zwischen dem Hauptmaschinenraum und der Warpgondel in Mitleidenschaft zog. Der Schaden war doch so erheblich, dass ein kleines Reparaturteam oder zumindest ein fähiger Offizier in die Jefferies-Röhren geschickt werden musste, um Reparaturen durchzuführen.

Da Chefindgenieur Pearson auf der Brücke und damit anderweitig beschäftigt war, fiel mir die Entscheidung zu, wer mit der Aufgabe betraut werden sollte. In Anbetracht aller Variablen und den Fähigkeiten der mir verfügbaren Crew befahl ich Lieutenant Heyden,

einen Werkzeugkasten und einen Versiegeler zu nehmen und den Schaden zu reparieren. Ich berechnete seine Erfolgswahrscheinlichkeit auf 97 Prozent, schätzte aber auch die Wahrscheinlichkeit, dass er die Strahlungsvergiftung überleben würde, auf weniger als 12 Prozent ein.

In weiser Voraussicht teilte ich diese Prozentwerte nicht mit dem Lieutenant. Ich habe festgestellt, dass es manche Spezies nicht mögen, an ihre eigene Sterblichkeit erinnert zu werden. Unabhängig davon war es die logische Wahl und ich befahl ihm, die nötigen Reparaturen umgehend durchzuführen.

Ich muss ihm zugutegehalten, dass er die Reparaturen wie vorgesehen abschloss. So wie es ebenfalls zu erwarten war, verstarb er nach erfolgter Reparatur. Der Verlust seiner Expertise, hätte es sich um eine tatsächliche Krise gehandelt, wäre im Maschinenraum und im ganzen Schiff deutlich spürbar gewesen.

Als ich diese Gedankengänge mit meinen Kameraden in der Kantine teilte, bedachte man mich mit langen Blicken und enttäuschten Gesichtern. Ich erkundigte mich bei Lieutenant Baker nach dieser unerwarteten Reaktion, doch sie murmelte lediglich etwas über mangelndes Mitgefühl.

Ich bin noch nicht dahintergekommen, welche Rolle Mitgefühl in Kommandoentscheidungen spielen soll, wenn es um Leben oder Tod geht. Vielleicht frage ich, nachdem ich die Ergebnisse meiner Auswertung erhalten habe, die Erste Offizierin nach ihrer Meinung.

KAPITEL 03.00

CHARAKTERE IN DER KOMMANDO-ABTEILUNG

28340772291024
13350048399



03.10 DIE KOMMANDOAUSBILDUNG 036

03.20 ZWISCHEN DEN STERNEN FLIEGEN 045

CHARAKTERE IN DER KOMMANDO-ABTEILUNG

DIE KOMMANDOAUSBILDUNG

„ES GEHÖRT ZU DEN AUFGABEN EINES CAPTAINS, ZU WISSEN, WANN MAN LÄCHELT. WEIL MAN DIE TRUPPEN GLÜCKLICH MACHEN MUSS, AUCH WENN ES DAS LETZTE AUF DER WELT IST, WAS MAN TUN WILL. DENN ES SIND DIE EIGENEN TRUPPEN UND SIE TRAGEN DIE VERANTWORTUNG FÜR SIE.“

— BENJAMIN SISKI

DIE BÜRDE DES KOMMANDOS

Ein Kommando innezuhaben ist eine untrennbare Vermischung aus Privileg und Verantwortung. Offizieren, die Kommandoverantwortung tragen, wird ein beträchtlicher Spielraum für ihre Handlungen, Entscheidungen und Vorgehensweisen bei der Ausführung ihrer Missionen eingeräumt. Doch diese Freiheit ist gebunden an die Verpflichtung, als angemessener Repräsentant der Sternenflotte und der Vereinten Föderation der Planeten zu agieren, und an die Verpflichtungen gegenüber ihrem Schiff und seiner Besatzung. Das ist weder eine leichte Bürde noch ein leichtfertig vergebenes Privileg.

Charaktere mit einer hohen Kommando-Disziplin sind mit dieser Dichotomie wohl vertraut und haben sie in ihrer Vergangenheit ebenso eingehend studiert wie die Missionen von Archer, Kirk und all den anderen bedeutenden Captains der Sternenflotte. Sie verstehen daher die Bürden und Herausforderungen, die mit dem Kommando über ein Raumschiff einhergehen.

Ein Kommando innezuhaben ist nicht einfach nur eine Sache der Führung. Entschlossenheit und Besonnenheit sind für alle Sternenflottenoffiziere nützlich, angefangen beim Sicherheitsoffizier, der eine Taktik ersinnt, bis hin zur Medizinischen Offizierin, die ihre Patienten berät. Kommando ist wichtig für Charaktere, die andere überreden oder überzeugen oder Überredungsversuchen widerstehen wollen. Kommandooffiziere wissen, dass erst die Meisterschaft über einen selbst sie befähigt, andere zu führen.

FLAGGOFFIZIERSRÄNGE

Der höchste Rang, den ein Spielercharakter erreichen kann, ist der des Captains, doch es besteht grundsätzlich die Möglichkeit für erfahrene Kommandooffiziere, zu wachsen und sich noch weiter zu entwickeln. Einige Captains, die der Sternenflotte beitraten, um zu entdecken, Grenzen zu versetzen und Raumschiffe zu kommandieren, empfinden die Vorstellung, an einem Schreibtisch im Sternenflottenhauptquartier zu enden, als außerordentlich frustrierend. Sie sehen die Admiralität als gleichbedeutend mit dem Ruhestand an.

Doch das ist nicht korrekt: Viele Admiräle kommen direkt von der Front und befassen sich mit den machiavellistischen Zügen in der Flottenpolitik. Für manche sind die Anforderungen an die Admiralität und ihr Personal ebenso reizvoll wie das Kommando eines Raumschiffs in den unendlichen Weiten des Universums.

DIE ADMIRALITÄT

Eine Admiralskampagne unterscheidet sich in einigen Punkten von einer typischen Kampagne, wie sie im **Star Trek Adventures**-Grundregelwerk beschrieben wird. Der offensichtlichste Unterschied besteht darin, dass der befehlshabende Offizier kein Captain ist, sondern ein Admiral mit gänzlich anderen Zuständigkeiten.

Es ist nicht üblich, dass zwei Admiräle die gleichen Pflichten haben. In Friedenszeiten überwacht ein Admiral die Aktivitäten in einer bestimmten Region des Alls, beaufsichtigt Flottenverbände oder beschäftigt sich mit einem speziellen Einsatzgebiet. Vice Admiral (später Fleet Admiral) Alynna Nechayev beispielsweise koordinierte in den 60er und frühen 70er Jahren des 23. Jahrhunderts die Aktivitäten der Sternenflotte entlang der cardassianischen Grenze. Die Zuständigkeiten verändern sich jedoch mit der Zeit, da Admiräle von den Stabschefs der Sternenflotte alle paar Jahre anderen Regionen, Verbänden oder Ressorts zugewiesen werden. Die Stabschefs müssen dabei immer die Gesamtsituation im Blick haben, hängen von ihren Entscheidungen doch Trillionen von Leben ab.

RÄNGE IN DER ADMIRALITÄT

Es gibt vier verschiedene Ränge in der Admiralität, die im Folgenden aufgeführt werden. Die korrekte Anrede für alle diese Ränge ist „Admiral“.

■ **REAR ADMIRAL:** Der Begriff des Rear Admiral entstammt der Tradition der britischen Marine. Damals wurde eine große Flotte von drei Admirals angeführt: Der verantwortliche Admiral überwachte alles vom Zentrum der Flotte aus, ein zweiter – der Vice Admiral – fuhr an der Spitze der Flotte und der dienstjüngste – der Rear Admiral – an ihrem Ende. Diese Organisationsform ist zwar schon seit Jahrhunderten überholt, die Namen sind aber immer noch in Verwendung. Rear Admiral ist der unterste der

Admiralsränge und im 24. Jahrhundert wird er zudem noch in Rear Admiral (Lower Half) und Rear Admiral (Upper Half) unterteilt.

- **VICE ADMIRAL:** Vice Admirals haben üblicherweise das Kommando über eine größere Anzahl von Raumschiffen oder die Aufsicht über mehrere Sektoren. Manchmal müssen sie aber auch die Aktivitäten einer gesamten Konfliktregion überwachen, wie beispielsweise die romulanische Neutrale Zone oder die cardassianische Entmilitarisierte Zone. Dies gilt ganz besonders in Zeiten der Unruhe oder wenn sich Krisen anbahnen. Ab dem Vice Admiral und aufwärts wiegen persönliche Erfahrung und Expertise in der Regel höher als der Rang an sich. Die Sternenflotte verteilt Kommandos an Vice Admirals, Admirals und selbst an Fleet Admirals eher danach, wer gerade verfügbar ist, sowie anhand der anstehenden Situation.
- **ADMIRAL:** Admirals haben eine größere Autorität und tragen mehr Verantwortung als Vice Admirals, obwohl sie in der Praxis ähnlich eingesetzt werden. Eine große Anzahl Admirals dient hauptsächlich in Verwaltungspositionen.
- **FLEET ADMIRAL:** Die Fleet Admirals sind das oberste Ende der Kommandokette. Sie tragen die meiste Verantwortung und haben die größte Autorität. Auch sie dienen am ehesten in Verwaltungspositionen innerhalb des Sternenflottenkommandos und nur wenige von ihnen sind im aktiven Einsatz im Feld zu finden.

MISSIONEN FÜR ADMIRÄLE

Das Kommando über Geschwader, Flotten oder die gesamten Aktivitäten der Sternenflotte in einer bestimmten Region des Weltraums ist ein umfangreicher Aufgabenbereich für einen Offizier der Admiralität und genau das zeichnet diese Laufbahn aus. Zwischen den unten beschriebenen Missionen gibt es große Gemeinsamkeiten und man kann sie manchmal nur schwer voneinander trennen, doch sie sind ein guter Anfang für die Bestimmung der Rolle und Zuständigkeit eines Admirals.

- **GESCHWADERKOMMANDO:** Diesen Admirälen unterstehen mehrere Schiffe, die wiederum von ihren Captains kommandiert werden, es sind aber die Admiräle, die über die Missionen entscheiden. Im Verlauf von Missionen, in denen gleiche oder komplementäre Schiffstypen zum Einsatz kommen, bestimmen die Admiräle ein Flaggschiff und überwachen die Aktivitäten von der Brücke dieses Schiffs oder einem anderen Kommandozentrum aus. Es kann aber auch sein, dass verschiedene Schiffe verschiedene zusammenhängende Missionen übernehmen und die Admiräle überwachen die Aktivitäten von der nächstgelegenen Sternenbasis oder dem Raumschiff aus, das ihre Aufmerksamkeit am meisten benötigt. Diese Gruppe kann an einem bestimmten Ort als eine Einheit eingesetzt werden, um sich einer bestimmten Aufgabe zu widmen, das Gebiet zu erkunden oder bei bestimmten Aktivitäten Unterstützung zu leisten.
- **REGIONALKOMMANDO:** Diese Admiräle kommandieren die Operationen der Sternenflotte in einer bestimmten Region des Weltraums und befassen sich mit den Alliierten und neutralen Parteien innerhalb dieses Einsatzgebiets. Dafür steht den Admirälen eine feste Anzahl von Raumschiffen zur Verfügung, doch für bestimmte Operationen können sie auch zusätzliche Streitkräfte anfordern. Die Sternenflotte verfügt über zahlreiche Schiffe, die weitestgehend unabhängig voneinander agieren und

als Unterstützung von Admirälen angefordert werden können. Admiräle mit einem Regionalkommando operieren von großen Sternenbasen aus, die ihnen entweder direkt unterstehen oder von einer eigenen Crew geleitet werden. Die Admiräle können aber jederzeit ihr Kommando auf ein Schiff verlegen, wenn es notwendig werden sollte.

- **OPERATIVES KOMMANDO:** Diese Admiräle sind verantwortlich für militärische, diplomatische, wissenschaftliche und technische Einsätze sowie für geheimdienstliche oder Erkundungsmissionen. Dafür können sie individuelle Schiffe und Personal hinzuziehen, falls nötig. Diese Art von Admirälen sind ausgewiesene Experten und kommandiert in der Regel nur ein Schiff oder ein kleines Geschwader, wechselt aber auch auf andere Schiffe, wenn es die Situation erfordert. Ein solches Kommando ist eher untypisch, da nur wenige Admiräle über die von der Sternenflotte anerkannten Qualifikationen für eine solche Position verfügen.

DIE ADMIRALSKAMPAGNE IM SPIEL

Admiralskampagnen bieten eine gänzlich andere Erfahrung als die von Raumschiffen oder Sternenbasen. Admiräle müssen auf die weiterreichenden Auswirkungen von Missionen schauen, die über ihre eigene Verantwortung gegenüber ihrem Schiff, ihrer Crew und der Ausübung ihrer Pflicht hinausgehen. Sie kommen nur in brisanten Situationen zum Einsatz, in denen es keine einfachen Antworten auf die aufkommenden Fragen gibt.

Die Admiralskampagne konzentriert sich im Spiel mehr auf die Politik in der Galaxie als es normale Kampagnen tun. Für manche Spieler ist das genau das Richtige, für andere eher nicht. Auch wenn eigentlich alle Sternenflottenoffiziere grundsätzlich diplomatisch auftreten sollten, sind es zumeist die Admiräle, die sich mit den Auswirkungen dieser Entscheidungen befassen.

ZWISCHEN CAPTAIN UND ADMIRAL

Aufgrund von Traditionen und administrativen Anforderungen gibt es zwei weitere Ränge zwischen dem Captain, dem höchsten Rang auf einem Schiff, und den Admiralsrängen:

COMMODORE

Der Rang des Commodore ist eine Zwischenstufe zwischen Captain und Admiral. Diese Offiziere sind offiziell Teil des Sternenflottenkommandos und verantwortlich für mehrere Schiffe, doch anders als bei der Admiralität liegen ihre Aufgabenbereiche im Feld. Ab dem frühen 24. Jahrhundert findet der Rang des Commodore weniger Verwendung und fähige Offiziere werden oftmals direkt in den Rang eines Rear Admiral (Lower Half) befördert.

FLEET CAPTAIN

In einigen Fällen erhalten Captains, die als Adjutanten oder Stabschefs einem Admiral zugewiesen werden, eine Beförderung zum Fleet Captain. Christopher Pike erhielt diese Ehre nach seinem Kommando auf der *Enterprise* und auch Garth von Izar war ein Fleet Captain, bevor er dem Wahnsinn verfiel. Dieser Rang erkennt die höhere Verantwortung eines Offiziers an und gewährt ihnen Einblick in geheimdienstliche Informationen, der normalen Offizieren normalerweise nicht zusteht.



Die genaue Auslegung einer Admiralskampagne hängt von den Umständen ab. Wird beispielsweise im 24. Jahrhundert und im Grenzgebiet zu den Cardassianern gespielt, dann drehen sich die Missionen um die angespannte diplomatische Lage und mitunter auch Kriegsführung gegen die Union, während es im klingonischen Grenzgebiet nach der Khitomer-Vereinbarung eher um Friedens- und Handelsbeziehungen geht. Dennoch gibt es ähnliche Elemente.

DIE CHARAKTERE

Die Admiralskampagne dreht sich um den Admiral, so wie sich eine Kampagne auf einem Raumschiff oder einer Sternenbasis um den Captain dreht. Admiräle müssen aber nicht unbedingt Spielercharaktere sein. Sie können auch von der Spielleitung als NSCs geführt werden, wobei die Entscheidungsfindung und deren Umsetzung dann in erster Linie in den Händen der Hauptcharaktere liegen, die als Führungsoffiziere des Admirals auftreten.

Unabhängig davon, wie der Admiral gespielt wird, verkörpern die übrigen Hauptcharaktere dessen Stab, Offiziere seines Schiffs oder Basis oder aber sonstige Besatzungsmitglieder auf Schiffen, Einrichtungen oder Gruppierungen unter dem Kommando des Admirals. Das kann darin resultieren, dass die Hauptcharaktere keinen direkten Bezug zueinander haben, weil sie auf verschiedenen Schiffen dienen.

Um diesen Umstand auszugleichen, gewährt die Admiralskampagne Zugriff auf mehr *Verfügbare Crew* als es bei einem einzigen Schiff üblich wäre. Dies wird später genauer erklärt.

Den Charakteren stehen die folgenden Rollen zur Verfügung, zusätzlich zu denen, die bereits im Grundregelwerk aufgeführt sind. Normale Rollen können in der Spielrunde auch mehrfach

vorkommen, sofern die Charaktere auf unterschiedlichen Schiffen oder Sternenbasen dienen. Die Runde kann auch mehrere Kommandierende Offiziere umfassen, solange jeder ein anderes Raumschiff kommandiert (die normalen Rollenboni beziehen sich dabei immer nur auf die eigene Besatzung und das eigene Schiff). Wenn Nebencharaktere eingeführt werden, dann können diese jeder freien Position auf ihrem Schiff oder ihrer Sternenbasis zugewiesen werden. Eine als Nebencharakter erschaffene Chefingenieurin könnte also jedem Schiff unter dem Kommando des Admirals zugeteilt werden.

- **ADMIRAL:** Nur Flaggoffiziere. In einer Admiralskampagne muss sich in der Gruppe ein Admiral befinden (zumindest als NSC). *Wählen Sie drei zusätzliche Fokusse, die Expertise oder Zuständigkeiten des Admirals widerspiegeln. Zu Beginn jeder Mission wählen Sie einen dieser drei Fokusse aus, den dann jeder Hauptcharakter als weiteren Fokus für diese Mission erhält. Dies repräsentiert zusätzliche Unterweisungen und Einsatzbesprechungen durch Sie.*
- **ADJUTANT/-IN:** Nur Kommando-Abteilung. Ein Adjutant muss mindestens den Rang eines Lieutenant Commander haben. Ein Adjutant bzw. eine Adjutantin ist der engste Berater und Assistent eines Admirals. Er oder sie unterstützt einen Flaggoffizier wie der Erste Offizier den Captain. Ein guter Adjutant hat stets Missionsvorschläge, Reservepläne und hypothetische Szenarien parat, die dem Flaggoffizier helfen, dynamisch auf Probleme zu reagieren. *Zu Beginn jeder Szene können Sie einen Punkt Momentum (sofortig) ausgeben, um für diese Szene den Fokus zu ändern, den der Admiral für die Gruppe ausgewählt hat. Der neue Fokus muss einer der drei anderen zusätzlichen Fokusse des Admirals sein.*
- **OFFIZIER/-IN FÜR STRATEGISCHE OPERATIONEN:** Nur Kommando-Abteilung. Dieser Offizier bzw. diese Offizierin koordiniert die Bewegungen von Schiffen und

Streitkräften in einer bestimmten Region oder während einer bestimmten Mission. Üblicherweise verfügt er oder sie über ein umfassendes strategisches Verständnis, sie beraten den Admiral und passen selbstständig die Einsatzpläne an, sollte der Admiral einmal nicht erreichbar sein. *Sie haben die Autorität über alle Schiffe und Streitkräfte in einer Region oder während einer Mission, unabhängig von Ihrem Rang. Sie können die Schwierigkeit einer Überzeugen-Aufgabe, die den Kommandierenden Offizier dieser Schiffe und Streitkräfte zum Ziel hat, um 1 verringern, bis zu einem Minimum von 0.*

- **GEHEIMDIENSTOFFIZIER/-IN:** Der Geheimdienstoffizier oder die Geheimdienstoffizierin erhält Berichte vom Geheimdienst der Sternenflotte sowie anderen Abteilungen und von Alliierten der Föderation über strategische und diplomatische Entwicklungen in der Region. Er oder sie versorgt den Admiral sowie anderes befugtes Personal mit diesen Berichten und Analysen, damit diese die Konsequenzen ihrer Entscheidungen einschätzen können. *Einmal pro Mission können Sie einen Vorteil erschaffen, ohne dass dafür eine Aufgabe nötig ist oder dass die notwendigen Ressourcen dafür ausgegeben werden müssen. Dieser Vorteil spiegelt ein Detail oder eine Erkenntnis wieder, die Sie aus einem Geheimdienstbericht gewonnen haben.*

- **FLOTTEN-VERBINDUNGSOFFIZIER/-IN:** Der Flotten-Verbindungsoffizier oder die Flotten-Verbindungsoffizierin repräsentiert die Interessen einer Flotte sowie die der Sternflotte gegenüber einem ihrer Alliierten. Sternenflottenoffiziere vertreten daher die Föderation, die Spielleitung kann aber auch andere Arten von Flotten-Verbindungsoffizieren erlauben. Zum Beispiel kann eine Einsatzgruppe aus Streitkräften des Klingonischen Reichs und der Föderation einen Flotten-Verbindungsoffizier der Klingonen beinhalten. Diese Offiziere erstatten ihren Vorgesetzten Bericht und ermöglichen erst die Kooperation zwischen den Verbündeten. *Sie erhalten ein weiteres Merkmal: **Kontakte in X**, wobei X für die Flotte oder den Dienst steht, für den Sie arbeiten. Ein Offizier der Klingonischen Verteidigungsstreitmacht hat zum Beispiel das Merkmal **Kontakte in der Klingonischen Verteidigungsstreitmacht**.*

- **DIPLOMATISCHER ATTACHÉ:** Diplomatische Attachés sind Zivilisten des Diplomatischen Korps der Föderation und ein wertvolles Mitglied des Stabs. Er oder sie berät den Admiral, klärt über Kulturen und Protokolle auf und versorgt den Admiral während Verhandlungen und anderen diplomatischen Aktivitäten mit wichtigen Informationen. *Zu Beginn jedes Sozialen Konflikts mit einer fremden Kultur können Sie zwei Punkte Momentum (sofortig) ausgeben, um einen Vorteil für einen beliebigen anwesenden Hauptcharakter zu erschaffen. Dieser repräsentiert eine Einsatzbesprechung, die Sie zuvor abgehalten haben. Da dieses Briefing vorab geschieht, ist dies auch dann möglich, wenn Sie selbst in der Szene nicht anwesend sind.*

DAS GESCHWADER

Wenn ein Admiral das Kommando über mehrere Schiffe übernimmt, müssen gewisse Anpassungen an der Admiralskampagne getroffen werden. Anstelle eines einzelnen Raumschiffs werden dem Admiral gleich mehrere Schiffe zugewiesen, die auch von den Spielern erschaffen werden können. Jeder Spieler und jede Spielerin kann einfach eines

DIE ROLLEN IN ANDEREN SPIELEN

Mit Ausnahme der Admiräle und Adjutanten können viele dieser neuen Rollen auch in einem Spiel verwendet werden, das sich auf nur ein Schiff oder eine Sternbasis beschränkt. Lieutenant Commander Worf beispielsweise dient als Offizier für strategische Operationen, Flotten-Verbindungsoffizier für die Klingonen und Geheimdienstoffizier auf Deep Space 9. Regeltechnisch würde er aber nur den Rollenbonus einer dieser Rollen erhalten, auch wenn er alle drei ausfüllt. Major Kira Nerys ist ebenfalls eine Flotten-Verbindungsoffizierin, in diesem Fall für das bajoranische Militär bei der Sternenflotte.

Auch wenn es nicht üblich ist, können Charaktere Admiralsränge in einer normalen Kampagne verwenden. In diesen Fällen übernimmt der Admiral den Posten des Kommandierenden Offiziers oder der Kommandierenden Offizierin und der im Rang nächste Kommandocharakter wird zum Ersten Offizier. Das kann in Situationen vorkommen, in denen eine erfahrene Crew mit hohen Rängen über einen längeren Zeitraum zusammenarbeitet. Ein Beispiel dafür ist Rear Admiral Kirk, der in den ersten drei *Star Trek*-Filmen das Kommando über die *U.S.S. Enterprise* übernimmt.

dieser Raumschiffe erschaffen oder die Spielleitung gibt eine Auswahl vor, aus denen die Spieler gemeinsam die Schiffe auswählen. Im Verbund ergeben diese Schiffe dann ein Geschwader. Wir verwenden diesen Begriff hier eher aus praktischen Gründen als aus technischer Korrektheit in Bezug auf bestimmte Schiffsgruppierungen.

GESCHWADERPUNKTE

Die Gesamtanzahl der Schiffe innerhalb eines Geschwaders ist in erster Linie von ihrer *Schiffsgröße* abhängig. Größere Schiffe sind seltener und benötigen mehr Ressourcen von der Sternenflotte, daher werden sie auch nur selten angeboten. Das gleiche gilt für sehr spezialisierte Schiffe, die heiß begehrt sind und eine wertvolle Ressource darstellen. Jedes Schiff kostet *Geschwaderpunkte* entsprechend seiner *Schiffsgröße*, zuzüglich 1 für jede Abteilung mit einem Wert von 5.

***Beispiel:** Vice Admiral Ross stellt ein Geschwader zusammen, das Siebte Taktische Geschwader. Er wählt dafür die U.S.S. Defiant aus. Die Defiant hat eine Größe von 3 und eine Sicherheitsabteilung von 5, kostet also 4 Geschwaderpunkte.*

Die Spielleitung bestimmt, wie viele Geschwaderpunkte für Schiffe ausgegeben werden dürfen, für gewöhnlich zwischen 12 und 30. Je mehr Punkte, desto größer und komplexer ist das Geschwader und desto eher ist es auch fähig, aufwendigere und anspruchsvollere Aufgaben zu bewältigen. Es ist aber ratsam, mit einem niedrigeren Wert zu starten und im Lauf der Kampagne die Geschwaderpunkte (und damit die Anzahl der Schiffe) zu erhöhen.

Bei der Auswahl eines Geschwaders bestimmt der Admiral ein Flaggschiff, von dem aus er oder sie für gewöhnlich operiert. Dieses Schiff sollte die höchste Kommando-Abteilung im Geschwader besitzen und erhält das Merkmal **Admiral Xs Flaggschiff**. Das X steht dabei für den Namen des Admirals.

Jedes Schiff des Geschwaders hat seine eigene *Verfügbare Crew*, die genutzt werden kann, um auf diesem Schiff Nebencharaktere zu erschaffen. Wie bereits erwähnt, kann ein Nebencharakter jede freie Stelle eines Schiffs besetzen. Die

gesamte Führungsriege kann dabei aus Nebencharakteren bestehen, damit in der Kampagne zwischen verschiedenen Schiffen hin und her gewechselt werden kann.

Zusätzlich zu der der Schiffe erhält der Stab des Admirals noch eine eigene *Verfügbare Crew* von 3, mit der Nebencharaktere erschaffen werden können, die im Stab des Admirals dienen und nicht zur allgemeinen Schiffscrew gehören. Wann immer für einen Charakter in einer Admiralskampagne das Talent *Abteilungsleiter* ausgewählt wird (siehe S. 137 im Grundregelwerk), muss dessen Spieler bestimmen, auf welche *Verfügbare Crew* sich dieses Talent bezieht: den Stab des Admirals oder die eines Schiffs des Geschwaders.

KOMMANDO IM SPIEL

Jede Disziplin beschreibt einen wichtigen Wesenszug eines Charakters, doch was genau sie aussagt, unterscheidet sich von Charakter zu Charakter. Der folgende Abschnitt beschäftigt sich damit, was die einzelnen Werte der Kommando-Disziplin bedeuten können. Das sind allerdings nur Vorschläge, die Spielern helfen sollen, eine bessere Vorstellung von ihren Charakteren zu bekommen und davon, wie die Disziplin ihre Natur widerspiegelt.

EIN KOMMANDO-WERT VON 1

Derartige Charaktere haben eine rudimentäre Ausbildung im Kommandobereich und Grundkenntnisse in Rhetorik, Diplomatie und Verhandlungen sowie ein gewisses Maß an persönlicher Disziplin. Diese Fähigkeiten sind nicht bemerkenswert und die Charaktere werden sich in Situationen, in denen Kommando eine Rolle spielt, nicht unbedingt hervortun. Außerhalb ihres Fachgebiets verhalten sich die Charaktere meist unsicher und aufgrund ihrer Unerfahrenheit eher ungeschickt. Es fällt ihnen schwer, die eigene Autorität durchzusetzen und andere zu motivieren. Das Erteilen von Befehlen bereitet ihnen Unbehagen.

Diese Charaktere können darüber hinaus auch unbeholfen in sozialen Dingen sein, sind leicht zu verunsichern oder scheren sich schlichtweg nicht um interpersonelle Angelegenheiten. Sie könnten sehr direkt sein und schlagen sich nicht gut in Konversationen, wenn sich diese um Themen außerhalb ihrer eigenen Expertise drehen. Solche Charaktere tun sich in Situationen schwer, in denen Etikette und Diplomatie gefordert sind.

Derart undisziplinierte Charaktere könnten auch leicht ablenkbar sein, über ein geringes Verantwortungsbewusstsein verfügen, arbeitsscheu sein oder unsicher darüber, was sie wirklich antreibt. Das könnte dazu führen, dass sich diese Charaktere leicht unterkriegen lassen und dass es ihnen an der Entschlossenheit und Standhaftigkeit dabei mangelt, Widrigkeiten zu erdulden und Versuchungen zu widerstehen.

Beispiel: *Lieutenant Reginald Barclay und Lieutenant Tom Paris sind gute Beispiele für Charaktere mit einer Kommando-Disziplin von 1. Paris ist aufgrund seines persönlichen Charismas sozial versiert, was durch sein Ausstrahlungs-Attribut und seine Talente repräsentiert wird, nicht durch erlernte Fähigkeiten. Er handelt aber oft unüberlegt, unverantwortlich und lässt sich leicht ablenken, doch im Lauf seiner Karriere schafft er es, diese Probleme zu überwinden,*

also seine Kommando-Disziplin zu erhöhen. Barclay ist ein herausragender Ingenieur, dessen Neurosen und Defizite seiner Karriere jedoch immer wieder im Weg stehen.

EIN KOMMANDO-WERT VON 2 ODER 3

Solche Charaktere sind mit der Kommandokette vertraut und gewohnt, ihrer Station und Rolle entsprechend Befehle zu erteilen. Sie sind fähige Redner mit ausreichend Kenntnissen der Rhetorik, Politik und Verhandlung, um auf Friedensmissionen und in angespannten Lagen hilfreich zu sein. Derartige Charaktere sind zudem sehr selbstsicher und verantwortungsbewusst.

EIN KOMMANDO-WERT VON 4 ODER 5

Diese Charaktere sind talentierte Anführer und ausgezeichnete Redner. Sie werden von einem starken persönlichen Verantwortungsbewusstsein angetrieben und weisen alle Qualitäten auf, die man von Captains der Sternenflotte erwarten würde.

Derartige Charaktere wissen, wie man andere führt, wie man Untergebene dazu inspiriert, an ihre Grenzen zu gehen und das Beste in ihnen zum Vorschein zu bringen. Sie formen aus einer Crew, die aus vielen Individuen besteht, ein Team, das über sich hinauswächst. Darüber hinaus sind sie hoch versiert in Rhetorik, Diplomatie und Politik, besitzen vielleicht sogar eine Leidenschaft für Geschichte, Kunst, Philosophie, politischen Diskurs oder damit verwandte Gebiete, die ihren Ansprachen zusätzlichen Nachdruck verleihen.

Für gewöhnlich wird man derartige Charaktere als sehr pflichtbewusst bezeichnen, mit einem Sinn für Verantwortungsbewusstsein und Disziplin, die ihnen das Selbstbewusstsein verleiht, ihre Ziele nur selten infrage zu stellen. Und selbst in solchen Fällen lassen sie sich trotz aller Zweifel in ihrem Handeln nicht beirren. Manchmal mögen sie stur oder starrsinnig erscheinen, doch das sind sie nicht. Sie ändert einfach nur nicht leichtfertig ihre Meinung.

WEITERE DISZIPLINEN

So wie eine einzelne Disziplin viel über die Identität eines Charakters aussagen kann, stellen auch Kombinationen von Disziplinen einen interessanten Kontext für eine Figur dar. Gerade die beiden höchsten Disziplinen eines Charakters können einen guten Eindruck dafür liefern, wie er oder sie Problemen begegnet.

FLUGKONTROLLE

Solche Charaktere haben sich der Sternenflotte vollkommen verschrieben und wurden geboren, um Raumschiffe zu kommandieren. Sie sind leidenschaftliche Forscher und Entdecker, die sich die Testpiloten und Astronauten der Vergangenheit zum Vorbild nehmen. Zudem sind sie in den Traditionen und Prozeduren der Sternenflotte bewandert und verfügen über ein tiefgehendes Verständnis des Protokolls. Sie kombinieren umfassendes Wissen über Schiff- und Flottenfähigkeiten mit Führungsexpertise und einem entschlossenen Auftreten, um so ihr gesamtes Wissen zur Anwendung zu bringen. Dies ist keine ungewöhnliche Kombination an Disziplinen. Viele Raumschiffcaptains begannen ihre Laufbahn am Steuer, auch wenn es nicht alle schaffen, ihre Fähigkeiten als Piloten dauerhaft beizubehalten.

Beispiel: Jonathan Archer, der Captain der Enterprise NX-01 und ehemaliger Testpilot, sowie Hikaru Sulu, Steuermann der U.S.S. Enterprise und Captain der U.S.S. Excelsior, sind zwei gute Beispiele für Charaktere, die hohe Werte in Kommando und Flugkontrolle haben.

TECHNIK

Diese Charaktere verfügen über eine umfassende technische Expertise und kennen ihre Schiffe in- und auswendig. Aufgrund ihrer Führungsqualitäten waren sie vermutlich über einen längeren Zeitraum für eine große Gruppe von Ingenieuren verantwortlich. Ihre organisatorischen und zwischenmenschlichen Fähigkeiten machen sie zu wertvollen Chefindingenieuren oder Projektleitern, deren technische Kenntnisse ihnen alle Optionen eröffnen.

Beispiel: Benjamin Sisko hat mehrere Jahre als Teamleiter für Raumschiffentwicklung in den Utopia-Planitia-Flottenwerften verbracht. Das macht ihn für zumindest einen Teil seiner Laufbahn zu einem guten Beispiel für einen Charakter mit hohen Werten in Kommando und Technik. Auch Montgomery Scott und Charles „Trip“ Tucker III sind sowohl Ingenieure als auch fähige Anführer, die immer wieder einmal das Kommando über ihre Schiffe übernehmen, wenn das notwendig ist.

SICHERHEIT

Solche Charaktere sind Anführer auf dem Schlachtfeld, geschickte Taktiker, versierte Strategen und talentierte Ermittler. Diese Charaktere führen Außenteams, kämpfen in Gefechten und befassen sich mit Situationen, in denen es um Leben oder Tod geht. Ihre Stunde schlägt in Zeiten von Streit und Konflikten. Aller Wahrscheinlichkeit nach sind sie auch sehr körperliche und energische Individuen, die es gewohnt sind, von der Spitze aus zu führen.

Beispiel: James T. Kirk ist ein Charakter mit hohen Werten in Kommando und Sicherheit. Worf und Kira Nerys sind ebenfalls gute Beispiele, die Pflichtbewusstsein und politisches Engagement mit kriegerischer und strategischer Expertise verbinden.

WISSENSCHAFT

Derartige Charaktere werden von Forscherdrang angetrieben. Sie wollen den Geheimnissen des Universums auf den Grund gehen und inspirieren andere, ihnen auf diesem Weg zu folgen. Sie interessieren sich für viele wissenschaftliche Gebiete und übertragen diese Wissbegierde auch auf ihre Untergebenen. Sie verfügen zudem über die Selbstdisziplin, ihre eigenen Theorien ebenfalls kritisch zu hinterfragen, die organisatorischen Fähigkeiten, interdisziplinäre Spezialisten anzuführen, und die Überzeugungskraft, auf Forschungsmissionen den Vorteil einer bestimmten Herangehensweise aufzuzeigen.

Beispiel: Jean-Luc Picard, Captain der Enterprise-D und Enterprise-E, und Kathryn Janeway, Captain der U.S.S. Voyager haben beide hohe Werte in Kommando und Wissenschaft, auch wenn sich ihre Fachgebiete unterscheiden. Auch Spock gehört zu dieser Art von Charakteren, insbesondere in seiner späteren Laufbahn.

MEDIZIN

Solche Charaktere sind erfahrene Ärzte, Counselor oder Experten in einem anderen medizinischen Fachbereich und zudem gute Anführer. Man findet Charaktere wie diese häufig

DIE ERSCHAFFUNG VON KOMMANDO-CHARAKTEREN

Im Folgenden finden Sie Vorschläge für Spieler, die einen Kommando-Charakter erschaffen möchten. Normalerweise handelt es sich dabei um Kommandierende oder Erste Offiziere.

LEBENSWEG, SCHRITT 1

Jede Spezies kann eine Kommando-Rolle übernehmen, auch wenn die unterschiedlichen Spezies sehr verschiedene Führungsstile pflegen. Spezies, die über eine erhöhte Ausstrahlung verfügen, machen sich besonders gut als Anführer.

LEBENSWEG, SCHRITT 2

Die Optionen *Heimatswelt*, *Geschäftige Kolonie* und *Sternenbasis oder Raumschiff* können an dieser Stelle den Kommando-Wert verbessern. Bei einer anderen Wahl kann der Kommando-Wert aber auch später noch angepasst werden.

LEBENSWEG, SCHRITT 3

Im dritten Schritt können die Optionen *Sternenflotte*, *Wirtschaft und Handel*, *Kunst und Kreativität* sowie *Diplomatie und Politik* den Kommando-Wert erhöhen und einen Fokus beisteuern, der hilft, Charaktere weiter zu spezialisieren.

LEBENSWEG, SCHRITT 4

Auf der Akademie ist die Kommando-Laufbahn natürlich die naheliegende Wahl für Kommando-Charaktere, womit sich ihr Kommando-Wert stark erhöht und drei weitere Fokusse und ein einzelnes zusätzliches Talent zur Verfügung gestellt wird. All das lässt die Fähigkeiten der Charaktere weiter Form annehmen.

LEBENSWEG, SCHRITT 5

Im fünften Schritt ist ein *Grünschnabel* keine passende Wahl, da nur wenige junge Offiziere bedeutende Kommandoposten erhalten. Viele, die zum ersten Mal die Rolle von *Kommandierenden Offizieren* oder *Ersten Offizieren* übernehmen, werden sich deshalb für den *Erfahrenen Offizier* entscheiden. Diese haben genug Erfahrung für eine Führungsposition. Kirk, Sisko und Janeway sind dafür gute Beispiele, die Kommandierenden Offiziere mit der meisten Erfahrung sind jedoch *Veteranen*, so wie Picard.

LEBENSWEG, SCHRITT 6

Eine ganze Reihe von Karriereereignissen erhöhen den Kommando-Wert, diese dienen jedoch eher dazu, um das Profil der Charaktere zu schärfen. Vielleicht beschreiben sie sogar die Ereignisse, die zu ihrem aktuellen Rang und ihrer Position geführt haben.

LEBENSWEG, SCHRITT 7

Beim Feinschliff können Attribute und Disziplinen nochmal überarbeitet werden, um sie den eigenen Vorstellungen anzupassen. Danach kann dann eine Rolle ausgewählt werden.

in leitenden Positionen in medizinischen Institutionen wie großen Krankenhäuser oder Hospitalschiffen. Sie könnten aber auch Chefärzte auf Raumschiffen mit vielen ihnen untergebenen Ärzten, Krankenschwestern und Pflegern sein. Sie zeichnen sich sowohl durch ihre praktischen als auch administrativen und organisatorischen Fähigkeiten aus und kommen daher oft bei der Notfallrettung zum Einsatz.

Beispiel: Beverly Crusher, Chefärztin auf der Enterprise-D, Enterprise-E und ehemalige Leiterin der Medizinischen Abteilung der Sternenflotte, hat einen hohen Wert in Kommando und Medizin. Deanna Troi nutzt ihre Ausbildung als Counselor auch dazu, um bei diplomatischen Missionen zu assistieren.

KOMMANDO-FOKUSSE

Dieser Abschnitt bietet eine Auswahl von Fokussen, die insbesondere für Kommandierende Offiziere nützlich oder interessant sein könnten, sowie eine kurze Abhandlung darüber, was ein solcher Fokus eigentlich repräsentiert und wie er eingesetzt wird. Fokusse sind grundsätzlich nicht notwendig: Charaktere können Kenntnisse auf jedem dieser Gebiete haben, ohne über den zugehörigen Fokus zu verfügen. Einen Fokus zu besitzen, heißt, zwei Erfolge zu erzielen, wenn man bei einer Aufgabe, die einen konkreten Bezug zu diesem Fokus hat, einen Wert kleiner oder gleich dem Wert seiner Kommando-Disziplin würfelt.

Bei den Fokussen gibt es einige Überschneidungen, aber das ist beabsichtigt. Es ist normal, dass verschiedene Fachbereiche und Expertisen sich aufeinander beziehen und Individuen trotz unterschiedlicher Hintergründe dieselben Fähigkeiten entwickeln.

- **DEBATTIEREN:** Der Charakter ist versiert im Debattieren und Diskutieren. Er oder sie kann Ideen überzeugend und prägnant mit allen Mitteln der Rede und Rhetorik darstellen und ist in der Lage, die eigenen Argumente zu verteidigen und die der Gegenseite zu entkräften. Dieser Fokus passt (unter anderem) gut zu tellaritischen Charakteren, die stets für eine rege Diskussion zu haben sind und die Meinung vertreten, dass gute Argumente auch immer einer eingehenden Prüfung standhalten müssen.
- **DIPLOMATIE:** Der Charakter hat Erfahrung mit diplomatischen Angelegenheiten auf dem großen Parkett intergalaktischer Beziehungen, mit Allianzen, Vereinbarungen und Abkommen sowie der Vermeidung und Schlichtung von Konflikten im eigenen Umfeld. Diplomatische Charaktere verstehen, wie verschiedene Spezies miteinander umgehen und sind Experten darin, Spannungen zu entschärfen, bei aufkommenden Feindseligkeiten zu deeskalieren und immer einen gemeinsamen Nenner oder eine einvernehmliche Lösung zu finden. Charaktere mit diesem Fokus sind bestens für Erstkontaktmissionen geeignet sowie für Situationen, in denen es auf Kooperation ankommt.
- **EMPATHIE:** Der Charakter ist in der Lage, sich in die Gedanken, Emotionen und Motive anderer hineinzuversetzen und gewinnt dadurch wertvolle Einblicke in ihr Verhalten und ihre Reaktionen. Die emotionalen und persönlichen Probleme anderer zu erkennen und zu verstehen, ist sehr nützlich, um diese Probleme auch zu lösen. Dies ist der wichtigste Teil der Kompetenzen von Counselors, ist aber für Kommandierende Offiziere ebenso hilfreich, da Führungsstärke auch ein gutes Verständnis für die eigenen Untergebenen erfordert.
- **GESCHICHTE:** Der Charakter verfügt über ein umfassendes Geschichtswissen, entweder mit großen Allgemeinkenntnissen oder einer Faszination für eine

bestimmte Epoche, Welt, Kultur oder eine Fachrichtung wie „Militärhistorie“ oder „Geschichte der Entdeckungsfahrten“. Die Vergangenheit hat aufschlussreiche Parallelen zur Gegenwart, die einem dabei helfen können, die Fehler der Vergangenheit zu vermeiden. Wie Kulturwissenschaften kann auch dieser Fokus umbenannt werden, um ein konkretes Wissen des Charakters zu repräsentieren. Ein Charakter mit einem Fokus in Geschichte besitzt ein breit gefächertes Wissen über die Vergangenheit, während sich ein Charakter mit einem Fokus in „Erdgeschichte des 21. Jahrhunderts“ detailliert mit den Ereignissen und Personen dieser Epoche auseinandergesetzt hat.

- **GLÜCKSSPIEL:** Charaktere mit diesem Fokus sind sehr gut darin, Risiken einzuschätzen, und wissen, wann man sie eingeht und wann nicht. Sie könnten mit Spielen wie Poker, Dabo oder Tongo der Ferengi vertraut sein, die ebenso viel Glück wie Können erfordern. Auch unter Sternenflottenoffizieren ist der Fokus nicht vollkommen fremd, da sie in brenzligen Situationen oftmals schwierige Entscheidungen treffen müssen, solange sie dafür auch immer die Verantwortung übernehmen. Derartige Charaktere verfügen zudem oft über das Talent *Kühn* (siehe S. 136 im Grundregelwerk), das ihre Bereitschaft widerspiegelt, Risiken einzugehen.
- **HALTUNG:** Der Charakter ist gut darin, die Ruhe und einen klaren Kopf zu bewahren. Diese Fähigkeit ist auch dann wichtig, wenn es darum geht, die eigenen Gefühle und Gedanken vor Gegenspielern verborgen zu halten und ein „Pokerface“ zu wahren. Beispielsweise haben Vulkanier sowohl die Disziplin als auch die Fähigkeit, ihre Emotionen zu unterdrücken, sodass sie selbst in traumatischen Situationen die Fassung bewahren können.
- **INSPIRATION:** Der Charakter ist eine Inspiration für andere. Er oder sie hilft ihnen, ihre Ängste und Zweifel in Krisenzeiten zu überwinden. Selbst Sternenflottenoffiziere, unabhängig davon, wie gefestigt sie auch sein mögen, sind in schwierigen Situationen auf eine inspirierende Führung angewiesen. Motivierende Charaktere bringen das Beste in ihren Untergebenen zum Vorschein. Sie bauen und rütteln sie wieder auf, wenn sie einmal demotiviert oder niedergeschlagen sein sollten. Charaktere mit diesem Fokus sind immer dann besonders wichtig, wenn die Aussichten finster sind und das Ziel fern scheint.
- **KULTURWISSENSCHAFTEN:** Der Charakter kennt sich mit vielen verschiedenen Kulturen aus. Das ist im Umgang mit den Angehörigen der studierten Kulturen nützlich oder um deren Eigenheiten anderen zu erklären, die mit dieser Kultur nicht vertraut sind. Auch dieser Fokus kann umbenannt werden, um eine tiefergehende Kenntnis von einer bestimmten oder einer eingeschränkten Anzahl von Kulturen zu repräsentieren. Die Spielleitung sollte in diesem Fall alle erfolgreichen Aufgaben, die sich um Wissen oder Beobachtung der Kultur drehen, mit besonders tiefgehenden Informationen belohnen.
- **KUNST:** Der Charakter verfügt über ein umfassendes Kunstwissen. Er oder sie weiß, was sie über die Kultur aussagt, aus der sie stammt, kennt Hintergründe und Geschichte individueller Kunstwerke und Künstler und alle relevante Theorien und Analysen zu ihrer Deutung. Der Charakter nutzt dieses Wissen, um zu inspirieren, zu überzeugen oder um Zuhörer für sich zu gewinnen. Der beste Effekt wird bei einem Publikum erzielt, das mit einem konkreten Werk oder Stil vertraut ist, da sich manche künstlerischen Ausdrucksweisen nicht auf alle Spezies übertragen lassen. Dieser Fokus kann umbenannt

FOKUSSE ALS HOBBY

Fokusse können auch Hobbys eines Hauptcharakters repräsentieren, die grundlegende Kenntnisse symbolisieren. Diese Hobbys können der Spielleitung interessante Szenen ermöglichen. Beispielsweise könnte zu Beginn einer Mission der Captain auf einem Musikinstrument üben, ein Stück rezitieren, ein Seminar per Subraumübertragung abhalten oder sich auf dem Holodeck in eine Debatte vertiefen.

werden, um bestimmte Arten von Kunst oder die Kunst bestimmter Kulturen zu repräsentieren. Literatur und darstellende Künste, wie das Zitieren epischer Dichtung oder Shakespeare (sei es in Englisch oder Klingonisch), zeigen, dass ein Charakter kultiviert ist.

- **LEHREN:** Derartige Charaktere sind fähige Ausbilder, die andere führen und ihnen Wissen vermitteln. Die Charaktere können prinzipiell alles lehren, wovon sie Ahnung haben, am besten aber natürlich andere Fokusse, die sie besitzen. Lehren ist als Fokus besonders bei Aufgaben von Nutzen, bei denen es darum geht, Verbündete zu *unterstützen*. Charaktere mit einem solchen Fokus profitieren deshalb am besten von Talenten, die ebenfalls auf die Unterstützung anderer ausgelegt sind.
- **LINGUISTIK:** Der Charakter besitzt ein umfangreiches Wissen über Kommunikationsarten und spricht mehrere Sprachen fließend. Trotz des Universalübersetzers lernt man immer noch Sprachen, zum einen für den Fall eines technischen Defekts, bei der Begegnung mit einer unbekannten Kultur oder aber, weil Sprache ein entscheidender Ausdruck kultureller und gesellschaftlicher Entwicklungen ist. In der Frühgeschichte der Sternenflotte hatten Raumschiffe oft Linguisten an Bord, um den Universalübersetzer weiterzuentwickeln und bei der Kommunikation mit fremden Kulturen zu assistieren.
- **MENTALE DISZIPLIN:** Charaktere mit diesem Fokus haben gelernt, ihre Gedanken, Gefühle und sogar Teile ihres Unterbewusstseins zu kontrollieren. Mentale Disziplin ist selten und nur mit großem Aufwand zu erlernen, sie ist aber unbezahlbar bei der Abwehr telepathischer Angriffe. Sie ist ein Bollwerk gegen Angst, Panik und Verzweiflung. Zudem hilft es, sich an Details zu erinnern und selbst bei Ablenkungen, wie zum Beispiel starken Schmerzen, konzentriert zu bleiben. Vulkanier, insbesondere, nachdem sie das *Kolinahr*-Ritual vollzogen haben, verfügen oft über diesen Fokus, sind aber nicht die Einzigen. Cardassianern wird oft schon in der Kindheit ein eidetisches Gedächtnis und eine Widerstandskraft gegen Telepathie antrainiert.
- **MIT GUTEM BEISPIEL VORANGEHEN:** Der Charakter führt durch Taten und macht sich, wenn nötig, auch einmal selbst die Hände schmutzig. Charaktere mit diesem Fokus lehnen sich nicht zurück und delegieren oder geben keine Befehle, die sie nicht auch selbst befolgen würde. Diese praxisbezogenen Anführer scheuen sich nicht, ihre eigenen Fähigkeiten auf die Probe zu stellen und erwarten auch von ihren Untergebenen tatkräftigen Einsatz. Oftmals wurden sie aus einem anderen Bereich der Sternenflotte in die Kommando-Abteilung versetzt und sind es gewohnt, sich auf ihre eigenen Fähigkeiten zu verlassen, als sich lediglich auf ihre Untergebenen zu stützen.
- **PHILOSOPHIE:** Der Charakter grübelt oft über die Natur von Wissen, Realität, Existenz und Semantik nach. Dies ist ein komplexes Fachgebiet mit vielen Denkrichtungen und jede Kultur kennt zahllose Philosophien. Dieser Fokus kann ausdrücken, dass der Charakter viele verschiedene Denkrichtungen studiert hat, man kann ihn aber auch umbenennen, damit er eine konkrete Denkrichtung repräsentiert – zum Beispiel „Vulkanische Philosophie“ mit Schwerpunkt auf Suraks Lehre von Logik und emotionaler Kontrolle. Philosophie wird bei Aufgaben angewandt, bei denen Charaktere versuchen, ein konkretes Problem zu begreifen oder eine bestimmte Herangehensweise an ein Problem zu ermitteln. Der Fokus kann aber auch auf Soziale Konflikte angewandt werden, wenn der eigene Standpunkt dargelegt werden soll.

ENTERPRISE-EPOCHE UND ÄRA DER ORIGINALSERIE

Der Universalübersetzer wurde kurz vor dem Jahr 2151 erfunden und war somit noch in der Erprobungsphase, als die *Enterprise* NX-01 auslief. Zwischen dieser Zeit und der Mitte des 23. Jahrhunderts war man für die Kommunikation noch auf Xenolinguisten an Bord von Raumschiffen angewiesen. Diese Charaktere aus dieser Ära haben mit hoher Wahrscheinlichkeit den Fokus „Xenolinguistik“.

- **POLITIK:** Der Charakter versteht, wie Gesellschaften strukturiert sind und die Ideologien, die sie beeinflussen können. Das beinhaltet sowohl die demokratischen Werte der Föderation als auch die Theorien, auf denen andere Kulturen und Regime basieren. Der Fokus befasst sich mit der internen Dynamik der Gesetzmäßigkeiten, die eine Gesellschaft gestalten. Dieser Fokus ist von größter Bedeutung beim Studium und der Diskussion unterschiedlicher Gesellschafts- oder Regierungsformen, zum Beispiel bei Debatten, ob eine bestimmte Vorgehensweise gegen die grundlegenden Werte einer Gesellschaft verstößt. Charaktere, die sich für Politik interessieren, werden oft Berater von Admirals, wenn sie es nicht sogar selbst zum Admiral bringen, wofür ein gutes Verständnis der politischen Landschaft unverzichtbar ist.
- **RECHT UND GESETZ:** Charaktere mit diesem Fokus haben die Rechtsgrundlagen der Föderation sowie die Gesetze anderer Kulturen genau studiert und sind bewandert genug, um bei Gerichtsverhandlungen als Anwälte zu fungieren oder Urteile in Strafverfahren zu fällen. Kommandooffiziere sollten immer über ein grundlegendes Verständnis der Gesetze und Regularien der Sternenflotte verfügen, sodass sie auch als Advokaten vor Gericht auftreten können. Solche Charaktere kennen das Gesetz, verstehen juristische Praktiken und Prozeduren und können fundierten rechtlichen Beistand leisten.
- **STRATEGIE/TAKTIK:** Der Charakter ist im Einsatz von Schiffen und Soldaten geschult sowie in der Koordination von Gewaltanwendung in unterschiedlichsten Formen bewandert. Charaktere mit diesem Fokus schätzen die bedeutenden Taktiker und Strategen der Vergangenheit und haben alle ihre großen Schlachten studiert. Sie könnten auch ein Talent für Spiele haben, die strategisches Denken erfordern, wie Schach oder Stratagema. Dieser Fokus ist vor allem dann sinnvoll, wenn in Verbindung mit Schlachtplänen oder Manövern ein *Vorteil* erschaffen werden soll, oder für Boni im Kampf. Diese Charaktere haben oftmals einen hohen Wert in Sicherheit, aber nicht zwingend: Exzellente Strategen benötigen nicht unbedingt immer persönliche Kampfkünste.
- **TÄUSCHUNG:** Charaktere mit diesem Fokus sind geschickte Lügner und zudem auch in der Lage, die Lügen anderer zu durchschauen. Die Sternenflotte billigt allerdings keine Täuschungen und Sternenflottenoffiziere sind stolz darauf, dass sie stets die Wahrheit sagen. Doch selbst wenn Offiziere immer ehrlich und aufrichtig zu sich und anderen sind, gibt es manchmal Situationen, in denen eine Täuschung eine notwendige Taktik ist. Zu wissen, wie man lügt, ist aber auch sehr hilfreich dabei, die Lügen anderer zu durchschauen.
- **TEAMDYNAMIK:** Der Charakter hat ein tieferes Verständnis davon, wie Gruppen miteinander agieren und wie man durch

„ANGRIFFSMUSTER THETA“

Kommando-Charaktere geben oftmals eine Strategie für die Aktivitäten in einer Szene vor. Das kann eine Ausformulierung der Aufgaben sein, die eine Gruppe erledigen soll, damit alle wissen, was sie zu tun haben, oder zusätzliche Koordinierung und Vorbereitungen, damit bereits beim Eintreffen einer bestimmten Situation klar ist, was zu tun ist. Im Kampf können Befehle mit Handzeichen übermittelt werden oder mittels Kommandos, die ein zuvor eingeübtes Manöver auslösen. So können präzise Anordnungen ohne große Mühe erteilt werden.

Im Grunde funktionieren diese Kommandos wie jede andere Aktion in *Star Trek Adventures*. Die Planung und Koordination von anderen oder eine inspirierende Ansprache werden für gewöhnlich mittels einer Kommando-Aufgabe mit einer Schwierigkeit von 0

abgebildet (deren Schwierigkeit gegebenenfalls erhöht ist, wenn die Kommunikation der Offiziere untereinander in irgendeiner Form erschwert ist), um Momentum zu generieren. In diesem Fall resultiert das Momentum aus vorheriger Koordination und Planung, oder repräsentiert die gesteigerte Motivation der Beteiligten. Detaillierte Pläne können durch *Vorteile* dargestellt werden, die mittels einer Aufgabe oder durch den Einsatz von Momentum erschaffen werden, wobei der Vorteil die gegebenen Befehle darstellt. Dabei könnte es sich um detaillierte Anweisungen, präzises Timing oder Kommandoentscheidungen handeln, die das Unmögliche möglich oder das Schwierige einfacher machen. Vorteile, die Strategien repräsentieren, sollten nur einen kurzen Zeitraum – eine Runde – anhalten, da sie rasch ihre Wirkung verlieren, wenn sich die Umstände ändern.

Zusammenarbeit die besten Resultate erzielt. Das bezieht sich eher auf kleinere Teams anstatt auf die Crew eines ganzen Raumschiffs, da sich nicht alle Teamdynamiken ebenso leicht in größeren Maßstäben nutzbringend sind. Dieser Fokus kann Wirkung zeigen, wenn es um Planungsarbeiten für eine Gruppe und ein komplexes Projekt geht (die eine *Herausforderung* oder eine *Erweiterte Aufgabe* sein kann), oder wenn im Zuge einer Gruppenarbeit *unterstützt* oder ein Bonus bereitgestellt wird.

- **VERHANDELN:** Der Charakter ist ein Dealmacher und findet anscheinend in allen Bereichen des sozialen Zusammenlebens immer eine einvernehmliche Einigung – oder kann es zumindest so erscheinen lassen. Bei Verhandlungen geht es oft um eine Verteilung von Gütern oder Ressourcen, die für alle Beteiligten akzeptabel ist. Es ist ein langwieriger Prozess, Vertrauen zwischen unterschiedlichen Parteien zu etablieren, und bedarf eines großen Feingefühls. Ferengi sind berühmt für ihre Leidenschaft zum Verhandeln, aber auch für ihre Tendenz, andere für ihren eigenen Vorteil zu hintergehen.

KOMMANDOTALENTE

In diesem Abschnitt werden weitere Talente vorgestellt, die sich für Kommandooffiziere oder Charaktere mit einem hohen Kommando-Wert eignen. Jedes darf nur einmal gewählt werden, sofern nicht anders beschrieben. Die Spieler können allerdings die Talente umbenennen, um sie ihren eigenen Vorstellungen oder dem Hintergrund ihres Charakters anzupassen. Das ändert nichts an den Regeln der jeweiligen Talente.

AUFFORDERUNG ZUM HANDELN

VORAUSSSETZUNGEN: Kommando 3+

In einem Konflikt können Sie die Einfache Aktion *Vorbereiten* verwenden, um einem Verbündeten eine Einfache Aktion seiner oder ihrer Wahl zu geben, die er oder sie sofort ausführen muss. Das ist nur dann möglich, wenn Sie mit diesem Charakter kommunizieren können.

COLD READING

VORAUSSSETZUNGEN: Kommando 4+

Wenn Sie Erfolg bei einem Sozialen Konflikt haben,

erzeugen Sie einen Punkt Bonus-Momentum, das nur für den Momenteinsatz *Informationen erlangen* genutzt werden kann, und nur, um Wissen über ein Individuum der Gegenseite zu erhalten. Wenn der Soziale Konflikt zu einer Erweiterten Aufgabe gehört, erhalten Sie beim Würfeln der Effektwürfel den Effekt „Tiefgehende Analyse 1“ (siehe S. 92 im Grundregelwerk).

EINSATZPLANUNG

VORAUSSSETZUNGEN: Kommando 4+

Wenn ein Verbündeter Erfolg bei einer Aufgabe hat, die durch einen Vorteil, den Sie erschaffen haben, ermöglicht oder in ihrer Schwierigkeit gesenkt wurde, und dieser Vorteil einen Plan oder eine Strategie repräsentiert, dann erhält dieser Verbündete zwei Punkte Bonus-Momentum. Dieses Bonus-Momentum kann nicht dem Momentumvorrat hinzugefügt werden.

ENTSCHLUSSFREUDIGER FÜHRUNGSSTIL

VORAUSSSETZUNGEN: Kommando 4+

Wann immer Sie während eines Konflikts die Aufgabe *Unterstützen* absolvieren und 2 Momentum ausgeben müssten, um die *Initiative zu behalten*, werden die Kosten für das Behalten der Initiative auf 0 reduziert.

FEILSCHEN

VORAUSSSETZUNGEN: Kommando 3+

Bei Verhandlungen über eine Bitte in Sozialen Konflikten können Sie bei der nächsten *Überzeugen*-Aufgabe, um ihr Gegenüber zu überreden, einen W20 neu würfeln. Wenn der Soziale Konflikt zu einer Erweiterten Aufgabe gehört, erhalten Sie beim Wurf der Effektwürfel den Effekt „Fortschritt 1“ (siehe S. 92 im Grundregelwerk).

FLOTTENKOMMANDANT/-IN

VORAUSSSETZUNGEN: Kommando 4+

Wenn Sie während einer koordinierten Flottenaktion ein Schiff kommandieren, dann verringert sich die Schwierigkeit einer Aufgabe, die dem eigenen Schiff oder der eigenen Flotte einen Bonus geben soll, um 1, bis zu einem Minimum von 1. Während der Flottenaktion wird Ihr Schiff so behandelt, als hätte seine Kommando-Abteilung einen Wert von 4, ungeachtet des eigentlichen Werts.

GEMEINSAMES VORGEHEN

VORAUSSETZUNGEN: Kommando 4+

Bei einer Erweiterten Aufgabe erhält ein von Ihnen unterstützter Charakter entweder den Effekt „Tiefgehende Analyse 2“ oder „Fortschritt 1“ (siehe S. 92 im Grundregelwerk) für den Wurf seiner oder ihrer Effektwürfel.

MULTIDISZIPLINÄR

VORAUSSETZUNGEN: Kommando 3+, kein

Kommandierender Offizier oder Admiral

Sie können eine zusätzliche Rolle übernehmen, allerdings nicht die des Kommandierenden Offiziers oder des Admirals.

ZEITMANAGEMENT

VORAUSSETZUNGEN: Kommando 4+

Sie haben gelernt, unnötige Zeitverschwendung zu minimieren. Während jeder Herausforderung, Erweiterten

Aufgabe oder einer anderen Aktivität, die unter Zeitdruck absolviert wird, dürfen Sie eine **Aufgabe auf Konzentration + Kommando** mit Schwierigkeit 3 ablegen. Wenn Ihnen diese Aufgabe gelingt, wird die Gesamtanzahl der benötigten Zeiteinheiten um 1 reduziert sowie um eine weitere Einheit für je 2 Punkte ausgegebenes Momentum (wiederholbar). Scheitert die Aufgabe jedoch, dann wird eine zusätzliche Zeiteinheit addiert, da Sie stattdessen Zeit vergeudet haben.

ZIELE AUSRUFEN

VORAUSSETZUNGEN: Kommando 3+ und Sicherheit 3+

Wenn Sie einen Charakter bei einem Angriff unterstützen (entweder durch die Aufgabe *Unterstützen*, durch *Anweisungen erteilen* oder auf eine andere Art und Weise), erhält der unterstützte Charakter einen Punkt Bonus-Momentum, wenn seine oder ihre Aufgabe erfolgreich ist. Dieses Bonus-Momentum kann nicht dem Momentumvorrat hinzugefügt werden.

Kapitel
03.20

CHARAKTERE IN DER KOMMANDO-ABTEILUNG ZWISCHEN DEN STERNEN FLIEGEN

AM STEUER

Vereinfacht gesagt, sind Steuerleute die Offiziere, die an der Flugkontrolle sitzen, sei es an den Kontrollen eines Shuttles, eines Angriffsjägers oder am Steuerpult eines riesigen Raumschiffs. Diese Offiziere sind jedoch weit mehr als Piloten. Viele Flugkontrolloffiziere sind jung und arbeiten oft auf eine Kommandolaufbahn hin. Auf diesem Posten haben sie Gelegenheit, die Abläufe und Prozeduren der Brücke aus erster Hand zu erleben, beobachten die erfahreneren Offiziere in Aktion und lernen die Nuancen und Feinheiten vom Leben zwischen den Sternen.

Von Flugkontrolloffizieren wird erwartet, dass sie über eine ganze Bandbreite an Kompetenzen verfügen: Sie sollen in Wissenschaft, Technik, Kampf, Sternenflottenprozeduren und der Tradition und Kultur der Erforschung des Weltraums bewandert sein. Dies erfordert ein tiefes Verständnis über Raumschiffe, nicht nur der, auf denen sie gedient haben, sondern auch über die Fähigkeiten der Schiffe anderer Kulturen. Steuerleute benötigen außerdem ein Talent für die Arbeit in extremen oder außergewöhnlichen Umweltbedingungen. Sie lernen ihr Handwerk auf Shuttles oder Angriffsjägern, sind mit Raumanzügen und der Arbeit in Schwerelosigkeit vertraut. Ungeachtet ihres Postens

benötigen Flugkontrolloffiziere ein umfangreiches Wissen und breitgefächerte Fähigkeiten sowie die Flexibilität, unterschiedlichste Herausforderungen überwinden zu können. In ihrer späteren Laufbahn wechseln sie oft die Abteilung und entwickeln sich zur nächsten Generation der Kommandooffiziere weiter.

FLUGKONTROLLE IM SPIEL

Jede Disziplin beschreibt einen wichtigen Bestandteil eines Charakters, doch was genau sie aussagt, unterscheidet sich von Charakter zu Charakter. Der folgende Abschnitt beschäftigt sich damit, was die einzelnen Werte der Flugkontrolle-Disziplin bedeuten können. Das sind allerdings nur Vorschläge, die Spielern helfen sollen, eine bessere Vorstellung von ihren Charakteren zu bekommen und davon, wie die Disziplin die Natur ihrer Charaktere widerspiegelt.

EIN FLUGKONTROLLE-WERT VON 1

Derartige Charaktere haben nur eine grundlegende Ausbildung in Navigation und Raumschiffoperationen erhalten, da ihre eigentlichen Aufgabenbereiche woanders liegen. Sie mögen in der Lage sein, ein Shuttle oder ein Raumschiff zu steuern, man sollte von ihnen aber nicht erwarten, komplexe

Manöver auszuführen oder mehr zu tun als einen einfachen Kurs zu setzen und ein Auge auf die Kontrollen zu haben. Solchen Charakteren wird wahrscheinlich schon beim Gedanken an Schwerelosigkeit unwohl und sie sind für Weltraumaußeneinsätze schlecht geeignet.

Aufgrund ihrer geringen Grundkenntnisse über die Abläufe auf einem Raumschiff sind diese Charaktere nur wenig mit den Ideen und Traditionen, die ihren Kollegen bereits in Fleisch und Blut übergegangen sind, vertraut. Diese Charaktere sind der Sternenflotte wegen ihrer Fähigkeiten beigetreten, haben aber vermutlich nicht erwartet, auf einem Raumschiff

DIE ERSCHAFFUNG VON FLUGKONTROLLE-CHARAKTEREN

Im Folgenden finden Sie Vorschläge für Spieler, die einen Flugkontrolle-Charakter erschaffen möchten. Normalerweise sind sie für Navigation und Steuer eines Raumschiffs verantwortlich, können aber abhängig von ihren übrigen Disziplinen auch andere Rollen ausfüllen.

LEBENSWEG, SCHRITT 1

Jede Spezies kann das Steuer übernehmen, auch wenn die unterschiedlichen Spezies verschiedene Spezialisierungen in diesem Bereich verfolgen. Spezies, die über eine erhöhte Konzentration verfügen, machen sich besonders gut als Piloten.

LEBENSWEG, SCHRITT 2

Die Optionen *Grenzwelt* sowie *Sternenbasis* oder *Raumschiff* können an dieser Stelle den Flugkontrolle-Wert verbessern. Bei einer anderen Wahl kann der Flugkontrolle-Wert aber auch später noch angepasst werden.

LEBENSWEG, SCHRITT 3

Im dritten Schritt können die Optionen *Sternenflotte*, *Ackerbau* und *Landleben*, *Wissenschaft* und *Technologie* sowie *Diplomatie* und *Politik* den Flugkontrolle-Wert erhöhen und einen Fokus beisteuern, der dabei hilft, Charaktere weiter zu spezialisieren.

LEBENSWEG, SCHRITT 4

Auf der Akademie ist die Kommando-Laufbahn natürlich die naheliegende Wahl für Flugkontrolle-Charaktere, womit sich ihr Flugkontrolle-Wert beträchtlich erhöht, drei weitere Fokusse und ein einzelnes zusätzliches Talent zur Verfügung gestellt wird. All das lässt die Fähigkeiten der Charaktere weiter Form annehmen.

LEBENSWEG, SCHRITT 5

Im fünften Schritt ist ein *Grünschnabel* eine geeignete Wahl. Viele Flugkontrolloffiziere sind Nachwuchsoffiziere auf ihrem ersten Posten direkt nach der Akademie. Sie sind unerfahren, aber sehr lernfähig. Das heißt natürlich nicht, dass *Erfahrene Offiziere* von der Flugkontrolle ausgeschlossen werden.

LEBENSWEG, SCHRITT 6

Eine ganze Reihe von Karriereereignissen erhöhen den Flugkontrolle-Wert, diese dienen jedoch eher dazu, um das Profil der Charaktere zu schärfen. Vielleicht beschreiben sie sogar die Ereignisse, die zu ihrem aktuellen Rang und ihrer Position geführt haben.

LEBENSWEG, SCHRITT 7

Beim Feinschliff können Attribute und Disziplinen noch einmal überarbeitet werden, um sie den eigenen Vorstellungen anzupassen. Danach kann dann eine Rolle ausgewählt werden. Für Offiziere der Flugkontrolle ist das normalerweise *Steuermann* oder *Steuerfrau*, abhängig von den übrigen Disziplinen kommen jedoch auch andere Rollen infrage.

zu dienen. In manchen Fällen haben solche Charaktere sogar nie die Sternenflottenakademie besucht und erhielten ihr Offizierspatent erst spät im Leben.

Beispiel: *Leonard McCoy und Deanna Troi sind gute Beispiele für Charaktere, die für zumindest den Großteil ihrer Karriere über einen Flugkontrolle-Wert von 1 verfügen. Ihre Aufgabenbereiche haben keinen relevanten Bezug zum Steuern von Raumschiffen. McCoy hat als Zivilist Medizin studiert und trat der Sternenflotte erst spät bei. Dort erhielt er dann einen Dienstgrad, der seinem Posten angemessen ist. Troi besuchte zwar die Sternenflottenakademie, ihr Schwerpunkt lag jedoch auf den Bereichen Psychologie, Psychiatrie und Diplomatie. Das änderte sich erst dann, als sie das Examen zum Brückenoffizier bestand und zum Commander befördert wurde. In der Sternenflotte sind auch Wissenschaftler tätig, die die Ressourcen und Unterstützung schätzen oder die Erfahrung gebrauchen können, die mit dem Dienst in der Sternenflotte einhergeht. Interesse an einem Posten auf einem Raumschiff haben sie deswegen aber meist nicht. Das macht auch sie zu guten Beispielen für Charaktere mit einem Flugkontrolle-Wert von 1.*

EIN FLUGKONTROLLE-WERT VON 2 ODER 3

Diese Charaktere haben grundlegende Erfahrungen mit den Abläufen auf Raumschiffen, mit Flugkontrolle, Navigation, der Arbeit in Schwerelosigkeit und kennen sich mit den Traditionen und Praktiken der Erkundung des Weltraums aus. Außerdem haben sie ein umfangreiches Verständnis von aktuellem und historischem Raumschiffdesign.

EIN FLUGKONTROLLE-WERT VON 4 ODER 5

Diese Charaktere sind exzellente Piloten, die Manöver fliegen können, die anderen viel zu riskant oder zu schwierig wären, und sind mit den Feinheiten der Stellarkartografie und Astronavigation vertraut. Damit sind sie in der Lage, stellaren Phänomenen aus dem Weg zu gehen und effektive Kurse zu setzen, ohne die Sicherheit des Schiffs zu gefährden. Sie verfügen über ein umfangreiches allgemeines Verständnis von Antriebssystemen und Raumschiffdesign, das ansonsten nur noch von spezialisierten Ingenieuren übertroffen wird. Mit diesem Wissen können sie unter allen nur denkbaren Bedingungen das Beste aus ihrem Raumschiff herausholen. Auch Aktivitäten außerhalb der Standardschwerkraft, insbesondere in Schwerelosigkeit, sind kein Problem für sie und sie sind Experten im Umgang mit Raumanzügen und anderer dafür benötigter Ausrüstung, mit denen sie ohne Schwierigkeiten auch außerhalb des Schiffs zurechtkommen.

Darüber hinaus kennen diese Charaktere die Geschichte und Traditionen der Sternenflotte sowie die Raumschiffe und Organisationsstruktur anderer Flotten. Aufgrund ihres Wissens über Schiff- und Flottenfähigkeiten sind diese Charaktere von großem Wert auf der Brücke, da sie einschätzen und beurteilen können, wie sich andere Raumschiffe im Ernstfall verhalten, und können auf diesem Gebiet Rat geben oder zur Not auch selbst die Initiative ergreifen.

WEITERE DISZIPLINEN

So wie eine einzelne Disziplin viel über die Identität eines Charakters aussagen kann, stellen auch Kombinationen von Disziplinen einen interessanten Kontext für eine Figur dar. Gerade die beiden höchsten Disziplinen eines Charakters können einen guten Eindruck dafür liefern, wie er oder sie Problemen begegnet.



KOMMANDO

Dies wird ausführlich auf S. 40 im Abschnitt *Kommando im Spiel* beschrieben.

TECHNIK

Diese Charaktere sind Experten in der Konstruktion, Instandhaltung und Reparatur von Antriebssystemen aus der Perspektive von Steuerleuten. Sie dienen oft auf Aufklärern und Technischen Versuchsschiffen, da sie auch über die Fähigkeit verfügen, fortgeschrittene Antriebs- und Navigationssysteme zu bedienen. Sie werden daher als Testpiloten hochgeschätzt und arbeiten oft direkt mit Raumschiffentwicklern zusammen.

Beispiel: Tom Paris ist ein gutes Beispiel für einen Charakter mit hohen Werten in Flugkontrolle und Technik und entwickelte während seiner Zeit auf der U.S.S. Voyager den Delta Flyer. Ein weiteres gutes Beispiel ist Wesley Crusher. Auch wenn seine Laufbahn nur sehr kurz war, zeigte er ein beachtliches Talent im Bereich Technik und erhielt eine umfassende Ausbildung an der Flugkontrolle vor und während seiner Zeit an der Sternenflottenakademie.

SICHERHEIT

Die Stärken dieser Charaktere liegen in kämpferischen Auseinandersetzungen und Gefahrensituationen, wie das Fliegen eines Shuttles unter Beschuss oder das Steuern von Angriffsjägern. Auf manchen Schiffen, besonders im 23. Jahrhundert, waren die Steuermänner und Navigatoren für die Bedienung der taktischen Systeme verantwortlich. Daher mussten diese Offiziere sich auch bestens in beiden Bereichen auskennen.

Beispiel: Pavel Chekov diente viele Jahre als Navigator auf der U.S.S. Enterprise und schließlich als Sicherheitschef. Ro Laren diente als Steuerfrau auf der Enterprise-D und qualifizierte sich dann für eine fortschrittliche Sicherheitsausbildung. Sie beide sind Charaktere mit hohen Werten in Flugkontrolle und Sicherheit.

WISSENSCHAFT

Derartige Charaktere besitzen ein umfangreiches Wissen über Phänomene im Weltraum einschließlich einiger Forschungsgebiete mit Bezug zum Subraum. Dies erweitert ihr bereits vorhandenes Verständnis von Astronavigation und Stellarkartografie. Damit sind diese Charaktere bestens gewappnet, um auch in den gefährlichsten Regionen des Alls sicher zu navigieren und selbst im unbekannten Weltraum optimale Kurse zu berechnen. Solche Charaktere sind oft geborene Entdecker, die von wissenschaftlicher Neugier angetrieben werden und mit den Fähigkeiten ausgestattet sind, mit einem Raumschiff jede Grenze zu überwinden, was eine mächtige Kombination darstellt.

Beispiel: Jadzia Dax ist eine hoch begabte Pilotin, die oft an der Flugkontrolle der Defiant saß, und eine engagierte und talentierte Wissenschaftlerin. Dax entwickelte ihre Expertise in den Jahren vor ihrer Vereinigung. Sie ein Charakter mit hohen Werten in Flugkontrolle und Wissenschaft.

MEDIZIN

Diese Charaktere können Steuerleute mit einer medizinischen Ausbildung oder Mediziner mit einer Ausbildung in Flugkontrolle sein. Sie sind extrem wertvoll im Einsatz auf medizinischen Notfallschiffen: Ambulanzen, Evakuierungsshuttles und -runabouts sind noch effektiver, wenn das Personal sowohl im Fliegen als auch medizinisch geschult ist. Flugkontrolle ist absolut notwendig für Sanitäter und Ärzte, die in außergewöhnlichen Umgebungen arbeiten müssen: In der Schwerelosigkeit Medizin zu praktizieren ist herausfordernd.

Beispiel: Das beste Beispiel ist Tom Paris, der zusätzlich zu seiner Position als Steuermann auch als Sanitäter diente. Dies war jedoch eher der Not geschuldet, da Paris eigentlich nur eine Grundausbildung in Biowissenschaften hatte.

FLUGKONTROLL-FOKUSSE

Dieser Abschnitt mit einigen etwas genauer beschriebenen Fokussen kann für einen Flugkontrolle-Offizier interessant oder nützlich sein. Fokusse sind nicht notwendig. Der Charakter kann jedes Wissen oder Expertise auch ohne einen dazugehörigen Fokus haben, ein Fokus hebt dieses Wissen oder diese Expertise aber noch einmal deutlich hervor.

Bei den Fokussen gibt es einige Überschneidungen, aber das ist beabsichtigt. Es ist normal, dass verschiedene Fachbereiche und Expertisen sich aufeinander beziehen und Individuen trotz unterschiedlicher Hintergründe dieselben Fähigkeiten entwickeln.

- **ASTRONAVIGATION:** Charaktere mit diesem Fokus sind Experten darin, Sternenkarten zu interpretieren und zu analysieren, und dann den besten Kurs durch eine Region des Alls zu setzen. Der Weltraum ist keine endlose Leere und Astronavigation erfordert ein Verständnis von Subraumfluktuationen, Gasdichteveränderungen, kosmischer Hintergrundstrahlung, durch Sterne oder Singularitäten verursachte Gravitationsverzerrungen und eine beträchtliche Anzahl anderer Faktoren, die bei der Reisezeit eines Schiffs einen Unterschied von Tagen, Wochen oder gar Monaten ausmachen können.
- **ASTROPHYSIK:** Der Charakter hat ein großes Verständnis davon, wie stellare Körper miteinander interagieren, und von den Theorien, die Weltraumphänomenen, wie

Sternen, Schwarzen Löchern, Nebeln aus dunkler Materie und dunkler Energie zu Grunde liegen. Dies ist für alle Sternenflottenoffiziere nützlich, doch für Wissenschaftler und Steuerleute, die sich zwischen den Sternen zurechtfinden müssen, ist dieser Fokus von besonderer Bedeutung. Astrophysik ähnelt stark der Astronavigation, hier geht es aber mehr um die theoretischen Fundamente der Realität als die praktische Orientierung.

- **ATMOSPHÄRENFLÜGE:** Charaktere mit diesem Fokus sind besonders gut darin bewandert, Flugzeuge und kleinere Raumschiffe innerhalb von Atmosphären zu fliegen. Atmosphärischer Druck, Luftwiderstand, Windgeschwindigkeit und Schwerkraft machen derartige Flüge zu etwas gänzlich anderem als Weltraumreisen. Über ein Gespür für diese Unterschiede zu verfügen, kann sich bei einem Flug unter widrigen Bedingungen als äußerst hilfreich erweisen. Jeder, der qualifiziert ist, ein Shuttle zu fliegen, hat auch grundlegende Erfahrungen mit Atmosphärenflügen, ein Fokus auf diesem Gebiet befähigt Piloten jedoch weit besser, durch Stürme zu fliegen oder innerhalb von Atmosphären Verfolger abzuschütteln.
- **AUSSENBORDEINSÄTZE:** Diese Charaktere haben hunderte, wenn nicht sogar tausende Stunden in Schutzanzügen und in Raumanzügen mit Schubdüsen bei Weltraumspaziergängen hinter sich. Sie können mit allen üblichen Formen von Schutzanzügen (in all ihren Konfigurationen) umgehen und sie auch instand halten. Darüber hinaus sind sie an die Bewegung und Arbeit bei geringer oder fehlender Schwerkraft gewöhnt, ohne dass ihnen dabei übel wird.

ENERGIE!

Flugkontrolle-Charaktere sind dafür verantwortlich, ein Schiff dorthin zu bringen, wo es hin muss. Sofern die Spielleitung keine Hindernisse oder Herausforderungen ins Spiel bringt, kann dies eine sehr simple Aufgabe sein: Auf Warp 4 von A nach B zu reisen, ist nicht sonderlich spannend, aber das ist nun einmal der Job der Steuerleute, und der gibt ihnen nur wenige Möglichkeiten, ihre herausragenden Fähigkeiten unter Beweis zu stellen.

In aller Regel spielt es keine Rolle, wie schnell ein Schiff fliegt. Es genügt, zu wissen, dass es mit Warp, Impuls oder mittels Schubtriebwerken unterwegs ist. Raumschiffe fliegen immer mit „Plot-Geschwindigkeit“ und reisen gerade so schnell, wie sie müssen, um genau zur rechten Zeit am Ziel einzutreffen, wenn etwas Interessantes passiert. Die Spielleitung kann die Steuerfrau daran beteiligen, indem diese eine Aufgabe absolviert und angibt, wie viel Energie sie beim Eintritt in die Warpgeschwindigkeit ausgeben möchte. Die Ereignisse bei der Ankunft können dann entsprechend daran angepasst werden. Mehr Energie auszugeben, resultiert in einer schnelleren Reise und früheren Ankunft. Wenn am Ende eine Bedrohung oder ein Kampf wartet, ist das eine knifflige Wahl, denn der Verbrauch von zu viel Energie kann das Schiff bei seiner Ankunft in Bedrängnis bringen. In diesen Fällen werden die Entscheidung, mit wie viel Energie auf Warp gegangen werden soll, und die Ereignisse bei der Ankunft innerhalb einer Szene abgehandelt.

Als Faustregel gilt, dass 1 ausgegebener Punkt Energie Warpfaktor 1 entspricht, 2 Punkte Energie entsprechen Warp 2 und so weiter. Dies ist selbstverständlich keine perfekte Lösung: Gibt ein Schiff 10 Punkte Energie oder mehr aus, dann reist es dennoch nicht auf Warp 10 oder schneller, da Warp 10 die natürliche Schwelle des Warpantriebs ist, die unter normalen Umständen nicht überschritten werden kann. Höhere Ausgaben können jedoch

weitere Nachkommastellen über Warp 9 repräsentieren (also „Warp 9,2“ oder „Warp 9,5“), sofern die Spielleitung dem zustimmt. Die Spielleitung kann auch ein Minimum an Energieaufwand für eine Reise verlangen, um sicherzustellen, dass das Schiff zur vorgesehenen Zeit an seinem Bestimmungsort ankommt (wobei die Spieler allerdings immer noch mehr ausgeben können): Fliegen die Charaktere mit Warp 2 zur Quelle eines Notsignals, dann kann es sein, dass man Tage zu spät eintrifft, um noch Hilfe leisten zu können.

Die Spielleitung kann eine **Aufgabe auf Verstand + Flugkontrolle** mit einer Schwierigkeit von 0, 1 oder 2 verlangen, um einen Kurs zu setzen und die Ereignisse in Gang zu bringen. Das hierdurch generierte Momentum repräsentiert, wie schnell das Schiff an seinem Ziel ankommt, und die Vorteile, die sich daraus ergeben, rechtzeitig einzutreffen. Komplikationen hingegen können helfen, die bevorstehenden Herausforderungen einzuführen. Auch im Kampf können Steuerleute derartige Aufgaben immer noch absolvieren, selbst wenn die Schwierigkeit bei 0 liegt – beim Manövrieren geht es schließlich darum, sich in eine möglichst günstige Situation zu bringen und diesen Erfolg dann der eigenen Seite zugänglich zu machen.

Auch wenn uns *Star Trek* den Transporter brachte, gibt es keinen Grund, warum Spielercharaktere nicht das Shuttle nehmen und die Steuerleute so Gelegenheit erhalten, ihre Fähigkeiten einzusetzen. Da sich eine Runde *Star Trek Adventures* keinerlei Sorgen um Budget und Produktionsaufwand machen muss wie bei einer *Star Trek*-Folge, heißt das auch, dass sich die Spielercharaktere nicht an die Einschränkungen einer Film- oder Fernsehproduktion halten müssen, die verhindert haben, dass regelmäßig Shuttles zum Einsatz kamen. Daher enthält dieses Buch auch zusätzliche Shuttles und kleinere Raumschiffe für fähige Piloten (siehe S. 68).

- **AUSWEICHMANÖVER:** Charaktere, die in Ausweichmanövern versiert sind, wissen, wie sie das eigene Schiff sicher und intakt halten. Schnelle Reflexe, ein gutes Urteilsvermögen und ein Instinkt für das Manövrieren lassen sie rasch und flexibel auf aufkommende Gefahren reagieren und diese vermeiden. Dies ist in Kämpfen unverzichtbar, aber auch nützlich, um unbekannte Bedingungen im Weltraum zu umgehen.
- **BODENFAHRZEUGE:** Auch wenn Bodenfahrzeuge dank Transportern und einfachen Fluggeräten nicht mehr allgegenwärtig sind, können Charaktere mit diesem Fokus solche Fahrzeuge bedienen und instand halten. Der Fokus schließt auch die Geschichte dieser Fahrzeuge mit ein, da die meisten von ihnen mittlerweile selbst als historische Objekte betrachtet werden. Sie mögen in der Sternenflotte keine große Rolle mehr spielen, die Bedingungen auf manchen Planeten machen Bodenfahrzeuge aber weiterhin notwendig. Daher werden einige davon immer noch zur Erkundung und für Kampfhandlungen in schwer zugänglichem Terrain hergestellt.
- **GEFECHTSMANÖVER:** Charaktere mit diesem Fokus verfügen über eine spezialisierte Ausbildung für Flugmanöver in Raumbkämpfen. Das schließt das Vermeiden von feindlichem Feuer ebenso mit ein wie Manöver, die das Schiff in eine bessere Position für Attacken bringen, das Fliegen innerhalb einer Formation und die Navigation auf chaotischen Schlachtfeldern in dichtem Gedränge. Gefechtsmanöver hängen stark von Größe und Mobilität eines Schiffs ab. Große Raumschiffe wie die *Galaxy*-Klasse sind zwar schnell, werden durch ihre Größe aber eher dazu genutzt, kleineren Schiffen Deckung zu geben oder um eine Schlachtlinie zu halten, als mittels eines präzisen Kurses durch die feindlichen Linien zu manövrieren.
- **IMPULSANTRIEBE:** Charaktere mit diesem Fokus wissen, wie man den Impulsantrieb an seine Grenzen treibt und dass ein rudimentäres Plasmafusionsantriebssystem kombiniert mit einem Subraumfeld von geringer Intensität die Schubkraft verstärkt. Impulsantriebe werden für die meisten Unterlichtmanöver verwendet, allerdings nicht für Präzisionsmanöver oder solche, die sich der Lichtgeschwindigkeit annähern. Die Expertise dieser Charaktere umfasst das Fliegen mit Impuls geschwindigkeit und ein Verständnis davon, wie der Impulsantrieb funktioniert, sodass sie ihn auch selbst warten und reparieren können.
- **RAUMSCHIFFIDENTIFIKATION:** Der Charakter hat ein breites Wissen über verschiedene Klassen und Typen von Raumschiffen und kann sie anhand ihres Aussehens, thermaler Emissionen und Strahlensignaturen sowie anderer Merkmale identifizieren. Dabei handelt es sich nicht nur um triviales Wissen, da der Charakter Abweichungen an den Bauarten bestimmter Raumschiffe erkennen kann und so zum Beispiel in der Lage ist, zu bestimmen, ob ein Schiff modifiziert wurde oder falsche Signale versendet.
- **SHUTTLES:** Der Charakter fliegt Shuttles, Runabouts und Angriffsjäger als wären sie eine Erweiterung des eigenen Körpers. Diese fliegen sich anders als größere Raumschiffe, was bei Routineeinsätzen keine große Rolle spielt, eine gesonderte Expertise im Umgang mit kleineren Schiffen kann in einer lebensbedrohlichen Situation jedoch leicht den Unterschied zwischen Leben und Tod

ausmachen. Viele kleinere Raumschiffe benötigen nur eine Besatzung von ein oder zwei Personen, deswegen deckt dieser Fokus die Bedienung, taktischen Aufgaben, technischen Probleme und natürlich das Fliegen und die Navigation von Shuttles ab.

- **STERNENFLOTTENPROTOKOLLE:** Charaktere mit diesem Fokus haben ein tiefergehendes Verständnis von den Protokollen, Regularien und Prozeduren der Sternenflotte. Dieser Fokus umfasst juristisches Wissen, das in verfahrenen Situationen bei der Anwendung und Umsetzung kniffliger Regularien nützlich ist.
- **STEUERKONTROLLE:** Der Charakter hat ein tiefergehendes Verständnis davon, wie ein Raumschiff auf Eingaben und Kommandos reagiert und kann stets das Beste aus einem Schiff mit all seinen Eigenheiten und Marotten herausholen. Das umfasst ein Gespür für sein Ansprechverhalten, detailliertes Wissen um Beschleunigung, Trägheit und Masse eines Schiffs sowie der für Wendemanöver benötigte Platz, die notwendige Zeit, um einen bestimmten Warpfaktor zu erreichen sowie all die Feinheiten, die den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen. Dieser Fokus bezieht sich nicht auf Shuttles (siehe oben), sondern nur auf größere Raumschiffe.
- **ÜBERLEBEN:** Wissen über Reisen und Navigation kann Charakteren dabei helfen, in der Wildnis zu überleben. Zwischen den Sternen zu navigieren, unterscheidet sich nicht grundsätzlich davon, sich in einem Wald oder einer Wüste zu orientieren, wenn man mit den topografischen Gegebenheiten vertraut ist. Mit dieser Ausbildung können sich Piloten, die durch Nebel steuern und an Schwarzen Löchern vorbeifliegen, auch in der Wildnis zurechtfinden, indem sie dieselben Prinzipien anwenden.
- **WARPANTRIEBE:** Dieser Fokus gibt Charakteren ein umfangreiches Wissen über Warpantriebe sowie die Überlichtantriebe aller bekannten Kulturen des Alpha- und Beta-Quadranten, inklusive der Föderation. Dieser Fokus bezieht sich auf Warpantriebe aus der Sicht eines Piloten: Das Zusammenspiel zwischen Warpfeldkonfiguration und Subraumvariationen, lokaler Gravitation und anderen stellaren Effekten sowie das Verhältnis von Geschwindigkeit zum Energieverbrauch auf Reisen mit Warp. Außerdem können diese Charakter Warpantriebe warten und reparieren.

FLUGKONTROLLTALENTE

Im folgenden Abschnitt werden weitere Talente vorgestellt, die zu Steuerleuten oder Charakteren mit einem hohen Flugkontrolle-Wert passen. Jedes dieser Talente darf nur einmal verwendet werden, sofern es nicht anders vermerkt ist. Spieler können allerdings die Talente umbenennen, um sie ihren eigenen Vorstellungen und dem Hintergrund ihres Charakters anzupassen. Das hat auf die Anwendung der Regeln für ein Talent keine Auswirkung.

ANGRIFF IM VORBEIFLUG

VORAUSSETZUNGEN: Flugkontrolle 4+

Wenn Sie erfolgreich die Aufgabe *Angriffsmuster nutzen* absolvieren und Momentum ausgeben, um die Initiative zu behalten, werden die Kosten dafür auf 0 reduziert.



DECKUNG GEBEN

VORAUSSETZUNGEN: Flugkontrolle 3+

Sie können bei jeder Steuer-Aufgabe zwei Punkte Momentum ausgeben, um ein einzelnes gegnerisches Schiff zu blockieren sowie ein weiteres pro zusätzlich ausgegebenem Punkt Momentum (wiederholbar). Bis zum Beginn Ihres nächsten Zugs haben alle Angriffe der Gegner, die sich nicht gegen Ihr Schiff richten, anstelle der normalen Schwierigkeit eine Schwierigkeit in Höhe der *Schiffsgröße* Ihres Schiffs.

FRONTALANGRIFF

VORAUSSETZUNGEN: Flugkontrolle 4+

Wenn Sie erfolgreich die Aufgabe *Angriffsmuster nutzen* absolvieren, können Sie zwei Punkte Momentum ausgeben, damit die Schwierigkeit von gegnerischen Angriffen auf Ihr Schiff nicht reduziert wird, solange der Effekt von *Angriffsmuster nutzen* anhält.

GEKONNTES AUSWEICHEN

VORAUSSETZUNGEN: Flugkontrolle 3+

Wenn Sie die Aufgabe *Ausweichmanöver* innerhalb einer Szene zum zweiten Mal oder öfter absolvieren, wird der *Energiebedarf* dieser Aufgabe ab dem zweiten Einsatz auf 0 reduziert.

KUNDSCHAFTER

VORAUSSETZUNGEN: Flugkontrolle 4+

Wenn Sie eine Aufgabe versuchen, um einen Kurs durch unbekanntes Territorium zu setzen, dürfen Sie die Schwierigkeit um 1, 2 oder 3 verringern (bis zu einem Minimum von 1). Für jeden Punkt, den Sie die Schwierigkeit verringern, erhöht sich die *Komplikationsspanne* der Aufgabe um 1.

MASSENTRÄGHEIT

VORAUSSETZUNGEN: keine

Wenn Ihnen eine *Manövrieren*-Aufgabe gelingt, dürfen Sie einen Punkt Momentum ausgeben, um Ihr Schiff eine zusätzliche Zone weiter zu bewegen, solange im vorherigen Zug die Aufgabe *Mit Impulsantrieb fliegen* oder *Mit Warpgeschwindigkeit fliegen* absolviert wurde.

MULTITASKING

VORAUSSETZUNGEN: Flugkontrolle 3+

Wenn Sie die *Überbrücken*-Aufgabe an einer Brückenstation absolvieren, die für das Steuer und/oder die Navigation konfiguriert ist, dann dürfen Sie Ihre Flugkontrolle-Disziplin anstelle der Disziplin verwenden, die eigentlich für diese Aufgabe benötigt wird.

PRÄZISIONSMANÖVER

VORAUSSETZUNGEN: Flugkontrolle 4+

Bei Aufgaben, die präzises Manövrieren erfordern, oder die dazu dienen, eine Kollision zu vermeiden, wird die Schwierigkeit der Aufgabe um 1 reduziert (bis zu einem Minimum von 0).

STEUERMANN/STEUERFRAU

VORAUSSETZUNGEN: Rolle des Steuermanns bzw. der Steuerfrau

Immer wenn Sie einen NSC bei einer Flugkontrolle-Aufgabe *unterstützen*, darf ein einzelner bei der Aufgabe verwendete W20 neu gewürfelt werden. Das zweite Ergebnis ist bindend.

STREIFSCHUSS

VORAUSSETZUNGEN: Flugkontrolle 4+

Eine erfolgreiche *Ausweichmanöver*-Aufgabe erhöht den *Widerstand* Ihres Schiffs um 2. Dieser Bonus hält bis zum Beginn Ihres nächsten Zugs an.

WELTRAUMSPAZIERGANG

VORAUSSETZUNGEN: Flugkontrolle 3+

Immer wenn die Schwierigkeit einer Aufgabe durch die Einwirkung von Schwerelosigkeit erhöht ist, dürfen Sie diese ignorieren. Aufgaben, die eigentlich möglich wären, durch Schwerelosigkeit aber unmöglich gemacht würden, dürfen Sie mit einer um 1 erhöhten Schwierigkeit dennoch versuchen.

**KAPITEL
04.00**

RAUMSCHIFFE DER FÖDERATION

572821400412
3985104697936745



04.10 RAUMSCHIFFE DER FÖDERATION 052

04.20 SHUTTLES DER FÖDERATION 068

RAUMSCHIFFE DER FÖDERATION

RAUMSCHIFFE DER FÖDERATION

„ICH WÜNSCH' MIR NICHTS ALS EIN HOHES SCHIFF UND DIE STERNE ÜBER MIR.“

—CAPTAIN JAMES T. KIRK, ZITIERT JOHN MASEFIELD

DIE FLOTTE

Ergänzend zu den Schiffen im Grundregelwerk von *Star Trek Adventures* finden Sie in diesem Kapitel Informationen und Spielwerte für 16 weitere Raumschiffe der Föderation, die sich alle als Schiffe von Spielercharakteren eignen. Die meisten Charaktere höheren Rangs werden in ihrer Vergangenheit vermutlich an Bord eines dieser Raumschiffe gedient haben. In der Originalserie wäre es für Offiziere üblich, auf einem Schiff der *Daedalus*-Klasse gedient zu haben, bevor sie auf eine modernere Schiffsklasse transferiert wurden. *Nebula*-Klasse-Raumschiffe werden oftmals als Sprungbrett für den Dienst auf einem Schiff der *Galaxy*-Klasse betrachtet. Sie haben jede Freiheit, diese Schiffe in den Hintergrund Ihrer Kampagne oder sogar als Schiff der Spielercharaktere zu nutzen.

DAEDALUS-KLASSE

IN DIENST GESTELLT: 2140

ÜBERSICHT: Vor dem Irdisch-Romulanischen Krieg benötigte die Sternenflotte ein großes Raumschiff, um die wenigen Handelsrouten und Kolonien der Vereinigten Erde zu schützen und diese zu patrouillieren. Die *Daedalus*-Klasse wurde für eben diese Rolle gebaut und sollte zudem möglichst wenige Ressourcen und möglichst wenig hochmoderne Technologie benötigen. Die Entwicklung und der Erfolg der *NX*-Klasse veranlasste die Admiralität dazu, die Schiffe der *Daedalus*-Klasse nach und nach zur Außerdienststellung ins Sol-System zurückzurufen. Doch dann hauchte der Irdisch-Romulanische Krieg der Klasse neues Leben ein, da nun dringender Bedarf an Raumschiffen bestand. Am Ende blieben sie bis in die späten 2190er aktiv und einzelne wurden sogar noch Mitte des 23. Jahrhunderts genutzt.

FÄHIGKEITEN: Das technisch simple Design der *Daedalus*-Klasse ist auf ihre Rolle als Begleitschiff, Kolonieschiff und als Raumschiff für routinemäßige wissenschaftliche Erkundungsmissionen zurückzuführen, weshalb ihre Fähigkeiten auch nicht überragend sein mussten. Auf Maximalgeschwindigkeit erreichte die Klasse kaum mehr als Warp 4 und ihr Impulsantrieb tat sich schon bei Unterlichtgeschwindigkeit schwer. Die Hülle war simpel

gestaltet, mit einer zylinderförmigen Antriebssektion und kugelförmigen Kommandosektion. Die ebenfalls simplen Waffensysteme umfassten Phasenkanonen der ersten Generation und Lenkraketen mit thermonuklearer Ladung. Die simplen Systeme der *Daedalus*-Klasse erwiesen sich in den frühen Jahren des Irdisch-Romulanischen Kriegs als großer Vorteil, konnte die Sternenflotte doch vier Schiffe der *Daedalus*-Klasse in derselben Zeit bauen, die sie für ein Raumschiff der *NX*-Klasse benötigte. Darüber hinaus ließen sich diese Systeme sehr leicht warten und bedienen, und das sogar von einer eher unerfahrenen Crew. Kleinere Verbesserungen gegen Kriegsende verliehen diesen Schiffen eine höhere Leistungsfähigkeit, indem die Atomwaffen durch Photoniktorpedos und die veralteten Sensoren durch moderne ersetzt wurden, die die Menschen gemeinsam mit den Vulkaniern und Andorianern entwickelt hatten. Bis zum Ende des Kriegs wurden derart viele Schiffe dieser Klasse gebaut, dass die Sternenflotte die Hälfte von ihnen stilllegte, um sie für Ersatzteile auszuschlachten und so Reparatur und Nachrüstung der immer noch aktiven Schiffe zu erleichtern. In den vielen Jahrzehnten, in denen sie im Einsatz waren, wurden Raumschiffe der *Daedalus*-Klasse Dutzenden kleinerer und größerer Anpassungen unterzogen, um weiterhin in Dienst bleiben zu können. Schließlich zeigten jedoch die steigenden Spannungen mit dem Klingonischen Reich in den 50er und 60er Jahren des 23. Jahrhunderts die Schwachstellen dieser Klasse auf. Die Sternenflotte musterte sie daraufhin schnell aus, um sie durch Raumschiffe der *Constitution*- und der *Hermes*-Klasse zu ersetzen.

SYSTEME

KOMMUNIKATION	06	ANTRIEB	05	HÜLLE	08
COMPUTER	06	SENSOREN	06	WAFFEN	05

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	—	SICHERHEIT	—	WISSENSCHAFT	+1
FLUGKONTROLLE	—	TECHNIK	+2	MEDIZIN	—

SCHIFFSGRÖSSE: 3



ANGRIFFE:

- Phasenkanonen
- Fusionstorpedos
- Greifer (Stärke 2)

TALENTE:

Schiffe der *Daedalus*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:

- Greifer
- Hüllenpolarisation
- Robustes Design

Aufgrund seiner simplen Systeme und anpassungsfähigen Konstruktion kann ein Raumschiff der *Daedalus*-Klasse bis zu fünf Talente besitzen anstatt der drei, die eigentlich durch die *Schiffsgröße* gestattet sind.

NX-KLASSE

IN DIENST GESTELLT: 2151

ÜBERSICHT: In den Jahrzehnten vor dem Irdisch-Romulanischen Krieg war die Erforschung des Weltraums durch die Menschheit aufgrund der wenigen Raumschiffe der Sternenflotte und ihrer primitiven Warp-Technologie auf eine kleine Region rund um das Sol-System beschränkt. Die *NX*-Klasse war das Ergebnis des *NX*-Programms sowie von Zefram Cochrans Warp-5-Programm, das kurz vor dessen Verschwinden ins Leben gerufen wurde. Die *NX*-Klasse war

sowohl experimentell als auch bahnbrechend, und das in nahezu jeder Hinsicht, einschließlich ihres grundlegenden Designs. Im Gegensatz zu anderen Raumschiffen der UESPA und der Sternenflotte dieser Ära nutzte die *NX*-Klasse keine der zylindrischen oder kastenförmigen Hüllenkonfigurationen, die den U-Booten des 20. und 21. Jahrhunderts glichen. Stattdessen verfügte das Raumschiff über eine große, untertassenähnliche Hülle, die sich zum Standard für Sternenflottenschiffe entwickeln sollte. Dazu kamen zwei langgezogene Pontons achtern, die mit den experimentellen leistungsstarken Warp gondeln dieser Klasse verbunden waren. Die *NX*-Klasse diente für mehr als ein Jahrzehnt in der Sternenflotte und kämpfte in einigen der erbittertesten Schlachten des Irdisch-Romulanischen Kriegs.

FÄHIGKEITEN: Das Warp-5-Programm der Sternenflotte wurde als großer Erfolg angesehen, symbolisiert durch den Stapellauf des Raumschiffs *Enterprise* am 12. April 2151. Der neu entwickelte Warpkern, der enorme Mengen Deuterium und Antideuterium verbrauchte, war in der Lage, mit Warp 5,06 zu fliegen. Während des Irdisch-Romulanischen Kriegs deuteten die Aufzeichnungen ihrer Blackbox darauf hin, dass die *Atlantis* in den Stunden vor ihrer Zerstörung sogar eine Geschwindigkeit von Warp 5,2 erreichte. Diese Klasse war für Schiffe jener Zeit schwer bewaffnet, da man nicht vorsichtig genug sein wollte, wenn die Sternenflotte Gebiete erforschte, die noch kein Mensch zuvor gesehen hatte. Drei Geschütztürme mit Phasenkanonen waren rund um die Untertassensektion platziert und boten eine exzellente

Absicherung gegen Angriffe von allen Seiten. Sechs Werfer für Fusionstorpedos (vier vorne und zwei achtern) verliehen der *NX*-Klasse in Simulationen einen Vorteil gegenüber allen denkbaren Feinden. 2152 wurden die taktischen Systeme der *Enterprise* ersetzt und später auch auf den nachfolgenden Schiffen der *NX*-Klasse installiert. Die Klasse nutzte seitdem verbesserte Pulsphasenkanonen und Photoniktorpedos mit Antimaterie-Sprengköpfen. Da die Schutzschildtechnologie noch nicht entwickelt worden war, verwendeten diese Schiffe polarisierte Hüllen sowie massive innere Schotte und strukturelle Versteifungen. Die Shuttlerampe befand sich auf der Unterseite der Untertassensektion. Die beiden Shuttles wurden vom Raumschiff „fallengelassen“, indem die Polarität des magnetischen Felds des gelenkartigen Greifarms umgeschaltet wurde. Trümmer und kleine Schiffe ohne eigenen Antrieb konnten mittels zweier „Greifer“ an Bord gebracht werden, entweder magnetisch oder durch servobetriebene Krallen, die an beinahe jeder Oberfläche Halt fanden.

SYSTEME

KOMMUNIKATION	06	ANTRIEB	06	HÜLLE	07
COMPUTER	06	SENSOREN	06	WAFFEN	06

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	–	WISSENSCHAFT	+1
FLUGKONTROLLE	+1	TECHNIK	+1	MEDIZIN	–

SCHIFFSGRÖSSE: 3

ANGRIFFE:

- Phasenkanonen
- Fusionstorpedos
- Greifer (Stärke 2)

TALENTE:

Schiffe der *NX*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:

- Greifer
- Hüllenpolarisation

CONSTITUTION-KLASSE (NACHRÜSTUNG)

ÜBERSICHT: Nach einem detailliert ausformulierten Antrag des damaligen Lieutenant Commander Montgomery Scott von der *U.S.S. Enterprise* und den San Francisco-Schiffswerften wurde der Beschluss gefasst, eine „radikale“ Nachrüstung der *Constitution*-Klasse vorzunehmen. Viele der Modifikationen und Systemverbesserungen wurden speziell von Scott gefordert, basierend auf seinen Erfahrungen an Bord der *Enterprise* während ihrer Fünfjahresmission unter Captain James T. Kirk. Die komplette Außenseite des Raumschiffs wurde verändert, da überall auf dem Schiff eine neue Hüllenpanzerung und Schottelemente installiert wurden. Dazu kamen moderne Warp gondeln, die beinahe doppelt so effiziente Warppulen beinhalteten als die alten. Auch wenn die überholte *Constitution*-Klasse nur noch bis in die späten 2290er in der Sternenflotte diente, wurden die während dieser Nachrüstung entwickelten Technologien und Designelemente danach auf fast alle warpfähigen Raumschiffe der Flotte ausgeweitet und sind auch im späten 24. Jahrhundert immer noch auf Sternensflottenschiffen anzutreffen.



Die folgenden Regeln gelten für Raumschiffe der alten Sternenflotte der Erde des 22. Jahrhunderts:

WAFFEN DES 22. JAHRHUNDERTS

- **Phasenwaffen** sind Energiewaffen wie Phaser, allerdings weniger hoch entwickelt. Eine Phasenwaffe hat die Qualität *Vielseitig 1*.
- **Fusionstorpedos** sind einfache chemische explosive Sprengköpfe in einer Lenkrakete, die von Sternenflottenschiffen der Erde des frühen 22. Jahrhunderts verwendet wurden. Sie haben eine *Mittlere Reichweite* mit einem Grundschaten von 2▲, der wie gewohnt durch die Sicherheit des Schiffs modifiziert wird. Sie haben keinen Schadenseffekt und keine Qualität.
- **Photoniktorpedos** sind Vorgänger der Photonentorpedos und nutzen eine Antimaterieladung unter magnetischer Eindämmung, auch wenn die Abschussvorrichtungen weiterhin sehr simpel waren. Sie waren im Irdisch-Romulanischen Krieg noch nicht weit verbreitet. Sie haben eine *Weite Reichweite* und einen Basisschaten von 2▲ *Hochenergetisch*, wie üblich modifiziert durch die Sicherheit des Raumschiffs.
- **Atomsprenghköpfe** nutzen atomare oder Fusionsreaktionen, um intensive Hitze, Strahlung und Explosivkraft zu erzeugen. Sie sind primitiv, aber effektiv und wurden während des Irdisch-Romulanischen Kriegs ausgiebig genutzt. Atomsprenghköpfe sind Torpedos – die Sprengköpfe werden in konventionelle Fusionstorpedos geladen – mit *Mittlerer Reichweite*, einem Basisschaten von 3▲ *Verheerend 1* und der Qualität *Kalibrierung*.

TALENTE DES 22. JAHRHUNDERTS

Die folgenden Talente sind für Raumschiffe der Sternenflotte der Erde des 22. Jahrhunderts verfügbar, wie beispielsweise die *NX-Klasse*.

GREIFER

Dieser Vorgänger des Traktorstrahls verwendet robuste Kabel und magnetische Greifer, um Objekte oder Schiffe einzufangen. Sie funktionieren regeltechnisch wie ein Traktorstrahl, wenn sich das Ziel allerdings befreit, wird 1▲ gewürfelt – wird ein *Effekt* geworfen, dann wurden die Kabel beschädigt und können bis zu ihrer Reparatur nicht mehr eingesetzt werden.

HÜLLENPOLARISATION

Das Raumschiff hat keine Deflektorschilde, ist aber mit mehreren Schichten Hüllenpanzerung ausgestattet, die polarisiert werden kann, um Angriffen zu widerstehen. Dies funktioniert auf dieselbe Art wie Schilde, mit einem Unterschied: Das Raumschiff erleidet bereits eine *Beschädigung*, wenn nach Abzug des *Widerstands* vier oder mehr Punkte Schaden angerichtet werden.

PHOTONIKTORPEDOS

Das Raumschiff ist mit Photoniktorpedos anstelle von Fusionstorpedos ausgestattet.

ATOMSPRENGKÖPFE

Das Raumschiff ist zusätzlich zu den Fusionstorpedos mit Atomsprenghköpfen ausgestattet. Dieses Talent kann nur dann ausgewählt werden, wenn das Raumschiff mit Fusionstorpedos bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN: Während auf den ersten Blick zunächst einmal die kosmetischen Unterschiede an der Außenseite des Schiffs hervorstachen, waren die größten Änderungen vor allem an den Schiffssystemen im Inneren zu finden: Zuvor verfügten die Phasersysteme der *Constitution-Klasse* über eine unabhängige Energieversorgung, nun war die Phaserenergie direkt mit dem Warp Kern verbunden. Das verbesserte sowohl die Phaserstärke als auch die Feuerrate. Veränderungen im EPS-Netz erlaubten es, das Warpsystem in die Phasersysteme zu integrieren. Dazu kamen größere und komplexere Sensorsysteme. Auch deshalb mussten die Abschussrampen der Photonentorpedos aus dem primären Rumpf in den verbindenden „Nacken“ über dem Hauptdeflektor verschoben werden. Ein neues Energieverteilungssystem für den Antrieb wurde ebenfalls entwickelt, dieses konnte Warpenergie durch ein System auf der rückseitigen Oberfläche des primären Rumpfs vor dem Impulsdeck direkt in den Impulskern leiten. Das verlieh der Klasse in Notfällen bei Unterlicht eine außergewöhnlich hohe Beschleunigung, zumindest, wenn die Warpenergie nicht schon für etwas anderes benötigt wurde. Die Inneneinrichtungen für die Crew wurden mit einem Erholungsraum und einem botanischen Garten in der Antriebssektion aufgewertet. Eine geräumigere Shuttle Rampe wurde dadurch ermöglicht, dass unnötige

Schottwände zwischen der Rampe und den Frachträumen entfernt wurden. Damit konnte die *Constitution-Klasse* auch größere missionsspezifische Shuttles oder zusätzliche Versorgungsgüter transportieren.

REGELN: Jedes Raumschiff der *Constitution-Klasse*, das nach 2270 immer noch im Dienst war, wurde dieser Überholung unterzogen. Das ändert nichts an den Spielwerten des Schiffs, abgesehen von den Verbesserungen aufgrund der üblichen Nachrüstungen, kann sich aber auf die Auswahl der für das Schiff zur Verfügung stehenden Talente auswirken.

HERMES-KLASSE

IN DIENST GESTELLT: 2242

ÜBERSICHT: Das Scoutschiff der *Hermes-Klasse* wurde gemeinsam mit der *Constitution-Klasse*, der *Saladin-Klasse* und der *Ptolemy-Klasse* entworfen. Es erwies sich als großer Erfolg und teilte generelle Designelemente und Ausrüstung mit seinen Geschwisterklassen. Die *Hermes-Klasse* verfügte über denselben untertassenähnlichen Rumpf und den „Nacken“ der anderen Raumschiffe, dieser war aber mit nur einer einzelnen Warpgondel verbunden. Anfänglich erwies

sich die Klasse bestens geeignet für ihre Rolle. Ihre geringe Größe und der Mangel an anpassbarem missionsspezifischen Raum in ihrem einzelnen Rumpf führten jedoch dazu, dass die *Hermes*-Klasse in den 2280ern ausgemustert wurde. Manche dieser Schiffe wurden danach an zivile Einrichtungen der Föderation gespendet und noch bis ins 24. Jahrhundert als Forschungsschiffe von Universitäten genutzt.

FÄHIGKEITEN: Die einzelne Warp gondel des Schiffs erzeugte mit ihren zwei Sätzen Warpspulen ein ausreichend starkes Warpfeld, sodass die *Hermes*-Klasse einen sehr viel kleineren Materie/Antimaterie-Warkern als die *Constitution*-Klasse benötigte. Dadurch passte die gesamte Sektion des Maschinenraums in den Nacken und den hinteren unteren Teil der Untertassensektion. Mit ihren zwei Sätzen dicht aneinander platzierter Warpspulen konnte die *Hermes*-Klasse einen hohen Feldgradienten bei nur minimalem Energieaufwand aufrechterhalten und so hohe Warpgeschwindigkeiten für längere Zeit gewährleisten. Das bedeutete, dass die meisten Captains einer *Hermes*-Klasse ihren Raumschiffen befehlen konnten, eine Reisegeschwindigkeit von Warp 7 aufrechtzuerhalten und Notfallgeschwindigkeiten von mehr als Warp 9 aus ihm herauszuholen. Die Unterlichtantriebssysteme wurden von standardisierten mehrstufigen Fusionsreaktoren im Heck des primären Rumpfs versorgt. Die Waffensysteme bestanden aus nur einer einzelnen Phaserbank am Bauch und umfassten keine Photonentorpedowerfer. Der Platz, der dadurch in der Untertassensektion zur Verfügung stand, erlaubte den Einbau zusätzlicher Sensoren und Labore, die mit den zwei großen und leistungsstarken duotronischen Computerkernen des Schiffs vernetzt waren. Die *Hermes*-Klasse war nicht für eine Shuttlerampe ausgelegt, da dieser Platz für Sensorphalanxen benötigt wurde. Sie verfügte jedoch über drei separate Andockschleusen, die meist kleinere Transfershuttles transportierten. Diese wurden oftmals genutzt, um Personen oder geringe Mengen Fracht zwischen dem Raumschiff und orbitalen Einrichtungen sowie zu anderen Schiffen zu transportieren.

SYSTEME

KOMMUNIKATION	07	ANTRIEB	09	HÜLLE	08
COMPUTER	06	SENSOREN	08	WAFFEN	06

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	–	WISSENSCHAFT	+1
FLUGKONTROLLE	+2	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

SCHIFFSGRÖSSE: 4

ANGRIFFE:

- Phaserbänke
- Traktorstrahl (Stärke 3)

TALENTE:

Schiffe der *Hermes*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:

- Robustes Design
- Unabhängige Phaserenergie (siehe S. 67)
- Verbesserte Manövriertriebwerke

OBERTH-KLASSE

IN DIENST GESTELLT: 2269

ÜBERSICHT: Das Design der Wissenschaftsschiffe der *Oberth*-Klasse ist sicherlich für die meisten eine Überraschung, die sich nicht mit der Geschichte der Sternenflotte auseinandergesetzt haben. Der kleine, untertassenähnliche Rumpf bot etwa 100 Crewmitglieder Platz. Direkt an den Rumpf schlossen sich zwei kompakte und energieeffiziente Warp gondeln sowie die Antriebssektion an. Unter dem primären befand sich ein sekundärer Rumpf, der mit zwei schmalen Pylonen, die die Deflektorsysteme und umfangreichen Sensorsysteme des Raumschiffs beherbergten, mit der Untertassensektion verbunden war. Diese Klasse wurde in der Sternenflotte eher selten genutzt, da andere Raumschiffe dieselben Funktionen mit deutlich mehr Effizienz erfüllten. Ihre kompakte Größe und der geringe Ressourcenbedarf ermöglichten es aber, dass auch viele zivile Einrichtungen und Universitäten die Schiffsklasse nutzen konnten.

FÄHIGKEITEN: Die *Oberth*-Klasse verwendete hocheffiziente Warpspulen, sodass das Schiff nur geringe Mengen an Antimaterie mitführen musste und mehr Platz für Sensoren und eine kleine Shuttlerampe an der Spitze der Untertassensektion blieb. Die Warpspulen wurden separat von ihren eigenen kleinen Materie/Antimaterie-Reaktoren angetrieben. Dadurch konnte jeder Reaktor auf niedrigerer Leistung arbeiten und Belastungen des Energiesystems reduzieren, um die sensiblen Sensorvorrichtungen im sekundären Rumpf weniger zu beeinflussen. Selbst auf voller Kraft war die *Oberth*-Klasse auf eine Höchstgeschwindigkeit von Warp 8 beschränkt und das auch nur für kurze Zeit. Die Reisegeschwindigkeit betrug Warp 5. Der sekundäre Rumpf war nur mittels Jeffries-Röhren in den Pylonen zugänglich. Er beinhaltete die Gerätschaften für planetare Untersuchungen und Subraumscans, die die *Oberth*-Klasse so wertvoll für die Forschung machte. Jeweils ein isoliertes Sensornetzwerk mit seinem zugehörigen duotronischen Computerkern und abgeschirmter Elektronik befand sich auf der Backbord- und der Steuerbordseite des Rumpfs. Sie erlaubten der Klasse sehr viel detailliertere interferometrische Sensormessungen als es die meisten anderen Schiffe leisten konnten. Die Isolation dieser Sensoren vom Rest des Raumschiffs war aufgrund ihrer Empfindlichkeit und hohen Energieleistung notwendig. Ungeschützte Personen könnten andernfalls hochenergetischen Elektromagnetismus und Subraumstrahlung ausgesetzt werden, während die Scanvorgänge durchgeführt wurden. Die *Oberth*-Klasse wurde in der Sternenflotte nach der Einführung von isolearen Computersystemen, die die meisten Systeme dieser Klasse überflüssig machten, aus dem aktiven Dienst genommen. Einige wenige Schiffe werden von der Sternenflottenakademie immer noch als Übungsschiffe mit entfernten Warpkernen verwendet. Andere werden von verschiedenen Universitäten als Forschungsraumschiffe genutzt.



SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	–	WISSENSCHAFT	+2
FLUGKONTROLLE	+1	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

SCHIFFSGRÖSSE: 3

ANGRIFFE:

- Phaserbänke
- Traktorstrahl (Stärke 2)

TALENTE:

Schiffe der *Oberth*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:

- Hochauflösende Sensoren
- Verbesserter Warpantrieb

SYDNEY-KLASSE

IN DIENST GESTELLT: 2279

ÜBERSICHT: Die Kolonisationsbestrebungen der Föderation nahmen in den 2270ern und 2280ern stark zu. Mit der

Einführung effizienterer Terraformingtechnologien und der Expansion der Föderation in bislang unbekannte Sektoren eröffneten sich ihr Dutzende neuer Welten. Die Luna-Schiffswerften des Sol-Systems entwarfen deshalb ein Raumschiff, das eine große Gruppe Kolonisten mitsamt ihrer Ausrüstung und Versorgungsgüter befördern konnte – den Transporter der *Sydney*-Klasse, ein kastenförmiges und kompaktes, aber hocheffizientes Schiff. Er wird seit 2279 von der Sternenflotte und einer Vielzahl ziviler Einrichtungen eingesetzt und brachte bis zum heutigen Tag viele unterschiedliche Konfigurationen hervor.

FÄHIGKEITEN: Die *Sydney*-Klasse wurde speziell dafür entwickelt, so viele Personen so schnell wie möglich zu einer Kolonie zu transportieren. Das erforderte einen Kompromiss zwischen Größe und Geschwindigkeit. Die Klasse verwendet dieselben Gondeln und Warpspulen wie die *Constitution*- und die *Miranda*-Klasse, gepaart mit einem starken Warpkern, mit dem das Raumschiff Warp 6 erreicht. Unterlichtgeschwindigkeit wird durch eine Serie von Impulsreaktoren hinten und unter dem Schiff ermöglicht. Diese verleihen ihm nicht nur eine enorme Gewandtheit, sondern erlauben es ihm, mit vollen Frachträumen sicher auf Planetenoberflächen zu landen und wieder zu starten. Diese Klasse musste aber nicht zwingend landen, um Kolonisten und Versorgungsgüter abzuliefern, da sie einen der größten Transporter besaß, der zu dieser Zeit entwickelt wurde. Diese Raumschiffe erwiesen sich als derart zweckmäßig, dass viele private Gruppen sie ebenfalls anfragten, um ihre Waren im ganzen Quadranten auszuliefern.

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	—	SICHERHEIT	—	WISSENSCHAFT	—
FLUGKONTROLLE	+2	TECHNIK	+1	MEDIZIN	—

SCHIFFSGRÖSSE: 4

ANGRIFFE:

- Traktorstrahl (Stärke 3)

TALENTE:

Schiffe der *Sydney*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:

- Robustes Design
- Verbesserter Impulsantrieb

CENTAUR-KLASSE

IN DIENST GESTELLT: 2285

ÜBERBLICK: Mitte der 2280er beschloss die Sternenflotte, die nächste Generation Leichter Kreuzer zu entwickeln, und zwar auf der Grundlage der modernen Technologien, die bereits in das Design der *Excelsior*-Klasse eingeflossen waren. Die anfänglichen Probleme mit dem Prototyp des Transwarpantriebs der *Excelsior*-Klasse führten jedoch zu Verzögerungen bei der Entwicklung der *Centaur*-Klasse. Bis Mitte der 2290er Jahre wurden die meisten Systeme der Klasse deshalb umfassend umstrukturiert. Erst danach konnten nach dem ursprünglichen Prototypen weitere Schiffe der Klasse in Dienst gestellt werden. Äußerlich ähnelt die *Centaur*-Klasse ebenfalls in vielerlei Hinsicht der *Excelsior*-Klasse: Auch dieser Schiffstyp verwendet die Untertassensektion und die verlängerten Transwarp-Warpgondeln der *Excelsior*-Klasse. Da die Schiffe der *Centaur*-Klasse in nur geringer Zahl produziert wurden, führten sie jedoch nicht zur Außerdienststellung der *Miranda*-Klasse.

FÄHIGKEITEN: Offiziere, die erstmals an Bord eines Raumschiffs der *Centaur*-Klasse dienten, erwähnten oft als Erstes dessen hohe Geschwindigkeit. Der Impulsantrieb dieser Schiffe wurde ursprünglich dazu entworfen, Schiffe der *Excelsior*-Klasse mit großer Manövrierfähigkeit bei Unterlichtgeschwindigkeiten zu bewegen. Ohne eine sekundäre Hülle brachten die Schiffe der *Centaur*-Klasse ihre Trägheitsdämpfer jedoch bei extremer Beschleunigung rasch an ihre Belastungsgrenze. Dennoch waren sie im Vergleich zu Schiffen der *Excelsior*-Klasse auf Warp sogar mehr als 10% schneller. Zusätzlich verfügten Raumschiffe der *Centaur*-Klasse aufgrund der weiter auseinanderliegenden Warpgondeln über ein stabileres Warpfeld. Diese Geschwindigkeit machte diese Klasse zu idealen Krisenreaktionsschiffen und sie waren deshalb oft unter den Ersten, die nach einem Angriff auf Territorien oder Einrichtungen der Föderation am Einsatzort eintrafen. Um ihr bei dieser Aufgabe zu helfen, wurde die *Centaur*-Klasse mit einer großen Anzahl von Phaserbänken und einem vorwärts sowie rückwärts

gerichteten Photonentorpedowerfer ausgestattet. Die ebenfalls vorwärts gerichtete Shuttlerampe konnte eine breite Auswahl an Shuttles unterhalten. Zudem ermöglichte ein Hochenergie-Traktor/Repulsor-Startsystem das schnelle Starten von Hilfsfahrzeugen. Während der 2370er Jahre sind noch immer einige Exemplare dieser Klasse im Dienst und gelten als hochspezialisierte Schiffe. Sie werden mit den Ersatzteilen bereits stillgelegter Raumschiffe instandgehalten.

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	—	SICHERHEIT	+1	WISSENSCHAFT	—
FLUGKONTROLLE	+2	TECHNIK	—	MEDIZIN	—

SCHIFFSGRÖSSE: 4

ANGRIFFE:

- Phaserbänke
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 3)

TALENTE:

Schiffe der *Centaur*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:

- Verbesserter Impulsantrieb
- Verbesserter Warpantrieb

AMBASSADOR-KLASSE

IN DIENST GESTELLT: 2335

ÜBERBLICK: Zu Beginn des 24. Jahrhunderts wurden sowohl die Forschungsabteilung der Sternenflotte als auch der Wissenschaftsrat der Föderation auf einen steten Rückgang der Ergebnisse aus wissenschaftlichen Missionen in den tiefen Weltraum aufmerksam. Zu dieser Zeit verließ sich die Sternenflotte auf die *Excelsior*-Klasse und die wenigen noch im Dienst befindlichen Schiffe der *Constitution*-Klasse, um die Erkundung und Erforschung des Alls voranzutreiben. Die Raumschiffe dieser Klassen waren jedoch trotz aller Nachrüstungen darauf angewiesen, häufig zu einer Sternenbasis zurückzukehren. Beide Organisationen beauftragten die Utopia-Planitia-Flottenwerften mit der Entwicklung eines neuen Kreuzers zur Erforschung der Tiefen des Weltalls. Dieser sollte schwer genug bewaffnet sein, um sich selbst verteidigen zu können, und zudem in der Lage sein, für viele Jahre auf Mission zu bleiben. Die Entwicklung der *Ambassador*-Klasse war im Jahr 2335 abgeschlossen und das erste Schiff lief vom Stapel. Im Verlauf der folgenden Jahrzehnte wurden viele der Antriebstechniken, Design-Ideen und Technologien, die ursprünglich für diese Schiffsklasse entwickelt wurden, als Grundlage für die spätere *Galaxy*-Klasse genutzt.

FÄHIGKEITEN: Die *Ambassador*-Klasse ähnelte in ihrem Aufbau den meisten Schiffen der Sternenflotte. Sie verfügte über eine diskusförmige Untertassensektion und eine zylindrische Antriebssektion. Der offensichtlichste

Unterschied waren die bis dato einzigartigen Warpgondeln, die hocheffiziente Warpspulen mit direktionalen Subraumpuffern verwendeten. Das bedeutete, dass Subraumverzerrungen und andere Belastungen von geschwächten Spulen umgeleitet werden konnten, wenn deren Beanspruchung zu groß wurde. Diese sehr präzise Überwachung und Feldmanipulation war nur durch die neu entwickelten isolinearen Überlicht-Computerkerne möglich, mit denen die Schiffe der *Ambassador*-Klasse ausgestattet wurden. Zu den weiteren technologischen Neuheiten zählten die ersten Typ-9-Phaserphalanxen (direkte Vorläufer des Typ-10-Systems der *Galaxy*-Klasse), das erste vorwärts und rückwärts gerichtete, komplett automatisierte Photonentorpedowerfersystem und die ersten vollständig integrierten Nahrungs- und Ausrüstungsreplikatoren an Bord eines großen Sternenflottenschiffs. Die Klasse war ein sofortiger Erfolg, wurde aber auch zu einem Opfer all ihrer Innovationen: Die fortlaufende Forschung und Entwicklung ihrer bahnbrechenden Systeme sorgte dafür, dass diese schneller verbessert wurden, als sie an Bord der Schiffe installiert werden konnten. Bald wurde klar, dass die *Ambassador*-Klasse mit der technologischen Weiterentwicklung nicht mithalten konnte. Die Produktion weiterer Raumschiffe wurde deshalb zu Gunsten der deutlich überlegenen *Galaxy*-Klasse eingestellt.

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	+1	SICHERHEIT	–	WISSENSCHAFT	+1
FLUGKONTROLLE	+1	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

SCHIFFSGRÖSSE: 5

ANGRIFFE:

- Phaserphalanxen
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 4)

TALENTE:

Schiffe der *Ambassador*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:

- Hochauflösende Sensoren
- Untertassenabtrennung
- Verbesserter Impulsantrieb

NEBULA-KLASSE

IN DIENST GESTELLT: 2361

Überblick: Während der Konstruktion der *Galaxy*-Klasse entschied sich die Sternenflotte dazu, den nächsten evolutionären Schritt in der Entwicklung der *Miranda*-Klasse zu unternehmen. So wie für die *Miranda*-Klasse bereits Bestandteile der generalüberholten *Constitution*-Klasse genutzt wurden, sollte nun auf Designelementen der *Galaxy*-Klasse aufgebaut werden. Die ursprünglichen Entwicklungs- und Produktionsverträge gingen an die Yoyodyne-Division der 40-Eridani-A-Flottenwerften der Sternenflotte. Yoyodyne versicherte, dass sie die erprobten und geschätzten Gestaltungselemente der alten *Miranda*-Klasse in den neuen Entwürfen mit einbeziehen würden. Besonders wichtig war dabei die Modularität der Systeme, das große und leicht zu wechselnde Missionsmodul oben auf dem „Überrollbügel“ sowie Hüllenteile, die mit denen der bereits auf Utopia Planitia im Bau befindlichen *Galaxy*-Klasse austauschbar waren.





MISSIONSMODULE

Jedes Schiff der *Nebula*-Klasse ist mit einem einzelnen Missionsmodul ausgestattet, das aus der Liste unten ausgewählt wird. Die durch das Modul zur Verfügung gestellten Talente können nicht auf die übliche Art und Weise ausgetauscht werden. Allerdings ist es möglich, das gesamte Missionsmodul (und damit alle seine Boni) auszutauschen.

- **Kommando & Kontrolle:** Das Modul ist mit weiteren Subraumantennen und zusätzlichen Computerkernen ausgerüstet. Diese ermöglichen es dem Schiff, als Kommandoschiff für Flottenoperationen zu dienen. Das Schiff erhält Kommunikation +1, Computer +1 und Kommando +1. Es erhält außerdem die zusätzlichen Talente *Kommandoschiff* und *Systeme zur elektronischen Kriegsführung*.
- **Sensoren:** Das Modul ist mit zusätzlichen Sensorsystemen ausgestattet. Diese ermöglichen es dem Schiff, die Rolle eines Wissenschafts- und Aufklärungsschiffs zu übernehmen und alle damit verbundenen Missionen. Das Schiff erhält Sensoren +2 und Wissenschaft +1. Es erhält außerdem die zusätzlichen Talente *Verbesserte Sensoren* und *Hochauflösende Sensoren*.
- **Waffen:** Das Modul ist mit zusätzlichen Photonentorpedowerfern, Phaserphalanxen und Zielerfassungssystemen ausgestattet. Das Schiff erhält Sensoren +1, Waffen +1 und Sicherheit +1. Es erhält außerdem die zusätzlichen Talente *Schnellerfassungssysteme* und *Schnellfeuer-Torpedowerfer*.

FÄHIGKEITEN: Während sich die *Nebula*-Klasse stark an der Struktur der alten *Miranda*-Klasse orientiert, liegt der große Unterschied in der Verwendung einer unmodifizierten diskusförmigen Untertassensektion. In den ersten Produktionsdurchläufen wurde noch eine leicht abgewandelte Variante der Antriebssektion einer *Galaxy*-Klasse verwendet, später wurde diese jedoch ohne Änderung übernommen. Das bedeutet, dass Raumschiffe der *Nebula*-Klasse über nahezu dasselbe interne Volumen wie die Schiffe der *Galaxy*-Klasse verfügen. Das Innere der Schiffe unterscheidet sich von ihr jedoch durch die größere Anzahl nicht-modularer und permanenter Wissenschaftslabore, Werkstätten und einen vierten Computerkern (die *Galaxy*-Klasse hat drei), der dabei hilft, Informationen mit dem Missionsmodul auszutauschen. Die strukturell erheblich robustere Befestigung des Überrollbügels beinhaltet mehr EPS-Verbindungen als die der *Miranda*-Klasse und ermöglicht damit eine deutlich größere Bandbreite von Missionsmodulen, die für diese Schiffe zur Verfügung stehen. Zu den Modulen, die typischerweise an einer großen Sternenbasis getauscht werden können, gehören eine Sensorphalanx mit multispektraler- und Subraum-Interferometrie, eine Subraumantennenphalanx samt Verstärker, ein zusätzlicher Materie/Antimaterie-Reaktor mit zwei Warp gondeln für eine längere Flugdauer bei hohen Warpgeschwindigkeiten, eine Startrampe für Shuttles oder Jäger, ein Waffenmodul mit zwei Typ-10-Phaserphalanxen und sechs Photonentorpedowerfern sowie ein gesondertes Photonentorpedo-Deck mit sechzehn individuellen Werfersystemen.

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	—	SICHERHEIT	—	WISSENSCHAFT	—
FLUGKONTROLLE	—	TECHNIK	+2	MEDIZIN	—

SCHIFFSGRÖSSE: 5

ANGRIFFE:

- Phaserphalanxen
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 4)

TALENTE:

Schiffe der *Nebula*-Klasse verfügen über zwei Talente, die durch das aktuell ausgerüstete Missionsmodul vorgegeben sind (siehe oben), sowie ein weiteres:

- Untertassenabtrennung

NEW ORLEANS-KLASSE

IN DIENST GESTELLT: 2364

ÜBERBLICK: Kurz nach der Entwicklung der *Galaxy*- und *Nebula*-Klasse wurde der Sternenflotte bewusst, wie innovativ diese Schiffe waren, ihr Bau erforderte jedoch eine überaus große Menge an Ressourcen. Die Werften der Föderation wurden daraufhin von der Sternenflotte mit der Entwicklung und dem Bau neuer Schiffe beauftragt, die verschiedenste Missionsprofile übernehmen konnten und die Designelemente der neusten Raumschiffe nutzten. Allerdings sollten die Schiffe mit weniger Besatzungsmitgliedern als die *Galaxy*- und *Nebula*-Klasse auskommen. Die San Francisco-Flottenwerften legten einen ersten solchen Entwurf zur Genehmigung vor, den der Schweren Fregatte der *New Orleans*-Klasse. Das Schiff war deutlich kompakter als die meisten Raumschiffe, die sich zu jener Zeit in Dienst befanden. Die nicht-modulare Bauweise der Untertassen- und Antriebssektion machte die Konstruktion erheblich einfacher, im Vergleich zum Bau eines Schiffs der *Nebula*-Klasse nahm ihr Bau nur ein Viertel der Zeit in Anspruch. Die *New Orleans*-Klasse verdrängt nun allmählich die Schiffe der *Miranda*-Klasse aus dem aktiven Dienst. Die Produktionsrate der Schiffe deutet aber darauf hin, dass eine vollständige Ablösung nicht vor dem Jahr 2377 erfolgen wird.

FÄHIGKEITEN: Ähnlich der *Miranda*-Klasse wird die *New Orleans*-Klasse hauptsächlich für Patrouillen- und Vermessungsmissionen eingesetzt. Die Schiffsklasse verfügt über zwei Eigenschaften, die sie für diese Missionen besonders geeignet macht: ein Missionsmodul an der Unterseite der Schiffshülle, das je nach Einsatz ausgetauscht und angepasst werden kann sowie zwei miteinander verbundene Subraum- und EM-Sensorstreifen entlang beider Seiten der Antriebssektion und der Warp gondeln. Das Missionsmodul ähnelt den beiden Photonentorpedo-/Sondenwerfervorrichtungen auf der Oberseite der Untertassensektion, beinhaltet jedoch einen eigenen

isolierten Computerkern und ebenso viele planetare Sensoren wie ein Schiff der *Galaxy*-Klasse. Zusätzlich verfügt dieses planetare Erkundungsmodul über sechs vollständig automatisierte und ferngesteuerte Sonden, die in der Lage sind, in Planetenatmosphären einzudringen, dort biologische und geologische Proben aufzunehmen und zurück an Bord in Isolationskammern abzulegen. Diese sind vom Rest des Raumschiffs getrennt, was eine Kontamination äußerst unwahrscheinlich macht. Die beiden Subraum-Sensorphalanxen entlang der Hülle und Warp gondeln erlauben durch Interferometrie weitreichende und hochauflösende Sensoraufnahmen von Sternensystemen, die sich Dutzende Parsecs entfernt befinden. Dasselbe Sensornetzwerk erlaubt es der *New Orleans*-Klasse, eine detaillierte Karte aller Subraumfluktuationen und -turbulenzen zu erstellen, die das Raumschiff umgeben. Das ermöglicht es dem Schiff, den Energieausstoß seiner Warp gondeln so zu manipulieren, dass es die variable Warpgeometrie eines Schiffs der *Intrepid*-Klasse ohne eine Neigung der Warp gondeln initiiert.

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	—	SICHERHEIT	—	WISSENSCHAFT	+1
FLUGKONTROLLE	+1	TECHNIK	+1	MEDIZIN	—

SCHIFFSGRÖSSE: 4

ANGRIFFE:

- Phaserphalanxen
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 3)

TALENTE:

Schiffe der *New Orleans*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:

- Hochauflösende Sensoren
- Modulare Laboratorien

OLYMPIC-KLASSE

IN DIENST GESTELLT: 2368

ÜBERBLICK: Die Sternenflotte begann bereits kurz nach dem Irdisch-Romulanischen-Krieg damit, ihre Erkundungsschiffe auch als Krankenhäuser zu nutzen. Ein spezialisiertes Krankenhausschiff hielt die Sternenflotte lange Zeit für eine Verschwendung von hochqualifiziertem medizinischem Personal, das andernfalls auf die Flotte verteilt werden könnte. Eine Änderung dieser Sichtweise erfolgte erst in den späten 2360er Jahren, nach den fatalen Begegnungen mit den Borg sowie den steigenden Spannungen mit den Cardassianern und anderen aggressiven interstellaren Regierungen. Ein Schiff, das ausschließlich für humanitäre Zwecke und nicht für den Kampf eingesetzt wird, könnte auch im diplomatischen Umgang mit neutralen Systemen helfen, die noch zwischen einem Beitritt zur Föderation oder zu einer

anderen politischen Organisation schwanken. 2368 begann die Produktion der *Olympic*-Klasse in verschiedenen über die Föderation verteilten Schiffswerften, allerdings nur in geringer Zahl. Auch wenn sich derzeit nur wenige dieser Schiffe im Dienst befinden, haben sie doch einen Eindruck hinterlassen.

FÄHIGKEITEN: Das Design der *Olympic*-Klasse ähnelt keinem anderen Sternenflottenschiff im aktiven Dienst. Mit seinem kugelförmigen Rumpf anstelle einer Untertassensektion und der kantigen Antriebssektion gleicht es aber den Schiffen der *Daedalus*-Klasse aus der Zeit des Irdisch-Romulanischen Kriegs. Diese markante Form wurde bewusst gewählt, um es während des Einsatzes in Kriegszonen besser als Nichtkombattant erkennbar zu machen und Verwechslungen mit anderen Sternenflottenraumschiffen zu vermeiden. Der Rumpf beherbergt die Quartiere der Besatzung, den Hauptcomputer, die Kommandosysteme und einen umfangreichen botanischen Garten mit medizinischen Pflanzen aus der gesamten Föderation und darüber hinaus. Um die Identifikation zu erleichtern, findet sich das Logo des Medizinischen Diensts der Sternenflotte gut sichtbar auf beiden Seiten des Rumpfs. Die Hauptkrankenstation für die Crew befindet sich ebenfalls innerhalb dieser Sektion, darin ist aber auch der separate Krankenhauskomplex untergebracht. Dieser Komplex kann mehr als 500 Humanoide auf Intensivstationen unterbringen, isolieren und behandeln. Wenn nötig, kann die Besatzung in kurzer Zeit weitere Räumlichkeiten an Bord anpassen, um in Triagesituationen zusätzliche 500 Personen aufzunehmen. Neuere Schiffe der *Olympic*-Klasse werden zudem mit einem Medizinischen Notfallhologramm ausgestattet. Die Sternenflotte besteht darauf, ein „Minimum an defensiver Bewaffnung“ auf der *Olympic*-Klasse zu installieren, auch wenn diese als Nichtkombattanten angesehen werden. Aus diesem Grund umspannen den kugelförmigen Rumpf des Schiffs schwache Typ-8-Phaserphalanxen. Auch wenn diese nicht viel mehr schaffen als einen Gegner etwas durchzurütteln, verfügen diese Phaserphalanxen über genügend Stärke, um anfliegende Trümmer zu zerstören oder die Hülle eines Raumschiffs aufzutrennen, damit darin gefangene Personen gerettet werden können. Die *Olympic*-Klasse verfügt außerdem über eine weitläufige Shuttlerampe, die bei Evakuierungen oder medizinischen Versorgungsflügen zum Einsatz kommt.

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	—	SICHERHEIT	—	WISSENSCHAFT	+1
FLUGKONTROLLE	—	TECHNIK	—	MEDIZIN	+2

SCHIFFSGRÖSSE: 4

ANGRIFFE:

- Phaserphalanxen
- Traktorstrahl (Stärke 3)

TALENTE:

Schiffe der *Olympic*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:

- Engagiertes Personal (Medizin) (siehe S. 67)
- Modulare Laboratorien
- Verbesserte Krankenstation

STEAMRUNNER-KLASSE

IN DIENST GESTELLT: 2370

ÜBERBLICK: Die schnelle und leichte *Steamrunner*-Klasse kommt innerhalb der Sternenflotte in verschiedenen Rollen zum Einsatz: als leichtes Eskortschiff, zum Abfangen, zur elektronischen Kriegsführung sowie Überwachung und Aufklärung. Schiffe dieser Klasse bestehen aus einer eckigen Untertassensektion, die alle wichtigen Systeme beherbergt. Die davon losgelöste Antriebssektion liegt weiter hinten, zwischen den beiden Warp gondeln. Während der Testflüge bemerkten die Besatzungen schon bald, dass die eng angeordneten Systeme zu Interferenzen zwischen den Warp gondeln, dem Deflektorsystem und Langstreckensensoren führten. Sie lernten jedoch schnell, diese so zu justieren, dass sie Höchstleistungen hervorbrachten.

FÄHIGKEITEN: Die Hauptfunktion der *Steamrunner*-Klasse ist die Überwachung und das Sammeln von Informationen. Das bedeutet, dass während der Vergabe von Platz an Bord des Schiffs den Sensorsystemen eine hohe Priorität eingeräumt wurde. Die große Anzahl an EM- und Subraumscannern machen es erforderlich, drei unabhängige Computerkerne an Bord zu haben: Zwei von ihnen befinden sich in der Untertassensektion und ein dritter in der davon losgelösten Antriebssektion. Dieser hintere Computerkern verarbeitet nicht nur die eingehenden Daten der Hecksensoren und der Deflektorphalanx, sondern kontrolliert auch die Systeme zur elektronischen Kriegsführung, die Transportersysteme und Warpfeldstabilisatoren. Letztere erlauben es der *Steamrunner*-Klasse, für lange Zeit hohe Warpgeschwindigkeiten aufrecht zu halten. Die geringe Größe dieses Raumschiffs sorgte dafür, dass ein besonders kompakter Warpkern verbaut werden musste, dessen Energieausstoß sehr genau überwacht und justiert werden muss. Das ermöglicht den Sensoren und Systemen zur elektronischen Kriegsführung, effizient zu arbeiten, wenn auch auf Kosten der Subraumfelderzeugung der Warp gondeln. In der Praxis bedeutet das, dass diese Systeme und die Langstreckensensoren während Warpgeschwindigkeit nur eine begrenzte Reichweite haben. Bei Unterlichtgeschwindigkeit sind die Sensoren und Systeme zur elektronischen Kriegsführung der *Steamrunner*-Klasse allerdings in der Lage, über enorme Reichweite hinweg zu arbeiten, und übertreffen damit die Fähigkeiten der meisten anderen Sternenflottenschiffe. Die Sensoren können Raumschiffe und sogar Objekte von der Größe eines Shuttles selbst auf eine Entfernung von einigen Parsecs exakt aufzuspüren. Die hohe Auflösung der Sensoren ermöglicht sogar die Überwachung aus der Distanz von technologisch höherentwickelten Zivilisationen, mit denen die Sternenflotte einen Ersten Kontakt in Erwägung zieht. Diese Sensoren machen Schiffe der *Steamrunner*-Klasse auch zu exzellenten Vermessungs- und planetaren Kartierungsschiffen. Zudem werden sie gerne als Mittelstrecken-Erforschungsschiffe eingesetzt.



SYSTEME

KOMMUNIKATION	10	ANTRIEB	11	HÜLLE	09
COMPUTER	09	SENSOREN	10	WAFFEN	10

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	+1	WISSENSCHAFT	+1
FLUGKONTROLLE	+1	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

SCHIFFSGRÖSSE: 4

ANGRIFFE:

- Phaserphalanxen
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 3)

TALENTE:

Schiffe der *Steamrunner*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:

- Verbesserte Sensoren
- Verbesserter Warpantrieb

NORWAY-KLASSE

IN DIENST GESTELLT: 2371

ÜBERBLICK: Die Abteilung für fortgeschrittene Raumschiffentwicklung im Raumdock der Erde entwirft und produziert jedes Jahr neue Prototypen, die von der Sternenflotte anschließend für einen aktiven Dienst in Erwägung gezogen werden. In ihren Augen mangelte es der Flotte immer noch an schnellen Krisenreaktionsschiffen. Konzeption und Produktion der *Norway*-Klasse begann 2369. Der Entwurf sah einen kompakten keilförmigen Rumpf vor.

Die Antriebssektion wurde in ihren hinteren Teil verlegt. Die ersten beiden Schiffe der Klasse, die zu Beginn des Jahres 2371 den Dienst antraten, erhielten die Namen *U.S.S. Norway* und *U.S.S. Finland*. Beide haben bereits auf Notfälle in den Kernsystemen der Föderation reagiert und die Sternenflotte hat weitere Schiffe geordert, die in dicht besiedelten Bereichen eingesetzt werden sollen.

FÄHIGKEITEN: Als Krisenreaktionsschiff verfügt die *Norway*-Klasse über zahlreiche Personentransporter, eine erweiterte Krankenstation und biologische Laboratorien. Damit ist sie bestens dafür ausgerüstet, um Verwundete zu behandeln und virale sowie bakterielle Infektionen zu erforschen, die sofortige Abhilfe erfordern. Zusätzlich besitzt diese Schiffsklasse eine Shuttlerampe, die zwei Shuttles des Typ-6 in ständiger Startbereitschaft halten kann. Ein Shuttlefahrstuhl erlaubt Zugang zum Wartungsbereich, in dem meist noch zwei weitere Shuttles verschiedenster Typen bereitstehen. Eines von ihnen ist üblicherweise ein Typ-7-Shuttle, das mit Notfallrationen und medizinischen Versorgungsgütern beladen ist, die so rasch auf ein beschädigtes Schiff oder eine Planetenoberfläche gebracht werden können. Mit Hilfe der weitläufigen Frachträume im hinteren Teil des Rumpfs können große Mengen Material in Regionen transportiert werden, in denen sie am dringendsten benötigt werden. Für den Fall, dass die internen Frachtkapazitäten des Schiffs nicht ausreichen, hat die Abteilung für fortgeschrittene Raumschiffentwicklung zwei Traktorstrahlemittler oberhalb der Shuttlerampe eingeplant. Diese ermöglichen es, weitere Frachtcontainer zwischen den Warp gondeln des Schiffs abzuschleppen. Raumschiffe der *Norway*-Klasse verfügen normalerweise über eine Reisegeschwindigkeit von Warp 7, können jedoch für kurze Zeit bis zu Warp 9,7 erreichen. Schleppt das Schiff Frachtcontainer ab, dann können diese das Warpfeld allerdings stören und die maximale Geschwindigkeit sinkt auf Warp 6,5 (und für kurze Zeiträume auf Warp 9,2). Da es sich um ein Unterstützungsschiff handelt, wird davon ausgegangen, dass die *Norway*-Klasse

auch in Kriegsgebiete fliegen muss. Darum beinhaltet der Entwurf um 5% stärkere Schilde als bei Schiffen mit vergleichbarer Masse sowie sekundäre Schildgeneratoren für Warpcore und Brücke. Das Design umfasst auch mehrere Typ-10-Phaserphalanxen und sowohl einen vorwärts und einen rückwärts ausgerichteten Photonentorpedowerfer.

SYSTEME

KOMMUNIKATION	10	ANTRIEB	10	HÜLLE	11
COMPUTER	09	SENSOREN	10	WAFFEN	09

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	—	SICHERHEIT	—	WISSENSCHAFT	—
FLUGKONTROLLE	—	TECHNIK	+1	MEDIZIN	+2

SCHIFFSGRÖSSE: 4

ANGRIFFE:

- Phaserphalanxen
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 3)

TALENTE:

Schiffe der *Norway*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:

- Medizinisches Notfallprogramm
- Verbesserte Krankenstation

SABER-KLASSE

IN DIENST GESTELLT: 2371

ÜBERBLICK: Die am weitesten entfernten Ausläufer der Föderation zu patrouillieren stellte schon seit jeher eine Herausforderung dar. Als sich die Föderation zu Beginn des 24. Jahrhunderts jedoch immer schneller ausbreitete, entwickelte sich dies zu einem Problem. Die Größe des zu patrouillierenden Weltraums wuchs exponentiell und damit auch die Notwendigkeit, lebenswichtige Waren zu eskortieren. Auf Notfälle, wie zum Beispiel den Angriff auf ein interstellares Handelsschiff oder Verbrechen zu reagieren, gehörte ursprünglich zu den Pflichten eines jeden Sternenflottenschiffs. Um besser auf Krisen und Piratenangriffe an den Rändern des Föderationsraums reagieren und gleichzeitig die ebenso wichtigen Vermessungsmissionen durchführen zu können, hielt es die Sternenflotte für notwendig, ein dezidiertes Patrouillenschiff zu entwerfen und zu bauen. Die *Saber*-Klasse war die Antwort.

FÄHIGKEITEN: Die kompakte und kleine *Saber*-Klasse verfügt über eine eckige Untertassensektion mit einer integrierten Antriebssektion am Heck. Ein Teil der vorderen Diskussektion wurde für die zwei großen Tore zur Shuttlerampe des Schiffs herausgeschnitten. In seinem großzügigen Start- und Wartungsbereich warten vier Shuttles, üblicherweise zwei Shuttles des Typ-6 und zwei Typ-9-Shuttles, von denen sich zwei in ständiger Startbereitschaft befinden. An Bord einiger Schiffe der *Saber*-Klasse befinden sich zusätzlich zwei Wartungsfahrzeuge, Arbeitsbienen. Nur wenige Besatzungen entscheiden sich jedoch dafür, diese über längere Zeit



an Bord zu behalten, da dies dazu führen kann, dass das Manövrieren innerhalb der Shuttlerampe aufgrund des Platzmangels schwieriger wird. Als Patrouillenschiff ist die *Saber*-Klasse mit speziellen Sensoren ausgestattet, um Warpsignaturen und Neutrinos von Fusionsreaktoren aufzuspüren und so die Entdeckung von Raumschiffen zu erleichtern. Die Schiffsklasse verfügt zudem über starke Traktorstrahlen, die direkt mit dem Warpenergiesystem verbunden sind. Das ermöglicht der *Saber*-Klasse, weitaus größere Schiffe nicht nur zu ziehen, sondern auch zu stoppen, selbst wenn sie mit voller Impulsgeschwindigkeit fliegen. Um ihnen dabei zu helfen, Kriminelle am Entkommen zu hindern, verfügen die Schiffe dieser Klasse über sehr starke Impulsantriebe. Die direktionalen magnetischen Strömungshalterungen sowie die zahlreichen und über das ganze Schiff verteilten Manövrierdüsen erlauben dem Schiff, hohe Schubleistungen in jede benötigte Richtung aufzubauen, um eingefangene Raumschiffe von der Flucht abzuhalten. Um ihrer gewünschten Doppelrolle gerecht zu werden, hat die Sternenflotte alle Schiffe der *Saber*-Klasse mit umfangreichen Sensorphalanxen ausgestattet, die besonders gut dafür ausgelegt sind, räumliche und planetare Anomalien aufzuspüren. Die Schiffe sind jedoch aufgrund ihrer geringen Größe für den Scan größerer planetarer Körper ungeeignet, da die zur Verfügung stehende Energie und Anzahl der Sensoren für geologische Tiefenscans nicht ausreicht. Die Sternenflotte plant derzeit, jeden Grenzsektor mit mindestens einem dieser Schiffe auszustatten. Da die Produktion gerade erst begonnen hat, beschränkt sich der Einsatz bisher auf den Bereich der romulanischen Grenze, der der Erde am nächsten ist.

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	–	SICHERHEIT	+1	WISSENSCHAFT	–
FLUGKONTROLLE	+2	TECHNIK	–	MEDIZIN	–

SCHIFFSGRÖSSE: 3

ANGRIFFE:

- Phaserphalanxen
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 4; der Bonus durch den *Hochenergie-Traktorstrahl* ist darin bereits berücksichtigt)

TALENTE:

Schiffe der *Saber*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:

- Hochenergie-Traktorstrahl (siehe S. 67)
- Verbesserter Impulsantrieb

SOVEREIGN-KLASSE

IN DIENST GESTELLT: 2371

ÜBERBLICK: Der Erfolg der *Galaxy*-Klasse war weder für die Sternenflotte noch die Föderation zu übersehen. Auch wenn mehrere Schiffe verloren gingen, hinterließen Größe und Robustheit der Klasse Eindruck bei den Entwicklern, die bereits damit beschäftigt waren, das nächste bedeutende Forschungsschiff der Föderation zu planen. Die Entwicklung der *Sovereign*-Klasse begann 2368, als die Sternenflotte die Notwendigkeit erkannte, ihre Schiffe besser auszurüsten, falls sie während ihrer Erkundungsmissionen im tiefen Weltall feindlich gesinnten und technologisch hochentwickelten Spezies wie die Borg trafen. Die Entdeckung des bajoranischen Wurmlochs im Jahr 2369 und des Schadens, den konventionelle Warpantriebssysteme am Subraum hervorriefen, steigerten die Bedeutung dieser Schiffsklasse weiter. Es wird erwartet, dass das erste Schiff dieser neuen Klasse, die *U.S.S. Sovereign NX/NCC-73811*, noch im Jahr 2371 in Dienst gestellt wird.

FÄHIGKEITEN: Die *Sovereign*-Klasse verwendet eine neuartige variable Warpantriebsgeometrie. Diese ermöglicht es ihr, die Vorteile der variablen Warpgondeln der *Intrepid*-Klasse zu nutzen, ohne über verstellbare Gondeln zu verfügen. Dieser fortschrittliche Warpantrieb ist nur mit kleinen, aber auch hochspezialisierten isolinearen Systemen möglich, die sich in beiden Warpgondeln wiederfinden. Diese können die Bewegungen der Warpspulen innerhalb der Gondeln und ihre Emissionen über viele Subraumfrequenzen hinweg koordinieren. Die *Sovereign*-Klasse erzeugt deshalb keinen erkennbaren Schaden an der Raumzeit und erreicht höhere Warpgeschwindigkeiten schneller als Schiffe mit einem Zehntel ihrer Masse. Wie schon die *Galaxy*-Klasse vor ihr wird die *Sovereign*-Klasse umfangreiche Laboratorien, Sensorsysteme und Subraumtransmitter beinhalten, die sie zu einem exzellenten Forschungsschiff im tiefen Weltall machen. Raumschiffe dieser Klasse verfügen über zwei Shuttlerampen. Neben der Hauptsuttlerampe in der Untertassensektion befindet sich ein sekundäres Start- und Landesystem am Heck der Antriebssektion. Das Design der Klasse beinhaltet auch eine große Yacht des Captains. Ein kleiner Materie/Antimaterie-Reaktor und zwei Warpgondeln machen die Yacht zudem auch noch zu einem funktionalen Unterstützungsschiff. Diplomatische Empfänge lassen sich sowohl auf einer Planetenoberfläche in der Yacht des Captains als auch in den umfangreichen diplomatischen Einrichtungen an Bord des Raumschiffs selbst abhalten. Kommando- und Kontrollsysteme sind in die Kommunikationssysteme des Schiffs integriert und erlauben es der *Sovereign*-Klasse, als Flaggschiff für Flotteneinsätze zu fungieren. Die Schiffsklasse besitzt eine erhebliche Feuerkraft, darunter einen gesonderten Quantentorpedowerfer sowie zahlreiche Phaserphalanxen des Typ-10a, die sowohl offensive als auch defensive Feuermodi ermöglichen. Die *Sovereign*-Klasse beinhaltet keine zivilen Einrichtungen wie ihre Vorgänger der *Galaxy*-Klasse, viele der Annehmlichkeiten, an die sich Besatzungen der *Galaxy*-Klasse gewöhnt haben, lassen sich aber dennoch in diesen Schiffen wiederfinden: eine Lounge, große Holodecks und Fitnessräume. Da viele Crewmitglieder eine handgemachte Mahlzeit replizierten vorziehen, ist auch eine kleine Küche enthalten.



SYSTEME

KOMMUNIKATION	09	ANTRIEB	11	HÜLLE	10
COMPUTER	11	SENSOREN	09	WAFFEN	10

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	+1	SICHERHEIT	+1	WISSENSCHAFT	+1
FLUGKONTROLLE	—	TECHNIK	—	MEDIZIN	—

SCHIFFSGRÖSSE: 6

ANGRIFFE:

- Phaserphalanxen
- Photonentorpedos
- Quantentorpedos
- Traktorstahl (Stärke 5)

TALENTE:

Schiffe der *Sovereign*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:

- Kommandoschiff
- Medizinisches Notfallprogramm
- Quantentorpedos
- Verbesserter Warpantrieb

LUNA-KLASSE

IN DIENST GESTELLT: 2372 (GEPLANT)

ÜBERBLICK: Die Sternenflotte begann direkt nach dem erfolgreichen Design der *Intrepid*-Klasse mit der parallelen Entwicklung eines schweren Erkundungsschiffs. Mit größeren Forschungseinrichtungen, einer höheren Computerprozessorseistung und einer längeren Missionsdauer sollte dieses die gleichen Forschungs- und Wissenschaftsmissionen wie schon die *Intrepid*-Klasse übernehmen. Die Planungsphase der *Luna*-Klasse endete acht Monate nach der ihres Schwesterschiffs. Die Sternenflotte geht davon aus, dass die *U.S.S. Luna NX-80101* die Werften im Marsorbit trotz einiger technischer Verzögerungen Ende 2372 verlassen wird. Ebenso wie die *Intrepid*-Klasse verfügt die *Luna*-Klasse über eine integrierte Untertassen- und Antriebssektion mit organisch wirkenden Kurven. Diese geben ihr ein ähnliches Profil wie vielen der neueren Sternenflottenschiffe, die derzeit auf Utopia Planitia gebaut werden.

FÄHIGKEITEN: Die *Luna*-Klasse verfügt ebenso wie ihr Schwesterschiff über Warp gondeln mit variabler Warpgeometrie. Diese erlauben dem Raumschiff, selbst innerhalb von Raum-Zeit-Turbulenzen ein stabiles Warpfeld zu unterhalten und ein Subraumfeld mit deutlich geringerem Energieaufwand zu erzeugen. All das ermöglicht der *Luna*-Klasse eine Reisegeschwindigkeit von Warp 7 und eine maximale Geschwindigkeit von Warp 9,975. Wie bereits die *Intrepid*-Klasse verfügen die Schiffe der *Luna*-Klasse über Holoemitter in ihrer Krankenstationen, die den Einsatz eines Medizinischen Notfallhologramms ermöglichen. Zusätzliche Holoemitter befinden sich jedoch in allen

missionskritischen Bereichen des Schiffs. Große Teile der Untertassensektion können mit austauschbaren und modularen Forschungseinrichtungen ausgestattet werden. Diese lassen sich an die jeweiligen Missionsparameter anpassen und verfügen über feste Verbindungen mit dem Hauptcomputer des Schiffs. Einrichtungen, um die Atmosphäre verschiedener Planeten zu simulieren, erlauben die Untersuchung von neu entdeckten Lebensformen und die Unterbringung von nicht-humanoiden Spezies für diplomatische Veranstaltungen. Neben Anschlüssen für zusätzliche Sensorausrüstung nutzt die *Luna*-Klasse im Gegensatz zu ihrem Schwesterschiff ein austauschbares Missionsmodul, vergleichbar mit dem der *Nebula*-Klasse. Dieses Modul ist üblicherweise mit empfindlichen Subraum- und multispektralen Sensoren sowie einem zusätzlichen isolinearen Computerkern ausgestattet. Dieser ist in der Lage, die beiden Hauptcomputerkernen des Schiffs zu unterstützen. Derzeit befindet sich nur ein weiteres Missionsmodul in der Entwicklung: Eine Subraumantenne, dies erlaubt, die Kommunikation mit der Sternenflotte über Entfernungen von bis zu 50.000 Lichtjahren aufrechtzuerhalten, und das beinahe in Echtzeit. Diese Technologie wird aber wahrscheinlich nicht vor der Fertigstellung und der Leistungstestanalyse der MIDAS-Phalanx (Mutara Interdimensional Deep Space Array System) zur Verfügung stehen.

SYSTEME					
KOMMUNIKATION	10	ANTRIEB	10	HÜLLE	08
COMPUTER	11	SENSOREN	11	WAFFEN	09
ABTEILUNGEN					
KOMMANDO	—	SICHERHEIT	—	WISSENSCHAFT	+2
FLUGKONTROLLE	—	TECHNIK	+1	MEDIZIN	—

SCHIFFSGRÖSSE: 5

ANGRIFFE:

- Phaserphalanxen
- Photonentorpedos
- Traktorstrahl (Stärke 4)

TALENTE:

Schiffe der *Luna*-Klasse verfügen über die folgenden Talente:

- Fortschrittliche Forschungseinrichtungen
- Medizinisches Notfallprogramm
- Verbesserte Sensoren

ZUSÄTZLICHE TALENTE

Die folgenden Talente können für jedes Raumschiff in diesem Band sowie Raumschiffe aus anderen Büchern von *Star Trek Adventures* ausgewählt werden.

YACHT DES CAPTAINS

Das Raumschiff verfügt über ein einzelnes zusätzliches Unterstützungsfahrzeug. Dieses ist für gewöhnlich an einer speziell dafür ausgelegten Andockstelle unterhalb der Untertassensektion des Schiffs befestigt. Es ist größer als die meisten Shuttles und wird oft für diplomatische Missionen und wichtige Ausflüge des Kommandierenden Offiziers genutzt. In der Regel werden diese Schiffe als „Yacht des Captains“ bezeichnet. (Allerdings nicht immer: einige Schiffe der *Intrepid*-Klasse verfügen über ähnliche Schiffe, die unter dem Namen „Aeroshuttles“ bekannt sind.) Ein Schiff mit diesem Talent erhält ein zusätzliches Shuttle, das jedoch nicht zur Anzahl der maximal gleichzeitig aktiven Shuttles zählt. Es verfügt über die folgenden Werte.

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
SCHILDE: 4

SCHIFFSGRÖSSE: 2
WIDERSTAND: 2

BESATZUNG: 1 bis 4

ANGRIFFE:

- Phaserbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 4▲, Vielseitig 2)
- Mikro-Photonentorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 4▲ Hochenergetisch)

ENGAGIERTES PERSONAL

Wählen Sie eine einzelne Abteilung aus. Das Schiff erhält 2 zusätzliche Punkte *Verfügbare Crew*. Diese dürfen jedoch nur zur Erschaffung von Nebencharakteren aus der entsprechenden Abteilung genutzt werden.

HOCHENERGIE-TRAKTORSTRAHL

Die Traktorstrahlssysteme des Schiffs kanalisieren deutlich höhere Energiemengen und können so weitaus mehr Kraft auf ihr Ziel ausüben. Die Stärke des Traktorstrahls des Schiffs ist um 2 höher als normal. Sollte ein Ziel versuchen zu fliehen, kann das Raumschiff die Stärke seines Traktorstrahls erhöhen. Die Stärke erhöht sich um 1 pro eingesetzte zwei Punkte Energie.

UNABHÄNGIGE PHASERENERGIE

Wie vor den 2270er Jahren üblich, nutzen die Phaser des Schiffs eine unabhängige Energiequelle anstatt aus dem Energievorrat des Schiffs gespeist zu werden. Ein Angriff mit den Phasern des Schiffs hat keinen Energiebedarf. Das Schiff kann jedoch keine zusätzliche Energie einsetzen, um die Effektivität des Angriffs mit seinen Phasern zu verstärken.

RAUMSCHIFFE DER FÖDERATION

SHUTTLES DER FÖDERATION

NEHMEN SIE EIN SHUTTLE

Shuttles und andere kleinere Raumschiffe sind in der Föderation genauso alltäglich wie Autos und Flugzeuge auf der Erde des 20. und 21. Jahrhunderts. Die Spielercharaktere werden mit Shuttles aller Art vertraut gewesen sein, noch bevor sie der Sternenflotte beitraten. Während ihrer Akademiezeit werden die meisten von

ihnen ein tiefergehendes Verständnis und mehr Erfahrung gesammelt haben und es kommt nur selten vor, dass ein Sternenflottenoffizier nicht in der Lage ist, ein Shuttle vom Start im Hangar bis auf die Oberfläche eines Planeten zu steuern.

TYP-F-SHUTTLE

IN DIENST GESTELLT: 2255

ÜBERBLICK: Das Typ-F-Shuttle oder „Föderations“-Shuttle war das erste standardisierte Shuttle, das von allen Werften und Mitgliedswelten produziert wurde. Das kastenartige, aber funktionale Design war zunächst bei ästhetisch orientierten Sternenflotten-Offizieren und Besatzungsmitgliedern verpönt, erlangte jedoch schon bald eine so hohe Reputation für seine Zuverlässigkeit, Beständigkeit und Vielseitigkeit wie noch kein anderes Sternenflotten-Shuttle zuvor. Es wurde in seiner ursprünglichen Ausführung bis in die 2280er Jahre hinein genutzt. Zu dieser Zeit erfuhr der Shuttletyp eine umfangreiche Umgestaltung und Überholung, die es mehr in Einklang mit den ästhetischen Ansprüchen der Sternenflotte brachte und es vielseitiger verwendbar machte.

FÄHIGKEITEN: Das plumpe und eckige, nicht sehr aerodynamische Design verbirgt den Umstand, dass dieses Shuttle das geringste Verhältnis zwischen Masse und Leistungskraft aller bisher entwickelten Shuttles aufwies. Angetrieben von einer winzigen Materie-Antimaterie-Brennstoffzelle in jeder seiner Gondeln, konnte das Typ-F-Shuttle dank seines ionenbasierten Impulsantriebs eine Unterlichtbeschleunigung erreichen, die den meisten Raumschiffen seiner Zeit ebenbürtig war. Dieser Ionen-Impulsantrieb war so effizient, dass ein Typ-F-Shuttle innerhalb einer Atmosphäre und unter normalen Betriebsbedingungen wie ein Staustrahltriebwerk funktionierte und nahezu unbegrenzt lange Überschallgeschwindigkeit halten konnte. Im Vakuum war der Antrieb weniger effektiv und war erforderlich, die Materietanks und Brennstoffzellen alle drei Standardwochen aufzufüllen. Das Typ-F-Shuttle war dazu gedacht, nicht nur Fracht, sondern auch Personen zu transportieren. Es war für maximal sieben humanoide Passagiere ausgelegt, als Rettungsschuttle oder

Truppentransporter konnte es jedoch für kurze Zeit und in beengten Verhältnissen die doppelte Anzahl aufnehmen. Es hatte zudem begrenzte Warpfähigkeit, was es vor allem für die Erkundung von Planeten nützlich machte. Um es dabei zu unterstützen, besaß das Shuttle einen leistungsstarken duotronischen Computer und verbesserte Sensoren, die das Elternschiff mit zusätzlichen Informationen versorgen konnten. Das Typ-F-Shuttle wird von der Sternenflottenakademie immer noch für das Training von atmosphärischen Flügen eingesetzt, sowie in den Formationsflügen bei den alljährlichen Flugshows über Paris am „Föderationstag“ auf der Vereinten Erde.

SYSTEME

KOMMUNIKATION	05	ANTRIEB	05	HÜLLE	05
COMPUTER	04	SENSOREN	04	WAFFEN	00

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	00	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ENERGIE: 3
SCHILDE: 2

SCHIFFSGRÖSSE: 1
WIDERSTAND: 1

BESATZUNG: 1 oder 2, dazu 6 Passagiere

ANGRIFFE: keine

SONDERREGELN:

- Robustes Design (Talent)

ARBEITSBIENE

IN DIENST GESTELLT: 2270

ÜBERBLICK: Klein, flink und leicht zu handhaben – das sind die Vorteile der Frachthandhabungseinheit (FHE), auch bekannt als „Arbeitsbiene“, die in den 2270ern eingeführt wurde und selbst einhundert Jahre später immer noch in der Föderation genutzt wird. Die gelbe Warnfarbe der Einheit erinnert an die Honigbienen der Erde, die tüchtig und produktiv ihre Arbeit verrichten. Von diesen hat sie auch ihren Spitznamen.

FÄHIGKEITEN: Die Arbeitsbiene ist sehr klein, kaum größer als ein humanoider Pilot. Die FHE ist tatsächlich sogar so klein, dass Piloten einen Raumanzug benötigen, der sie mit Atemluft versorgt, da an Bord schlichtweg kein Platz für ein Lebenserhaltungssystem ist. Arbeitsbienen sind standardisiert, verfügen über einen starken Scheinwerfer, um ihren Arbeitsbereich zu erhellen, sowie große Fenster aus transparentem Aluminium, um Piloten auch in beengten Umgebungen einen guten Sichtwinkel zu geben. Je nach Aufgabe kann die Arbeitsbiene mit verschiedensten Werkzeugen an dafür vorgesehenen modularen Montagepunkten an Front und Heck ausgerüstet werden. Das schließt zum Beispiel eine Aufhängung für kleinere Frachtcontainer mit ein, Greifarme, um Gegenstände und Ausrüstung zu bewegen, aber auch Schweißgeräte und Schweißbrenner, Inspektionsscanner, um fertiggestellte Konstruktionen zu überprüfen, und einen Werkzeugkasten mit technischen Gerätschaften, die bei Außenboreinsätzen benötigt werden. Die Arbeitsbiene wird von winzigen elektrochemischen Brennstoffzellen angetrieben und mittels heliumbasierter Manövriertriebwerke bewegt. In der Regel müssen Tanks und Brennstoffzellen der FHE bereits nach wenigen Stunden im Einsatz ausgetauscht werden, sodass sie nur in unmittelbarer Umgebung des Raumschiffs oder der Sternenbasis, auf der sie stationiert ist, arbeiten kann.

SYSTEME

KOMMUNIKATION	03	ANTRIEB	04	HÜLLE	05
COMPUTER	03	SENSOREN	03	WAFFEN	00

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	00	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

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

BESATZUNG: 1

ANGRIFFE: keine

SONDERREGELN:

- Die Arbeitsbiene kann keine Flugkontroll-Aufgaben außer *Manövrieren* durchführen und verfügt nicht über eine Lebenserhaltung. Sie stellt allen Aufgaben, um mit der Arbeitsbiene externe Reparaturen durchzuführen, den Vorteil „Werkzeug der Arbeitsbiene“ zur Verfügung.

TYP-6-SHUTTLE

IN DIENST GESTELLT: 2356

ÜBERBLICK: Zu Beginn des 24. Jahrhunderts wurde der Sternenflotte bewusst, dass die Typ-F-Shuttles ausgedient hatten und die gestiegenen Anforderungen nicht mehr länger erfüllen konnten. Das Typ-6-Shuttle sollte es ablösen, aber auch dem überholten Typ-F-Design der 2280er Jahre nachempfunden werden, damit die Rückgewinnungssysteme und Landeplattformen nicht in der gesamten Föderation neu designt werden mussten. Ein aktuelles Design, das einfach umzusetzen und zu erhalten war, war erforderlich, damit dieses Shuttle der neue Standard in der Föderation werden konnte.

FÄHIGKEITEN: Die Systeme des Typ-6-Shuttles sind eine deutliche Verbesserung gegenüber dem Design des Typ-F. Die Antriebssysteme wurden verbessert, wobei der Impulsantrieb einen eigenen Fusionskern bekam und die am Bauch des Shuttles angebrachten Gondeln mit Warpspulen ausgestattet wurden. Diese werden durch eigenständige Reaktoren angetrieben, die dem Shuttle eine begrenzte Überlichtgeschwindigkeit von wenig mehr als Warp 1 erlauben. Diese Erhöhung der Geschwindigkeit sorgt dafür, dass das Shuttle etwas weiter vom Mutterschiff entfernte Einsätze bewältigen kann, auch wenn es sich von diesem nicht mehr als einige astronomische Einheiten entfernen sollte. Aufgrund seiner Warpfähigkeit ist das Typ-6-Shuttle im interplanetaren Transport inzwischen allgegenwärtig und beschleunigt Reisen zwischen Welten und Einrichtungen innerhalb eines Sternensystems um das Fünffache. Später vorgenommene Verbesserungen an offensiven und defensiven Technologien sorgten dafür, dass Deflektorschildemitter angebracht werden konnten, sodass das Shuttle auch in gefährlicheren Umgebungen eingesetzt werden kann. Zudem wurden zwei modulare Montagepunkte für Typ-4-Phaserbänke eingerichtet. Die zusätzlichen Energiekondensatoren und Generatoren zum Betrieb dieser Waffen erhöhten ferner seine maximale Warpgeschwindigkeit auf beinahe Warp 2. Typ-6-Shuttles können auf nahezu jeder Sternenbasis und planetaren Einrichtung der Sternenflotte innerhalb der Föderation angetroffen werden sowie in den meisten Raumschiffen, die über eine Shuttlerampe der passenden Größe verfügen.

SYSTEME

KOMMUNIKATION	06	ANTRIEB	06	HÜLLE	06
COMPUTER	05	SENSOREN	05	WAFFEN	06

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ENERGIE: 3 SCHIFFSGRÖSSE: 1
SCHILDE: 3 WIDERSTAND: 1

BESATZUNG: 1 oder 2, dazu 6 Passagiere

ANGRIFFE:

- ESKALATION 2:** Typ-4-Phaserbänke (Mittlere Reichweite, 3A, Vielseitig 2)

SONDERREGELN:

- Robustes Design (Talent)

TYP-7-SHUTTLE

IN DIENST GESTELLT: 2359

ÜBERBLICK: Aufgrund des begrenzten Platzes im Typ-6-Shuttle wuchs schon bald die Nachfrage nach einem größeren Shuttle für den Transport von Personen und Fracht. Die Sternenflotte erließ eine Direktive, die Design und Konstruktion eines geräumigeren „Personen- und Warentransport-Shuttles mit mittlerer Reichweite“ in Auftrag gab. Das Design, das sich am Ende durchsetzte, wurde vom Kosmodrom Baikonur eingereicht und erhielt die Bezeichnung „Typ-7“. Das Typ-7-Shuttle besaß immer noch das gewohnte kastenförmige Design mit zwei Gondeln, das typisch für Shuttles der Sternenflotte ist, die Ecken waren jedoch unerwarteterweise abgerundet und geschwungen. Das verleiht dem Shuttle ein stromlinienförmiges Aussehen, das an eine Meereskreatur oder eine Träne erinnert.

FÄHIGKEITEN: Das Typ-7-Shuttle ist mit denselben isolinearen Computern ausgestattet, die in den späteren Modellen des Typ-6 Standard sind. Das Typ-7-Shuttle nutzt zudem ein Feld mit einer Frequenz von 100 Millicochrane um den Computerkern, das dabei hilft, sein Niedrigenergie-Warpfeld zu überwachen und zu justieren. Dieses hohe Maß an Computerkontrolle wird benötigt, damit das Shuttle seine Spitzengeschwindigkeit von Warp 2,5 hält. Ohne den Computer könnte es sonst leicht passieren, dass unerfahrene Piloten das Shuttle ungewollt auf Unterlichtgeschwindigkeit abfallen lassen. Sein Inneres bietet viel Platz und reichlich Komfort für zwei Piloten und mehr als zehn Passagiere, für kürzere Flüge in Notfällen fasst es sogar das Dreifache. Beinahe der gesamte Energieausstoß des Shuttles wird für den Antrieb benötigt, sodass kaum etwas für die Deflektor-Schilde und nichts mehr für Waffen übrig bleibt. Dieser Mangel an Verteidigungssystemen sorgt dafür, dass das Typ-7-Shuttle selten auf Schiffen eingesetzt wird, die weiter entfernt von Föderationsterritorien stationiert sind. Man findet sie in der Regel auf Sternenbasen und Raumschiffen innerhalb des Föderationsgebiets.

SYSTEME

KOMMUNIKATION	06	ANTRIEB	06	HÜLLE	06
COMPUTER	06	SENSOREN	05	WAFFEN	00

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	00	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ENERGIE: 3
SCHILDE: 3

SCHIFFSGRÖSSE: 1
WIDERSTAND: 1

BESATZUNG: 1 oder 2, dazu 12 Passagiere

ANGRIFFE: keine

SONDERREGELN:

- **GUT AUSGERÜSTET:** Ein Typ-7-Shuttle ist gut ausgerüstet und verfügt über sehr viel Stauraum. Charaktere können das Shuttle nach Teilen und Vorräten durchsuchen, indem sie eine **Aufgabe auf Gespür** +

Technik mit einer Schwierigkeit von 2 versuchen. Die Spielleitung entscheidet, um was für Ersatzteile oder Vorräte es sich handelt, basierend auf dem, wonach die Charaktere suchen.

- **INSTABILES WARPFLD:** Für einen Charakter, der ein Typ-7-Shuttle bedient, ist die Schwierigkeit jeder Aufgabe, um auf Warpgeschwindigkeit zu gehen, um 1 erhöht.

TYP-8-SHUTTLE

IN DIENST GESTELLT: 2371

ÜBERBLICK: Die Einführung von Raumschiffen der *Sovereign*-, *Intrepid*- und *Nova*-Klasse bedeutete auch, dass Designteams die Möglichkeit bekamen, das verlässliche Typ-6-Shuttle zu überarbeiten und zu verbessern. Das Ergebnis war das Typ-8-Shuttle, das optisch mit dem Typ-6 beinahe identisch und deshalb in der Lage ist, dessen alten Wartungseinrichtungen und Andockstationen zu nutzen.

FÄHIGKEITEN: Der größte Unterschied zwischen den Standardsystemen des Typ-8 und denen des Typ-6 ist der kompaktere Materie-Antimaterie-Warpkern. Die integrierten Bussardkollektoren an Backbord und Steuerbord sind groß genug, dass das Shuttle im Vergleich zu den größeren Antimaterietanks deutlich kleinere Deuteriumtanks benötigt. Diese zusätzliche Energie verleiht dem Typ-8 eine höhere Reisegeschwindigkeit von Warp 2,8. Das Shuttle ist sogar in der Lage, für kurze Zeit Warp 3,1 zu erreichen, bis die Warpspulen die Feldkonduktoren leersaugen und das Shuttle zwingen, Stunden auf Unterlichtgeschwindigkeit zu verbringen, um seine Systeme wieder aufzuladen. Wie das Typ-6 besitzt auch das Typ-8 die Möglichkeit, mit zwei frontalen Phaserbänken ausgestattet zu werden, sodass zumindest einer der beiden Piloten eine taktische Ausbildung benötigt. Nutzung der Phaser sorgt zudem für eine Belastung des Warpsystems und sie in einer Notsituation abzufeuern bedeutet für gewöhnlich auch, darauf zu verzichten, kurz danach auf Warpgeschwindigkeit zu gehen.

SYSTEME

KOMMUNIKATION	06	ANTRIEB	07	HÜLLE	06
COMPUTER	07	SENSOREN	05	WAFFEN	06

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ENERGIE: 4
SCHILDE: 3

SCHIFFSGRÖSSE: 1
WIDERSTAND: 1

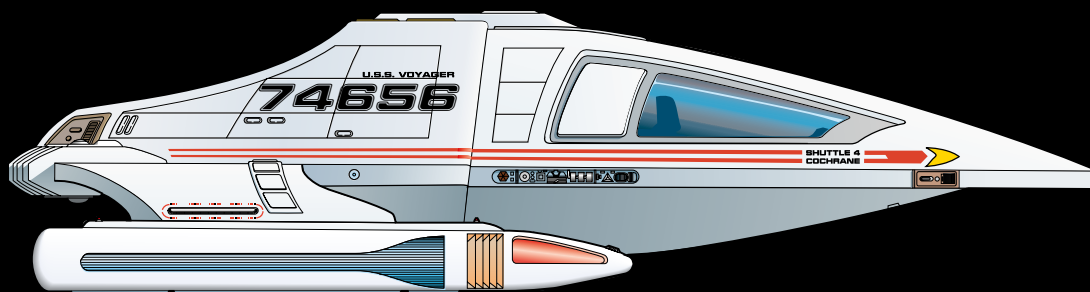
BESATZUNG: 1 oder 2, dazu 6 Passagiere

ANGRIFFE:

- **ESKALATION 2:** Phaserbänke (Mittlere Reichweite, 3A, Vielseitig 2)

SONDERREGELN:

- Robustes Design (Talent)



TYP-9-SHUTTLE

IN DIENST GESTELLT: 2370

ÜBERBLICK: Das Typ-9-Shuttle wurde auch als Klasse 2 (zweite Klasse) bezeichnet, da dem Typ-8-Shuttle in der Produktion Vorrang gegenüber dem sicherlich eleganteren und kleineren Typ-9 gegeben wurde. Das Typ-9 war ursprünglich als warpfähiger Angriffsjäger mit einem einzelnen Piloten gedacht, der die mit mehreren Piloten besetzten Jäger ersetzen sollte, die derzeit innerhalb der Föderation in defensiven Formationen eingesetzt werden. Erste Flugtests zeigten bald auf, dass sich das Typ-9 weit besser als kleines Shuttle eignet und der Innenraum wird nun für Sensoren und Frachtraum anstatt für Schilde und Offensivsysteme genutzt.

FÄHIGKEITEN: Ein Überbleibsel des ursprünglich als Jäger gedachten Typ-9 ist seine unglaubliche Agilität bei Unterlichtgeschwindigkeit. Diese Manövrierfähigkeit besitzt es jedoch auch bei Überlichtgeschwindigkeit, weshalb das Typ-9-Shuttle in der Lage ist, die Energie innerhalb einer Gondel auf fünf Prozent des Maximalwerts zu senken. Das verleiht dem Subraumfeld ein hohes Drehmoment und dem Shuttle eine Manövrierfähigkeit und Stabilität auf Warp, die seinesgleichen sucht. Ein weiteres Überbleibsel ist das fest installierte vordere Phasersystem. Zudem kann das Shuttle auch mit einem eingeschränkt nutzbaren Photonentorpedowerfer an der Unterseite ausgerüstet werden. Selbst wenn die offensiven Systeme mehr als die meisten Shuttles vermögen, fallen die Defensivsysteme hinter ihnen zurück. Schon das Dauerfeuer aus einem Typ-3-Phasergewehr kann die Schilde überlasten und ausschalten, weshalb die Nutzung des Shuttles in Kampfgebieten ausgeschlossen ist. Die Sensorsysteme, die einst dazu dienen sollten, Ziele in Kampfsituationen zu erfassen und zu analysieren, machen das Typ-9 zu einer guten Wahl für Forschungseinsätze, wenn kein besseres Shuttle zur Verfügung steht. Montagepunkte für Tachyonentransmitter und -empfänger sind ebenfalls an der Außenhülle des Shuttles angebracht und erlauben es, das Shuttle in einem Tachyongitter einzusetzen, um getarnte Schiffe der Klingonen oder Romulaner aufzuspüren.

SYSTEME

KOMMUNIKATION	06	ANTRIEB	07	HÜLLE	06
COMPUTER	07	SENSOREN	06	WAFFEN	06

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ENERGIE: 4

SCHILDE: 4

SCHIFFSGRÖSSE: 1

WIDERSTAND: 1

BESATZUNG: 1, dazu 2 Passagiere

ANGRIFFE:

- Phaserbänke (Mittlere Reichweite, 4▲, Vielseitig 2)
- **ESKALATION 2:** Photonentorpedos (Torpedo, Hohe Reichweite, 5▲, Hochenergetisch)

SONDERREGELN:

- Verbesserter Impulsantrieb (Talent)

TYP-10-SHUTTLE

IN DIENST GESTELLT: 2370

ÜBERBLICK: Nachdem die Sternenflotte vermehrt neuere und kleinere Raumschiffe in Produktion nahm, wurden auch kleinere Shuttles benötigt, um diesen Schiffen die Vielseitigkeit zu geben, die Offiziere und Besatzung von ihnen erwarten. Beim Shuttledesign mussten jedoch Kompromisse eingegangen werden und es wurden anstatt der besten verfügbaren Systeme bevorzugt kompaktere ausgewählt. Für das Typ-10-Shuttle, das auch als *Chaffee*-Klasse bekannt ist, wurde schlussendlich Technologie verwendet, die seit über einem Jahrhundert ausrangiert war, Verfeinerungen dieser Technik machten sie inzwischen jedoch kompakt genug für eine erneute Nutzung. Piloten lieben und hassen das Typ-10 gleichermaßen und dauerhaft wird es lediglich auf Schiffen der *Defiant*- und der *Nova*-Klasse eingesetzt.

FÄHIGKEITEN: Das Typ-10 hat Platz für bis zu vier Besatzungsmitglieder (in Notfällen fasst es auch doppelt so viele), obwohl in der Regel nur zwei Piloten benötigt werden. Der Innenraum ist jedoch erstaunlich geräumig für ein derart kleines Shuttle. Das offene Design des Typ-10 lässt sich nur durch die Nutzung extrem kompakter Fusionsreaktoren im Inneren der zwei Antriebspods erreichen. Anstelle eines sperrigen Materie-Antimaterie-Reaktors sorgen mehrere kleinere Reaktoren mit ihren zugehörigen Kondensatoren im Typ-10 dafür, dass es eine Reisegeschwindigkeit von Warp 3 und eine kurzzeitige Höchstgeschwindigkeit von Warp 5 erreicht, die für etwa 30 Sekunden gehalten werden kann. Da das Shuttle meist für den Einsatz auf Kampfschiffen oder kleineren und schlechter bewaffneten Wissenschaftsschiffen gedacht ist, besitzt es insgesamt drei fest verbaute Typ-5-Phaserphalanxen: eine an jedem Antriebsgehäuse und eine an der Nase. Das Typ-10 hat zudem eine Waffenaufhängung am Bauch, die die Montage eines Mikro-Torpedowerfers für den Abschuss eines einzigen Quantentorpedos ermöglicht. Besatzungen beschwerten sich oft über die Anzahl an Systemen, die außen an den Antriebsgehäusen angebracht sind. Da Raumanzüge aufgrund ihrer Größe nicht zur

Standardausrüstung an Bord der Typ-10-Shuttles gehören, sind Schäden am Antriebssystem oder der Außenhülle extrem schwierig zu reparieren. Das ist jedoch nur selten ein Problem, da ein Reaktorschaden bei einem Typ-10 dazu führt, dass sich das Hochenergieplasma durch die Antriebsgehäuse brennt und die Hülle beschädigen. Die Besatzung muss dann mit dem Notfalltransporter herausgebeamt werden und das Shuttle wird lieber aufgegeben, anstatt seine verstrahlten Trümmer zu bergen.

SYSTEME

KOMMUNIKATION	06	ANTRIEB	06	HÜLLE	06
COMPUTER	07	SENSOREN	06	WAFFEN	05

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ENERGIE: 3 **SCHIFFSGRÖSSE:** 1
SCHILDE: 3 **WIDERSTAND:** 1

BESATZUNG: 1 oder 2, dazu 2 Passagiere

ANGRIFFE:

- Phaserbänke (Mittlere Reichweite, 3▲, Vielseitig 2)
- **ESKALATION 2:** Photonentorpedos (Torpedo, Hohe Reichweite, 4▲ Hochenergetisch)
- **ESKALATION 1:** Einzelner Quantentorpedo (Torpedo, Hohe Reichweite, 5▲ Hochenergetisch, Verheerend 1, Kalibrierung)

SONDERREGELN:

- Das Typ-10-Shuttle ist nur schwer im Weltraum zu reparieren: Die Schwierigkeit aller Aufgaben, um es außerhalb eines Shuttlehangars oder einer Wartungseinrichtung zu reparieren, ist um 1 erhöht. Reparaturen in einer geeigneten Einrichtung senken stattdessen die Schwierigkeit um 1.

ANGRIFFSJÄGER DER FÖDERATION

IN DIENST GESTELLT: 2367

ÜBERBLICK: Nach der Schlacht bei Wolf 359 und der kompletten Vernichtung der Angriffsjägereinheiten des Sol-Systems durch die Borg schlugen die Ingenieure der Andorianischen Imperialen Schiffswerften im Andor-System ein dringend benötigtes neues Design für einen Angriffsjäger der Föderation vor. Dieser basierte auf einem beliebten Kuriershuttle, das von den Andorianern gebaut wird. Aufgrund der recht einfallslosen Bezeichnung „Angriffsjäger“ verwenden seine Besatzungen oftmals den Spitznamen „Zabathu“ für das Schiff, nach dem gleichnamigen andorianischen Reittier.

FÄHIGKEITEN: Der Jäger ist klein genug, um im Normalfall von einem einzelnen Crewmitglied gesteuert zu werden, auf Trainingsflügen und bei Überfällen sind aber in der Regel zwei Piloten an Bord. Jeder Jäger besitzt zwei fest verbaute Torpedowerfer an der Nase und einen dritten am Heck. Diese können aber auch für den Abschuss von Sonden oder als Warentransportsystem eingesetzt werden. Derzeit werden auf Andor sogar Tests durchgeführt, um mit diesen Torpedowerfern Spezialkräfte oder Geheimagenten auf eine Planetenoberfläche zu befördern, wenn dies mit Transportern nicht möglich ist oder Geschwindigkeit eine wichtigere Rolle als Sicherheit spielt. Der Jäger verfügt zudem standardmäßig über Typ-5-Phasersysteme entlang der Ränder seiner Warp gondeln, was weitgefächerte Feuerwinkel und präzises Verteidigungsfeuer gegen Angriffe mit Torpedos ermöglicht. Der Jäger ist nicht dazu gedacht, unabhängig zu agieren. Deshalb entfernten die Designer den Großteil der Warpspulen aus dem ursprünglichen Kuriershuttle, um so mehr Innenraum für größere Fusionsreaktoren für den Impulsantrieb und die Schildemitter zu schaffen. Das resultiert darin, dass der Jäger nur für kurze Zeit Warpgeschwindigkeit halten kann – im Regelfall nicht mehr als eine halbe bis zu einer ganzen Stunde bei niedriger Geschwindigkeit – und macht ihn abhängig von einem Mutterschiff, das ihn unweit des Kampfgebiets absetzt. Da der Angriffsjäger auf einem älteren und verlässlichen Design basiert, ist das Aufrüsten ziviler Shuttles zu einem Jäger recht einfach und viele Maquis-Zellen nutzen diese aufgerüsteten Shuttles im Kampf gegen die Cardassianer.

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	00	MEDIZIN	00

ENERGIE: 4 **SCHIFFSGRÖSSE:** 2
SCHILDE: 5 **WIDERSTAND:** 2

BESATZUNG: 1 oder 2

ANGRIFFE:

- Phaserbänke (Energie, Kurze Reichweite, 5▲, Vielseitig 2)
- Mikro-Torpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 5▲ Hochenergetisch)

SONDERREGELN:

- Verbesserte Manövriertriebwerke (Talent)
- Verbesserter Impulsantrieb (Talent)

KAPITEL 05.00

DIE KOMMANDO- ABTEILUNG IM SPIEL

3985104697936745
572821400412



05.10	GESCHICHTEN IN DER KOMMANDO-ABTEILUNG	074
05.20	GESCHICHTEN IN DER FLUGKONTROLL-ABTEILUNG	080
05.30	SOZIALE KONFLIKTE	084
05.40	STERNENBASEN	094
05.50	AUSZEICHNUNGEN UND BELOBIGUNGEN	097
05.60	FLOTTENGEFECHTE	100

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG IM SPIEL

GESCHICHTEN IN DER KOMMANDO-ABTEILUNG

„SIE HABEN EINE MILITÄRISCHE ENTSCHEIDUNG GETROFFEN, UM IHR SCHIFF UND IHRE CREW ZU SCHÜTZEN. ABER SIE SIND EIN OFFIZIER DER STERNENFLOTTE, WORE. WIR BRINGEN KEINE ZIVILISTEN IN GEFahr, UND NICHT EINMAL POTENTIELL IN GEFahr, UM UNS SELBST ZU RETTEN. MANCHMAL BEDEUTET DAS, DASS WIR DIE SCHLACHT VERLIEREN. UND MANCHMAL VIELLEICHT AUCH UNSER LEBEN. ABER WENN SIE DIESE ENTSCHEIDUNG NICHT TREFFEN KÖNNEN, DANN TRAGEN SIE BITTE AUCH NICHT DIESE UNIFORM.“

— CAPTAIN BENJAMIN SISK0

ROTE PLOT-KOMPONENTEN

Offiziere der Kommandoabteilung eignen sich sehr gut für rote Plot-Komponenten, die die Stärken eines Spielercharakters in den Bereichen Diplomatie, Führungsqualitäten, Verhandlungsgeschick und juristische Kenntnisse ausspielen. Der effektive Einsatz roter Plots hilft Spielleitungen, ein unterhaltsames und forderndes Spielerlebnis für Spielercharaktere der Kommando-Abteilung auszugestalten.

Es mag zwar viel zu naheliegend erscheinen, diese Stärken von Kommando-Charakteren so direkt anzuspielen – schließlich schneiden sie bei Aufgaben und Herausforderungen aus dem Kommando-Bereich naturgemäß

immer gut ab, weil genau das nun einmal auch ihre Aufgabe ist. Spielercharaktere aus der Kommandoabteilung, Captains und Commander, erstellt man aber, weil man genau diese Art von Herausforderung sucht: Man möchte sich selbst dem stellen, was Archer und Kirk, Picard und Riker, Janeway und Chakotay, Sisko und Kira jede Woche durchmachen. Warum sollte man den betreffenden Spielern nicht geben, was sie wollen, sie aber gleichzeitig fordern?

Plot-Komponenten können der Spielleitung genau dabei helfen: Eine rote Plot-Komponente nutzt die Stärken eines Spielercharakters, fordert den dahinterstehenden Spieler aber gleichzeitig heraus, einen entscheidenden Moment auszuspielen oder sich eine innovative kommandofokussierte Lösung für eine Situation einfallen zu lassen.

Mithilfe der folgenden Zufallstabelle können Sie aus dem Handgelenk rote Plot-Komponenten erschaffen, die Sie in Ihre Missionen einbauen können. Alternativ können Sie so zufällig eine Idee für eine Komponente bestimmen und diese für Ihre Kommando-Spielercharaktere weiter ausbauen.

JENSEITS DER LETZTEN GRENZE

Im Grundregelwerk auf S. 301 wird angeregt, Lösungsmöglichkeiten für Begegnungen nach Farben einzuteilen (rote Lösungen für Kommandofähigkeiten und Diplomatie, goldene Lösungen für Action und Kampf, blaue Lösungen für wissenschaftliche und technologische Herausforderungen). Im Folgenden präsentieren wir Plot-Komponenten für die Kommando-Abteilung, die demselben System folgen.

- **Rote Plot-Komponenten** konzentrieren sich auf Diplomatie, Intrigen, Erstkontakte, politische und juristische Handlungsfäden und alle spirituellen Themen, die nicht unter den Oberbegriff Wissenschaft fallen.
- **Goldene Plot-Komponenten** umfassen Kämpfe (zwischen Personen oder Schiffen), körperliche Action und Aktivitäten, manchmal Intrigen oder Spionage und einige actionorientierte technologische Handlungsfäden.
- **Blaue Plot-Komponenten** konzentrieren sich auf wissenschaftliche, medizinische, technische und technologische Themen; hierunter fallen auch taktische Szenarien, die sich als goldene Plot-Komponenten nicht eignen.

ERSCHAFFUNG ROTER PLOT-KOMPONENTEN

W20	ROTE PLOT-KOMPONENTE
1	Verschwörung
2-6	Diplomatie
7-11	Erstkontakt
12-14	Politik
15-17	Flagge zeigen
18-19	Spiritualität
20	Militärjustiz der Sternenflotte

VERSCHWÖRUNG

Auch wenn Föderation und Sternenflotte danach streben, eine utopische Gesellschaft aufzubauen und zu schützen, gab es bei *Star Trek* immer wieder Verschwörungen, die in beiden Organisationen Wurzeln schlagen konnten. Eine Gruppe von

Admirälen der Sternenflotte verbündete sich heimlich mit klingonischen und romulanischen Gegnern, um den Krieg zwischen ihren Völkern am Laufen zu halten und wichtige Persönlichkeiten auf beiden Seiten zu ermorden (*Star Trek VI*). Eine parasitäre fremde Lebensform infizierte ein hochrangiges Mitglied des Sternenflottenkommandos und schaffte es fast, die Kontrolle über die Föderation zu übernehmen (*Das nächste Jahrhundert*, Episode „Die Verschwörung“). Ein Wechselbalg aus den Reihen der Gründer des Dominions infiltrierte das Sternenflottenkommando und versuchte, die Föderation zu destabilisieren (*Deep Space Nine*-Doppelfolge „Die Front“ und „Das verlorene Paradies“).

Diese Beispiele belegen, dass Verschwörungen in **Star Trek Adventures**-Kampagnen eine gängige Handlungsoption sind. Ein Weg, um diese ins eigene Spiel einzubauen, wären mehrere einzelne Komponenten rund um diese Verschwörung, die sich schließlich wie Mosaiksteinchen zusammenfügen. Die erste Komponente könnten Sie als Soloszene für einen Spielercharakter in eine Mission einbauen (zum Beispiel könnte die Cheffingenieurin eine rätselhafte Botschaft von einem alten Freund aus Akademiezeiten erhalten, kann sich derzeit aber nicht darum kümmern). Während einer späteren Mission trifft die Cheffingenieurin dann ihren alten Freund und arbeitet in einem Subplot mit ihm zusammen. Danach verschwindet der Freund von der Akademie, und die Suche nach ihm wird zum Haupterzählstrang.

DIPLOMATIE

Viele *Star Trek*-Episoden drehen sich auf die eine oder andere Weise um Diplomatie, und viele weitere lassen es so erscheinen, dass sich diplomatische Ereignisse erst dann so richtig entfalten, wenn die Krise beigelegt ist oder zumindest zwischen den Szenen. Ihre Runde möchte vermutlich keine langwierigen Handelsvereinbarungen ausspielen, die dramatischen Ereignisse bis zu diesen Verhandlungen könnten aber eine Plot-Komponente darstellen.

Beispielsweise könnten Sie in einer Episode, die sich um eine neue Spezies dreht, Captain und Crew in einen Konflikt mit der Besatzung eines Schiffs dieser Spezies stürzen, die Episode aber noch gut ausgehen lassen. In einem späteren Subplot oder einer Soloszene können Sie dann diese Verbindung wieder aufnehmen: Vielleicht fordert der Kommandant des fremden Schiffs einen Gefallen ein und der Captain der Sternenflotte beschließt, ihm persönlich zu Hilfe zu eilen.

Das führt zu einer weiteren Episode des Hauptplots, in der der Captain eine zentrale Rolle bei den Gesprächen spielt, bei denen ihr neuer Freund Handelsbeziehungen mit der Föderation eingeht oder auch nicht, je nachdem, wie sich die Spielercharaktere verhalten. Eine solche Erweiterung von Plot-Komponenten gibt Spielern das Gefühl, dass das, was sie ihre Charaktere tun lassen, Einfluss auf die Welt hat, die Sie entwerfen. Es erinnert Spieler zudem daran, dass jede Tat Folgen hat, auch wenn sie davon ausgehen, dass sie einen bestimmten Planeten, Verbündeten oder Gegner nie wieder sehen werden.

ERSTKONTAKT

Ähnlich wie eine diplomatische Mission sind Erstkontakte eine gute Plot-Komponente, wenn Sie eine Situation in der einen Episode vorbereiten und dann in späteren Folgen andere Plot-Komponenten darauf aufbauen. Das kann ein neuer Hauptplot sein, ein Subplot, der die erstmals kontaktierte Spezies betrifft, oder ein charakterspezifischer Moment, in dem sich ein Spielercharakter persönlich Zeit nimmt, um sich mit der kontaktierten Spezies in Verbindung zu setzen, während diese die Föderation kennenlernt. Es könnte sein, dass der Spielercharakter das einzige Föderationsmitglied ist, dem die Angehörigen der neuen Spezies vertrauen und dass diese ausdrücklich darum bitten, dass der Charakter anwesend ist.



Missionen und Plot-Komponenten rund um Erstkontakte eignen sich besonders gut für Captains und Commander unter den Spielercharakteren, da Verhandlungen und die Beziehungen zwischen verschiedenen Spezies im Allgemeinen ein wichtiger Bestandteil des Ethos solcher Charaktere sind. Erstkontaktmissionen sind auch gut geeignet, um die Fertigkeiten für Soziale Konflikte im Grundregelwerk (ab S. 164) und die in diesem Band (ab S. 84) einzuführen oder anzuwenden.

POLITIK

Das nächste Jahrhundert und vor allem *Deep Space Nine* hatten viele Episoden und Handlungsfäden mit politischem Fokus. *Deep Space Nine* befasste sich intensiv mit der Politik und Religion der Bajoraner und deren Interaktion mit den politischen und militärischen Unternehmungen der Cardassianer. Captain Picard entschied aufgrund einer Reihe von Plotereignissen über die Thronfolge des Klingonische Reichs – eine höchst ungewöhnliche Situation, in der ein Sternenflottenoffizier Einfluss darauf nahm, wer eine andere Spezies zukünftig anführen sollte.

Die Verwendung politischer Plot-Komponenten – sei es innerhalb der Föderation oder rund um eine fremde Spezies – ist eine großartige Möglichkeit, Spielercharaktere in das Geschehen auf Welten zu involvieren, die nicht unbedingt ihre eigenen sind. Zum Beispiel wird ein Wissenschaftsoffizier während eines katastrophalen Treffens, das sich zum Positiven wendet, zum besten Freund eines Vertreters einer anderen Spezies. Dieser wiederum wird zum Hauptansprechpartner bei dieser fremden Spezies für die Föderation. Wenn diese Spezies dann Abkommen

mit der Föderation aushandeln möchte, wird man den Wissenschaftsoffizier vielleicht aufgrund seiner persönlichen Verbindungen zu den Verhandlungen hinzuziehen. Die Aufgabe mag fernab seiner Fähigkeiten liegen, sie stellt aber eine interessante Herausforderung für Spieler und Charakter gleichermaßen dar.

FLAGGE ZEIGEN

Manchmal muss die Föderation eine Kolonie oder eine entlegene Mitgliedswelt daran erinnern, warum sie Mitglied dieses Verbunds sind. Dabei geht es nicht um militärisches Posieren, sondern um diplomatische Besuche, um die Welt an die Vorteile der Föderation erinnern. Manchmal ist es notwendig, Anspruch auf einen Planeten, Mond oder ein Weltraumphänomen zu erheben. Das kann bedeuten, eine fremde Spezies oder eine Gruppe von Marodeuren darauf aufmerksam zu machen, dass die Föderation diesen Anspruch auch durchzusetzen bereit ist.

Eine Plot-Komponente, bei der es zunächst nur darum zu gehen scheint, Flagge zu zeigen, könnte sich zu etwas Bedeutungsvollerem entwickeln, wenn der Captain und die NSC-Antagonisten im Verlauf mehrerer Missionen weiter interagieren. Sie könnten den Handlungsstrang über einige Missionen hinweg als Nebenhandlung oder Lieferant für Szenen am Rande verwenden und dann die Verbindung zwischen dem Captain und der Welt in einer späteren Mission zur Haupthandlung machen, die auf den kleineren Komponenten des Handlungsbogens aufbaut.

SPIRITUALITÄT

Spirituelle Plot-Komponenten, etwa die Visionen, die Captain Sisko oder Chakotay in ihren jeweiligen Serien haben, können Kommando-Plot-Komponenten sein, weil sie nirgends anders hinpassen. Außerdem sind Offiziere der Kommando-Abteilung stark in kommandorelevanten Attributen und Disziplinen. Captain Siskos Visionen als Abgesandter der Propheten stehen in direkter Beziehung zu seiner Aufgabe als Commander von *Deep Space 9*. Sie beeinflussten seine Kommandoentscheidungen und seine Empfehlungen an die Sternenflotte und die Föderation. Ohne diese spirituellen Momente könnten seine Entscheidungen tiefgreifendere Auswirkungen sowohl auf Bajor als auch auf die Föderation gehabt haben. Solche Erlebnisse und ihre möglichen Konsequenzen lieben viele Spieler bei Missionen und Kampagnen.

Die Föderation verfügt nicht über eine formalisierte Religion, ihre Bürger haben völlige Religions- und Glaubensfreiheit. Viele Spezies bringen die religiösen Praktiken ihrer Heimatwelten mit in die Sternenflotte. Im Gegensatz zur Föderation als Ganzes verfügen viele Welten über eine offizielle Religion oder Konfession, und Spielercharaktere, die einer dieser fremden Spezies angehören, werden ihren Glauben praktizieren wollen.

Solange man respektvoll damit umgeht, können Plot-Komponenten, die sich um Glaubensfragen und religiöse Themen drehen, spannende Geschichten ergeben. Viele reale religiöse Texte und Geschichten können als Vorlage für Plot-Komponenten dienen.

EPISDEN MIT KOMMANDO-HERAUSFORDERUNGEN

„COGENITOR“ (ENTERPRISE)

Captain Archer und die Mannschaft der *Enterprise* müssen eine komplizierte Erstkontakt-Situation meistern, als Commander Tucker sich in die natürliche Ordnung der Vissianer einmischt.

„SPOCK UNTER VERDACHT“ (ORIGINALSERIE)

Captain Kirk tritt in einem geistigen Wettstreit und in einer Raumschlacht gegen einen würdigen romulanischen Gegner an.

„IN DEN HÄNDEN DER BORGE“ (DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT)

Captain Picard und Commander Riker treffen schwere Entscheidungen, während sich die *Enterprise-D* den unerbittlichen Borg stellt.

„IN FAHELEM MONDLICHT“ (DEEP SPACE NINE)

Captain Sisko wandelt auf schwierigen moralischen Pfaden, um festzustellen, ob der Zweck die Mittel heiligt, wenn es darum geht, die Romulaner in den Konflikt mit dem Dominion zu verwickeln.

„DER FÜRSORGER“ (VOYAGER)

Captain Janeway muss aus einer zusammengewürfelten Gruppe eine funktionierende Mannschaft bilden, nachdem die *U.S.S. Voyager* 70.000 Lichtjahre von zu Hause entfernt strandet.

FOLGEN DES VERSTOSSES GEGEN DIE HAUPTDIREKTIVE

Wenn ein Spielercharakter während einer Mission gegen die Oberste Direktive verstößt, sollten Sie als Spielleitung eine Szene einbauen, in der dieser Verstoß untersucht wird, oder für die nächste Mission eine planen, die sich um die Untersuchung des betreffenden Spielercharakters und seiner Handlungen dreht, die zu dem Verstoß geführt haben. Der Captain eines Raumschiffs ist für die Handlungen seiner oder ihrer Crew verantwortlich, deshalb fällt der Verstoß eines Offiziers gegen die Hauptdirektive auch auf den Captain zurück.

Regeltechnisch wirkt sich ein Verstoß gegen die Hauptdirektive negativ auf die *Ansehens*-Probe eines Spielercharakters aus (Grundregelwerk, S. 297). Außerdem wirkt er sich negativ auf die *Ansehens*-Probe des Captains oder Kommandieren Offiziers dieses Spielercharakters aus. Aus dem Verstoß können sich noch weitere Konsequenzen ergeben, einschließlich der im Grundregelwerk beschriebenen Disziplinarmaßnahmen. Sie sollten mit Disziplinarmaßnahmen vorsichtig sein, da dies einen Spielercharakter zwingt, gegen einen anderen vorzugehen, und das Probleme unter den Spielern hervorrufen könnte. Einen Spielercharakter zu degradieren oder seines Befehls zu entheben, kann eine für den weiteren Verlauf ihrer Kampagne unhaltbare Situation schaffen.

MILITÄRJUSTIZ DER STERNENFLOTTE

Wie auch diplomatische Komponenten bieten Geschichten um die Juristische Abteilung der Sternenflotte jede Menge Möglichkeiten. Captain Picard kannte die Offizierin der Militärjustiz, die in der Folge „Wem gehört Data?“ Lieutenant Commander Datas Anhörung leitete, und solche persönlichen Beziehungen können sich über mehrere Plot-Komponenten hinweg entwickeln.

Die Juristische Abteilung ist oft an Disziplinarverfahren gegen Sternenflottenoffiziere beteiligt und kommt ins Spiel, wenn jemand, ob nun Föderationsbürger oder nicht, einen Sternenflottenoffizier verklagt. Daraus können Handlungsstränge für ganze Abenteuer erwachsen, aber auch Plot-Komponenten. Beispielsweise könnte die Mannschaft bei einer Mission ein Problem auf einem fremden Planeten lösen. Während eines späteren Einsatzes kontaktiert ein irgendwie geschädigter Vertreter der außerirdischen Spezies den lokalen Sitz der Juristischen Abteilung der Sternenflotte und verlangt, dass der Captain wegen ungebührlichen Verhaltens festgenommen wird. Die nächste Mission erhält nun eine Nebenhandlung, bei dem es um die Anhörung des Captains durch eine Offizierin der Juristischen Abteilung geht.

Manche komplexe Situationen oder Anhörungen könnten zu einem Militärgerichtsverfahren gegen einen Spielercharakter führen. Konsultieren Sie in solchen Fällen die Ausführungen zum Thema Kriegsgericht auf S. 297 im Grundregelwerk.

BLAUE PLOT-KOMPONENTEN

Dies sind Plot-Komponenten für Charaktere der Kommando-Abteilung, die sich auf Wissenschaft und Technologie konzentrieren. Wie die roten Komponenten können sie wie angegeben verwendet oder an Ihre Spielercharaktere angepasst werden. Kommando-Charaktere sind zwar nicht unbedingt immer für blaue Komponenten geeignet, jeder Sternenflottenoffizier ist jedoch interdisziplinär ausgebildet, und das stellt sicher, dass alle Spielercharaktere unabhängig von ihren Schwerpunkten eine Plot-Komponente ausprobieren können, die nicht zu ihrer Abteilung gehört. Einem Kommando-Charakter eine blaue Plot-Komponente zu geben, stellt für Spieler und Spielercharakter gleichermaßen eine unterhaltsame Herausforderung dar.

Mithilfe der folgenden Zufallstabelle können Sie aus dem Handgelenk blaue Plot-Komponenten erschaffen, die Sie in Ihre Missionen einbauen können. Alternativ können Sie so zufällig eine Idee für eine Komponente bestimmen und diese für Ihre Kommando-Spielercharaktere weiter ausbauen.

ERSCHAFFUNG BLAUER PLOT-KOMPONENTEN

W20	BLAUE PLOT-KOMPONENTE
1-5	Erforschung des tiefen Weltraums
6-7	Evakuierung
8-9	Medizin
10-14	Erforschung des nahen Weltraums
15-17	Erforschung von Planeten
18-20	Forschung

ERFORSCHUNG DES TIEFEN WELTRAUMS

Den Weltraum zu erforschen, ist die Hauptaufgabe der Sternenflotte. Sich in das große Unbekannte zu wagen, neue Welten zu entdecken und mit noch unbekannten außerirdischen Spezies zu interagieren ist der Kern des Mandats, das die Sternenflotte von der Föderation erhielt.

Diese Art von Plot oder Nebenhandlung ist sehr gut für Captains und Commander geeignet, weil sie ihnen die Möglichkeit gibt, die Last der Verantwortung zu spüren. In den Tiefen des Weltraums, weit weg von einer Sternenbasis oder dem wachsamen Auge der Sternenflotte, ist der Captain die Stimme der Föderation. Am Rande des bekannten Raums können das Schiff und die Crew auf allerlei fremde Spezies treffen, und der Captain wird als Autoritätsperson und Vertreter der gesamten Föderation angesehen.

EVAKUIERUNG

Eine Episode, in der es um die Evakuierung eines Planeten, einer Sternenbasis oder eines Schiffs geht, könnte je nach Verlauf der Ereignisse großen Einfluss auf eine Kommando-Offizierin haben. Sie könnte als Heldin gelobt oder als Versagerin geschmäht werden, weil sie nicht alle Leute evakuieren konnte. Überlebende können in Nebenhandlungen oder Charaktergeschichten wieder auftauchen, um sie mit Lob zu überschütten oder Rache zu üben.



Es gibt auch die Möglichkeit für Kommando-Offiziere, eine Evakuierung zu planen. Manche Spieler lieben es, die Logistik einer solchen Aufgabe auszuarbeiten, und Sie können das ausspielen, indem Sie einige der im Grundregelwerk vorgestellten Regelmechanismen verwenden, um den Plot rund um die Evakuierung voranzutreiben und Sub-Plots einbauen, die damit verknüpft sind.

MEDIZIN

Eine medizinische Krise auf einem Planeten oder einer Sternbasis könnte einen Captain oder Commander in eine Situation bringen, in der sie ihre Führungsqualitäten unter Beweis stellen müssen, um eine Gesellschaft im Angesicht einer Katastrophe zusammenzuhalten. Das kann zum Beispiel beim Ausbruch einer Seuche oder angesichts eines seltsamen Virus der Fall sein, der eine Zivilisation befällt. Ein Kommando-Charakter könnte in diesem Zusammenhang auch sein Verhandlungsgeschick oder seine Fähigkeit, einen verängstigten Mob davon abzuhalten, zu randalieren oder vorschnell falsche Schlüsse zu ziehen, beweisen müssen.

ERFORSCHUNG DES BEKANNTEN WELTRAUMS

Diese Kategorie von Plot-Komponenten umfasst alle Story-Ideen und Aufhänger für Plots, die sich um erforschte und besiedelte Gebiete des Alpha- und Beta-Quadranten drehen. Ein Großteil von *Das nächste Jahrhundert* spielt in bekannten Teilen dieser beiden Quadranten, etwa auf der Erde, Romulus und Qo'noS, insbesondere, als in Worf's persönlicher Geschichte der Hohe Rat der Klingonen, das Haus Duras und Kanzler Gowron eine Rolle spielten. Ihr Kommando-Charakter kann in die Geschicke einer oder mehrerer bekannter Föderationswelten verwickelt werden und eine persönliche oder berufliche Beziehung zu einer fremden Spezies entwickeln.

Wenn eine wissenschaftliche oder medizinische Entdeckung oder ein Problem auftauchen, könnte man das Schiff und die Besatzung losschicken, um sich darum zu kümmern und seine persönliche Verbindung zu der anderen Spezies zu nutzen.

ERFORSCHUNG VON PLANETEN

Die Erforschung von Planeten ist genauso wichtig wie die des Weltraums. Alte Zivilisationen, Artefakte und wissenschaftliche Entdeckungen, die unter (kilo)meterhohem Gestein begraben sind, lassen sich auf Planeten ebenso finden wie im Weltraum. Diese Kategorie von Plot-Komponenten umfasst auch die Erforschung von Monden, Asteroidengürteln, Plasmafeldern und anderen festen stellaren Phänomenen.

***Beispiel:** Ein Captain oder Commander, der mit einer Planetenerkundungsmission beauftragt wird, könnte die Ruinen einer alten Zivilisation, die lebenden Nachkommen einer fremden Spezies, die schon vor langer Zeit auf dem Planeten gestrandet sind, oder wertvolle Mineralvorkommen finden, die die Föderation oder ein nahegelegener Verbündeter oder eine Mitgliedswelt derselben beanspruchen könnten. Die Berichte und Empfehlungen des befehlshabenden Offiziers bezüglich des Planeten hätten beim Föderationsrat erhebliches Gewicht.*

FORSCHUNG

Eine Sammelkategorie, die alle Forschungs- und Entwicklungsarbeiten umfasst, an denen eine Offizierin der Kommando-Ebene beteiligt sein könnte, entweder weil sie persönlich an der Forschung interessiert ist (wie zum Beispiel Captain Picard, der in „Das fehlende Fragment“ Professor Galens Suche weiterführt) oder weil sie sich für die Forschungs- und Entwicklungsbemühungen eines anderen einsetzen will.

Beispiel: Der Leitende Wissenschaftsoffizier an Bord der U.S.S. Garrett beginnt ein langfristiges Forschungsprojekt, das sich mit Tetrayonpartikeln und deren möglichem Zusammenhang mit einem Upgrade des Warpfelds beschäftigt. Die befehlshabende Offizierin der Garrett, eine ehemalige Ingenieurin, unterstützt die Experimente des Wissenschaftsoffiziers und seine damit verbundenen Anträge auf Nutzung der Sensorphalanx, wann immer möglich. Sie legt bei ihren Kontakten im Cochrane-Institut ein gutes Wort für ihn ein, sodass der Leitende Wissenschaftsoffizier seine Forschungen vertiefen kann.

GOLDENE PLOT-KOMPONENTEN

Es folgen Plot-Komponenten für Charaktere der Kommando-Abteilung, die sich auf Action und Raumkämpfe konzentrieren oder diese zur Folge haben könnten. Wie die roten und blauen Plot-Komponenten können Sie sie unverändert verwenden oder an einen bestimmten Charakter anpassen. Kommando-Charaktere sind normalerweise interdisziplinär taktisch geschult, da sie während eines Gefechts oft als Befehlshaber fungieren. Das bedeutet, dass Kommando-Charaktere zwar nicht immer im Mittelpunkt einer goldenen Plot-Komponente stehen, aber sehr wohl die Fähigkeiten besitzen können, die für deren Bewältigung erforderlich sind. Ein Kommando-Charakter könnte spezielles Wissen über eine fremde Spezies, einen Gegner oder eine Region des Weltraums besitzen, das ihm oder ihr helfen könnte, einen goldenen Plot effektiv zu meistern.

Mithilfe der folgenden Zufallstabelle können Sie aus dem Handgelenk goldene Plot-Komponenten erschaffen, die Sie in Ihre Missionen einbauen können. Alternativ können Sie so zufällig eine Idee für eine Komponente bestimmen und diese für Ihre Kommando-Spielercharaktere weiter ausbauen.

ERSCHAFFUNG GOLDENER PLOT-KOMPONENTEN

W20	GOLDENE PLOT-KOMPONENTE
1-5	Verteidigung
6-9	Eskorte
10-12	Spionage
13-16	Patrouille
17-20	Taktik

VERTEIDIGUNG

Um Verteidigung im weitesten Sinne kann es sich bei zahllosen Plot-Aufhängern und Episoden drehen, sei es der Schutz der Föderation oder einer Mitgliedswelt, die persönliche Verteidigung eines Individuums oder einer Gruppe oder die eines Schiffs gegen eine fremde Wesenheit. Zu den Verteidigungs-Plot-Komponenten gehören auch Missionen, in denen es darum geht, jemanden, etwas oder gar ein Prinzip oder einen Wert zu verteidigen, wie zum Beispiel die Föderation, die Hauptdirektive, die Rechte und Gesetze einer fremden Spezies oder ein anderes Gesetz beziehungsweise einen Grundsatz, der für den Kommando-Spielercharakter wichtig ist.

Beispiel: Nach Verhandlungen an Bord seines Schiffs wird ein Sternenflotten-Captain gebeten, für die Sicherheit der Diplomaten einer fremden Spezies zu sorgen. Aufgrund der persönlichen Verbindung des Captains zu dieser Spezies

und deren Heimatwelt wird sie als vertrauenswürdig eingestuft. Entschlossen, die Beziehungen zwischen der fremden Spezies und der Föderation zu bewahren und zu verbessern, übernimmt der Captain trotz der Bedenken seiner Ersten Offizierin diese Aufgabe persönlich und zieht seinen Sicherheitschef hinzu.

ESKORTE

Der Weltraum ist so groß, dass es für Schmuggler, Piraten und andere Widersacher ein Leichtes ist, sich zu verstecken und Überfälle auf die Föderation und ihre Transportwege zu verüben. Schiffe der Sternenflotte werden oft mit Geleitschutz-Aufgaben betraut: Sie eskortieren Transporte, bieten zusätzliche Sicherheit für diplomatische Delegierte oder begleiten etwas oder jemanden von Wert von einem Planeten zum anderen.

Beispiel: Die U.S.S. Thunderchild und ihr klingonisches Pendant, die I.K.S. Mupwl', erhalten den Auftrag, einen Konvoi von der Narendra-Station durch die weitgehend unerforschte Shackleton-Ausdehnung zu einem Horchposten im Weltraum zu eskortieren.

SPIONAGE

Durch die Existenz geheimer und nicht-ganz-so-geheimer Organisationen wie dem Tal Shiar, dem Obsidianischen Orden, dem Orion-Syndikat und zahllosen anderen ist es für das Personal der Sternenflotte oft notwendig, verdeckte Operationen und Missionen durchzuführen, manchmal inoffiziell und informell. Obschon viele Mitglieder des Föderations- und des Sicherheitsrats solche geheimen Aktionen missbilligen, ist anderen Angehörigen des Oberkommandos sehr wohl bewusst, dass Spionage Teil des galaktischen Alltags ist.

Beispiel: In „Geheime Mission auf Celtris Drei“, einer Episode von Das nächste Jahrhundert, trainieren Captain Picard, Lt. Commander Worf und Doktor Crusher auf dem Holodeck das Eindringen in eine cardassianische Anlage. (Picard wurde wegen seiner Vorerfahrungen mit Thetabandemissionen ausgewählt).

PATROUILLE

Bei Patrouillenmissionen geht es darum, ein Gebiet im Auge zu behalten und seltsame Ereignisse, Anomalien oder verdächtiges Verhalten zu melden und zu untersuchen. Neben der romulanischen Neutralen Zone und der cardassianischen Entmilitarisierten Zone teilt die Föderation noch andere Grenzbereiche mit raumfahrenden Völkern, und jede dieser Grenzen muss überwacht werden, nur für den Fall, dass etwas Ungewöhnliches passiert.

Beispiel: Die U.S.S. Athena ist in den Badlands entlang der Entmilitarisierten Zone zwischen dem cardassianischen und dem Föderationsraum im Einsatz, um mögliche cardassianische Militäraktivitäten und terroristische Aktionen des Maquis zu überwachen. Die Athena erhält diesen Auftrag, weil ihr Captain mit den Taktiken und dem Militarismus der Cardassianer vertraut ist und die Sternenflotte glaubt, sein Fachwissen könne sich entlang der Grenze als wertvoll erweisen.

TAKTIK

In Krisenzeiten oder im Krieg entsendet die Sternenflotte erfahrene, sachkundige Offiziere an die Front, um mit dem bestmöglichen Personal die Ziele der Föderation oder einen Sieg zu erreichen. Die taktischen Erkenntnisse eines erfahrenen Offiziers über eine fremde Spezies oder einen bestimmten Teil des Weltraums machen oft den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage aus.

Beispiel: *Commander Kevin Traynor, Erster Offizier der U.S.S. Athena, wird vorübergehend wieder Admiral Ross' Führungsstab zugeteilt. Sein ausgeprägter taktischer Scharfsinn und seine Erfahrung im Kampf gegen die Cardassianer im Verlauf vieler Konflikte bringen viele Vorteile.*

Kapitel
05.20

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG IM SPIEL GESCHICHTEN IN DER FLUGKONTROLL-ABTEILUNG

ROTE PLOT-KOMPONENTEN

Offiziere der Flugkontrolle eignen sich gut für rote Plot-Komponenten, da diese die interdisziplinäre Ausbildung eines Flugkontroll-Spielercharakters in Führung und Diplomatie und seine grundlegende Sternenflotten-Ausbildung anspielen. Der effektive Einsatz roter Plot-Komponenten kann der Spielleitung helfen, Flugkontroll-Spielercharakteren ein unterhaltsames und herausforderndes Spiel zu bieten, das über das Navigieren eines Raumschiffs oder das Steuern von Unterstützungsschiffen hinausgeht.

Mithilfe der folgenden Zufallstabelle können Sie aus dem Handgelenk rote Plot-Komponenten generieren, die Sie in Ihre Mission einbauen oder als Nukleus einer neuen Idee für eine Plot-Komponente für Ihre Flugkontroll-Spielercharaktere verwenden können.

GENERIERUNG ROTER PLOT-KOMPONENTEN

W20	ROTE PLOT-KOMPONENTE
1	Verschörung
2-6	Diplomatie
7-11	Erstkontakt
12-14	Politik
15-17	Flagge zeigen
18-19	Spiritualität
20	Militärgerichtsbarkeit der Sternenflotte

JENSEITS DER LETZTEN GRENZE

Dieses Teilkapitel beruht auf dem Konzept der Plot-Komponenten aus Kapitel 5.10 und enthält Kurzbeschreibungen von Plot-Komponenten, die für Offiziere der Flugkontrolle ausgelegt sind.

VERSCHWÖRUNG

Obschon die Föderation und die Sternenflotte danach streben, eine utopische Gesellschaft aufzubauen und zu schützen, gab es bei *Star Trek* immer wieder Verschwörungen, die tief in beiden verwurzelt waren. Mehrere Beispiele haben wir in Kapitel 5.10 vorgestellt. Ein Offizier der Flugkontrolle könnte von einer Verschwörung erfahren, während er an der Flugkontroll-Station auf der Brücke Dienst tut, indem der Captain auf einen eingehenden Ruf angespannt reagiert, oder könnte als persönlicher Shuttle-Pilot eines hohen Würdenträgers dienen, der im Zentrum einer Verschwörung steht.

DIPLOMATIE

Viele Episoden von *Star Trek* drehen sich auf die eine oder andere Weise um Diplomatie, und viele gehen davon aus, dass sich diplomatische Ereignisse nur im Hintergrund abspielen. Eine Offizierin der Flugkontrolle könnte auf der Brücke sein, wenn ihr befehlshabender Offizier über eine Subraumverbindung Verhandlungen führt, könnte Würdenträger vom Schiff zu Gesprächen befördern oder aufgrund ihres Hintergrunds oder ihrer Geschichte ein persönliches Interesse an diplomatischen Verhandlungen haben.

ERSTKONTAKT

Dank ihrer interdisziplinären Ausbildung sind Offiziere der Flugkontrolle gern gesehene Mitglieder von Landungstrupps oder Außenteams. Ein Offizier der Flugkontrolle mit einem bestimmten Hintergrund oder einer bestimmten Fähigkeit kann sich bei einer Erstkontakt-Mission als wertvoll erweisen.

POLITIK

Wie bei vielen anderen Plot-Ideen könnten der Hintergrund eines Offiziers der Flugkontrolle und seine Überzeugungen und Talente dafür sorgen, dass er mit den politischen Beziehungen zwischen der Föderation und einer außerirdischen Spezies vertraut ist. In solchen Fällen kann ein Offizier der Flugkontrolle nicht nur als Navigator oder Steuermann fungieren.

FLAGGE ZEIGEN

Manchmal muss die Föderation eine Kolonie oder eine entlegene Mitgliedswelt daran erinnern, warum sie Mitglied dieses Verbunds sind. Je nachdem, ob das Raumschiff der Offizierin der Flugkontrolle oder ihr Shuttle in die Mission eingebunden sind, kann sie entweder auf der Brücke Dienst tun oder das Shuttle aktiv zu einem Ziel steuern, in jedem Fall ist sie mitten im Geschehen.

SPIRITUALITÄT

Der Hintergrund, die Überzeugungen und Talente eines Offiziers der Flugkontrolle könnten dazu führen, dass er eine bestimmte spirituelle Einstellung vertritt, einer Religion oder Glaubensrichtung anhängt, die ihn genauso prägen wie sein Sternenflotteneid und sein Dienst in der Föderation. Wenn sein Glaube äußerliche Merkmale wie ein Kopftuch oder einen Ohrring bedingt (zum Beispiel bei den Bajoranern), kann die Anwesenheit des Offiziers der Flugkontrolle auf der Brücke die Kommunikation zwischen deren Besatzung und einer fremden, zu kontaktierenden Spezies erleichtern.

MILITÄRGERICHTSBARKEIT DER STERNENFLOTTE

Geschichten um die Juristische Abteilung der Sternenflotte bieten jede Menge Möglichkeiten. Die Juristische Abteilung ist oft an Disziplinarverfahren gegen Sternenflottenoffiziere beteiligt und kommt ins Spiel, wenn jemand, ob Bürger der Föderation oder nicht, einen Offizier verklagt. Daraus können Handlungsstränge für ganze Abenteuer erwachsen, aber auch Plot-Komponenten. Eine Offizierin der Flugkontrolle könnte als Zeugin dienen oder selbst von der Anhörung betroffen sein: Offiziere der Flugkontrolle stehen aufgrund ihrer Aufgaben auf der Brücke und ihrer vielfältigen Fähigkeiten in der Regel mitten im Geschehen.

BLAUE PLOT-KOMPONENTEN

Dies sind Plot-Komponenten für Charaktere der Flugkontrolle, die sich auf Wissenschaft und Technologie konzentrieren. Wie die roten und goldenen Komponenten können Sie diese wie angegeben verwenden oder an Ihre Spielercharaktere anpassen. Charaktere der Flugkontrolle sind in aller Regel interdisziplinär ausgebildet und daher gut geeignet

EPISODEN MIT FLUGKONTROLL-HERAUSFORDERUNGEN

„DAS MINENFELD“ (ENTERPRISE)

Als die *Enterprise* in ein romulanisches Minenfeld gerät und Lieutenant Reed an der Außenhülle des Raumschiffs feststeckt, muss Ensign Mayweather das Schiff vorsichtig aus dem Minenfeld steuern, um sowohl seinen Mannschaftskameraden als auch die *Enterprise* zu retten.

„POKERSPIELE“ (ORIGINALSERIE)

Als die *Enterprise* im All auf ein seltsames Objekt trifft, erweist sich Lieutenant Sulu in der Lage, für seinen Navigationskollegen Bailey einzuspringen und vollführt mit dem Raumschiff im Kampf gegen die *Fesarius* einige komplexe Manöver.

„DIE ENERGIEFALLE“ (DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT)

Captain Picard rettet die *Enterprise-D* mithilfe einiger cleverer Manöver aus einer alten Falle.

„DIE BELAGERUNG“ (DEEP SPACE NINE)

Major Kira und Lieutenant Dax reparieren gemeinsam notdürftig einen alten bajoranischen Subimpuls-Raider und steuern ihn durch zahllose Herausforderungen.

„EXTREME RISIKEN“ (VOYAGER)

Lieutenant Paris und die Mannschaft der *Voyager* müssen so schnell wie möglich den *Delta Flyer* bauen, ehe die Malon ihr Shuttle fertigstellen können.

für jede Form von Plot-Komponenten. Einem Charakter der Flugkontrolle eine blaue Plot-Komponente zu geben stellt für Spieler und Spielercharakter gleichermaßen eine unterhaltsame Herausforderung dar.

Mithilfe der folgenden Zufallstabelle können Sie aus dem Handgelenk blaue Plot-Komponenten generieren, die Sie in Ihre Mission einbauen oder diese als Kern einer neuen Idee für eine Plot-Komponente für Ihre Flugkontroll-Spielercharaktere verwenden.

GENERIERUNG BLAUER PLOT-KOMPONENTEN

W20	BLAUE PLOT-KOMPONENTE
1-5	Erforschung des tiefen Weltraums
6-7	Evakuierung
8-9	Medizin
10-14	Erforschung des nahen Weltraums
15-17	Erforschung von Planeten
18-20	Forschung

ERFORSCHUNG DES TIEFEN WELTRAUMS

Die Erforschung des tiefen Weltraums ist die Hauptaufgabe der Sternenflotte: Sich in das große Unbekannte zu wagen, neue Welten zu entdecken und mit unbekannten außerirdischen Spezies zu interagieren ist die Grundlage aller Anweisungen der Föderation an die Sternenflotte.

Diese Art von Plot oder Nebenhandlung ist ideal für Charaktere der Flugkontrolle geeignet, weil sie ihnen die Möglichkeit gibt, ihre Schiffe in unbekanntes Territorium zu steuern, oft nicht einmal begleitet von anderen Raumschiffen der Föderation. Viele Piloten geben gerne damit an, dass sie (zumindest innerhalb der Sternenflotte) die ersten waren, die ein bisher unerforschtes Raumphänomen erkundet haben.

EVAKUIERUNG

Eine Episode, in der es um die Evakuierung eines Planeten, einer Sternenbasis oder eines Schiffs geht, könnte je nach Verlauf der Ereignisse großen Einfluss auf eine Flugkontroll-Offizierin haben. Sie könnte die Heldin der Stunde sein oder als Versagerin geschmäht werden, weil sie das Leben vieler auf dem Gewissen hat. Überlebende können in Sub-Plots oder Charaktergeschichten wieder auftauchen, um sie mit Dankbarkeit zu überschütten oder Rache zu üben.

Es gibt auch die Möglichkeit für einen Flugkontroll-Offizier, die Evakuierung zu planen. Manche Spieler lieben es, die Logistik einer solchen Aufgabe auszuarbeiten, und Sie können das ausspielen, indem Sie die im Grundregelwerk vorgestellten Regeln verwenden, um den Plot rund um die Evakuierung zu entwickeln. Ein Flugkontroll-Offizier könnte beispielsweise einen innovativen Evakuierungsplan unter Einbeziehung von Shuttles und Transporter-Relais erstellen.

MEDIZIN

Eine medizinische Krise auf einem Planeten oder einer Sternenbasis könnte eine Flugkontroll-Offizierin in eine Situation bringen, in der sie ihre interdisziplinäre Ausbildung nutzen muss, um eine Gesellschaft angesichts einer Katastrophe zusammenzuhalten. Der plötzliche Ausbruch einer Seuche oder eines seltsamen Virus' wird jede Gruppe an ihre Grenzen bringen. Der Flugkontroll-Charakter sitzt dann nicht mehr im Pilotensitz, sondern muss sich in Situationen beweisen, die Entwicklungsmöglichkeiten für den Charakter darstellen.

Beispiel: Eine Flugkontroll-Offizierin befindet sich auf einem Planeten, als dort eine Seuche ausbricht. Aus Angst, die Seuche zu verbreiten, weigert sie sich, eines ihrer Mannschaftsmitglieder zurück ins Schiff zu bringen. Die Flugkontroll-Offizierin versucht, ihre medizinische Ausbildung und ihr aufkeimendes Ingenieurstalent zu nutzen, indem sie Triage-Zentren in nahegelegenen Dörfern errichtet, bis es ein Heilmittel gibt.

ERFORSCHUNG DES BEKANNTEN WELTRAUMS

Diese Kategorie von Plot-Komponenten umfasst alle Story-Ideen und Aufhänger für Plots, die sich um bekannte Gebiete des Alpha- und Beta-Quadranten drehen. Ein Großteil von *Das nächste Jahrhundert* spielt in bekannten Teilen dieser beiden Quadranten, etwa auf der Erde, Romulus und Qo'noS. Ein Charakter der Flugkontrolle kann auf diversen Föderationswelten zu tun bekommen und eine persönliche oder berufliche Beziehung zu einer fremden Spezies entwickeln. Er kann auch mit einem bestimmten System oder Raumphänomenen wie dem Briar Patch oder den Badlands vertraut sein. Wenn ein wissenschaftliches oder medizinisches Problem auftritt, ist es aufgrund der persönlichen Verbindungen der Flugkontroll-Offizierin sinnvoll, ihr Schiff und ihre Crew zu schicken, um sich darum zu kümmern.

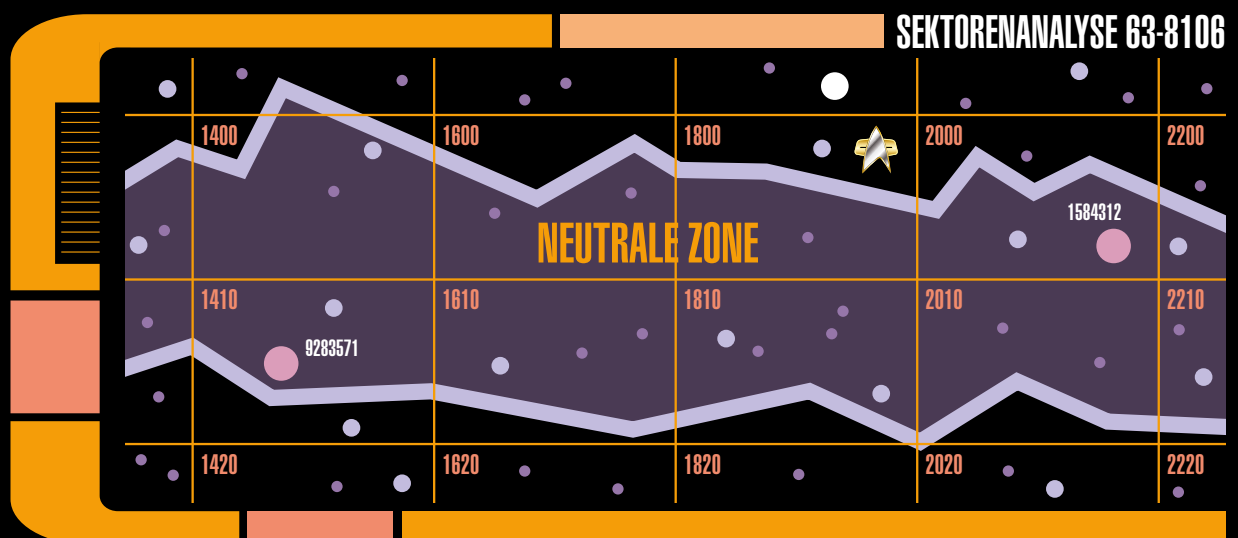
ERFORSCHUNG VON PLANETEN

Die Erforschung von Planeten ist ein wichtiger Aspekt der Erkundung des tiefen Weltraums, weil man auf Planeten die Ruinen alter Zivilisationen, Artefakte sowie wissenschaftliche und andere Mysterien, die dort seit Äonen schlummern, finden kann. Diese Kategorie von Plot-Komponenten umfasst auch die Erforschung von Monden, Asteroiden und anderen festen stellaren Phänomenen. Ein Flugkontroll-Offizier könnte durchaus für den Transport von Außenteams, die Beförderung von Nachschub und Aufklärungsmissionen unter Verwendung von Shuttles und anderen kleinen Unterstützungsschiffen verantwortlich sein.

FORSCHUNG

Dies umfasst alle Forschungs- und Entwicklungsarbeiten, an denen ein Flugkontroll-Offizier beteiligt sein könnte, entweder, weil er persönlich an der Forschung interessiert ist, oder weil er sich für die Bemühungen eines anderen unterstützt.

Eine Möglichkeit, eine Flugkontroll-Offizierin in das Forschungsprojekt eines Wissenschaftsoffiziers einzubinden, besteht darin, dass Ersterer die Orbitalposition bestimmt, die die besten Sensorwerte für ein Experiment liefert. Selbst wenn ein Schiff eine Standardumlaufbahn einnimmt, kann die Flugkontroll-Offizierin es so ausrichten, dass Sensorphalanxen genutzt werden können, damit Wissenschaftsteams Experimente durchführen können, während die Haupthandlung der Mission läuft.



GOLDENE PLOT-KOMPONENTEN

Es folgen goldene Plot-Komponenten für Charaktere der Flugkontrolle, die sich auf Action und Raumkämpfe konzentrieren oder diese zur Folge haben könnten. Wie die anderen Plot-Komponenten können Sie sie unverändert verwenden oder an einen bestimmten Charakter anpassen. Charaktere der Flugkontrolle sind normalerweise interdisziplinär taktisch geschult, da sie während eines Gefechts oft die Kontrollen bedienen. Sie haben ein gutes Verständnis für erprobte Taktiken der Sternenflotte und verstehen sich auf die taktischen Nuancen der gegnerischen Spezies. Flugkontroll-Offiziere nehmen oft an taktischen Weiterbildungskursen teil, und einige wechseln im Laufe ihrer Karriere als Junior-Offiziere in die taktische Abteilung, wo sie zu fähigen Befehlshabern und schließlich zu Commanders und Captains werden. Nicht selten besitzen Charaktere der Flugkontrolle spezielle Kenntnisse über fremde Spezies, Gegner oder Weltraumregionen, die ihnen einen Vorteil beim Umgang mit einer goldenen Plot-Komponente verschaffen.

Mithilfe der folgenden Zufallstabelle können Sie aus dem Handgelenk goldene Plot-Komponenten generieren, die Sie in Ihre Mission einbauen oder als Kern einer neuen Idee für eine Plot-Komponente für Ihre Charaktere der Flugkontrolle verwenden können.

GENERIERUNG GOLDENER PLOT-KOMPONENTEN

W20 GOLDENE PLOT-KOMPONENTE

1-5	Verteidigung
6-9	Eskorte
10-12	Spionage
13-16	Patrouille
17-20	Taktik

VERTEIDIGUNG

Um Verteidigung im weitesten Sinne kann es sich bei zahllosen Plots und Episoden drehen, sei es der Schutz der Föderation oder einer Mitgliedswelt, die persönliche Verteidigung eines Individuums oder einer Gruppe oder die eines Schiffes. Das Verteidigungselement kann auch abstrakt sein, wenn es etwa darum geht, ein Ideal, ein Prinzip oder einen Wert zu verteidigen, zum Beispiel die Oberste Direktive oder die Riten und Rituale einer fremden Spezies.

Flugkontroll-Offiziere sind in taktischen Kampfmanövern ausgebildet, und eine Verteidigungs-Plot-Komponente kann diese Fertigkeiten durchaus voll beanspruchen. Die Geschwindigkeit, mit der ein Flugkontroll-Offizier ein Manöver ausführt, und seine Fähigkeit, die Befehle des Captains effektiv zu antizipieren, können den Unterschied zwischen einem Erfolg und einem zerstörten Raumschiff bedeuten.

ESKORTE

Schiffe der Sternenflotte werden oft mit Geleitschutz-Aufgaben betraut: Der Weltraum ist so groß, dass es für Schmuggler, Piraten und andere (offene wie heimliche) Widersacher ein Leichtes ist, sich zu verstecken und Überfälle zu verüben. Transporte von einem Planeten zum anderen zu eskortieren mag nicht besonders ruhmreich oder spannend

LOGBUCH DES CAPTAINS

STERNZEIT 1416.4

Ensign Kuvash war offenkundig erschüttert, als sie mein Büro betrat, ein seltener Anblick bei Efosianern. Ich konnte ihr gegenüber leider keine Nachsicht zeigen und musste von Anfang an die Bedeutung der Fehlberechnung hervorheben, die ihr bei der Planung eines Kurses im niedrigen Orbit unterlaufen war.

Durch das Eindringen in die Mesosphäre riskierten wir nicht nur, durch rudimentäre Radarsysteme aufgespürt zu werden, sondern auch eine visuelle Entdeckung. Jeder Angehörige der einheimischen Spezies, der mehr als ein einfaches Fernglas besitzt, hätte uns sehen können. Obwohl die Mission, die defekte Sonde zu bergen – und damit die Krise zu beenden, die sie mitverursacht hatte –, zwingend erforderlich war, war das Manöver für eine derartige Aufgabe zu gewagt.

Ich habe Lt. Commander Daldry gebeten, alle Signale von der Oberfläche zu überwachen und zu übersetzen. Da es in der einheimischen Gesellschaft eine etablierte Presselandschaft gibt, würde es mich nicht überraschen, wenn dort bald UFO-Geschichten wie die im 20. Jahrhundert auf der Erde verbreitet werden.

–Captain Rinix, U.S.S. Oldfield

klingen, ist aber überlebenswichtig, eine Aufgabe, die sehr schnell alles andere als langweilig werden kann.

Flugkontroll-Offiziere können als Teil der Eskorteinsätze ein Raumschiff steuern, aber sie können auch Flugpläne, Konvoigeschwindigkeiten und -kurse und andere taktische Ideen entwickeln, die helfen, die Transporte und Eskorten an ihr Ziel zu bringen. Viele Flugkontroll-Offiziere zeichnen sich dadurch aus, dass sie Weltraum-Abkürzungen kennen, und dieses Wissen hat schon Dutzenden von Transporten und Konvois geholfen, natürlichen Phänomenen und feindlichen Hinterhalten aus dem Weg zu gehen.

SPIONAGE

Allgegenwärtige Bedrohungen wie der Tal Shiar, der Obsidianische Orden, das Orion-Syndikat und andere Geheimorganisationen machen es für das Personal der Sternenflotte notwendig, geheime Operationen und Missionen durchzuführen, manchmal inoffiziell und informell. Obschon viele Mitglieder des Föderations- und des Sicherheitsrates solche geheimen Aktionen missbilligen, ist anderen hochrangigen Vertretern der Föderation sehr wohl bewusst, dass sie absolut unabdingbar sind.

Flugkontroll-Offiziere geben ideale Agenten ab. Manchmal bleibt der bescheidene Pilot eines Shuttles oder Gleiters unbemerkt, und Anonymität ist das Handwerkszeug eines Spions. Jeder, der militärische oder politische Führer transportiert, könnte dabei kritische Informationen belauschen. Viele befehlshabende Offiziere empfangen Rufe von außen offen auf der Brücke, sodass die gesamte Brückenbesatzung sensible Gespräche mithören kann. Wenn der Flugkontroll-Offizier auf der Brücke zufällig ein Spion ist, kann er ohne allzu großes Risiko wichtige Informationen sammeln.

PATROUILLE

Bei Patrouillenmissionen geht es darum, seltsame Ereignisse, Anomalien oder verdächtiges Verhalten in einem bestimmten Bereich zu melden und zu untersuchen. An der romulanischen Neutralen Zone und der cardassianischen Entmilitarisierten Zone sind ständig Patrouillen unterwegs, doch die Föderation hat auch Krisenzonen an anderen Grenzen, und jede davon muss ebenfalls überwacht werden, wenn auch nicht so intensiv. Schließlich kann man kleine Probleme, die man rechtzeitig erkannt hat, aus der Welt schaffen, ehe sie schwerwiegender werden.

Flugkontroll-Offiziere eines Schiffs können Einfluss darauf haben, wo ihr Raumschiff eingesetzt wird: Vertrautheit mit einem Gebiet ist immer von Vorteil.

***Beispiel:** Ein Flugkontroll-Offizier, der an der cardassianischen Grenze ein Shuttle um Plasmawirbel gesteuert hat, könnte der perfekte Führer in den Badlands sein. Die Sternenflotte würde seine Ortskenntnisse nutzen, um Maquis-Kämpfer aufzuspüren und zu fangen.*

TAKTIK

Im Krieg oder bei lokal begrenzten Auseinandersetzungen versucht die Sternenflotte sicherzustellen, dass erfahrene Offiziere an der Front sind. Jeder Vorteil könnte den Sieg bringen oder zumindest eine Niederlage verhindern. Die Einblicke einer Offizierin in die lokale „Geografie des Raums“ könnten taktische Tricks aller Art ermöglichen.

***Beispiel:** Eine Flugkontroll-Offizierin hat umfangreiche Erfahrungen mit der Steuerung von Birds-of-Prey gesammelt, weil die diese hobbymäßig oft im Simulator fliegt. Die Sternenflotte wird auf diese Fähigkeiten aufmerksam und empfiehlt die Offizierin für eine Versetzung zur Klingonischen Verteidigungsstreitmacht. Sie nutzt die Versetzung, um so viel wie möglich über klingonische Navigationstechniken und Kampfmanöver zu lernen.*

Kapitel
05.30

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG IM SPIEL SOZIALE KONFLIKTE

DIPLOMATISCHES PROTOKOLL

Die friedliche Koexistenz von Welten, Spezies und Kulturen ist eines der wichtigsten Ziele der Vereinigten Föderation der Planeten. Es ist für die Föderation unumgänglich, dass alle Sternenflottenoffiziere eine diplomatische Ausbildung erhalten und diese Fähigkeiten während ihrer Karriere weiter verfeinern. Auch wenn sie keine Diplomaten sind, wird von Kommandierenden Offizieren stets ein wohlüberlegtes Vorgehen erwartet, vertreten sie doch nicht nur ihr Schiff, sondern auch die Sternenflotte und die Föderation.

In der Geschichte der Sternenflotte haben viele Captains ihre Meinung zu dieser Aufgabe geäußert. Auch wenn allen bewusst war, dass es sich um eine wichtige Verantwortung handelt, vertreten einige den Standpunkt, dass sie eigentlich keine Diplomaten sind,

andere wiederum sehen die diplomatische Arbeit der Sternenflotte als ihre heiligste Pflicht an. Die Sternenflotte übernimmt sehr oft diplomatische Missionen, auch wenn die Föderation Botschafter, Gesandte und Unterhändler im Überfluss aufbieten kann.

Dieses Kapitel verfeinert die Regeln zu Sozialen Konflikten (siehe S. 165 im Grundregelwerk) und bietet weiterführende Hinweise und Vorschläge für die Ausgestaltung von spannenden, sich langsam aufbauenden diplomatischen Missionen, Verhandlungen und ähnlichen Situationen mit hohen Einsätzen. Das Kapitel ist hauptsächlich für die Spielleitung gedacht, enthält aber nichts, was Spieler nicht auch sehen dürften.

DIE VERWENDUNG VON MERKMALEN

Wie im Grundregelwerk beschrieben, kann die Spielleitung *Merkmale* dazu verwenden, um Szenen, Situationen und Schauplätze zu beschreiben und auszugestalten. Die festen Merkmale von Spieler- und Nichtspielercharakteren

umschreiben meist einen wichtigen, eindeutigen und oftmals permanenten Aspekt ihres Wesens. Es spricht aber nichts dagegen, Charakteren auch ein befristetes Merkmal für nur eine Szene zu geben.

Auf diese Weise kann die Spielleitung Überzeugungen, Wahrnehmungen, starke Gefühle und andere Einflüsse

verdeutlichen, die das Verhalten der Charaktere beeinflussen – zum Beispiel bei Überzeugungs- oder Einschüchterungsversuchen. Diese befristete Nutzung von Merkmalen ist möglich, da jedes Merkmal ohnehin nur solange existiert, wie seine Kernaussage wahr ist. Kurzfristige Merkmale betonen Dinge, die nur für eine Szene (oder weniger) gültig sind. Ein Klingone kann das Merkmal „Wütend“ während eines Sozialen Konflikts erhalten, sobald sich der Klingone wieder beruhigt, verschwindet aber auch das Merkmal. Es ist also möglich, den Klingonen im Laufe der Szene zu beruhigen und die Situation noch zu retten.

Mit dieser Methode kann man Soziale Konflikte sehr fein ausgestalten: eine Handvoll Merkmale kann Stimmungen, Gefühle, Erwartungen und situationsbedingte Details in einer Szene hervorheben. Damit kann die Spielleitung die Schwierigkeit von *Überzeugungs*-Aufgaben besser bestimmen und die Nutzung *Sozialer Maßnahmen* genauer beschreiben. Merkmale können sogar festlegen, ob eine bestimmte Vorgehensweise aktuell überhaupt möglich ist und bieten eine grobe Richtschnur, wie sich die Dinge entwickeln könnten. Aktionen in einem Sozialen Konflikt können neue Merkmale hinzufügen oder bestehende entfernen: Ein misslungener Täuschungsversuch kann das Ziel „wütend“ und damit in Zukunft unkooperativ machen. Eine „neugierig“ gewordene Gesprächspartnerin ist vielleicht zugänglicher für weitere Überzeugungsversuche.

In diesen Situationen können *Überzeugungen* als Merkmale eingesetzt werden: Überzeugungen sind die Glaubensgrundsätze und wichtigsten Triebfedern von Charakteren und sollten immer auch Einfluss auf soziale Interaktionen haben. Charaktere mit einer tiefen Abneigung gegen Romulaner werden es schwer haben, friedlich mit ihnen zu verhandeln, und sind im Gegenzug weniger empfänglich für ihre Argumente.

Natürlich sind einige Emotionen, Glaubenssätze, usw. für alle Umstehenden offensichtlich, während andere schwerer zu bemerken sind. Die Spielleitung muss den Spielern nicht jedes Merkmal eines Nichtspielercharakters bekanntgeben. Das gilt besonders dann, wenn es dabei um Glaubenssätze oder eine Wahrnehmung geht, oder wenn Nichtspielercharaktere ihre Emotionen gut verbergen können. Es kann einen Sozialen Konflikt sehr bereichern, wenn die Spieler die Gefühle und Ansichten ihres Gegenübers zunächst einmal ermitteln müssen. Es kann eine Aufgabe nötig sein, um die Gefühlsregungen einer Person zu erkennen, indem man zum Beispiel ihre Körpersprache oder Reaktionen beobachtet, versucht, das Interesse des Gegenübers zu wecken, um im Gespräch mehr über diese Person zu erfahren, oder um ihr Verhalten in früheren Begegnungen zu analysieren. Jede dieser Methoden kann eine *Aufgabe* (**Gespür** + **Kommando** ist eine gute Kombination) erfordern, oder eine *Vergleichende Aufgabe*, wenn sich das Gegenüber bewusst zurückhält.

SOZIALE KONFLIKTE STRUKTURIEREN

Im Abschnitt zu *Sozialen Konflikten* im Grundregelwerk (S. 165) werden die Werkzeuge der Spielercharaktere für Soziale Konflikte beschrieben. Die Spielleitung gestaltet die Probleme, die mit diesen Werkzeugen gelöst werden sollen, was sowohl eine gewisse Vorbereitung als auch etwas Improvisationsgeschick erfordert.



In der einfachsten Form möchte eine Partei bei einem Sozialen Konflikt etwas erreichen und eine andere Partei kann das behindern oder erlauben. Der Konflikt wird durch eine *Überzeugungs*-Aufgabe gelöst: Kann die eine Partei die andere dazu bringen, ihren Wünschen zu entsprechen, oder nicht? Alle übrigen Bestandteile des Sozialen Konflikts – *Täuschung*, *Einschüchterung*, *Verhandlungen* und *Beweise* – sollen dieses Konzept bereichern und den Kontext der Aufgabe gestalten: Ein klingonischer Captain wird jemandem, den er für unwürdig hält, jeden Respekt verweigern, während ein Ferengi-Händler sehr viel umgänglicher wird, sobald die Aussicht auf Profit ins Spiel kommt.

Eine einzige *Überzeugungs-Aufgabe* ist aber nicht genug, um verwickelte Situationen abzuhandeln. Hier braucht es etwas mehr Struktur.

HERAUSFORDERUNGEN IN SOZIALEN KONFLIKTEN

Der einfachste Weg, Soziale Konflikte auszubauen, sind *Herausforderungen* (siehe S. 90 im Grundregelwerk) mit einer ganzen Reihe von *Überzeugungs*-Aufgaben, von denen jede Aufgabe eine *Schlüsselaufgabe* für diese Herausforderung darstellt. Soziale Maßnahmen sind wie immer eine reine Ergänzung: Sie sind nur da, um die Schwierigkeit und Möglichkeiten der *Überzeugungs*-Aufgabe zu beeinflussen.

Im Gegensatz zu anderen Herausforderungen muss bei sozialen Herausforderungen nicht jede Schlüsselaufgabe mit einer bestimmten Handlung verknüpft sein. Stattdessen ist es oft besser, wenn jede Schlüsselaufgabe für die Spielercharaktere eine Hürde darstellt, die zwischen ihnen

In der Galaxis herrscht kein Mangel an Individuen mit mentalen Kräften und viele von ihnen dienen bereits seit Jahrhunderten in der Sternenflotte. Es lohnt sich, ein paar Gedanken darin zu investieren, wie diese Fähigkeiten Soziale Konflikte beeinflussen, können solche Situationen unvorbereitete Spielleiter doch leicht überfordern.

Um Telepathie mit all seinen Möglichkeiten und Begrenzungen zu verstehen, muss man sich erst einmal bewusst machen, dass Telepathie in der Föderation nichts Mysterieses oder Mystisches ist. Sie ist eine wissenschaftliche Tatsache und ein natürlicher Bestandteil der Neurobiologie vieler Spezies (wie zum Beispiel Betazoiden, Vulkanier und sogar Symbionten der Trill). Es gibt ausführliche wissenschaftliche und medizinische Texte über Telepathen und ihre Fähigkeiten, deshalb ist Telepathie eine bekannte Größe. Sie ist nicht einmal auf die genannten Spezies beschränkt. Sie kommt in vielen Spezies vor, auch wenn Telepathen in nicht-telepathischen Gesellschaften ohne spezialisiertes Training häufig Schwierigkeiten haben, ihre Fähigkeiten auszubilden. In telepathischen Gesellschaften gibt es Gesetze, Traditionen und Tabus, die die Anwendung von Telepathie regeln, und wie bei jeder Fähigkeit braucht es Übung und Erfahrung, um sie effektiv einzusetzen.

Telepathen nehmen einen Teil des „psionischen Felds“ wahr, so wie Augen einen Teil des elektromagnetischen Spektrums wahrnehmen oder Ohren Schallschwingungen auffangen. Die meisten Lebewesen beeinflussen dieses Feld mit ihrer geistigen Aktivität, ihren Gedanken und Emotionen. Telepathen lernen, die daraus entstehenden Fluktuationen und Veränderungen des psionischen Felds zu interpretieren. In seltenen Fällen ist die Neurobiologie einer Spezies so strukturiert, dass Telepathen ihre Gedanken nicht lesen können. Beispiele dafür sind die Ferengi, die Dopterianer oder die Wechselbälger.

In der Praxis kommt Telepathie in zwei breitgefächerten Formen vor: Kommunikation und Wahrnehmung.

Telepathische Kommunikation funktioniert meist wie Sprache: Die Person spricht, aber mit dem Verstand, nicht mit der Stimme. Das ist für Telepathen nicht sonderlich anstrengend, komplexe und detaillierte Informationen zu vermitteln, also Bilder, Sinneseindrücke, oder Erinnerungen, erfordert jedoch mehr Anstrengung (also oftmals auch eine *Aufgabe*). Telepathische Kommunikation fällt leichter, wenn man mit anderen Telepathen oder Empathen, mit Familienmitgliedern, engen Freunden oder Geliebten kommuniziert. Handelt es sich bei diesen um Nichttelepathen, dann benötigt beidseitige Kommunikation allerdings mehr Konzentration, weil der Telepath zunächst Informationen senden und danach die gedankliche Antwort des Gegenübers lesen muss.

Telepathische Wahrnehmung ist dagegen das Erspüren oberflächlicher Gedanken und Emotionen. Es braucht aber Geschick und einen klaren Verstand, um aus dem „Hintergrundrauschen“ aller anwesenden denkenden Wesen einzelne Gedanken herauszulesen, ähnlich wie bei einer Unterhaltung in einem überfüllten Raum. Ungeübte oder außergewöhnlich starke Telepathen können von den Gedanken um sie herum überwältigt werden, insbesondere in angespannten und stressigen Situationen. Tiefer verborgene Gedankengänge wahrzunehmen erfordert Anstrengung und Konzentration. Es fällt aber leichter, wenn das Ziel dem Telepathen gut bekannt, oder selbst telepathisch begabt ist. Es gibt Technologien, um die Ausübung von Telepathie zu behindern,

es ist jedoch schwerer, sie vollständig zu blockieren. Willensstarke oder disziplinierte Individuen können das Lesen ihrer Gedanken sogar komplett unterbinden. Ohne Zustimmung und zu tief in die Psyche eines anderen Wesens einzutauchen, ist in vielen telepathischen Spezies ein schweres Verbrechen, und telepathisch gewonnene Erkenntnisse werden von den Gerichten der Föderation nicht als eindeutige Beweise anerkannt.

Mit Telepathie können anderen Wesen Suggestionen, mentale Illusionen oder veränderte Erinnerungen eingepflanzt werden, um das Ziel zu manipulieren. Dies ist schwer auszuführen und gefährlich, und normalerweise wagen sich nur extrem mächtige Telepathen daran. Diese Handlungen werden als Bruch der Persönlichkeitsrechte einer Person und als Gewalttat angesehen, wenn sie ohne Zustimmung erfolgen. Aufgrund der Natur dieser Eingriffe ist eine Erlaubnis aber nur schwer nachzuweisen (da Psyche und Erinnerung verändert worden sein könnten). Sie sind moralisch und ethisch kaum zu rechtfertigen.

Einige Technologien können telepathische Wahrnehmung in beschränkter Form nachahmen. Diese Techniken sind häufig sehr invasiv und schmerzhaft und werden nur bei Verhören angewandt. Die Romulaner und die Breen nutzen diese Technologien regelmäßig, obwohl man auch von Klingonen gehört hat, die diese Methoden anwenden.

EMPATHIE

Empathie ähnelt Telepathie, ist aber auf die Wahrnehmung von Gefühlen beschränkt. Sie ist leichter zu handhaben, der emotionale Zustand eines Wesens stellt allerdings auch weniger Informationen zur Verfügung. Es braucht also Übung, um Empathie effektiv einzusetzen. Empathen haben stark eingeschränkte telepathische Fähigkeiten, die es ihnen aber dennoch erlauben, mit anderen Telepathen, engen Freunden und ihrer Familie telepathisch zu kommunizieren.

BERÜHRUNGSTELEPATHIE

Berührungstelepathie, wie sie vor allem von Vulkanierern praktiziert wird (die sogenannte Gedankenverschmelzung) erfordert körperlichen Kontakt. Sie kann auch auf kurze Entfernungen gelingen, aber das ist anstrengender und schwieriger. Gedankenverschmelzungen sind sehr mächtig und erlauben Vulkanierern, ihre Gedanken, Erinnerungen und Erfahrungen deutlich schneller und effizienter mit anderen zu teilen als es zum Beispiel die Telepathie der Betazoiden tut. Aber selbst, wenn die Verschmelzung korrekt ausgeführt wird, macht diese enge Verbundenheit den Vorgang körperlich und psychisch gefährlich, und selbst eine erfolgreiche Verschmelzung kann bleibende Nachwirkungen haben. Deshalb – und aufgrund der Risiken von unsachgemäß durchgeführten Verschmelzungen – nehmen Vulkanier Gedankenverschmelzungen niemals ohne ausreichendes Training vor (also nur dann, wenn sie über das Talent *Gedankenverschmelzung* verfügen). Selbst in diesen Fällen tun sie es nicht ohne triftige Begründung, insbesondere mit Vertretern anderer Spezies. Der Kontakt mit einer emotional instabilen Psyche kann dabei besonders gefährlich sein.

Die Versammlung der Ältesten hat heute verlauten lassen, dass das Objekt, das wir gestern am frühen Morgen des Tages der Julani am Himmel gesehen haben, eines ihrer eigenen Himmelsfahrzeuge war! Diese Behauptung nenne ich lächerlich! Ein unidentifiziertes Himmelswesen, so nenne ich es! Vollkommen unbekannt! Und nicht von unserer Welt!

Ich glaube, so wie viele Bewohner der südlichen Küsten unseres wunderschönen Landes, dass dieses Ding einen fremden Ursprung hat! Ihr glaubt mir nicht, Mitsluarianer? Schaut heute Nacht zum Himmel hinauf und sucht dasselbe Gebilde – eine Scheibe mit zwei schweifartigen Zylindern dahinter! Sie werden wiederkommen, das verspreche ich euch.

und dem gewünschten Ergebnis steht. Diese Hindernisse müssen nacheinander bewältigt werden. Gute Beispiele hierfür sind Vertrauen und Respekt: Jede erfolgreich absolvierte Schlüsselaufgabe bewirkt, dass das Gegenüber den Charakteren etwas mehr vertraut oder sie mehr respektiert und damit für neue Argumente oder Überzeugungsansätze zugänglich wird. Oder aber die Charaktere müssen jemanden erst von ihrem Wert oder ihrer Nützlichkeit überzeugen. Jedes Hindernis muss unabhängig von den anderen bewältigt werden und erfordert eigene Ansätze, Aktivitäten und die Nutzung Sozialer Werkzeuge und anderer Methoden, um die Überzeugungs-Aufgabe zu beeinflussen.

Soziale Herausforderungen können – wie andere Herausforderungen auch – Bestandteil einer bestimmten Szene sein. Alternativ können sie verwendet werden, um mehreren Szenen über einen längeren Zeitraum hinweg eine Basis zu geben, abhängig davon, was für eine Art von Sozialer Konflikt beschrieben wird. Eine harte Verhandlung kann eine Reihe klar definierter Hindernisse beinhalten, die alle in einer Szene bewältigt werden müssen. Die behutsame Infiltration einer feindlichen Gruppierung wird dagegen eher auf mehrere Szenen aufgeteilt sein.

Beispiel: Chief O'Brien befindet sich auf einer Undercover-Mission für den Geheimdienst der Sternenflotte, um das Orion-Syndikat zu infiltrieren. Das ist ein langwieriger und schwieriger Prozess. Das Syndikat misstraut jedem und es gibt keinen besonderen Anlass, bei O'Brien eine Ausnahme zu machen. Die Spielleitung legt drei Hürden für O'Brien fest: „Vom Syndikat bemerkt werden“, „Zum Beitritt eingeladen werden“, und „Das Vertrauen von jemandem im Syndikat erlangen“. Danach sollte O'Briens Position gesichert sein und er erhält die Informationen, die er sucht.

O'Brien hat eine Gruppe von Syndikatsleuten in einer Bar ausgemacht: Flith, Krole und ihren Anführer Liam Bilby. Krole ist gerade auf dem Weg zu einer Kommzelle, um die Bar-Rechnung jemand anderem unterzuschieben. Die Syndikatsleute wissen es nicht, aber O'Brien hat die Kommzelle präpariert. Wenn Krole seinen Dataport mit der Kommzelle verbindet, wird er von einer starken elektrischen Entladung getroffen.

O'Brien agiert schnell und warnt Flith und Bilby, nichts zu unternehmen – Krole wurde elektrisch „aufgeladen“ – und unterbricht die Entladungen aus der Kommzelle (kein Kunststück, schließlich hat er die Falle selbst eingebaut). Er benutzt das als Beweis seiner technischen Kompetenz und erschafft für sich den Vorteil „Undercover als Mann fürs

technische“. Krol entdeckt, dass sein Dataport durchgebrannt ist, hat aber Angst davor, das Syndikat um Ersatz zu bitten. O'Brien versucht, seine Position weiter zu verbessern, und bietet an, den Dataport für einen Preis zu reparieren. Das ist für O'Brien eine Überzeugungs-Aufgabe auf **Ausstrahlung + Technik** (ein Erfolg würde bedeuten, dass er Eindruck macht und die Anwesenden von seinen Fähigkeiten überzeugen kann), die erst durch den eben erschaffenen Vorteil möglich wird. Da O'Brien nur nach einer Bezahlung gefragt hat, nicht nach der Mitgliedschaft im Syndikat, setzt die Spielleitung die Schwierigkeit auf 1 fest. O'Brien kauft einen Würfel mit Bedrohung, um seine Chancen etwas zu verbessern. Er ist erfolgreich, Bilby ist von dem Angebot überzeugt und nimmt es an. O'Brien verspricht, dass er den Dataport bis zum nächsten Morgen repariert und poliert haben wird.

O'Brien hat damit die Hürde „Vom Syndikat bemerkt werden“ genommen und einen Weg in die Organisation gefunden. Er kann das entgegengebrachte Vertrauen und seine Nützlichkeit in den folgenden Szenen nun weiter ausbauen.

ERWEITERTE AUFGABEN IN SOZIALEN KONFLIKTEN

Ein anderer naheliegender Weg, um Soziale Konflikte auszugestalten, sind **Erweiterte Aufgaben**. Das ist etwas kniffliger als Herausforderungen, weil Erweiterte Aufgaben immer dann am besten funktionieren, wenn im Hintergrund etwas auf dem Spiel steht oder eine Gefahr droht. Erweiterte Aufgaben machen eine Szene durch die Unsicherheit spannender, ob eine Gefahr schnell genug abgewehrt werden kann.

Wenn die Situation ausreichend Spannung aufbietet – ein Wettlauf mit der Zeit, ein immer größer werdendes Risiko des Scheiterns – eignet sich zum Ausbau von Täuschungs- oder Einschüchterungsversuche eine Erweiterte Aufgabe am besten. Die Wirkung Sozialer Maßnahmen sieht man in diesen Fällen erst dann, wenn die Erweiterte Aufgabe abgeschlossen ist.

Das legt ein größeres Gewicht auf Soziale Maßnahmen. Wenn sie für sich alleine steht, sollte die Situation wohl am besten mit nur einer einzelnen erfolgreich abgeschlossenen Überzeugungs-Aufgabe gelöst werden, was ohne eine Soziale Maßnahme unmöglich ist.

Eine Erweiterte Überzeugungs-Aufgabe zu erschaffen ist relativ einfach. Die Attribute, Disziplinen und Fokusse der Zielperson bieten eine gute Grundlage für die Gestaltung der Aufgabe: In jedem Fall hat eine Erweiterte Aufgabe für Einfache NSCs eine Größenordnung von 1, für Bedeutende NSCs eine Größenordnung von 3 und für Herausragende

NSCs eine Größenordnung von 5. Die Grundschwierigkeit für diese Aufgaben wird wie für die jeweilige Soziale Maßnahme üblich bestimmt.

TÄUSCHUNG: Wenn man eine Erweiterte Aufgabe für einen Täuschungsversuch erschafft, sollte die *Arbeitsleiste* einen Wert gleich der höchsten Kombination aus Verstand oder Gespür plus Kommando oder Wissenschaft der Zielperson haben. Hat die Zielperson einen Fokus, um Täuschungen zu entdecken, erhält die Erweiterte Aufgabe *Widerstand* in Höhe der Disziplin, die die Zielperson verwenden würde.

EINSCHÜCHTERUNG: Wenn man eine Erweiterte Aufgabe zur Einschüchterung erschafft, sollte die *Arbeitsleiste* einen Wert gleich der höchsten Kombination aus Konzentration oder Ausstrahlung plus Kommando oder Sicherheit der Zielperson haben. Hat die Zielperson einen Fokus, um Nötigung, Erpressung und Ähnlichem zu widerstehen, erhält die Erweiterte Aufgabe *Widerstand* in Höhe der Disziplin, die die Zielperson verwenden würde. Als Alternative können Sie die Angaben im Kasten *Soziale Maßnahmen im Kampf* nutzen.

VERHANDLUNG: Verhandlungen eignen sich nicht gut für Erweiterte Aufgaben, da sie eher als Abfolge von Angeboten und Gegenangeboten abgewickelt werden anstatt mit Aufgaben.

BEWEIS: Beweise eignen sich normalerweise nicht für Erweiterte Aufgaben, da es für gewöhnlich keine Aufgabe erfordert, einen Beweis zu präsentieren.

Beispiel: *O'Brien hat im Lauf seiner Infiltrationsmission begonnen, für das Syndikat zu arbeiten (unter dem falschen Namen „Conelly“). Vor kurzem hat er für Bilby mehrere klingonische Disruptoren repariert. Bisher hat O'Brien zwei Hürden überwunden: „Vom Syndikat bemerkt werden“, und „Zum Beitritt eingeladen werden“, aber er hat noch nicht den vollen Zugang, den er braucht.*

O'Brien zeigt Bilby die reparierten Disruptoren, die Spielleitung gibt jedoch Bedrohung aus, um den Druck aufrechtzuerhalten. Flith fragt, wo „Conelly“ die Ersatzteile her hat, da diese vor Ort nur schwer zu bekommen sind. O'Brien hat die Ersatzteile von seinem Geheimdienstkontakt, muss sich also eine Erklärung einfallen lassen. Die Spielleitung stellt O'Brien vor eine Erweiterte Aufgabe zur Täuschung und verwendet dafür Bilbys Attribut und Disziplinen: Arbeitsleistung 12, Widerstand 3, mit einer Größenordnung von 3. Die Spielleitung informiert O'Brien, dass für jeden Versuch bei dieser Aufgabe die Bedrohung um zwei Punkte steigt – je länger O'Brien für eine zufriedenstellende Antwort braucht, umso misstrauischer wird das Syndikat.

SOZIALE MASSNAHMEN IM KAMPF

Das Schlachtfeld ist kein Platz für ausführliche Debatten, ein laufender Kampf verhindert jedoch nicht zwingend alle sozialen Interaktionen. Die Moral der Konfliktparteien kann ein maßgeblicher Teil einer Schlacht sein, und zu lernen, wie man seine Feinde beeinflusst und entmutigt, kann über den Ausgang eines Kampfes entscheiden.

EINSCHÜCHTERUNG

Warnschüsse, Unterdrückungsfeuer, Kampfschreie (insbesondere Klingonen wissen etwas Wildheit immer zu schätzen), Schocktaktiken und andere Methoden können Gegner rasch demoralisieren. Die genutzte Methode entscheidet dabei über Attribut und Disziplin: Ein gut platzierter Warnschuss erfordert wohl eine **Aufgabe auf Konzentration + Sicherheit**, wie die Attacke selbst. Ein Kampfschrei verwendet dagegen **Ausstrahlung + Sicherheit** oder **Ausstrahlung + Kommando**. Das Ergebnis ist aber dasselbe: Eine Anzahl ▲ in Höhe der eingesetzten Disziplin +2 wird gewürfelt und das Ergebnis von der *Anstrengung* des Ziels abgezogen, so, als wäre es erfolgreich angegriffen worden. Auf diese Weise zugefügter Schaden kann allerdings keine *Verletzung* hervorrufen. Wenn die Aktion 5 oder mehr Punkte Schaden zufügt (nach Abzug des *Widerstands*), oder die Anstrengung der Zielperson auf 0 sinkt, dann ist es demoralisiert. Das erzeugt für den Rest des Kampfs eine *Komplikation*, die für alle weiteren Aktionen des Ziels gilt. Ein Mitkämpfer oder Vorgesetzter kann jedoch versuchen, die Komplikation aufzuheben. Die Gegner eines demoralisierten Ziels können aber auch mit einer *Überzeugungs*-Aufgabe versuchen, das Ziel zur Kapitulation zu überreden.

Verschiedene Kulturen reagieren allerdings sehr unterschiedlich auf Drohungen: Vulkanier können nicht eingeschüchtert werden, akzeptieren aber die Logik einer Kapitulation, wenn ein nachvollziehbares Argument dafür spricht. Klingonen betrachten

Angst als Schande an und können für Feigheit im Kampf bestraft werden – Vorgesetzte oder ehrgeizige Untergebene dürfen „Feiglinge“ hinrichten und im klingonischen Militär wird dieses Verhalten sogar erwartet. Gerissene Gegner, wie die Romulaner und Cardassianer, könnten sich stattdessen aus dem Konflikt zurückziehen, um einen Hinterhalt oder einen Gegenangriff vorzubereiten. Manche Gegner können gar nicht demoralisiert werden (wenn sie *Immun gegen Furcht* sind): Borgdrohnen sind emotionslos, während sich die Jem'Hadar bereits als tot betrachten und kämpfen, um sich ihr Leben (und ihre nächste Dosis Ketracel-White) erst zu verdienen.

TÄUSCHUNG

Wissen ist Macht und es kann über Sieg oder Niederlage entscheiden, wenn Gegner nicht alle, oder aber irreführende Informationen haben.

Täuschung verleiht Handlungen neuen Kontext und beeinflusst das Verhalten anderer sowie die von ihnen getroffenen Entscheidungen. In Sozialen Konflikten kann das für neue Möglichkeiten für *Überzeugungs*-Aufgaben sorgen: Zum Beispiel lässt ein cardassianischer Gefängniswärter eine Bajoranerin mit größerer Wahrscheinlichkeit passieren, wenn er glaubt, dass sie eine „Komfortfrau“ für den Gefängnisintendanten ist – ein Vorgehen, das während der Besatzung Bajors oft angewendet wurde. Täuschung kann die Pläne der feindlichen Anführer beeinflussen und so Taktiken ermöglichen, die andernfalls nicht möglich wären.

Zwei Faktoren spielen bei Täuschungen auf dem Schlachtfeld eine wichtige Rolle: die Lüge und das Medium.

O'Brien versucht zunächst, ihr Misstrauen zu zerstreuen, was ihm nur knapp gelingt und nur 1 Punkt Arbeitsleistung erbringt. Flith und Bilby bedrängen O'Brien, seine Quelle preiszugeben, weil sie – wie sie selbst sagen – vielleicht später noch etwas anderes brauchen. O'Brien sagt, dass sein Kontakt lieber anonym bleiben möchte und kann nach der Probe 5 Punkte Arbeitsleistung verbuchen. Er erreicht damit einen Durchbruch, aber er ist noch nicht in Sicherheit: Die Spielleitung gibt 3 Punkte Bedrohung aus, Bilby wird wütend und fordert von O'Brien eine Antwort. Die Spielleitung sagt, dass O'Brien die Aufgabe mit dem nächsten Versuch abschließen muss, oder es gibt Ärger.

O'Brien zögert kurz, dann kommt ihm eine Idee: Er geht aufs Ganze, fügt Bedrohung dem Vorrat hinzu, um zusätzliche Würfel zu kaufen, und hofft, dass es klappt. Er antwortet Bilby, dass er die Ersatzteile gestohlen hat und Bilby nicht mit hineinziehen wollte, falls er geschnappt wird. Mit einem herausragenden Würfelwurf füllt O'Brien den Rest der Arbeitsleiste und erreicht dabei 2 Durchbrüche. Bilby ist so von „Conellys“ Loyalität beeindruckt, dass die nächste Überzeugungs-Aufgabe – um das Vertrauen des Syndikats zu gewinnen – eine Schwierigkeit von 0 hat.

GEGENERISCHE AKTIONEN

Während eines Sozialen Konflikts wird die Gegenpartei nicht herumsitzen und einfach abwarten, was passiert. Die Spielleitung kann nicht nur Entscheidungen und Antworten ausspielen und Vergleichende Aufgaben einbauen – die NSCs können sich auch aktiv wehren.

In manchen Situationen wird jede Seite ihre eigenen (einander wahrscheinlich ausschließenden) Ziele verfolgen und unabhängig voneinander Aufgaben dafür absolvieren. Das muss nicht immer der Fall sein. Es hilft also, sich ein paar Gedanken zu machen, was Charaktere in einem Sozialen Konflikt unternehmen können, wenn sie kein bestimmtes Ziel verfolgen.

Hier kann wieder mit *Sozialen Maßnahmen* gearbeitet werden. Eine Seite des Sozialen Konflikts verfolgt zuerst vielleicht keine eigenen Ziele, durchschaut aber die Ziele der Gegner und reagiert darauf. Die Beteiligten können versuchen, durch Verhandlungen einen Vorteil aus der Situation zu ziehen. Oder sie begegnen Drohungen mit Gegendrohungen. Oder sie geben den Gegenspielern falsche Informationen. Jede dieser Optionen kann den Charakteren oder ihren Gegnern einen Vorteil verschaffen, ihnen die Dinge einfacher oder schwerer machen.

- Die **Lüge** ist eine Falschinformation, von der Spielercharaktere ihre Gegner überzeugen wollen, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Ein gutes Beispiel ist ein vorgetäuschter Rückzug, um die Gegner in einen Hinterhalt zu locken. Oder man überzeugt sie, dass Verstärkung anrückt, um sie abzulenken.

Ein Paradebeispiel ist Kirks Erfindung der „Korbomitvorrichtung“. Mit diesem Täuschungsmanöver überzeugte er die Romulaner, dass die Zerstörung der Enterprise auch ihren eigenen Tod bedeuten würde.

- Das **Medium** ist die Methode, mit der die Spielercharaktere die Lüge dem Feind zukommen lassen. Im Kampf ist es nur selten möglich, mit den Gegnern zu sprechen, da sie sehr wahrscheinlich ein Täuschungsmanöver erwarten werden. Stattdessen muss die Lüge durch Handlungen vermittelt werden, was besonders bei komplexeren Lügen knifflig werden kann.

Im oben erwähnten Beispiel verbreitete Kirk die Falschinformation über Kommunikationskanäle, die die Romulaner abhören konnten. Den Romulanern war aber nicht klar, dass die Sternenflotte Kenntnis davon hatte. So konnte Kirk die Lüge verbreiten, ohne Verdacht zu erregen, da die Romulaner keinen Grund hatten, auf einem vermeintlich „sicheren“ Sternenflottenkanal Falschinformationen zu erwarten.

Sind Lüge und Medium festgelegt, versucht der ranghöchste (oder geeignetste) beteiligte Spielercharakter eine **Vergleichende Aufgabe auf Konzentration** oder **Wagemut**

+ **Kommando** oder **Sicherheit** gegen **Gespür** oder **Verstand** + **Kommando** oder **Sicherheit** des gegnerischen Anführers. Ein Erfolg bedeutet, dass die Gegenseite die Lüge glaubt und entsprechend auf die Falschinformation reagiert. Komplikationen können dazu führen, dass die Gegenseite die Lüge glaubt, aber unerwartet und „falsch“ reagiert, oder dass die Gegner zumindest den Verdacht haben, dass nicht alles so ist, wie es erscheint. Ein Misserfolg sorgt dafür, dass die Täuschung durchschaut wird.

VERHANDLUNG UND BEWEIS

Im Durcheinander einer Schlacht bieten sich selten Gelegenheiten, diese Sozialen Maßnahmen einzusetzen. Bei Raumschiffkämpfen ist das einfacher, da es öfter einmal vorkommt, dass gegnerische Captains während einer Kampfpause miteinander sprechen.

Am häufigsten wird in einem Konflikt verhandelt, um die Kampfhandlungen zu beenden. Man macht den Gegnern Zugeständnisse (temporär oder langfristig), damit sich diese ergeben, oder man stellt eine Forderung im Tausch gegen die eigene Kapitulation.

Beweise kommen vor allem dann zum Einsatz, wenn der Konflikt durch ein Missverständnis entstanden ist. Aber es erfordert Mühe (und eine *Aufgabe*), um den Gegner zu überzeugen, dass der Beweis echt ist. Während des Kampfs können Anzeichen für bald eintreffende Verstärkungen zum Beispiel ein Beweis sein, um den Feind zum Rückzug zu bewegen. Genauso überzeugte zum Beispiel Captain Sisko den klingonischen Kanzler Gowron, seinen Angriff auf Deep Space 9 abzubrechen (in der *Deep Space Nine*-Episode „Der Weg des Kriegers“).

In beiden Fällen sind keine Veränderungen oder Besonderheiten der ursprünglichen Regeln zu beachten, solange die Charaktere miteinander kommunizieren können.



Natürlich kann ein aggressives oder leicht reizbares Ziel eines Sozialen Konflikts auch angreifen und die Szene damit vollkommen verändern. Dieser Weg sollte allerdings sparsam eingesetzt werden, zum Beispiel in einer sehr angespannten Situation, und möglicherweise Bedrohung kosten (2 Punkte sollten angemessen sein).

ALLES ZUSAMMENSETZEN

Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit Ideen für soziale Konfliktszenarien und macht Vorschläge, wie Sie diese Szenarien mit Hilfe der Grundregeln und der ergänzenden Regeln aus diesem Kapitel umsetzen können:

WAFFENSTILLSTAND IM KALTEN KRIEG: Zwei verfeindete Gruppen stehen sich gegenüber, tragen den Konflikt aber noch nicht offen miteinander aus. Es gibt vielleicht ein Abkommen, dass die Parteien noch von einem offenen Krieg abhält, die allgemeine Anspannung steigt jedoch und die Kämpfe könnten jederzeit losbrechen. Keine Seite will Krieg, ist aber auch nicht bereit, sich einfach zurückzuziehen. In dieser Situation kommt es darauf an, Stärke zu demonstrieren (jedes Anzeichen von Schwäche könnte die Gegenseite dazu bewegen, ihre Ziele mit Gewalt durchzusetzen) und gleichzeitig Zugeständnisse zu machen (eine Mischung aus Einschüchterung und Verhandlung, möglicherweise mit Täuschungselementen und Beweisen, abhängig davon, welche Nachteile für die eigenen Ziele sich bereitstellen lassen). Das Ziel der *Überzeugungs*-Aufgabe sollte darin bestehen, dass sich alle zurückziehen, ohne dass ein Kampf ausbricht. Das sollte jedoch unmöglich sein, sofern nicht alle Beteiligten Zugeständnisse machen. Ein zu leicht gegebenes Zugeständnis kann aber auch ein Zeichen für Schwäche sein.

Die Spielleitung sollte hohen Druck aufbauen, zum Beispiel durch eine zeitliche Begrenzung oder indem der *Bedrohungsvorrat* nach jeder Verhandlungsphase (jede Aufgabe oder Anwendung einer Sozialen Maßnahme und die Antwort darauf) um ein bis zwei Punkte erhöht wird. Bedenken Sie, dass der Feind ein Ziel hat und es aktiv verfolgen wird: Die Gegner wollen eine kampflose Lösung, aber sie können sich nicht zurückziehen, ohne im Gegenzug etwas zu erhalten. Solche Situationen eignen sich sehr gut bei Begegnungen mit Klingonen (in der *Enterprise*-Ära oder der Epoche der Originalserie), Romulanern (in jeder Epoche), den Cardassianern (in der Epoche des *Nächsten Jahrhunderts*, insbesondere vor Etablierung der Entmilitarisierten Zone) oder dem Dominion (zu jeder Zeit vor dem Krieg mit dem Dominion).

INFILTRATION: Eine feindliche Gruppierung zu infiltrieren erfordert oftmals sehr viel Planung und bringt die Infiltratoren in beträchtliche Gefahr, sollten sie entdeckt werden. Die infiltrierte Gruppe verhält sich zum größten Teil passiv und wenn alles gut geht, wird sie nicht einmal bemerken, was geschehen ist. Erregen die Infiltratoren jedoch Misstrauen, dann wird die Organisation reagieren. Täuschung ist das entscheidende Element in diesem Szenario, unterstützt von gefälschten Beweisen (wie chirurgische Veränderungen des Äußeren und andere Tarnungen, falsche Identitäten, usw.), allerdings muss dabei mit Bedacht vorgegangen werden. Die Spielleitung sollte die Komplikationsspanne erhöhen, wenn die Spielercharaktere ihre Täuschungen zu sehr verkomplizieren und das Lügengespinnst größer und komplexer wird. Verhandlungen können helfen, um Druckmittel zu erhalten und Kontakte auszubauen. Einschüchterung kann verwendet werden, um einen falschen Eindruck von der eigenen Stärke zu vermitteln. Infiltration ist gefährlich und Misserfolge können zu Verdächtigungen, zur Entdeckung und Gegenschlägen führen. Infiltration wird oft gegen kriminelle oder geheime Organisationen eingesetzt, wie das Orion-Syndikat, Schmugglerringe und den Maquis (in der Epoche des *Nächsten Jahrhunderts*). Mit Infiltration lassen sich aber auch Geheimnisse feindlicher Mächte erbeuten oder deren Aktivitäten sabotieren (was häufig chirurgische Eingriffe erfordert, um wie Vertreter einer anderen Spezies zu erscheinen).

VERHÖR: Verhöre spielen oft in Kriminalfällen eine Rolle oder wenn man mit Kriegsgefangenen zu tun hat. In diesen Situationen wird eine Person von einem oder zwei Verhörenden befragt (wobei weitere Personen den Vorgang beobachten können). Es könnte auch mehrere Verdächtige oder Gefangene geben, sie sollten aber nacheinander anstatt gemeinsam befragt werden. Die Verhörenden haben ein Ziel: von den Verhörten wichtige Informationen zu erlangen. Die Verhörten dagegen wollen keinerlei Informationen preisgeben, was sich jedoch aus Gründen des Selbstschutzes ändern kann. Die Verhörten werden anfänglich vermutlich jegliche Zusammenarbeit verweigern, könnten aber zu anderen Methoden wechseln (Täuschung oder Einschüchterung) um die Verhörenden zu behindern. Oder aber, sie fordern eine Gegenleistung für die gewünschten Daten (in Kriminalfällen häufig Immunität gegen strafrechtliche Verfolgung). Die Verhörenden werden Beweise einsetzen, um das Ziel von der Hoffnungslosigkeit seiner Situation zu überzeugen, sowie Einschüchterung (Androhung von Strafe und Freiheitsentzug), Täuschung (zum Beispiel die Behauptung, dass andere Verdächtige bereits gestanden haben) und Verhandlung (Mitarbeit wird belohnt und mögliche Strafen abgemildert).

GERICHTSVERFAHREN: Militärgerichtsverhandlungen und andere Anhörungen sind manchmal auch in der Sternenflotte notwendig. Von Kommandierenden Offizieren wird daher eine grundlegende Kenntnis der Abläufe in einem Gerichtssaal erwartet. Gerichtsverfahren haben typischerweise zwei Beteiligte: die Strafverfolgung bzw. Ankläger und die Verteidiger, die den Fall abwechselnd erörtern und Beweise und rhetorische Techniken einsetzen, um ihre Version der Wahrheit zu präsentieren. Es gibt auch viele passive Teilnehmer, zum Beispiel Zeugen und Experten, die Aussagen machen (die als Beweise dienen sollen), Richter oder Schiedsleute (die die Regeln vor Gericht durchsetzen und bestimmte Entscheidungen treffen), sowie eine Jury oder andere Gruppe, die das Urteil fällt (obwohl das auch die Aufgabe der Richter sein kann).

Aufgrund des Zwischenfalls zur Sternzeit 42432 habe ich die *U.S.S. Oldfield* angewiesen, Erstkontaktprozeduren mit den Sluarianern einzuleiten. Sie haben strikte Anweisung, den Kontakt mit einem ausschließlich denobulanischen Team herzustellen und die Existenz außersluarianischer Lebensformen zu bestätigen. Sie sollen die Existenz anderer Fremdspezies nicht offenbaren, dürfen aber preisgeben, Teil einer größeren Föderation der Planeten zu sein. Sie dürfen nicht weiter in die sluarianische Entwicklung eingreifen und haben sich strikt an die Hauptdirektive zu halten.

Meine Hoffnung ist, dass die Sluarianer mit ihrer von uns beobachteten Politik der Weltraumerforschung fortfahren werden und es zu einem wirklichen Erstkontakt kommt, sobald die Sluarianer Warpfähigkeit erreicht haben. Ich habe ein wissenschaftliches Beobachtungsteam angewiesen, einen Außenposten im System einzurichten und die Sluarianer mit Langstreckensensoren zu beobachten. Das sollte das Risiko einer erneuten Beeinträchtigung der gesellschaftlichen Entwicklung der Slurianer deutlich minimieren.

Wir haben bereits Fehler gemacht. Es ist besser, diese Fehler jetzt zu berichtigen, bevor sich die sluarianische Bevölkerung wegen der „fliegenden Untertassen“ selbst zerstört.

–Admiral Wakenshaw, Sternbasis 174, Sektor 21166-23079

Grob gesagt möchte die Anklage die Jury von ihrer Sicht überzeugen. Die Verteidigung muss die Jury vom Gegenteil überzeugen oder begründete Zweifel anbringen. Die Anklage beginnt, befragt einen Zeugen, die dann auch von der Verteidigung befragt werden. Dieses Muster wiederholt sich, bis alle Zeugen gehört wurden. Danach stellt die Verteidigung ihre Zeugen und Beweise vor. Gerichtsverhandlungen sind oft langwierig, auch wenn die Befragung eines einzelnen Zeugen meist nur wenig Zeit benötigt.

Andere Soziale Maßnahmen sind in einem Gerichtssaal nur selten nutzbar: Richter reagieren auf Drohungen oder Täuschungen eher ablehnend, insbesondere, wenn es offensichtlich geschieht. Weitere Sozialen Maßnahmen können aber zur Vorbereitung der Verhandlung nützlich sein, zum Beispiel um potentielle Zeugen dazu zu bewegen, eine bestimmte Aussage zu machen.

FRIEDENSVERHANDLUNGEN: Friedensverhandlungen erfordern sehr viel Sorgfalt und Fingerspitzengefühl. Zwei verfeindete Fraktionen kommen zu der Erkenntnis, dass ihr Krieg nicht weitergehen darf, und müssen an einen Tisch gebracht werden. Die Ursachen der Auseinandersetzung sind vermutlich immer noch präsent, da die Kriegsparteien den zentralen Konflikt bisher nicht beendet haben, aber es gibt Hoffnung auf Frieden. Vielleicht gibt es gerade eine Kampfpause oder eine dritte Partei ist eingeschritten. Beide Seiten haben das gleiche Ziel: Frieden zu schließen. Doch die Gegner wollen immer noch etwas anderes – das, was den Krieg überhaupt erst auslöste. Eine Lösung zu finden ist selbst im besten Fall extrem schwierig. Keine Seite traut der anderen und auch wenn niemand will, dass der Krieg weitergeht, werden beide wieder zu den Waffen greifen, sollten sie sich dazu gezwungen fühlen.

Friedensverhandlungen benötigen viel Zeit und es geht dabei um viele miteinander verwobene Probleme, die gelöst werden müssen, bevor ein Friedensabkommen möglich ist. Für gewöhnlich kümmern sich Diplomaten und Unterhändler um diese Aufgabe, Raumschiffbesatzungen können jedoch den Verhandlungsort (ihr Raumschiff) bereitstellen und personelle Unterstützung bieten. Sie könnten die Abgesandten auch zu einem neutralen Treffpunkt transportieren. Drohungen und Einschüchterung haben bei Friedensverhandlungen nur kurzfristige Vorteile, während Täuschung besonders gefährlich sein kann, da die Lage leicht eskaliert, wenn eine Lüge entdeckt

wird. Stattdessen erfordert der Friedensprozess Offenheit und Ehrlichkeit, sodass Beweise und Verhandlungen die wertvollsten Sozialen Maßnahmen in dieser Situation darstellen.

HANDELSVERTRÄGE: Handelsverträge ähneln Friedensverhandlungen, sind aber nicht so spannungsgeladen. An den Gesprächen sind typischerweise zwei Parteien beteiligt: Verkäufer und Käufer. Bei den gehandelten Waren kann es sich um alles Mögliche handeln – eine wichtige Ressource oder ein seltener Rohstoff, Zugang zu einer Handelsroute, ein woanders unbekannter Fertigungsprozess, Technologien, Siedlungsrechte auf einer bestimmten Welt oder sogar die Fortsetzung eines bereits laufenden Handelsabkommens. Der Verkäufer möchte selbstverständlich den größten Gewinn aus dem Verkauf ziehen, während der Käufer den geringstmöglichen Preis zahlen möchte. In diesen unterschiedlichen Zielen liegt der Soziale Konflikt.

Verhandeln ist das Herzstück eines Handelsvertrags, wenn die Parteien Preise und Mengen vorschlagen, prozentuale Gewinnbeteiligungen, Vertragslaufzeiten und jedes andere Detail des Abkommens besprechen, um zu einer Einigung zu kommen. Beweise sind ebenfalls hilfreich: eine Demonstration des hohen Werts eines Handelsguts, ausführliche finanzielle Projektionen zur Darstellung der Kosten und Gewinne, sowie andere Beweise schaffen Vertrauen zwischen den Parteien.

Einschüchterungen können die Verhandlungen leicht kippen lassen, wenn sie nicht mit großer Vorsicht vorgebracht werden (zum Beispiel die Drohung, doch lieber mit einem Konkurrenten zu handeln). Doch selbst solche behutsamen Drohungen können leicht zum Abbruch der Verhandlungen führen. Täuschungen sollten ebenfalls mit Vorsicht genutzt werden, um zum Beispiel den scheinbaren Wert des Handelsguts zu übertreiben oder harmlos erscheinende Geschäftsbedingungen in den Vertrag einzubringen (allgemein als „Ferengi-Gedrucktes“ bekannt). Das kann für die eine Seite sehr lukrativ und für die andere sehr teuer enden. Derartige Praktiken sind aber nicht besonders angesehen und führen dazu, dass dem Händler ein schlechter Ruf anhängt.

Handelsverträge gehören für gewöhnlich nicht zum Verantwortungsbereich von Sternenflottenoffizieren, sie können jedoch als Schiedsleute berufen werden, den Verhandlungsort oder Personal zur Verfügung stellen, für die Sicherheit sorgen oder einfach nur Flagge zu zeigen.





DIE KOMMANDO-ABTEILUNG IM SPIEL

STERNEBASEN

REGELMECHANIK FÜR STERNEBASEN

Wie im *Star Trek Adventures*-Grundregelwerk beschrieben, ist ein Posten auf einer Sternenbasis dem Leben auf einem Raumschiff sehr ähnlich. Der größte Unterschied besteht darin, dass eine Sternenbasis mit der Zeit enge Beziehungen zu den Bewohnern der näheren Umgebung aufbaut. Sie wird zu einem wichtigen Anlaufpunkt des lokalen Zivillebens und des regionalen Handels. Sie beherbergt oft auch die Familien der Besatzung sowie andere Bewohner ohne Sternenflottenzugehörigkeit. Spieltechnisch ist eine solche Station quasi ein riesiges unbewegliches Raumschiff. Die meisten Sternenbasen sind sogar erheblich größer als die massiven Schiffe der *Galaxy*-Klasse. Sie können in begrenztem Maße ihre Position und Ausrichtung verändern, eine Sternenbasis über eine größere Distanz zu bewegen, ist jedoch alles andere als leicht.

DIE SPIELWERTE EINER STERNEBasis

Sternenbasen werden wie Raumschiffe durch *Merkmale*, *Systeme*, *Abteilungen* und *Talente* beschrieben. Jede Sternenbasis hat ein **Operationszentrum**, das fast genauso wie die Brücke eines Raumschiffs funktioniert. Wenn Charaktere eine Aufgabe mit den Systemen der Sternenbasis absolvieren, wird diese die Aufgabe *unterstützen*, so wie es ein Raumschiff tut.

- **MERKMALE:** Normalerweise verfügt jede Sternenbasis über mindestens ein Merkmal, das immer den Namen der Zivilisation mit einschließt, die sie gebaut hat. Sternenbasis 375 hat das Merkmal *Sternenbasis der Föderation*, während Deep Space 9 das Merkmal *Cardassianische Bergbaustation* hat. Eine Sternenbasis kann auch ein Merkmal haben, das ihre aktuelle Zugehörigkeit oder ihren derzeitigen Besitzer beschreibt, sofern das nicht die Erbauer sind. Deep Space 9 wurde von den Cardassianern erbaut, wird aber *Verwaltet von der Föderation* und ist *im Besitz Bajors*. Eine Sternenbasis kann auch ein Merkmal haben, um ihre Aufgabe oder Bedeutung deutlich zu machen. Deep Space 9 ist beispielsweise die *Station am Zugang zum Wurmloch*.
- **SYSTEME:** Eine Sternenbasis verfügt ebenfalls über die sechs Raumschiffssysteme Kommunikation, Computer, Antrieb, Sensoren, Hülle und Waffen. Aufgrund ihrer

Größe und da kein Platz für Antriebssysteme benötigt wird, können diese Werte auch über 12 liegen. Der Antriebswert einer Sternenbasis beschreibt nicht deren Triebwerke, sondern die Reaktoren der Station.

- **ABTEILUNGEN:** Eine Sternenbasis besitzt ebenfalls die üblichen sechs Abteilungen Kommando, Flugkontrolle, Technik, Sicherheit, Wissenschaft und Medizin, auch wenn diese Werte meistens höher sind als die eines Raumschiffs. Die Einrichtungen auf einer Sternenbasis sind oftmals deutlich umfangreicher als die auf Schiffen. Die Flugkontrolle einer Sternenbasis repräsentiert ihre Piloten und das Wartungspersonal der vielen auf ihr stationierten Shuttles, nicht die Flugkontrollsysteme der Sternenbasis selbst.
- **TALENTE:** Sternenbasen haben Talente, genauso wie Charaktere oder Raumschiffe. Sie können jedes Raumschiff-talent verwenden, ausgenommen solche, die die Bewegung von Schiffen beeinflussen. Eine Sternenbasis kann eine Anzahl von Talenten gleich ihrer halben *Schiffsgröße* (abgerundet) haben.
- **SCHIFFSGRÖSSE:** Sternenbasen haben eine *Schiffsgröße*, die wie die von Raumschiffen verwendet wird. Viele Sternenbasen sind jedoch deutlich größer als Raumschiffe mit *Schiffsgrößen* von 10, 12 oder sogar noch mehr (zum Beispiel das Raumdock im Orbit der Erde).
- **WIDERSTAND:** Der Widerstandswert von Sternenbasen wird genauso wie bei Raumschiffen berechnet und entspricht der *Schiffsgröße*.
- **SCHILDE:** Die Schilde einer Sternenbasis werden ebenso wie bei Raumschiffen berechnet und entsprechen der Summe aus Hülle und Sicherheit.
- **ENERGIE:** Die Energie einer Sternenbasis entspricht ihrem Antriebswert.
- **VERFÜGBARE CREW:** Eine Sternenbasis hat eine *Verfügbare Crew*, die ihrer *Schiffsgröße* entspricht. Da Sternenbasen neben Sternenflottenpersonal meist auch Zivilisten beherbergen, können Spieler *Verfügbare Crew* benutzen, um Nebencharaktere aus der Sternenflotte oder Zivilisten zu erschaffen. Bei der Erschaffung darf ein ziviler Nebencharakter eine Disziplin um einen Punkt senken (bis zu einem Minimum von 0) um dafür eine andere Disziplin zu erhöhen.
- **SHUTTLES:** Eine Sternenbasis kann eine Anzahl gleichzeitig aktiver Shuttles unterhalten, die ihrer *Schiffsgröße* abzüglich 1 entspricht. Sternenbasen können auch ohne das Talent *Vergrößerter Shuttlehangar* Runabouts oder andere Shuttles mit *Schiffsgröße* 2 unterhalten. Diese größeren Shuttles zählen wie üblich als zwei Shuttles gegen das Limit der Raumstation.



- **OPS:** Eine Sternenbasis hat ein Operationszentrum (oder „Ops“), die Zugang zu allen Kontrollsystemen und allen Steuerkonsolen zum Betrieb der Station bietet, wie auf der Brücke eines Raumschiffs. Sie kann auf ähnliche Weise aufgebaut sein, hat aber keinen Posten für Steuerung oder Navigation. Das Büro des Kommandierenden Offiziers befindet sich normalerweise direkt neben der Ops.

ANDOCKENDE RAUMSCHIFFE

Große Sternenbasen ermöglichen die Reparatur sowie Wartung von Schiffen und die Auffrischung ihrer Vorräte. Die Transporter eines Raumschiffs können zwar Personen und Güter ohne Zeitaufwand beamten, ein andockendes Raumschiff kann seine Systeme jedoch komplett herunterfahren. Nur so ist eine wirklich gründliche Überprüfung und Reparatur des Schiffs möglich.

Eine Sternenbasis der Schiffsgröße 9 oder höher hat eine Anzahl Andockschleusen gleich ihrer halben abgerundeten Schiffsgröße. Jeder Andockplatz kann ein einzelnes Raumschiff von maximal der halben abgerundeten Schiffsgröße der Station versorgen. Zum Beispiel hat eine Station mit Schiffsgröße 10 insgesamt fünf Andockschleusen, von denen jede ein Schiff bis Schiffsgröße 5 aufnehmen kann. Das Talent *Andockkapazität* kann die Aufnahmefähigkeit der Sternenbasis weiter vergrößern.

Ein andockendes Raumschiff erzeugt keine Energie und kann nicht für Raumschiff-Aufgaben verwendet werden. Die Lebenserhaltung und interne Kommunikation bleiben funktionsfähig und sind mit den Systemen der Station verbunden. Die Schilde eines andockenden Raumschiffs sind immer heruntergefahren, allerdings kann das Raumschiff nicht als Ziel ausgewählt werden, solange die Schilde der Sternenbasis funktionsfähig und aktiv sind. Angedockte Schiffe befinden sich immer innerhalb der Stationsschilde.

TALENTE FÜR STERNENBASEN

ANDOCKKAPAZITÄT

Die Station hat zusätzliche Andockschleusen und -pylone, die es ihr erlauben, eine höhere Anzahl und größere Schiffe als üblich zu versorgen. Die Anzahl der verfügbaren Andockplätze auf der Sternenbasis ist gleich der anderthalbfachen *Schiffsgröße* der Station (abgerundet) anstatt der halben *Schiffsgröße*. Die maximale Schiffsgröße für andockende Schiffe ist um 2 erhöht.

VERBESSERTES VERTEIDIGUNGSGITTER

Der Schildwert der Station ist um ihre halbe *Schiffsgröße* erhöht.

ARTILLERIESTÜTZPUNKT

Die Station ist dafür gebaut, sich selbst und den sie umgebenden Weltraum zu schützen, und kann daher enorme Feuerkraft entfesseln. Immer wenn ein Charakter die Station benutzt, um einen Angriff zu machen, kann er oder sie für nur 1 Momentum anstatt der üblichen 2 Momentum Gebrauch von einer *Weiteren Aufgabe* machen, sofern diese ebenfalls ein Angriff ist.

REPARATURTEAMS

Da die Station zusätzliches Personal für Reparaturen und Instandhaltung zur Verfügung hat, kann sie die Reparatur von so vielen Schiffen priorisieren, wie ihr Wert in *Technik* beträgt, anstatt von nur einem Schiff gleichzeitig.

ROBUSTE KONSTRUKTIONSWEISE

Wenn die Station Schaden erleidet, dann erleidet sie eine *Beschädigung* erst bei 8 oder mehr Schaden durch einen einzelnen Angriff, anstatt bei 5 Schaden.

Ein Raumschiff, das an einer Sternenbasis andockt, kann repariert werden. An jedem Tag, an dem das Schiff andockt, kann eine einzelne *Beschädigung* entfernt werden. Ist das zu reparierende System *zerstört*, dann werden zusätzliche Tage in Höhe der *Schiffsgröße* des Schiffs benötigt, um die Beschädigung zu reparieren.

Ein Charakter kann Reparaturteams anweisen, die Reparatur eines bestimmten Schiffs zur Priorität zu machen, was eine **Aufgabe auf Ausstrahlung + Kommando** oder **Ausstrahlung + Technik** mit einer Schwierigkeit von 2 erfordert. Eine Station kann immer nur eine Reparatur gleichzeitig priorisieren, es sei denn, sie besitzt das Talent *Reparaturteams*. Ist die Aufgabe erfolgreich, dann sinkt die insgesamt benötigte Reparaturzeit für das Raumschiff um zwei Tage sowie einen weiteren Tag je ausgegebenen Punkt Momentum (wiederholbar). Jede Komplikation erhöht die benötigte Zeit aufgrund von Ersatzteilmangel und ähnlichen logistischen Problemen um zwei Tage. Die Spielleitung kann die Schwierigkeit und Komplikationsspanne der Aufgabe je nach Verfügbarkeit von Ersatzteilen und Personal erhöhen. Eine Sternenbasis kann ihre eigenen *Beschädigungen* in derselben Weise reparieren.

BEISPIELE FÜR STERNENBASIS

Den folgenden Sternenbasen-Typen kann man im gesamten Föderationsraum begegnen.

KLEINER WELTRAUMAUSSENPOSTEN

Diese kompakt gebauten Stationen werden als Horchposten und Grenzstationen eingesetzt und haben eine für Sternenbasen vergleichsweise kleine Besatzung. Ihre Crew nutzt die vielen verfügbaren Shuttles der Basis, um das umliegende Gebiet auszukundschaften und die Missionen von Schiffen in der Region zu unterstützen. Die Außenposten sind gewöhnlich zu weit von besiedelten Sternensystemen entfernt, um eine große Bedeutung für den örtlichen Handel und die Politik zu haben. Ein Posten auf einer solchen Station ähnelt in vielerlei Hinsicht dem auf einem Raumschiff.

MERKMALE: Sternenbasis der Föderation

SYSTEME					
KOMMUNIKATION	09	ANTRIEB	07	HÜLLE	11
COMPUTER	09	SENSOREN	10	WAFFEN	09
ABTEILUNGEN					
KOMMANDO	02	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	03
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	02

ENERGIE: 7 **SCHIFFSGRÖSSE:** 8
SCHILDE: 19 **WIDERSTAND:** 8

VERFÜGBARE CREW: 8

ANDOCKKAPAZITÄT: bis zu 4 Raumschiffe, jedes mit Schiffsgröße 4 oder weniger

ANGRIFFE:

- Phaserphalanxen (Energie, Mittlere Reichweite, 11▲, Vielseitig 2, Flächenwirkung oder Streuend)
- Photonentorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 6▲, Hochenergetisch)

SONDERREGELN:

- Robustes Design
- Verbesserte Schilde (bereits in die Werte eingerechnet)
- Verbesserte Sensoren
- Vergrößerter Shuttlehangar

STERNENBASIS AN DER FRONT

Diese großen Sternenbasen findet man in militärisch, ökonomisch oder politisch bedeutenden Gebieten. Naturgemäß hängt diese Bedeutung mit wichtigen, dicht besiedelten Welten zusammen und die Station beeinflusst die lokale Politik, den Handel und militärische Aktivitäten. Die Crewmitglieder leben oft mit ihren Familien auf diesen Sternenbasen, da das Stationsleben eine anhaltende Stabilität bietet, die man auf Raumschiffen nicht findet.

MERKMALE: Sternenbasis der Föderation

SYSTEME					
KOMMUNIKATION	10	ANTRIEB	11	HÜLLE	14
COMPUTER	11	SENSOREN	10	WAFFEN	10
ABTEILUNGEN					
KOMMANDO	04	SICHERHEIT	04	WISSENSCHAFT	03
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	03	MEDIZIN	04

ENERGIE: 11 **SCHIFFSGRÖSSE:** 10
SCHILDE: 18 **WIDERSTAND:** 10

VERFÜGBARE CREW: 10

ANDOCKKAPAZITÄT: bis zu 15 Raumschiffe, jedes mit Schiffsgröße 7 oder weniger

ANGRIFFE:

- Phaserphalanxen (Energie, Mittlere Reichweite, 14▲, Vielseitig 2, Flächenwirkung oder Streuen)
- Photonentorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 7▲, Hochenergetisch)

SONDERREGELN:

- Andockkapazität
- Reparaturteams
- Robuste Konstruktion
- Schnellfeuer-Torpedowerfer
- Verbesserte Krankenstation

AUSZEICHNUNGEN UND BELOBIGUNGEN

RUF

Das Ansehen und der Ruf eines Offiziers sind sehr wichtig: Respektierte Offiziere erhalten bessere Aufträge, prestigeträchtige Missionen und werden von ihren Vorgesetzten um Rat gefragt. Sie dürfen sich Dinge erlauben, für die andere Offiziere ein Disziplinarverfahren riskieren würden – solange diese Aktionen auch wirklich notwendig sind.

Ein sich stetig verbessernder Ruf wird oft von Auszeichnungen und Belobigungen begleitet, von denen jede ein bemerkenswertes und bedeutendes Ereignis in der Laufbahn des Offiziers markiert. Diese Auszeichnungen können Sternenflottenpersonal unabhängig von ihrem Rang oder der Abteilung verliehen werden und viele Offiziere sammeln im Laufe ihrer Karriere mehrere Auszeichnungen an. Die eigentlichen Medaillen oder Orden werden normalerweise nur auf der Galauniform getragen, oder in Schaukästen aufbewahrt.

AUSZEICHNUNGEN

Immer wenn das *Ansehen* von Spielercharakteren steigt, können sie auch eine Auszeichnung bekommen, die eine bestimmte Menge des gerade erhaltenen *Ansehens* kostet. Jede Auszeichnung hat eine bleibende Wirkung und gibt den Charakteren einen Bonus. Charaktere können pro Mission nur eine einzelne Auszeichnung bekommen.

Für jede der unten beschriebenen Auszeichnungen sind ihre Kosten in *Ansehen* aufgeführt, das Charaktere bezahlen können, um die Auszeichnung zu erhalten. Die Charaktere tauschen also eine bestimmte Menge abstrakten *Ansehens* gegen einen ganz bestimmten Bonus ein. Die Charaktere dürfen dabei nur das *Ansehen* ausgeben, das sie durch die gerade abgeschlossene Mission erhalten haben. Zu einem früheren Zeitpunkt erworbenes *Ansehen* kann nicht für Auszeichnungen ausgegeben werden und eine Auszeichnung kann weitere Voraussetzungen haben, die während der betreffenden Mission erfüllt sein müssen, wie eine bestimmte Tat oder ein besonderes Verhalten. Die Spielleitung entscheidet, ob die Voraussetzung erfüllt wurde.

Jede Auszeichnung verleiht einen Bonus, der den Charakteren dauerhaft zur Verfügung steht. Selbst wenn das Ansehen später sinkt, verfügen die Charaktere immer noch über ihre Auszeichnung. Die meisten Auszeichnungen (die Mitgliedschaft in einem Orden ausgenommen) können zumindest theoretisch auch mehrfach erworben werden. Wurde eine mehrmals erworben, dann kann der Bonus pro Mission auch so oft genutzt werden, wie der Charakter diese Auszeichnung erhalten hat.

CHRISTOPHER-PIKE-TAPFERKEITSORDEN

Dieser prestigeträchtige Orden wird Offizieren der Sternenflotte in Anerkennung für beispielhafte Leistungen in Führungspositionen, verdienstvolles Verhalten und Taten besonderer persönlicher Tapferkeit verliehen. Der Orden ist nach dem legendären Sternenflottenoffizier Christopher Pike benannt.

KOSTEN: 4

BEDINGUNGEN: Der Charakter muss Offizier in einer Kommando- oder Führungsposition sein und seine oder ihre Besatzung durch mehrere schwierige Missionen führen, um sich für diesen Orden zu qualifizieren. In mindestens zwei dieser Missionen muss der Charakter eine unmittelbare Gefahr für sein oder ihr eigenes Leib und Leben überstanden haben.

BONUS: Einmal pro Mission, wenn Sie eine Aufgabe versuchen, um *Anweisungen zu erteilen*, können Sie das Würfelerggebnis so behandeln, als hätte der W20 eine 1 gewürfelt.

COCHRANE-ORDEN

Der Cochrane-Orden wird vom Zefram Cochrane Institut für fortgeschrittene theoretische Physik an Sternenflottenoffiziere und Kadetten für herausragende Leistungen in Wissenschaft und Technik verliehen.

KOSTEN: 3

BEDINGUNGEN: Um diesen Orden zu erhalten, muss der Charakter maßgeblich zum Fortschritt in einem wissenschaftlichen oder technischen Gebiet beigetragen haben. Typische Errungenschaften sind eine wichtige Entdeckung zu machen und zu dokumentieren, oder die Lösung für ein seit langer Zeit ungelöstes Problem zu finden.



BONUS: Ein Fokus wird ausgewählt, der in Beziehung zu dem wissenschaftlich-technischen Fachgebiet steht, in dem die ausgezeichnete Leistung erbracht wurde. Einmal pro Mission, wenn Sie einen Punkt *Entschlossenheit* für eine Aufgabe ausgeben, bei der dieser Fokus angewendet werden kann, dürfen Sie nicht nur einen, sondern gleich zwei der Vorteile nutzen, die man beim Einsatz von *Entschlossenheit* erhalten kann.

GRANKITE-ORDEN FÜR TAKTIK

Die Sternenflotte zeichnet Offiziere, die außergewöhnlichen taktischen Scharfsinn bewiesen haben, mit der Mitgliedschaft in diesem zeremoniellen Orden der Taktiker aus.

KOSTEN: 3

BEDINGUNGEN: Der Charakter muss außergewöhnliche Fähigkeiten und taktisches Denken in einem Kampf oder aber einer anderen Krisensituation demonstriert haben, und hat damit direkt zum Erfolg der Mission oder dem Überleben von Schiff und Besatzung beigetragen.

BONUS: Einmal pro Mission, wenn Sie einen *Vorteil* erschaffen, der eine besondere Strategie oder Taktik repräsentiert, dürfen Sie automatisch einen zweiten identischen *Vorteil erschaffen*. Die beiden identischen Vorteile wirken zusammen, um gemeinsam einen größeren Effekt zu erzielen (siehe S. 280 im Grundregelwerk).

KARAGITE-ORDEN FÜR HELDENTUM

Die Mitgliedschaft im Karagite-Orden für Heldentum wird Offizieren der Sternenflotte gewährt, die bei der Verteidigung der Föderation und ihrer Völker außergewöhnlichen Heldenmut bewiesen haben.

KOSTEN: 3

BEDINGUNGEN: Der Charakter muss im Kampf oder einer anderen Krisensituation extremer Gefahr mit geringen Überlebenschancen getrotzt haben, und muss außerdem dabei eine Mitgliedswelt oder einen Außenposten der Föderation vor Zerstörung oder Verlust bewahrt haben.

BONUS: Einmal pro Mission, wenn Sie eine *Verletzung* erleiden würden, können Sie kostenfrei diese *Verletzung vermeiden*. Alternativ können Sie einmal pro Mission, wenn Ihr Raumschiff eine oder mehrere *Beschädigung* erleidet, entweder zwei Momentum (sofortig) ausgeben oder eine *Komplikation* hinnehmen, um eine dieser Beschädigungen zu ignorieren. Nur einer dieser Effekte der Auszeichnung kann pro Mission genutzt werden.

MEDAILLE DER EHRENLEGION

Die Medaille der Ehrenlegion wird an Mitglieder der Sternenflotte verliehen, deren Verhalten beispielhaft für die besten von der Sternenflotte verkörpertten Werte war.

KOSTEN: 4

BEDINGUNGEN: keine

BONUS: Nach einer erfolgreich absolvierten Aufgabe können Sie zwei Punkte Bonus-Momentum erhalten (das nicht angespart werden kann). Alternativ können Sie eine einzelne *Komplikation* ignorieren, die durch eine absolvierte Aufgabe entstanden ist (das muss angekündigt werden, bevor die Spielleitung den Effekt der Komplikation beschreibt). Nur einer dieser Effekte der Auszeichnung kann pro Mission genutzt werden.

PALMENBLATT DER „X“-FRIEDENSMISSION

Palmenblatt-Belobigungen werden an Sternenflottenoffiziere verliehen, die an einer erfolgreichen Friedensmission teilgenommen haben, wie zum Beispiel die Mission zum Planeten Axanar im 23. Jahrhundert. Die Auszeichnung führt den Namen der Friedensmission anstatt des „X“ im Titel, also beispielsweise „Palmenblatt der Axanar-Friedensmission“.

KOSTEN: 2

BEDINGUNGEN: Teilnahme an einer erfolgreichen Mission, die das Ziel hatte, Frieden zwischen zwei verfeindeten Völkern zu schließen, bei der auch ein Friedensvertrag unterzeichnet wurde. Alle an der Mission beteiligten Charaktere kommen für die Belobigung in Frage.

BONUS: Einmal pro Mission können Sie beim Absolvieren einer *Überzeugungs*-Aufgabe, die das Ziel hat, Gewaltanwendung zu verhindern, die Schwierigkeit der Aufgabe um 1 senken (bis zu einem Minimum von 1).

BELOBIGUNGEN UND DIE BEFEHLSKETTE

In vielen Fällen werden die befehlshabenden Offiziere im Laufe einer Mission erleben, dass ihr *Ansehen* durch die Leistungen ihrer Untergebenen steigt. Das ist nicht überraschend, denn wer die Befehlsgewalt hat, der trägt auch Verantwortung und verdient Anerkennung, wenn die von ihm oder ihr angeführte Gruppe Erfolg hat. Manche Offiziere könnten das jedoch als unfair ansehen.

Deshalb können Kommandierende Offiziere und Erste Offiziere ihr *Ansehen* benutzen, um die

Leistungen ihrer Untergebenen besonders hervorstellen. Dafür wird der Ablauf leicht abgewandelt, wenn nach einer Mission geprüft wird, ob das *Ansehen* der Charaktere steigt oder sinkt: Charaktere sollten ihre *Ansehen*-Proben in der Reihenfolge ihres Rangs würfeln, beginnend mit dem höchstrangigen Charakter in der Gruppe.

Wenn das *Ansehen* Kommandierender Offiziere oder das Erster Offiziere steigt, können diese im Missionsbericht eine Belobigung für einen oder mehrere Hauptcharaktere eintragen und einen Teil oder alles so erhaltene *Ansehen* wieder ausgeben. Jeder so dokumentierte und ausgegebene Punkt *Ansehen* erlaubt es einem belobigten Charakter, einen weiteren W20 für seine oder ihre *Ansehen*-Probe zu würfeln.

STERNEKREUZ

Das Sternenkreuz wird an Sternenflottenpersonal für überragende Leistungen verliehen.

KOSTEN: 3

BEDINGUNGEN: keine

BONUS: Einmal pro Mission, bevor Sie eine *Aufgabe* versuchen, bei der Sie einen Fokus anwenden können, dürfen Sie die *Fokusspanne* verdoppeln. Bei dieser *Aufgabe* erhalten Sie also zwei Erfolge, wenn das Würfelergebnis kleiner oder gleich des doppelten Disziplinwerts dieser Aufgabe ist. Wenn Ihr Spielercharakter zum Beispiel einen Wert von 4 in der betreffenden Disziplin hat, bedeutet jedes Würfelergebnis von 8 oder weniger zwei Erfolge.

EHRENVOLLE ERWÄHNUNG FÜR AUFFALLENDE TAPFERKEIT

Die Ehrenvolle Erwähnung für auffallende Tapferkeit ist eine Auszeichnung an Sternenflottenoffiziere, die für außergewöhnlichen Heldenmut verliehen wird.

KOSTEN: 2

BEDINGUNGEN: Der Charakter muss eine besonders heldenhafte, riskante oder wagemutige Aktion während der Mission erfolgreich durchgeführt haben.

BONUS: Einmal pro Mission, wenn Sie *sofortiges Momentum* damit bezahlen, indem Sie *Bedrohung* dem *Bedrohungsvorrat* hinzufügen, dürfen Sie 1▲ pro Punkt *Bedrohung* würfeln. Für jeden gewürfelten Effekt wird ein Punkt *Bedrohung* wieder entfernt.

TAPFERKEITSMEDAILLE DER STERNENFLOTTE

Die Tapferkeitsmedaille der Sternenflotte wird Sternenflottenoffizieren für außergewöhnlichen Mut bei der Erfüllung ihrer Pflicht verliehen.

KOSTEN: 2

BEDINGUNGEN: Der Charakter muss eine außergewöhnlich schwere oder gefährliche Situation unter großer Gefahr gemeistert haben.

BONUS: Einmal pro Mission, wenn Sie Schaden erleiden, können Sie den Schaden aufgrund eines einzelnen Angriffs oder eine Gefahr halbieren.

EHRENMEDAILLE DER STERNENFLOTTE

Die Ehrenmedaille der Sternenflotte ist ein Tapferkeitsorden, der an verdiente Offiziere für Leistungen verliehen wird, die weit über die normale Pflichterfüllung hinausgehen.

KOSTEN: 5

BEDINGUNGEN: keine

BONUS: Einmal pro Mission können Sie für eine erfolgreich absolvierte Aufgabe zwei Punkte Bonus-Momentum erhalten (das nicht aufgespart werden kann).

ÄSKULAPSTAB DER STERNENFLOTTE

Dies ist eine besondere Tapferkeitsmedaille, die ausschließlich medizinischem Personal der Sternenflotte für Leistungen vergeben wird, die weit über ihre Pflichten als Mediziner und Sternenflottenoffiziere hinausgehen.

KOSTEN: 3

BEDINGUNGEN: Für diese Medaille kommen nur medizinische Offiziere der Sternenflotte in Frage. Diese müssen weit jenseits der normalen ärztlichen Pflichterfüllung versucht haben, das Leben von Patienten zu retten oder eine andere medizinische Krise zu bewältigen.

BONUS: Einmal pro Mission dürfen Sie die Schwierigkeit einer einzelnen medizinischen Aufgabe um 1 senken (bis zu einem Minimum von 1).

DIE KOMMANDO-ABTEILUNG IM SPIEL

FLOTTENGEFECHTE

BESTIMMUNG DER GRÖSSENORDNUNG

Es gibt Zeiten, in denen ein Raumschiff ein bestimmtes Ziel nicht alleine erreichen kann. Dann braucht es viele Schiffe, die als Flotte zusammenarbeiten. Flottengefechte sind ein einfacher Weg, die Aktivitäten vieler Schiffe – einzeln oder in Gruppen – im Spiel abzubilden. Am häufigsten werden diese Regeln für große Schlachten benutzt, sie sind aber für jede Aktivität mit vielen beteiligten Raumschiffen geeignet.

Wenn die Spielleitung Flottenaktivitäten plant, muss zunächst deren Größenordnung bestimmt werden, also wie viele Raumschiffe und welche Schiffstypen auf jeder Seite beteiligt sind. Diese Information bildet die Grundlage für alle folgenden Regeln.

FLOTTENSTÄRKE

Die Gesamtstärke einer Flotte ergibt sich aus der Anzahl der Schiffe und den beteiligten Schiffstypen. Die *Stärke* eines einzelnen Raumschiffs innerhalb einer Flotte entspricht dessen *Schiffsgröße*. Jedes Schiff in einer Flotte sollte erschaffen werden, indem die Klasse und das Missionsprofil kombiniert werden. Für Flottenaktivitäten ist es aber nicht notwendig, Nachrüstungen oder Talente festzulegen, da diese Details hierfür nicht wichtig sind. Die aufsummierten *Stärkewerte* aller Schiffe innerhalb einer Flotte ergeben ihre Gesamtstärke.

Als Nächstes kommt es auf die Anzahl der Schiffe an: Wenn eine Flotte aus mehr als sechs Schiffen besteht, können Raumschiffe in gemeinsam agierenden *Geschwadern* zusammengefasst werden. Die Zusammensetzung dieser Geschwader erfordert etwas Überlegung, da ähnliche Raumschiffe, die in einem Geschwader zusammengefasst werden, ihre Stärken besser ausspielen können. Manche Raumschiffe sind dagegen effektiver, wenn sie alleine agieren.

Die Aufteilung in Geschwader muss nicht zwingend Gruppen identischer Größe ergeben, es ist aber hilfreich, wenn jedes Geschwader in etwa dieselbe *Stärke* hat, selbst wenn die verschiedenen Schiffe in der Größe variieren. Zum Beispiel kann eine Gruppe von Jägern (drei Shuttles mit Schiffsgröße 2) in einem Geschwader der Größe 6 zusammengefasst werden, während ein Schiff der *Galaxy*-Klasse (mit

Schiffsgröße 6) bereits für sich ein eigenes „Geschwader“ bilden kann. Wann immer in den folgenden Regelerklärungen von einem *Geschwader* die Rede ist, kann also auch ein einzelnes Raumschiff gemeint sein.

FLOTTENAKTIONEN

Unabhängig von der Anzahl beteiligter Schiffe erhält jedes Geschwader einen einzelnen *Zug* und jeder Zug besteht aus zwei *Aktionen*. Die Züge werden, wie in jedem Konflikt, abwechselnd abgehandelt. Es ist auch möglich, die *Initiative zu behalten*.

Die möglichen Aktionen für eine Flotte können der folgenden Liste entnommen werden. Jede Aktion kann auch mehrmals ausgeführt werden:

- **VORRÜCKEN:** Das Geschwader bewegt sich zwei Zonen weit.
- **ANGRIFFSANFLUG:** Das Geschwader bewegt sich eine Zone weit und führt eine Attacke aus. Das Ziel kann sich in derselben Zone aufhalten oder angrenzend zu der Zone, in der die Bewegung endet.
- **ANWEISUNGEN ERTEILEN:** Nur ein Raumschiff mit Kommandowert 4 oder mehr (oder ein Geschwader mit einem solchen Raumschiff) kann diese Aktion ausführen. Ein anderes Raumschiff oder ein Geschwader innerhalb *Weiter Reichweite* darf eine zusätzliche Aktion ausführen, die sofort ausgeführt wird.
- **ZURÜCKFALLEN:** Das Geschwader bewegt sich eine Zone. Seine Verteidigung erhöht sich um 2 bis zum Beginn ihres nächsten Zugs.
- **SCHEINANGRIFF:** Das Geschwader bewegt sich eine Zone weit und täuscht einen Angriff gegen ein Ziel in derselben oder einer angrenzenden Zone vor. Es wird kein Angriff ausgeführt, das feindliche Geschwader wird aber so behandelt, als hätte es in dieser Runde zwei zusätzliche Verteidigungsaktionen ausgeführt.
- **FLANKENMANÖVER:** Das Geschwader bewegt sich drei Zonen weit, seine Verteidigung verringert sich bis zum Beginn ihres nächsten Zugs jedoch um 2.
- **NEU FORMIEREN:** Ein *beschädigtes* Geschwader bewegt sich eine Zone weit und formiert sich neu (siehe unten).
- **ARBEITSLEISTUNG:** Das Geschwader bewegt sich eine Zone weit und führt eine Aktion aus. Diese Aktion hat keinen grundsätzlich festen regeltechnischen Effekt, kann aber abhängig von der Situation und der Mission erforderlich sein.



Jedes Raumschiff mit *Flugkontrolle* 4+ und jedes Geschwader, das nur aus Schiffen mit *Flugkontrolle* 4+ zusammengesetzt ist, kann sich als Teil seiner Bewegung eine zusätzliche Zone weit bewegen. Geschwader, die ausschließlich aus Shuttles bestehen (Schiffsgröße 1 oder 2), erhalten diesen Bonus ebenfalls, unabhängig von ihrer *Flugkontrolle*.

ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

Jedes Geschwader in einer Flotte besitzt zwei abgeleitete Werte: *Angriff* und *Verteidigung*. Diese Werte entsprechen der aufsummierten *Stärke* aller Raumschiffe innerhalb des Geschwaders.

Wenn ein Geschwader angreift, wird eine Anzahl ▲ in Höhe des Angriffswerts des angreifenden Geschwaders gewürfelt. Das Ergebnis ist die *Angriffsstärke*.

Die Verteidiger würfeln eine Anzahl ▲ in Höhe des Verteidigungswerts des Geschwaders. Das Ergebnis ist die *Verteidigungsstärke*.

Jeder weitere Angriff eines Geschwaders in derselben Runde senkt deren *Angriffswert* um 1 (bis zu einem Minimum von 0). Jede weitere Verteidigungsaktion eines Geschwaders in derselben Runde senkt dessen Verteidigungswert um 1 (bis zu einem Minimum von 0).

Ein Raumschiff mit einem *Sicherheits*-Wert von 4 oder mehr, oder ein Geschwader, das nur aus Schiffen mit *Sicherheit* 4+ besteht, darf für jeden gewürfelten Effekt die Gesamtstärke des Angriffs oder der Verteidigung um 1 erhöhen.

Wenn beide Würfelergebnisse gleich sind, geschieht nichts. Wenn eine Seite ein höheres Ergebnis erzielt als die andere, wird die Verliererseite *beschädigt*. Wenn ein bereits *beschädigtes* Geschwader erneut *beschädigt* wird, ist es *zerstört*. Ein *beschädigtes* Geschwader kann nur eine Aktion

pro Zug ausführen. Ein *zerstörtes* Geschwader nimmt nicht mehr am Kampf teil, da seine Raumschiffe kampfunfähig sind, aufgegeben wurden oder tatsächlich vernichtet wurden.

Ein *beschädigtes* Geschwader kann eine Aktion aufwenden, um sich neu zu formieren (wie oben beschrieben). Wenn sich ein Geschwader neu formiert, wird eine Anzahl ▲ gleich dem *Verteidigungswert* des Geschwaders gewürfelt. Befindet sich mindestens ein Schiff in der gleichen oder angrenzenden Zone, dessen Wert in *Technik* oder *Medizin* größer oder gleich 4 ist, wird für jeden gewürfelten Effekt +1 zum Endergebnis addiert. Ein so unterstützendes Schiff muss dazu nicht Teil des *beschädigten* Geschwaders sein, da Reparaturteams, medizinisches Personal und Verletzte nach Bedarf von Raumschiff zu Raumschiff gebeamt werden können. Wenn das Ergebnis des Wurfs größer oder gleich der *Stärke* des Geschwaders ist, ist es ab sofort nicht mehr *beschädigt*.

SCHNELLERES SPIEL

Für besonders große Flottenverbände müssen viele Effektwürfel gewürfelt werden. Das kann jedoch den Spielfluss verlangsamen, wenn Dutzende Würfel gewürfelt und die Ergebnisse addiert werden. Die Spielleitung kann Flottengefechte aber auch schneller abhandeln, wenn sie nur Hintergrund für andere Ereignisse sein sollen.

In diesen Fällen kann die Spielleitung entscheiden, das durchschnittliche Ergebnis eines Würfelwurfs zu verwenden anstatt zu würfeln.

Um das schnell abzuhandeln, teilen Sie die zu würfelnden Effektwürfel in Sechsergruppen auf. Für je 6▲ beträgt das durchschnittliche Ergebnis 5. Wenn irgendeine Regel einen Bonus von +1 pro gewürfelten Effekt vorsieht, ist das durchschnittliche Ergebnis 7. Bleiben Effektwürfel übrig, die nicht in eine Sechsergruppe passen, würfeln Sie diese Würfel wie gewohnt.



SPIELERCHARAKTERE UND FLOTTENAKTIONEN

Flottenaktionen erfordern keine *Aufgaben* oder direkte Aktionen von Spielercharakteren. Es ist aber sehr wahrscheinlich, dass die Spielercharaktere an einer Flottenaktion beteiligt sind, entweder gemeinsam auf einem Schiff, oder über mehrere Geschwader verteilt.

AUF EINEM SCHIFF: Die Spielercharaktere steuern ihr eigenes Schiff. Die Flottenaktivitäten werden im Hintergrund abgewickelt und ihr Raumschiff gehört zu einer der beteiligten Flotten. An mehreren Stellen während des Gefechts wechselt die Spielleitung die Perspektive und es wird eine normale Kampfunde zwischen dem Spielerschiff und dem Feind abgehandelt, den sie gerade bekämpfen. Die Spielercharaktere sind nicht direkt an den Flottenmanövern beteiligt, sondern verwenden diese eher als Hintergrundkulisse für ihre Heldentaten.

AUF MEHREREN SCHIFFEN: Die Spielercharaktere sind auf verschiedenen Schiffen der Flotte stationiert. Wann immer ein Geschwader mit Spielercharakteren am Zug ist, können die beteiligten Charaktere eine einzelne *Aufgabe* versuchen, bevor ihr Geschwader seine Aktion ausführt.

Die Schwierigkeit beträgt 3. Ein Erfolg verschafft dem Geschwader einen der folgenden Vorteile nach Wahl der Spielercharaktere:

- eine zusätzliche Aktion
- einmal vor Beginn seines nächsten Zugs darf das Geschwader eine beliebige Anzahl von ▲ bei einem Angriff oder bei der Verteidigung neu würfeln
- einmal vor Beginn seines nächsten Zugs darf das Geschwader einen zusätzlichen ▲ (plus 1 ▲ pro jeden weiteren Punkt eingesetztes Momentum) bei einem Angriff oder einer Verteidigungsaktion würfeln
- wann immer sich das Geschwader vor Beginn seines nächsten Zugs bewegt, darf es sich eine Zone weiter bewegen
- das Geschwader formiert sich automatisch neu, ohne dafür würfeln zu müssen

Abhängig von der Art der versuchten Aufgabe kann die Spielleitung auch andere Boni zulassen.

KAPITEL 06.00

PERSONEN IN DER KOMMANDO-ABTEILUNG

25657347457
68356823124122221



06.10	DAS STERNENFLOTTENKOMMANDO	104
06.20	DIPLOMATEN UND DELEGIERTE	108
06.30	STERNENFLOTTENPERSONAL	113
06.40	NEBENCHARAKTERE	116

PERSONEN IN DER KOMMANDO-ABTEILUNG

DAS STERNENFLOTTENKOMMANDO

„HIER IM DELTA-QUADRANTEN BILDEN WIR PRAKTISCH SO ETWAS WIE EINE GROSSFAMILIE. WIR SIND MEHR ALS NUR EINE MANNSCHAFT UND ICH MUSS EINEN WEG FINDEN, WIE ICH FÜR DIESE LEUTE MEHR ALS NUR CAPTAIN WERDE.“

— CAPTAIN KATHRYN JANEWAY

ÜBERBLICK

Auf ihren Reisen und während ihrer Missionen treffen die Besatzungen von Sternenflottenschiffen unweigerlich auf Mitglieder der Kommando-Abteilung: Admiräle, Spezialisten, Berater und Führungsoffiziere gehören zum Leben in der Sternenflotte, selbst an der letzten Grenze. Das folgende Kapitel stellt derartige Charaktere vor, die Spielleitungen für eigene Kampagnen und Missionen nutzen können.

COMMODORE ROBERT APRIL [HERAUSRAGENDER NSC]

Commodore April ist vermutlich den meisten als Teil einer kleinen Gruppe von Offizieren bekannt, die das Kommando über die *Enterprise* innehatten. Als Leiter der San-Francisco-Flottenwerfen in den 2240er Jahren überwachte er die Entwicklung der *Constitution*-Klasse inklusive des Schiffs, das später auf den Namen *Enterprise* getauft wurde. 2245 übernahm er dann selbst das Kommando über die *U.S.S. Enterprise* während ihrer ersten Missionen.

Nach fünf Jahren im Sessel des Captains wurde April zum Commodore befördert und zum Sonderbotschafter ernannt, der die Interessen der Föderation auf zahlreichen Welten vertrat. Er wurde oft von seiner Frau, der bekannten Ärztin Dr. Sarah April begleitet, die bereits unter ihm als Erste Medizinische Offizierin der *Enterprise* diente. Commodore April sollte eigentlich im Jahr 2270 in Ruhestand gehen, doch dies wurde bis auf weiteres verschoben.

Genauso wie die Männer, die ihm als Captains der *Enterprise* nachfolgten, ist April willensstark und kühn, ohne Furcht vor persönlichen Risiken, aber dennoch äußerst mitfühlend. Sein Alter und seine Erfahrung haben seinen Wagemut etwas gezügelt, er ist aber immer noch jemand, der es vorzieht, zu handeln anstatt zu reden, und jemand, der andere nicht leiden sehen kann.

ÜBERZEUGUNGEN:

- Ein Raumschiff ist ein Zuhause, seine Crew eine Familie
- Ich habe nichts zu bedauern und ein gutes Leben gelebt
- ... um fremde Welten zu entdecken
- Fühlt sich verpflichtet, das Leid Anderer zu lindern

MERKMALE: Mensch, Flaggoffizier

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	11	GESPÜR	10	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	05	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	03	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Diplomatie, Inspiration, Politik, Raumschiffdesign, Raumkampftaktiken, Willenskraft

ANSTRENGUNG: 12

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 5▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

SPEZIALREGELN:

- **GEFÄHRLICH 1**
- **MIT GUTEM BEISPIEL VORANGEHEN:** Immer wenn ein Charakter einen Punkt *Entschlossenheit* im Zusammenhang mit einer von Commodore Aprils *Überzeugungen* ausgibt, die April zuvor zu den *Direktiven* der Mission hinzugefügt hat (siehe S. 105), wird ein ▲ gewürfelt. Ist das Ergebnis ein Effekt, dann wird dieser Punkt *Entschlossenheit* nicht ausgegeben.
- **RENOMMIERT:** Wenn eine Mission unter dem Kommando von Commodore April oder eine Mission, an der er beteiligt war, abgeschlossen ist, kann jeder Spielercharakter bei seiner *Ansehens*-Probe einen einzelnen W20 erneut würfeln.
- **WAGEMUTIGER KOMMANDANT:** Wenn Commodore April eine Aufgabe auf Kommando versucht und dabei zusätzliche Würfel mit einem oder mehr Punkten *Bedrohung* hinzukaufen, kann er einen W20 erneut würfeln.

REAR ADMIRAL TORTHEM JAV BRIN [HERAUSRAGENDER NSC]

Admiral Brin ist eine bissige, aber auch ehrgeizige Frau, die derzeit eine Forschungs- und Erkundungsflotte am Rande des Föderationsgebiets kommandiert. Sie erwartet nur das Beste von den Offizieren unter ihrem Kommando und stellt noch höhere Erwartungen an sich selbst. Brin geht in den politischen Aspekten ihres Postens auf, aufgrund ihres präzisen und durchdringenden Gespürs sind die wenigsten jedoch geneigt, es auch mit ihr aufzunehmen. Stattdessen begnügt sich der Admiral mit einem guten Wortgefecht und verwickelt die Captains unter ihrem Kommando häufig in Debatten. Brin genießt sehr viel Spielraum bei der Führung ihrer Flotte, die sie nach ihrem eigenen Gutdünken kommandiert.

Sie kritisiert jeden noch so kleinen Fehler sofort, lobt jedoch genauso schnell bei gut geleisteter Arbeit. Diejenigen, die sie gut kennen, wissen ihre Ehrlichkeit und Einsichten zu schätzen.

ÜBERZEUGUNGEN:

- Ein kritischer Verstand ist für Forschungsmissionen unabdingbar
- Eine gute Debatte ist so belebend wie der Raktajino am Morgen
- Das Beste ist gerade gut genug
- Dieser Job benötigt einen scharfen Verstand und einen eisernen Willen

MERKMALE: Tellaritin, Flaggoffizierin

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	11	FITNESS	10	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	08	GESPÜR	10	VERSTAND	10

DISZIPLINEN

KOMMANDO	05	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	03
FLUGKONTROLLE	03	TECHNIK	02	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Astrophysik, Debattieren, Exoarchäologie, Haltung, Politik, Psychologie

ANSTRENGUNG: 12

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 5▲, Größe 1H, Aufladbar)

SPEZIALREGELN:

- **BEDROHLICH**
- **GEFÄHRLICH 2**
- **GERISSENER POLITIKER:** Rear Admiral Brin verfügt über erhebliche Fähigkeiten im Bereich der Politik und des Debattierens, weshalb sich nur wenige bereitwillig auf ein Wortgefecht mit ihr einlassen. Wenn jemand

FLAGGOFFIZIERE IM SPIEL

DIE ÜBERZEUGUNGEN VON FLAGGOFFIZIEREN

Jeder Flaggoffizier-NSC verfügt über mehrere Überzeugungen, die genauso wie bei anderen NSC funktionieren und *Bedrohung* zum Vorrat hinzufügen oder entfernen anstatt Momentum zu verwenden. In Situationen, in denen Flaggoffiziere einen wichtigen Teil einer Mission einnehmen und darin eine aktive Rolle übernehmen, erhalten die Überzeugungen des Flaggoffizier-NSCs jedoch eine zusätzliche Bedeutung:

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Mission können Flaggoffiziere eine seiner oder ihrer Überzeugungen auswählen und zur Liste sich gerade im Spiel befindlichen Direktiven hinzufügen. Dies spiegelt den Einfluss der Überzeugungen und Vorlieben der Flaggoffiziere auf ihren Führungsstil wider. Sollte diese Direktive von einem Spielercharakter *hinterfragt* werden, kann dies die Art und Weise verändern, wie die Flaggoffiziere diesen Charakter sehen und so möglicherweise einen Rivalen oder Widersacher schaffen.

BEDROHUNG UND VERBÜNDETE NSC

Viele der Flaggoffiziere in diesem Teil besitzen die Spezialregeln **Bedrohlich** oder **Gefährlich**. Im Spiel kann der Flaggoffizier je nach Situation ein Verbündeter oder ein Widersacher sein. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Flaggoffiziere mit Kommandierenden Offizieren hitzige Debatten führen, sie gehören aber trotzdem noch zur Sternenflotte. In einer solchen Situation sollten diese Spezialregeln im Auge behalten werden, da sich der Umgang von NSCs mit *Bedrohung* verändern kann, je nachdem, ob sie gerade Verbündete oder Gegner sind.

BEDROHLICH

Diese Spezialregel fügt dem Vorrat einen Punkt *Bedrohung* hinzu, wenn der NSC die Szene betritt. Der NSC kann Verbündeter oder Gegner sein, es wird dennoch immer *Bedrohung* dem Vorrat hinzugefügt. Das liegt nicht zwingend am NSC selbst, sondern kann auch die Umstände widerspiegeln, die es erfordern, dass sich ein Admiral persönlich einmischte: Wenn ein Flaggoffizier Interesse an einer Mission zeigt, bedeutet das meist, dass sie besonders wichtig, gefährlich oder heikel ist.

GEFÄHRLICH X

Diese Regel stattet den NSC mit zusätzlicher *Bedrohung* in Höhe von X aus, die allein von diesem Charakter selbst benutzt werden kann, anstatt sie dem Bedrohungs-vorrat der Gruppe hinzuzufügen. Da NSCs, die mit den Spielercharakteren verbündet sind, *Bedrohung* hinzufügen anstatt sie auszugeben, gilt in diesem Fall eine andere Art der Anwendung: Wenn ein NSC mit **Gefährlich X** als Gegner der Spielercharaktere auftritt, kann der NSC normalerweise X Punkte *Bedrohung* aus seinem oder ihren persönlichen Vorrat nutzen, anstatt diese aus dem Bedrohungs-vorrat der Gruppe zu nehmen. Ist der NSC jedoch mit den Spielercharakteren verbündet, dann kann er oder sie bis zu X Punkte *Bedrohung* aus dem persönlichen Vorrat des NSCs ausgeben, anstatt sie dem Bedrohungs-vorrat der Gruppe hinzuzufügen. Dies spiegelt das hohe Maß der Kontrolle des NSCs über die aktuelle Situation wider: Flaggoffiziere sind weit eher als die meisten anderen in der Lage, eine Situation vor der Eskalation zu bewahren oder höheren Druck aufrechtzuerhalten.

versucht, Rear Admiral Brin zu überreden, erhöht sich die Komplikationsspanne der *Überzeugen*-Aufgabe um 2 aufgrund ihrer Fähigkeit, Fehler in der Argumentationskette ihres Gegenübers zu finden.

- **VERSTÄNDNISVOLLE KOMMANDANTIN:** Rear Admiral Brin ist eine scharfsinnige Beobachterin und versteht andere Personen sehr gut. Einmal pro Mission, wenn Rear Admiral Brin mit den Spielercharakteren alliiert ist, kann sie einem Spielercharakter, der oder die sich in derselben Szene wie sie selbst befindet, einen Punkt *Entschlossenheit* gewähren, da ihr Rat und ihre Führung den Charakter sicherer werden lassen und ihm oder ihr den richtigen Weg aufzeigen.

VICE ADMIRAL ALYNNA NECHAYEV [HERAUSRAGENDER NSC]

Alynn Nechayev ist ein hochrangiger Admiral der Sternenflotte mit hohem Ansehen und von großer Bedeutung im Alpha-Quadranten. In den späten 2360er Jahren hatte sie die Aufsicht über die Grenze zwischen der Föderation und der Cardassianischen Union und spielte eine entscheidende Rolle bei den Friedensverhandlungen, die 2370 zur Etablierung der cardassianischen Entmilitarisierten Zone führten.

Für sie hat die Sicherheit der Föderation oberste Priorität, sei es durch friedensstiftende Verhandlungen, durch einen Erstschat in Form eines direkten Angriffs oder mittels verdeckter Missionen. Nechayev besitzt wenig Verständnis für alles, was nicht zu diesem Ziel führt, und ist immer bereit, die harten Entscheidungen selbst zu fällen, manchmal aber auch Zugeständnisse zu machen, um Frieden und Stabilität zu erhalten. Sicherheit ist am Ende alles, was zählt.

ÜBERZEUGUNGEN:

- Unsere Priorität ist es, die Leben der Bürger der Föderation zu schützen
- Gewisse Konzessionen müssen gemacht werden, um unsere Sicherheit zu garantieren

- Der Maquis ist ein Haufen verantwortungsloser Fanatiker
- Der Zweck heiligt die Mittel

MERKMALE: Mensch, Flaggoffizierin

ATTRIBUTE

KONZENTRATION 10

FITNESS 08

AUSSTRAHLUNG 12

WAGEMUT 10

GESPÜR 09

VERSTAND 10

DISZIPLINEN

KOMMANDO 05

SICHERHEIT 04

WISSENSCHAFT 03

FLUGKONTROLLE 02

TECHNIK 01

MEDIZIN 01

FOKUSSE: Cardassianische Politik, Diplomatie, Föderationspolitik, Friedensverhandlungen, Kommandoprozeduren, Undercover-Einsätze

ANSTRENGUNG: 12

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 5▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 7▲, Größe 1H, Aufladbar)

SPEZIALREGELN:

■ BEDROHLICH

- **DURCHSCHAUT DIE CARDASSIANER:** Wenn Vice Admiral Nechayev mit Cardassianern verhandelt, reduziert sie die *Schwierigkeit* aller Aufgaben um 1 (bis zu einem Minimum von 1).

- **NÄCHSTER PUNKT DER TAGESORDNUNG:** Wenn Vice Admiral Nechayev einen Spielercharakter mit ihrem Diplomatie-Fokus *unterstützt*, kann sie ihren eigenen W20 erneut würfeln.



- **STRENG NACH VORSCHRIFT:** Wenn sich Vice Admiral Nechayev in einem *Sozialen Konflikt* mit den Spielercharakteren befindet, in dem es sich um Befehle, Protokolle oder Verfahrensweisen der Sternenflotten dreht und sie zusätzliche W20-Würfel kauft, kann sie einen einzelnen W20 erneut würfeln.

VICE ADMIRAL JAMES LEYTON [HERAUSRAGENDER NSC]

Vice Admiral Leyton leitet die Einsatzplanung der Sternenflotte von ihrem Hauptquartier in San Francisco auf der Erde. Er bestimmt eigentlich über die Entsendung von Flotten und Schiffen in der gesamten Föderation, auch wenn er diese Entscheidungen im Alltag an seine Untergebenen abtritt. Von den Vice Admirals, Rear Admirals und Captains, die in einer bestimmten Region tätig sind, wird ohnehin erwartet, dass sie ein besseres Verständnis ihres Kommandos und Einsatzgebiets haben.

Leyton ist ein Veteran zahlreicher Konflikte und Kampfhandlungen, eingeschlossen Kriege gegen die Cardassianer und Tzenkethi sowie Gefechte mit den Romulanern, Tholianern und Borg. Er ist fest davon überzeugt, dass man sich neuen Bedrohungen sofort widmen sollte – er tut auch seine Meinung offen kund, dass ein Krieg mit dem Dominion unausweichlich ist.

Der Admiral pflegt gute Beziehungen zu den Offizieren, die zu früheren Zeitpunkten seiner Karriere unter ihm dienten. Das Wissen über diese Offiziere, sowie seine Position als Leiter der Einsatzplanung nutzt er, um sicherzustellen, dass alle genau dort stationiert sind, wo ihre Fähigkeiten am ehesten gebraucht werden.

ÜBERZEUGUNGEN:

- Die Kommandokette muss respektiert werden, unabhängig davon, ob Ihnen die Befehle gefallen oder nicht
- Zu viele unterschätzen die Bedrohungen, denen wir uns gegenübersehen
- Die Föderation zu schützen, hat höchste Priorität
- Kein Preis ist zu hoch, wenn es um unsere Sicherheit geht

MERKMALE: Mensch, Flaggoffizier

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	11	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	11
WAGEMUT	10	GESPÜR	09	VERSTAND	10

DISZIPLINEN

KOMMANDO	05	SICHERHEIT	04	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	02	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Geheimdienstplanung, Militärstrategien, Politik, Psychologie, Sicherheitsrichtlinien, Täuschung

ANSTRENGUNG: 12

WIDERSTAND: 0

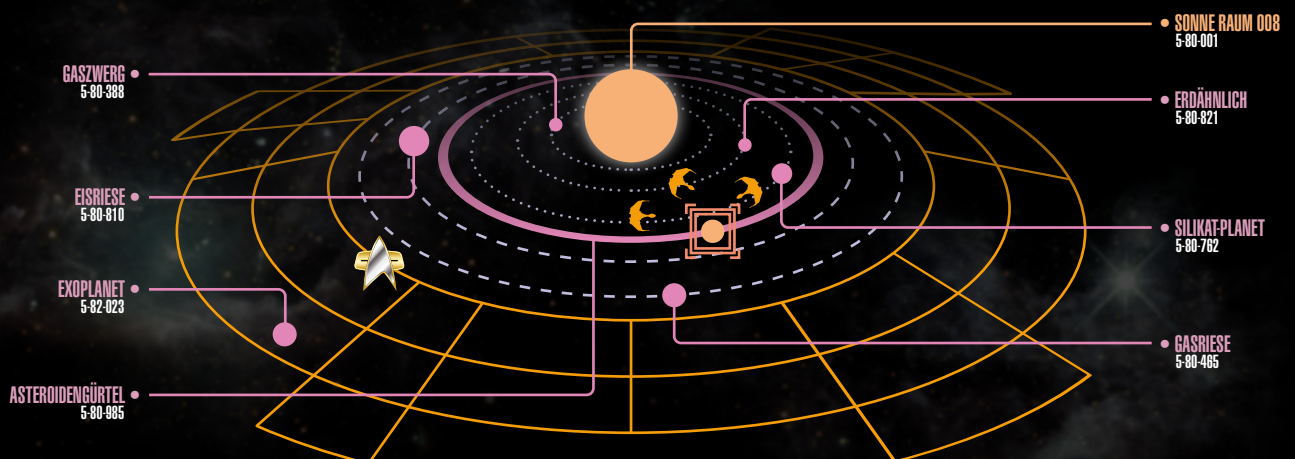
ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 5▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 7▲, Größe 1H, Aufladbar)

SPEZIALREGELN:

- **AUTORITÄR:** Wenn Vice Admiral Leyton zusätzliche W20 für einen *Sozialen Konflikt* kauft, in dem er Befehle erteilt, diese erklärt oder einer Handlungsweise treu bleiben möchte, von der ihn ein Untergebener abzubringen versucht, kann er eine beliebige Anzahl W20 erneut würfeln.
- **BEDROHLICH**
- **GEFÄHRLICH 2**
- **PARANOIA:** Wenn Vice Admiral Leyton eine Aufgabe versucht, um eine Gefahr oder ein Risiko zu erkennen – egal, ob für ihn persönlich, für ein Raumschiff oder politisch durch Nachrichtendienstberichte – erhält er einen einzelnen zusätzlichen W20. Die Komplikationsspanne derartiger Aufgaben ist um 1 erhöht und eine Komplikation könnte dazu führen, dass Vice Admiral Leyton die tatsächliche Gefahrenlage falsch einschätzt.

TAKTISCHE KARTOGRAFIE 5-80



PERSONEN IN DER KOMMANDO-ABTEILUNG

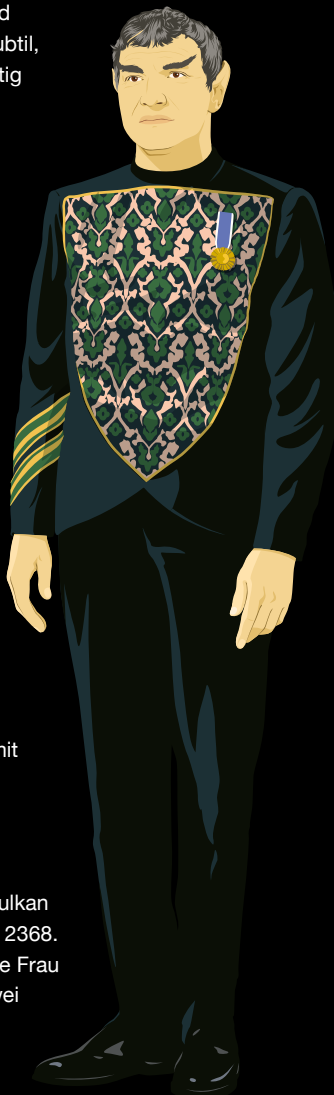
DIPLOMATEN UND DELEGIERTE

SAREK [HERAUSRAGENDER NSC]

Sarek vom Vulkan hat den größten Teil seines Lebens in den Dienst der Föderation gestellt. Er ist ein Wissenschaftler, Diplomat, Botschafter und Politiker, reich an Weisheit und Erfahrung. Er diente bereits als vulkanischer Botschafter auf der Erde, als Mitglied des Föderationsrats und als Repräsentant der Föderation bei Verhandlungen mit vielen Welten.

All diese Errungenschaften haben dafür gesorgt, dass Sareks Name mit großer Ehrfurcht ausgesprochen wird und seine Worte von denen, die Frieden stiften wollen, seit Jahrzehnten immer wieder zitiert werden. Seine Beiträge zur Föderation sind mannigfaltig und oftmals subtil, dennoch hat er sie nachhaltig geprägt. Auch wenn Sarek stolz auf seine vulkanische Herkunft ist, schätzt er die Menschheit sehr und schloss beide seiner Ehen mit menschlichen Frauen.

2366, im Alter von 201, wurde bei Sarek das Bendii-Syndrom diagnostiziert. Diese neurologische Störung befällt ältere Vulkanier, beeinträchtigt ihre Kontrolle über ihre Emotionen und verbreitet ihre Gefühle unkontrolliert auf telepathischem Wege. Sein Zustand wurde durch eine Gedankenverschmelzung mit Captain Picard stabilisiert, sodass er seinen letzten diplomatischen Auftrag abschließen konnte. Kurz danach setzte er sich auf Vulkan zur Ruhe und starb im Jahr 2368. Sarek hinterließ seine zweite Frau und den jüngeren seiner zwei Söhne, Spock. Sein älterer Sohn Sybok starb bereits rund 80 Jahre zuvor.



ÜBERZEUGUNGEN:

- Es ist vielleicht nicht klug, aber doch notwendig
- Ich bin mir meiner Logik nicht sicher, wenn es sich um meinen Sohn dreht
- Stolz auf die vulkanische Lebensart
- Ich wollte denen, die mir nahe stehen, so viel mehr geben, aber es nicht unsere Art

MERKMALE: Vulkanier, Legendärer Diplomat

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	12	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	11
WAGEMUT	08	GESPÜR	09	VERSTAND	11

DISZIPLINEN

KOMMANDO	05	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	04
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	02

FOKUSSE: Astrophysik, Diplomatie, Geschichte, Haltung, Politik, Vulkanische Philosophie

ANSTRENGUNG: 10

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Nervengriff (Nahkampf, 5▲ Intensiv, Größe 1H, Nicht-tödlich)

SPEZIALREGELN:

- BENDII-SYNDROM:** (Diese Zusatzregel gilt nur für Sarek in den 2360ern.) Sareks *Komplikationsspanne* ist bei allen Aufgaben, die soziale Interaktionen und die Kontrolle seiner Gefühle erfordern, um 2 erhöht. Zudem verliert Sarek den Fokus *Haltung*. Diese Einschränkungen können für die Dauer einer Szene entfernt werden, wenn ein Charakter mit telepathischen Fähigkeiten eine **Aufgabe auf Konzentration + Medizin** mit einer Schwierigkeit von 3 erfolgreich absolviert. Die Einschränkungen können alternativ für den Rest der Mission entfernt werden, wenn Sarek mit einer Person, die über ausreichend Disziplin und Ruhe verfügt, eine Gedankenverschmelzung durchführt. Dies kann massive Nebeneffekte für den Empfänger der Verschmelzung haben (die Ausgestaltung der Nebeneffekte und ob die Person geeignet ist, liegt im Ermessen der Spielleitung).

Sarek spielt in der Geschichte der Föderation eine andauernde und bedeutende Rolle, was es ihm ermöglicht, in einer Reihe von Szenarien und Missionen aufzutauchen.

IN DER EPOCHE DER ORIGINALSERIE

Zu seinen besten Zeiten repräsentiert Sarek entweder Vulkan auf der Erde oder die Föderation nach außen hin. Er besitzt eine derart große Bekanntheit bei politischen und diplomatischen Angelegenheiten, dass bereits viele herausragende Diplomaten als seine Assistenten oder Attachés gearbeitet oder während ihrer Ausbildung seine Errungenschaften studiert haben. Er ist mit den Feinheiten der galaxisweiten Politik vertraut, arbeitet oft mit höchsten Regierungsebenen und verhandelt mit Staatsoberhäuptern oder Botschaftern. Jede seiner Missionen ist entweder für den Vulkan oder die gesamte Föderation von enormer Bedeutung. Zum Ende dieser Ära spielt Sarek eine zentrale Rolle im Aushandeln von Verträgen mit dem Klingonischen Reich, darunter auch die ersten Entwürfe der Khitomer-Vereinbarung in den 2290er Jahren. Das ist zudem eine der seltenen Gelegenheiten, bei denen er mit seinem Sohn Spock zusammenarbeitet.

Sarek ist stur, stoisch und überaus beherrscht – also in vielerlei Hinsicht ein typischer Vulkanier. Er vergeudet keine Zeit mit Oberflächlichkeiten oder Dingen, die er für sinnlos oder unnötig hält.

Dies könnte zu Schwierigkeiten mit etwas draufgängerischen oder emotionaleren Charakteren führen, allerdings nicht so stark, dass dadurch die Mission behindert wird.

IN DER EPOCHE DES NÄCHSTEN JAHRHUNDERTS

Kurz vor Sareks Tod im Jahr 2368 ist er derart angesehen, dass seine Arbeit trotz seiner durch Alter und Schwäche bedingten Inaktivität immer noch von enormer Bedeutung ist. Eine seiner größten Errungenschaften sind die diplomatischen Gespräche im Jahr 2366 mit den sehr zurückgezogen lebenden Legaranern, deren Durchführung beinahe ein Jahrzehnt in Anspruch nahm. Sarek hatte die Gespräche von Beginn an persönlich geführt. Wenn Sarek bei Verhandlungen anwesend ist, wird er versuchen, die Form seiner besten Tage zu erreichen, seiner Kontrolle sind jedoch auch mit Hilfe seines Stabs Grenzen gesetzt. Aufgrund seiner Schwäche und seines hohen Alters sollte seine persönliche Anwesenheit sparsam eingesetzt werden, obwohl die Auswirkungen seiner langen und ausgezeichneten Karriere sehr viel spürbarer sein werden. Nach seinem Tod können die Auswirkungen seiner Arbeit bei diplomatischen Missionen, bei denen Personen involviert sind, die unter Sarek ihr Handwerk erlernten, oder auf Welten, die er während seiner Missionen besuchte, immer noch spürbar sein.

- **BERÜHMTER DIPLOMAT:** Sareks Ansehen ist so groß, dass bereits seine bloße Anwesenheit den Grundstein für diplomatische Verhandlungen legen kann. Einmal pro Szene kann ein Charakter, der in einen *Sozialen Konflikt* verwickelt ist, in dem es um Friedensgespräche, Verhandlungen oder eine andere diplomatische Mission geht, einen W20 erneut würfeln, solange Sarek in der Szene anwesend ist oder bei der Aufnahme der Gespräche eine maßgebende Rolle spielte.
- **COLD READING (TALENT)** (siehe S. 44)
- **GEDANKENVERSCHMELZUNG (TALENT)**
- **NERVENGRIF (TALENT)**

CURZON DAX [HERAUSRAGENDER NSC]

Curzon Dax war der siebte Wirt des Dax-Symbionten und ist in erster Linie für seine Verdienste als Botschafter der Föderation im Klingonischen Reich bekannt. Davor war er maßgeblich für seine erfolgreichen Bemühungen rund um die Aufnahme und Ratifizierung von Friedensgesprächen mit den Klingonen verantwortlich. Curzon war ein notorischer Glücksspieler und Frauenheld, der sich durch seine unorthodoxe Herangehensweise an schwierige Situationen und seinen Enthusiasmus für andere Kulturen hervortat. Tatsächlich war er so angetan von den schönen Dingen des Lebens, dass es schon wieder überraschend ist, dass er wirklich so viel erreicht hat.

In Fortführung einer Tradition, die ein früherer Dax-Symbiont begonnen hatte, fungierte Curzon als Felddozent für die Symbiosekommission der Trill und setzte auch dessen Tradition fort, diejenigen Kandidaten, die nicht seinen Standards entsprachen, zu „brechen“. Sein langes Leben

ermöglichte es ihm, viele bedeutende Persönlichkeiten zu treffen: Curzon lernte unter Sarek vom Vulkan, pflegte eine lange Freundschaft mit den Klingonen Kor, Kloth und Kang, und traf viele Sternenflottenoffiziere an verschiedensten Punkten ihrer Karrieren, so wie Captain Hikaru Sulu von der *U.S.S. Excelsior* und auch seinen guten Freund Benjamin Sisko, dem er in jungen Jahren ein Mentor war.

Curzon starb 2367, bereits mehr als einhundert Jahre alt, als er sich beim *Jamaharon* auf Risa überanstrengte – ein weiterer Beleg dafür, dass er sein langes Leben in vollen Zügen genoss. Seine Erinnerungen und Erfahrungen leben in der Sternenflottenoffizierin Jadzia Dax fort, die auf Deep Space 9 dient.

ÜBERZEUGUNGEN:

- Das Leben ist dazu da, um gelebt zu werden
- Legt an sich selbst und andere höchste Standards an
- Manchmal denkt ein Dax nicht, sie handeln einfach
- Pate und Namensgeber des Sohns von Kang

MERKMALE: Trill, Dax-Symbiont, Geehrt von den Klingonen

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	12
WAGEMUT	11	GESPÜR	09	VERSTAND	10

DISZIPLINEN

KOMMANDO	05	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	03	TECHNIK	02	MEDIZIN	01

Curzon Dax war in viele bemerkenswerte Ereignisse verwickelt und könnte – egal, ob er direkt anwesend war oder nicht – einen Einfluss auf die Situation gehabt haben.

IN DER EPOCHE DER ORIGINALSERIE

Curzon erhielt den Dax-Symbionten im Jahr 2285 und studierte Diplomatie in seinen Zwanzigern, sowohl vor als auch nach seiner Vereinigung. Zu dieser Zeit machte er sich als Schlüsselfigur während der Verhandlungen mit den Klingonen einen Namen. Danach war seine Bekanntheit in der Föderation und bei den Klingonen gesichert. In späteren Jahrzehnten war Dax in nahezu alle nicht-kriegerischen Aufeinandertreffen zwischen der Föderation und den Klingonen involviert oder wird zumindest erwähnt, vor allem nach Beschluss der Khitomer-Vereinbarung von 2293.

Curzons Lebenslust und seine hitzköpfige und sture Natur machen es nicht einfach, mit ihm zusammen zu arbeiten, was oft zu Problemen führt. Er hat allerdings ein Talent dafür, in derartigen Schwierigkeiten auch Chancen zu finden. Es fällt ihm leicht, Freundschaften zu schließen, insbesondere mit denjenigen, die sich weniger um Vorschriften als um das Ergebnis scheren.

IN DER EPOCHE DES NÄCHSTEN JAHRHUNDERTS

Curzons Erfolge und viele Jahre als Botschafter der Föderation bei den Klingonen machten ihn zu einer bedeutenden Figur in diplomatischen Kreisen. Er wurde oft hinzugezogen, wenn erste Gespräche mit neu entdeckten Zivilisationen eröffnet wurden, oder um zur Schlichtung von Konflikten mit bekannten Kulturen beizutragen. Diese Tätigkeiten erfordern oftmals die Unterstützung durch ein Sternenschiff und dessen Besatzung. Bei derlei Missionen kommt Dax mit den verschiedensten Personen aus allen möglichen Lebenslagen in Kontakt.

Nach seinem Tod im Jahr 2367 ist sein Einfluss noch immer im anhaltenden Frieden mit den Klingonen spürbar sowie bei Personen, die er während seiner langen Karriere geleitet und beraten hat. Auch gegen Ende seines Lebens hat Dax' Lebenslust nicht nachgelassen, dank seiner Erfahrung kann er jedoch die Probleme, die seine Rücksichtslosigkeit hervorrufen, meist abmildern.

WISSEN ÜBER DIE TRILL

Curzon Dax ist eine weithin bekannte, womöglich sogar berüchtigte Persönlichkeit. Das steht in starkem Kontrast zu dem wenigen, was Außenstehenden über die Trill und ihre symbiotische Natur bekannt ist. Die Trill sind nicht unbedingt geheimniskrämerisch, bemühen sich aber auch nicht zwingend, jeden wissen zu lassen, welche Trill vereinigt sind und welche nicht. Da nur ein kleiner Teil der Trill vereinigt ist, kann es passieren, dass man in seinem gesamten Leben keinem solchen Trill begegnet. Diejenigen, die es doch tun, finden diesen Umstand möglicherweise niemals heraus.

FOKUSSE: Diplomatie, Einschüchtern, Glücksspiel, Trill-Symbiose, Überzeugen

ANSTRENGUNG: 11

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)

SPEZIALREGELN:

- **BERATER (TALENT)**
- **ÜBERSCHWÄNGLICH UND RÜCKSICHTSLOS:**
Curzon ist impulsiv und neigt zu Exzessen, diese Eigenschaften brachten ihm jedoch einen Erfolg nach dem anderen ein. Sein Charisma und sein ansteckender Enthusiasmus helfen ihm beim Unterhalt langanhaltender und bedeutender Beziehungen, sowohl professionell als auch privat, obwohl ihm diese Eigenschaften über die Jahre hinweg auch eine ganze Menge Ärger eingebracht haben. Bevor er während eines *Sozialen Konflikts* eine Aufgabe versucht, darf sich Curzon dafür entscheiden, eine Komplikation (zusätzlich zum normalen Ergebnis der Aufgabe) hinzunehmen, die nach der Aufgabe angewandt wird. Wenn er dies tut, erhält er für die Aufgabe einen zusätzlichen W20. Die Obergrenze von maximal drei zusätzlichen W20 bleibt bestehen.
- **VEREINIGT:** Curzon ist der aktuelle Wirt des Dax-Symbionten. Einmal pro Mission darf Curzon erklären, dass ein früherer Dax-Wirt Expertise in einer relevanten Fähigkeit oder einem Wissensgebiet hatte. Er erhält einen einzelnen Fokus für den Rest der Szene, während er auf diese Erinnerungen zurückgreift.
- **ZUSAMMENARBEIT (KOMMANDO) (TALENT)**

BOTSCHAFTERIN LWAXANA TROI [HERAUSRAGENDER NSC]

„Unvergesslich“ wäre noch die höflichste Umschreibung von Lwaxana Troi. Sie ist eine Person von herausragender Extravaganz und nicht unbedingt das, was man von einer Diplomatin erwartet, doch allen, die ihr auch nur einmal begegnet sind, fällt es schwer, sie jemals wieder zu vergessen. Ihre kokette Art lässt Andere oft verwirrt oder verlegen zurück, während Trois schonungslose Ehrlichkeit und ihre Telepathie dazu führen, dass ihr nur wenige etwas vorenthalten können. All diese Talente setzt die Botschafterin ein, um Formalitäten zu durchbrechen und so zum Kern einer Sache vorzustoßen – manchmal aber auch einfach nur zum Vergnügen.

Als Tochter einer vornehmen Familie diente Lwaxana Troi als Botschafterin sowohl für ihren Heimatplaneten Betazed als auch die Föderation. Ihre unorthodoxe und irritierende Art hat ihr bereits in den ungewöhnlichsten Situationen und bei verschiedensten Kulturen dabei geholfen, langanhaltende Verträge und Vereinbarungen abzuschließen. Ihr Status als Botschafterin führt sie durch die ganze Föderation und in Kontakt zu Personen aus den unterschiedlichsten Lebenslagen.

Ihre Familie zu schützen, insbesondere ihre Tochter Deanna, geht Lwaxana über alles. Dieselben Gefühle bringt sie jedoch allen entgegen, die sie als Freunde ansieht, und es fällt ihr sehr leicht, Freundschaften zu schließen. Obwohl sie stolz auf ihre schonungslose Ehrlichkeit ist, scheint sie oftmals unwillig, Dinge ernsthaft anzugehen. Ob dies Teil ihrer Fassade oder ihre tatsächliche Natur ist, wird wohl ihr Geheimnis bleiben.

Botschafterin Troi wird meist von ihrem wortkargen Diener Mr. Horn begleitet.

ÜBERZEUGUNGEN:

- Tochter des Fünften Hauses, Halterin des geheiligen Kelches von Rixx, Erbin der heiligen Ringe von Betazed
- Sei niemals so, wie andere es von dir erwarten
- Die Natur hat uns die Fähigkeit geschenkt, Spaß an der Freude zu haben
- Es zählt immer nur die Gesellschaft, in der man sich befindet

MERKMALE: Betazoidin

ATTRIBUTE

KONZENTRATION 08 FITNESS 09 AUSSTRAHLUNG 11

WAGEMUT 10 GESPÜR 11 VERSTAND 10

DISZIPLINEN

KOMMANDO 05 SICHERHEIT 01 WISSENSCHAFT 03

FLUGKONTROLLE 02 TECHNIK 02 MEDIZIN 03

FOKUSSE: Betazoidische Kultur, Etikette, Kulturwissenschaften, Politik, Psychologie, Überzeugen

ANSTRENGUNG: 10

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

–Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)

SPEZIALREGELN:

- **DAS EIS BRECHEN:** Lwaxana Trois Verhalten umgeht Formalitäten auf eine Weise, die bei anderen Diplomaten und Unterhändlern oftmals für Unbehagen sorgt. Das öffnet Gespräche auf eine Art, wie es tadellose Etikette und das korrekte Prozedere nicht vermögen.

Wenn Lwaxana Troi eine Aufgabe in einem *Sozialen Konflikt* versucht, kann sie ihre *Komplikationsspanne* wahlweise um 1, 2, oder 3 erhöhen. Ist die Aufgabe erfolgreich, dann erhält sie Bonus-Momentum in Höhe der gewählten *Komplikationsspanne*.

- **DIPLOMATISCHE EXPERTISE:** Immer wenn Lwaxana Troi eine Aufgabe in einem *Sozialen Konflikt* versucht und dafür einen oder mehrere W20 kauft, kann sie ihren gesamten Würfelvorrat erneut würfeln.

- **OBJEKT DER ZUNEIGUNG:**

Wenn Lwaxana Troi in einer Mission erstmals in Erscheinung tritt, kann sie einen einzelnen Spielercharakter oder NSC für diese Mission als das Objekt ihrer Zuneigung auswählen. Sie wird in der Regel einen älteren männlichen Charakter wählen, oftmals jemanden, der ruhig und würdevoll ist. Der gewählte Charakter erhält eine zusätzliche Direktive: „Lwaxana Trois Zuneigung“. Diese wird meistens auf negative Weise angewandt und erschafft so eine Komplikation (die eine unangenehme oder peinliche Situation repräsentiert, die Mrs. Troi herbeigeführt hat), die dem gewählten Charakter einen zusätzlichen Punkt *Entschlossenheit* gewährt. Diese Direktive kann nicht *hinterfragt* werden.

- **TELEPATHIN (TALENT)**



LWAXANA TROI IM SPIEL

Lwaxana Troi spielt eine aktive Rolle in der Politik und Diplomatie der Föderation des späten 24. Jahrhunderts und kann an vielen Orten und in den verschiedensten Situationen auftauchen. Ihr hoher Status als adelige Betazoidin, Repräsentantin Betazeds in der Föderation und Repräsentantin der Föderation selbst sind mehr als genug Ausrede, um diverse Welten zu besuchen.

Deshalb kann sie auch in jeder beliebigen diplomatischen Mission auftreten – sei es alleine, in Begleitung von Mr. Horn, oder als Teil einer Föderationsdelegation. Es ist sehr wahrscheinlich, dass sie die Mission auf

irgendeine Weise stören wird und reichlich Stoff für kleinere Eskapaden und Komplikationen liefern wird. Sie wird sich bei der Besatzung einschmeicheln oder lächerlich machen (vermutlich jedoch beides). Wenn sie jemandem begegnet, der ihr besonders gefällt – weil ihr der Umgang mit dieser Person Freude bereitet oder sie es amüsant findet, den Charakter zu irritieren – wird sie von Zeit zu Zeit erneut aufkreuzen.

So frustrierend Lwaxana für den geordneten Betrieb eines Sternenflotten-Schiffs sein kann, so ist sie doch auch eine verständnisvolle Verhandlungsführerin und eine überaus fähige Diplomatin. Sie besitzt umfangreiche Kenntnisse über Politik und andere Kulturen. Oftmals vermag sie selbst dann eine Einigung zu erzielen, wenn das Problem zuvor noch vollkommen unlösbar schien. Dazu setzt sie entweder politische und soziale Mittel ein oder wird einfach alle Anwesenden so stark durch ihre unorthodoxen Methoden schockieren, dass diese einer Lösung zustimmen.

DIPLOMATIN [BEDEUTENDER NSC]

Diplomatische Funktionäre sind ein normaler Bestandteil jeder Mission, bei der eine Zivilisation mit einer anderen in Dialog tritt. Von Captains der Sternenflotte wird erwartet, wenn nötig als Diplomaten zu fungieren, bei längeren Verhandlungen ist jedoch ein Profi vorzuziehen.

ÜBERZEUGUNGEN: Frieden kann durch Anstrengung und Kompromisse erreicht werden

MERKMALE: Mensch

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	11
WAGEMUT	08	GESPÜR	10	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Diplomatie, Forschung, Politik

ANSTRENGUNG: 8

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)

SONDERREGELN:

- **BERATERIN (TALENT)**
- **SITUATION ENTSCHÄRFEN (TALENT)**

ATTACHÉ [EINFACHER NSC]

Attachés sind Mitglieder im Stab hochrangiger Diplomaten, die diese beraten, ihnen assistieren und Recherchen vornehmen. Viele Attachés besitzen eine spezielle Expertise, sei es militärisch (manchmal ein Militäroffizier im Ruhestand), juristisch (ein Anwalt mit passendem Wissen), wissenschaftlich (ein Forscher von gewisser Bedeutung) oder gewerblich (ein Experte in Makroökonomie).

MERKMALE: Mensch

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	07	GESPÜR	09	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	00	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 8

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)

SONDERREGELN:

- **SPEZIALGEBIET:** Attachés können über ein Spezialgebiet verfügen, das ihnen einen Fokus gewährt (auch, wenn Einfache NSCs normalerweise keinen Fokus haben) und zudem möglicherweise eine ihrer Disziplinen verändert. Der Fokus kann aus der folgenden Liste ausgewählt werden:

- **Kulturattaché:** Bekommt entweder *Kunst* oder *Kulturwissenschaften* als Fokus.
- **Medizinischer Attaché:** Bekommt als Fokus *Öffentliche Gesundheit*. Die Disziplin Medizin wird auf 02 erhöht, Wissenschaft auf 01 reduziert und Sicherheit auf 00 gesetzt. (Das reduziert die Anstrengung auf 7 und den Unbewaffneten Angriff auf 1▲).
- **Juristischer Attaché:** Bekommt als Fokus *Recht und Gesetz*.
- **Militärattaché:** Bekommt als Fokus *Militärstrategien* oder *militärisches Protokoll*. Die Disziplin Sicherheit wird auf 02 erhöht und Wissenschaft auf 01 reduziert. (Erhöht die Anstrengung auf 9 und den Unbewaffneten Angriff auf 3▲).
- **Presseattaché:** Bekommt als Fokus *Journalismus* oder *Öffentlichkeitsarbeit*.
- **Wissenschaftsattaché:** Bekommt als Fokus ein einzelnes Wissenschaftsfeld.
- **Gewerblicher Attaché:** Bekommt als Fokus *Wirtschaftslehre*.

NSCS ANPASSEN

Die Bedeutenden und Einfachen NSCs in diesem Kapitel sind rein exemplarisch und können von der Spielleitung für verschiedene Situationen angepasst werden. Das ermöglicht es, diese Charaktere als Bewohner einer Föderationswelt oder anderer Zivilisationen einzusetzen, je nachdem, was gerade im Spiel benötigt wird.

Die Bedeutenden NSCs sind alle als Menschen konzipiert und ihre Attribute dementsprechend erhöht (bei Menschen drei beliebige). Um die Spezies eines NSCs zu ändern, müssen Sie das Spezies-Merkmal austauschen, dann die drei höchsten Attribute um jeweils einen senken und die entsprechenden Attributboni der gewünschten Spezies addieren. An diesem Punkt könnte es auch vonnöten sein, die Überzeugungen des Charakters zu verändern, die Fokusse an die jeweilige Kultur anzupassen und für die Spezies passende Talente oder Spezialregeln hinzuzufügen (so wie die Telepathie der Betazoiden oder das *Brak'lul* eines Klingonen).

VERHANDLUNGSFÜHRERIN [EINFACHER NSC]

Diplomatie fällt in die Verantwortung von Diplomaten und Botschaftern, diese können aber nicht die ganze Arbeit allein leisten. Im Normalfall werden sie von einem Stab aus Mitarbeitern niederen Rangs begleitet, bestehend aus Gehilfen, Assistenten und Verhandlungsführern. Verhandlungsführer übernehmen oftmals einzelne Sitzungen als Teil der gesamten Verhandlungen und handeln dabei die wesentlichen Details der Verträge aus.

MERKMALE: Mensch

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	07	GESPÜR	09	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	00	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 8

WIDERSTAND: 0



FOKUS: Verhandeln

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)

SONDERREGELN:

- **FOKUSSIERTER AUSBILDUNG:** Obwohl die Verhandlungsführerin ein Einfacher NSC ist, besitzt sie einen Fokus.

Kapitel
6.30

PERSONEN IN DER KOMMANDO-ABTEILUNG STERNENFLOTTENPERSONAL

ERKUNDUNGSSPEZIALIST [BEDEUTENDER NSC]

In der Galaxis gibt es viele schwer zu durchquerende Regionen, wie zum Beispiel die Delphische Ausdehnung, die Heimat der Xindi, mit ihren zahlreichen Raumanomalien, oder die Badlands, die oft vom Maquis genutzt werden, um Verfolgern zu entkommen. Aber auch die Territorien an den Grenzen des bekannten Alls sind schwierig und gefährlich zu durchfliegen. Dort gibt es zahlreiche noch unbekannte Gefahren, die ein Schiff gefährden und zerstören können.

Erkundungsspezialisten – kein offizieller Titel – sind Experten darin, diese noch nicht kartografierten Regionen zu bereisen.

Ihre Fachkenntnisse ermöglichen es ihnen, gefährliche und bislang unerforschte Bereiche des Weltraums zu kartieren und es ihnen nachfolgenden Reisenden einfacher und sicherer zu machen, sie zu durchqueren. Elitepiloten mit derartigen Fähigkeiten sind oftmals eine wertvolle Ressource für Admirals, die sie immer dort einsetzen können, wo sie gebraucht werden. Sie werden häufig Erkundungs- oder Aufklärungsschiffen zugewiesen und auf Langzeit-Erkundungsmissionen ausgeschiedt.

ÜBERZEUGUNGEN: Der Erste, der diese Sterne aus der Nähe sieht

MERKMALE: Mensch



ATTRIBUTE

KONZENTRATION	11	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	10	GESPÜR	08	VERSTAND	10

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	03	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 9 **WIDERSTAND:** 0

FOKUS: Astronavigation, Steuerkontrolle

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 3▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

SONDERREGELN:

- **FINDE DEN WEG:** Wenn der Erkundungsspezialist eine Aufgabe absolviert, um in einer schwierigen oder gefährlichen Region zu navigieren oder diese zu kartografieren, und dafür einen oder mehrere W20 kauft, kann er einen W20 erneut würfeln. Bei jedem Versuch, mittels einer *Erweiterten Aufgabe* in einer gefährlichen Region des Weltraums zu navigieren, erhält der Erkundungsspezialist (oder der Charakter, der von diesem *unterstützt* wird) „Tiefgehende Analyse 2“ beim Würfeln der Effektwürfel.

AKADEMIE-AUSBILDERIN [BEDEUTENDER NSC]

Die Sternenflottenakademie benötigt viele Ausbilder, die aus den Reihen der Offiziere und Unteroffiziere der Sternenflotte rekrutiert werden. Viele Offiziere, die sich im Dienst hervorgetan haben, verbringen ein oder zwei Jahre mit Lehrtätigkeiten an der Akademie, meist zwischen gefährlichen Missionen oder vor einer neuen Stationierung. Diese herausragenden Offiziere sehen es als wichtige Aufgabe an, ihre Erfahrung weiterzugeben.

ÜBERZEUGUNGEN: Es gibt nichts Wichtigeres, als die nächste Generation heranzuziehen

MERKMALE: Mensch

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	07	GESPÜR	10	VERSTAND	10

DISZIPLINEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 10 **WIDERSTAND:** 0

FOKUS: Unterrichten

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 5▲, Größe 1H, Aufladbar)

SONDERREGELN:

- **LEHRERIN:** Wählen Sie eine andere Disziplin als Kommando aus und erhöhen Sie diese um 1. Wählen Sie danach einen passenden Fokus, der das von der Akademie-Ausbilderin unterrichtete Fach widerspiegelt. (Noch nicht in den obigen Werten eingerechnet.)
- **ZUSAMMENARBEIT (TALENT):** Wählen Sie für dieses Talent eine einzelne Disziplin aus.

KADETT [EINFACHER NSC]

Die nächste Generation der Sternenflottenoffiziere kann man sowohl auf der Akademie als auch im Feldeinsatz (die sogenannten „Kadetten-Kreuzfahrten“) auf Schulschiffen oder Sternenbasen finden. Das vermittelt ihnen während ihres Studiums die notwendige Praxiserfahrung. Manchmal sind sie ein wenig übereifrig in dem Wunsch, ihren Vorgesetzten zu gefallen, und haben Regeln und Vorschriften oftmals etwas zu schnell zur Hand, weshalb sie Führung dabei benötigen, zu jungen Offizieren heranzuwachsen.

Das folgende Profil repräsentiert einen Kadetten der Kommando-Laufbahn. Passen Sie die Disziplinen für Kadetten aus anderen Bereichen entsprechend an.

MERKMALE: Mensch

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	09	GESPÜR	07	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 8

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Phaser-Typ-1 (Fernkampf, 3▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

SONDERREGELN:

- **ROHES POTENZIAL (TALENT)**



OFFIZIERIN DER MILITÄRJUSTIZ [BEDEUTENDER NSC]

Als Teil der Juristischen Abteilung der Sternenflotte besitzt diese Offizierin umfangreiche Kenntnisse über Recht und Gesetz. In den meisten Situationen unterstützen Offiziere der Militärjustiz das Sternenflottenpersonal, für gewöhnlich Kommandierende Offiziere, durch rechtliche Ratschläge innerhalb der Region oder Einrichtung, in der sie dienen. Sie fungieren zudem als Ankläger oder Verteidiger in Militärgerichten sowie als Richter bei Befragungen, Anhörungen oder in Gerichtsverhandlungen. Offiziere der Juristische Abteilung können aber auch bei zivilen Fragen beratend zur Seite stehen, insbesondere in Fällen, in denen ein Urteil die Aktivitäten der Sternenflotte betrifft (oder als Präzedenzfall dienen könnte) oder wenn die Sternenflotte in einer Grenzregion die einzige Vertretung der Föderation stellt.

ÜBERZEUGUNGEN: Recht und Gesetz sind das Fundament, auf dem eine geordnete Gesellschaft steht

MERKMALE: Mensch

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	08	GESPÜR	09	VERSTAND	11

DISZIPLINEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

FOKUS: Geschichte, Recht und Gesetz, Rhetorik

ANSTRENGUNG: 9

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 4▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

SONDERREGELN:

- **BERATERIN (TALENT)**
- **GEFÄHRLICH 3**
- **RECHTSLEHRE:** Die Offizierin der Militärjustiz ist sehr versiert in Theorie und Philosophie der Rechtslehre und kann daher einen W20 erneut würfeln, wenn bei einer Aufgabe das Attribut Verstand und der Fokus *Recht und Gesetz* der Offizierin genutzt wird.

PERSONEN IN DER KOMMANDO-ABTEILUNG

NEBENCHARAKTERE

ÜBERSICHT

Dieser Teil bietet Ihnen eine große Auswahl interessanter Nebencharaktere, die während eines Spiels oder einer laufenden Kampagne eingeführt werden können. Diese Charaktere sind auf die Disziplin Kommando oder Flugkontrolle spezialisiert.

Sie basieren auf den Regeln zur Erschaffung von Nebencharakteren ab Seite 135 im Grundregelwerk von **Star Trek Adventures**. Bei allen Charakteren sind Vorschläge aufgeführt, wie sie sich für ein erneutes Auftauchen in späteren Missionen anpassen lassen.

Bei keinem der Nebencharaktere wurden die Besonderheiten ihrer Spezies mit einbezogen. In Fällen, in denen eine andere Spezies benötigt wird, können Sie einfach das entsprechende Merkmal hinzufügen und die Attribute des Charakters entsprechend anpassen. Am leichtesten ist es, einen Menschen zu erschaffen – fügen Sie das Merkmal „Mensch“ hinzu und addieren Sie +1 zu drei beliebigen Attributen.

DIPLOMATISCHE ASSISTENTIN

Dieser Charakter ist eine Spezialistin bei Verhandlungen und dient als Junior-Offizierin im Diplomatischen Korps. Derartige Offiziere sind versiert in Psychologie, Politik und bestens bewandert in Rhetorik, obwohl sie meist über nur geringe praktische Erfahrung auf dem Gebiet der Verhandlungen besitzen. Sie sind nützlicher als Assistenten oder Berater und weniger gut als Verhandlungsführer bei Gesprächen geeignet.

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	08	GESPÜR	10	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

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

FOKUSSE: Diplomatie, Politik, Psychologie

ANSTRENGUNG: 8

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 3▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

VERWENDUNG UND ENTWICKLUNG

Die Diplomatische Assistentin ist besonders nützlich zur Unterstützung von Offizieren, die sich inmitten von Verhandlungen oder diplomatischen Missionen befinden. Obwohl von allen Sternenflottenoffizieren ein gewisses Maß an diplomatischem Training erwartet wird, machen die Fähigkeiten der Assistentin sie zu einer wertvollen Hilfe für solche Offiziere.

- **SPEZIES:** Neben Menschen sind auch Betazoiden, Denobulaner und Trill aufgrund ihrer ausgeprägten sozialen Wahrnehmung sehr gute Diplomaten.
- **RANG:** Dieser Charakter wird vermutlich ein Lieutenant (Junior Grade) oder aber ein vollwertiger Lieutenant sein. Ensigns besitzen in der Regel kein Spezialwissen über Diplomatie und es gibt nur wenige Unteroffiziere in dieser Abteilung der Sternenflotte.
- **ÜBERZEUGUNGEN:** Eine Überzeugung, die dem Charakter bei Verhandlungen hilft – zum Beispiel der feste Glaube an friedvolle Lösungen – kann sehr hilfreich sein. Der Charakter benötigt noch eine andere Möglichkeit, an Entschlossenheit zu gelangen: Er oder sie könnte es vom Kommandierenden Offizier erhalten oder durch eine zweite Überzeugung, die den Charakter bisweilen in Schwierigkeiten bringt.
- **ATTRIBUTE:** Gespür (um Einsicht in Personen und Situationen zu erhalten), Ausstrahlung (um Aufmerksamkeit zu erlangen) oder Verstand (für tiefergehende Analysen) sind alles sehr nützliche Attribute.
- **DISZIPLINEN:** Kommando zu erhöhen, ist die logische Wahl, ebenfalls nützlich sind Sicherheit (um in gefährlichen Situationen aufmerksam zu bleiben, oder um mit militärischen Verträgen und Verteidigungsabkommen vertraut zu sein) sowie Wissenschaft (verleiht ein Verständnis von Psychologie oder die Theorie hinter Politik, Wirtschaft und Entscheidungsfindungen).
- **FOKUSSE:** Weitere Fokusse geben dem Charakter eine breitere Basis für seine Fähigkeiten und machen sie oder ihn in noch mehr Situationen nützlich. Fokusse wie *Kulturwissenschaften* oder *Recht und Gesetz* sind dafür besonders nützlich.
- **TALENTE:** Für die Assistentin sind Talente wie *Beraterin* oder *Zusammenarbeit* besonders nützlich, egal, ob der Charakter in einer Szene direkt von den Spielern kontrolliert wird oder nicht.

AUSSENBORDSPEZIALIST

Dieser Charakter hat in ungewöhnlichen Umgebungen gearbeitet, zum Beispiel im totalen Vakuum oder bei extrem niedriger Schwerkraft. Training in Schwerelosigkeit ist für alle Kadetten ein Standardkurs an der Sternenflottenakademie, die außerhalb von Klasse-M-Umgebungen arbeiten werden (also zumeist für solche aus den Abteilungen Kommando oder Operatives). Manche sind jedoch für derartige Einsätze wie gemacht. Solche Spezialisten führen komplexe Außenbordarbeiten wie die Reparatur oder Wartung außerhalb von Raumschiffen durch. Aufgaben wie der Austausch von beschädigten Hüllenteilen oder Außenkomponenten erfordern eine robuste körperliche Kondition.

ATTRIBUTE

KONZENTRATION 09 FITNESS 10 AUSSTRAHLUNG 07

WAGEMUT 09 GESPÜR 08 VERSTAND 08

DISZIPLINEN

KOMMANDO 02 SICHERHEIT 02 WISSENSCHAFT 01

FLUGKONTROLLE 04 TECHNIK 03 MEDIZIN 01

FOKUSSE: Athletik, Außenbordeinsatz, Reparatur und Wartung

ANSTRENGUNG: 12 **WIDERSTAND:** 2 (Raumanzug)

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 4▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

VERWENDUNG UND ENTWICKLUNG

Der Außenbordspezialist ist eine gute Option für einen alternativen Spielercharakter in Situationen, in denen die Hauptfigur eines Spielers nicht für die vor ihm oder ihr liegenden Aufgaben geeignet ist. Die Fähigkeiten des Außenbordspezialisten machen ihn für diese Situationen besonders wertvoll.

- **SPEZIES:** Neben Menschen besitzen auch Tellariten und Vulkanier die nötige Kondition und Präzision, um sich als Außenbordspezialisten hervorzutun.
- **RANG:** Der Charakter könnte ein Junior-Offizier sein, beispielsweise ein Ensign oder Lieutenant (Junior Grade) mit einem naturgegebenen Talent für Außenbordeinsätze. Auch Unteroffiziere wie Yeoman, Specialist oder dergleichen sind denkbar.
- **ÜBERZEUGUNGEN:** Die Überzeugungen des Charakters spiegeln am ehesten Pflichtbewusstsein und Bestimmtheit wider – an der Außenhülle eines Raumschiffs zu arbeiten ist keine Aufgabe für Personen mit schwachem Magen oder Selbstzweifeln.

NEBENCHARAKTERE MIT VERPFLICHTENDEN TALENTEN

Im Gegensatz zu anderen Charakteren müssen die Vertreter mancher Spezies (wie zum Beispiel Betazoiden) eines der Talente ihrer Spezies auswählen. Das widerspricht den Regeln für Nebencharaktere, da ein neu eingeführter Nebencharakter im Normalfall nicht über Talente verfügt.

In diesem Fall besitzt dieser gerade neu eingeführte Charakter zunächst einmal keine Talente. Im Fall eines Betazoiden beispielsweise wird angenommen, dass auch dieser Charakter mit empathischen oder telepathischen Fähigkeiten geboren wurde. Natürlich weiß das der Charakter, doch da es im Spiel noch keine Rolle gespielt hat, kann die Fähigkeit noch nicht eingesetzt werden.

Wenn ein solcher Nebencharakter in nachfolgenden Missionen erneut auftaucht, muss ein gewähltes Talent dann zwingend eines derjenigen sein, die für diese Spezies verpflichtend sind. Es ist unerheblich, ob es das erste oder das vierte gewählte Talent für diesen Charakter ist, solange am Ende eines davon auch das verpflichtende Talent ist.

- **ATTRIBUTE:** Konzentration (für präzises Arbeiten), Wagemut (das Eingehen von Risiken und schnelle Entscheidungen in Gefahrensituationen) und Fitness (für körperliche Kondition) sind alles sehr nützliche Attribute.
- **DISZIPLINEN:** Flugkontrolle sollte unbedingt erhöht werden, Technik (das technische Arbeiten abdeckt) ist aber ebenso wertvoll. Eine Erhöhung des Sicherheits-Werts des Charakters erweitert die Rolle, die er oder sie einnimmt, beispielsweise könnte Kampftraining in Schwerelosigkeit bisweilen sehr nützlich sein.
- **FOKUSSE:** Weitere Fokusse geben dem Charakter eine breitere Basis für seine Fähigkeiten und machen sie oder ihn in noch mehr Situationen nützlich. *Shuttles* ermöglicht es dem Charakter, problemlos zwischen Raumanzug und Shuttles zu wechseln, während ein Fokus auf ein spezielles Schiffssystem Reparaturen daran erleichtert. Kampffokusse oder aber der Fokus *Infiltration* können den Charakter unabdingbar für Kampfeinsätze machen.
- **TALENTE:** Das Talent *Weltraumspaziergang* (siehe S. 50) ist eine logische erste Wahl und *Präzisionsmanöver* kann insbesondere beim Durchqueren von Trümmerfeldern oder anderem dichten Terrain hilfreich sein. Abgesehen davon sollten die Talente den Tätigkeitsbereich des Charakters widerspiegeln.

JUNIOR-BRÜCKENOFFIZIERIN

In der Regel sind auf einer Brücke stets einige junge Offiziere stationiert, die entweder die Brückenstationen besetzen oder darauf warten, einen Offizier an einer solchen abzulösen. Normalerweise sind diese Offiziere als Ersatz für Steuerleute, Operative Leiter oder Taktische Offiziere vorgesehen wenn diese zu einer Besprechung, Außenmission oder einem anderen dringenden Einsatz gerufen werden. So sammeln diese Charaktere wertvolle Erfahrungen mit den Arbeitsabläufen auf der Brücke und können verfolgen, wie wichtige Kommandoentscheidungen getroffen werden, während sie gleichzeitig sicherstellen, dass die notwendigen Positionen auf der Brücke besetzt sind.

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	08	GESPÜR	08	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

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

FOKUSSE: Astronavigation, Energieverwaltung, Steuerkontrolle

ANSTRENGUNG: 9

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 4▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

VERWENDUNG UND ENTWICKLUNG

Junior-Brückenoffiziere sind unbezahlbar, aber auch unsichtbar. Keine Position auf der Brücke eines Raumschiffs darf unbesetzt bleiben, zumindest eine Junior-Offizierin sollte immer bereitstehen, falls eine Hauptfigur ihren Posten verlassen muss. Sie haben meist keinen großen Einfluss auf die Handlung, sollte das Schiff jedoch in eine brenzlige Situation geraten während sich der eigentliche Steuermann auf einer Außenmission befindet, kann eine als Nebencharakter erschaffene Junior-Offizierin diese wichtige Position übernehmen.

- **SPEZIES:** Neben Menschen tendieren auch Andorianer, Bajoraner, Tellariten, Trill und Vulkanier zu Präzision und Sicherheit, was sie zu effektiven Junior-Brückenoffizieren macht.
- **RANG:** Der Charakter wird vermutlich jemand auf seinem oder ihren ersten wichtigen Posten sein, wie ein Ensign oder Lieutenant (Junior Grade).
- **ÜBERZEUGUNGEN:** Eine große Loyalität zur Sternenflotte und der unbedingte Wille, erfolgreich zu sein, sind auf der Brücke eines Sternenflottenschiffs wichtig, da es dort nur wenig Spielraum für Unsicherheiten gibt.

- **ATTRIBUTE:** Konzentration (Präzision und eine methodische Herangehensweise), Wagemut (entschiedenes Vorgehen in Krisensituationen) und Verstand (neue Informationen zu analysieren und zu interpretieren) sind alles sehr nützliche Attribute.
- **DISZIPLINEN:** Flugkontrolle sollte unbedingt erhöht werden, wenn der Charakter viel Zeit an der Steuerkontrolle verbringt, aber Sicherheit (die Bedienung von Waffen und Defensivsystemen), Technik (die Kontrolle der Internen Systeme) und Wissenschaft (das Bedienen von Sonden und Sensoren) ist ebenso nützlich.
- **FOKUSSE:** Weitere Fokusse geben dem Charakter eine breitere Basis für seine Fähigkeiten und machen sie oder ihn in noch mehr Situationen nützlich. Ein Charakter könnte beispielsweise *Taktische Systeme* wählen, um dabei zu helfen, die Waffen des Schiffs effektiver zu bedienen oder auch *Sensoren*, um bei Vermessungen zu unterstützen und nach Gefahren zu scannen.
- **TALENTE:** Da Junior-Offiziere häufig die Steuerkontrolle übernehmen, kann das Talent *Multitasking* sehr hilfreich sein. Abhängig von den zu besetzenden Stationen können auch *Rudeltaktiken* oder eine *Technische Expertise* nützlich sein.

ANWALT

Die Gesetze, Verordnungen und Bestimmungen der Föderation sind kompliziert und selbst in den enggesteckten Regularien der Sternenflotte müssen verschiedenste Kompromisse für die unterschiedlichen Kulturen gemacht werden. Kommando-Offiziere und alle anderen auch sehen sich vielen äußerst herausfordernden Situation gegenüber, die große Umsicht im Umgang mit diesem komplexen Rechtssystem erfordern. Von Offizieren wird erwartet, ein breites Verständnis der Regulierungen mitzubringen, von Kommandierenden Offizieren umso mehr. Dennoch werden oftmals Experten mit einem umfangreichen Wissen von Gesetzen und Präzedenzfällen gebraucht. Ein größeres Raumschiff oder eine wichtige Sternenbasis kann deshalb über eine kleine Gruppe an Anwälten verfügen, die die Besatzung zu ihren Rechten und Pflichten berät und sie unterstützt, falls sie während einer Anhörung aussagen müssen oder vor Gericht angeklagt werden. Kleinere Schiffe besitzen kein derart spezialisiertes Personal, ihre Besatzungsmitglieder können aber mittels Subraumfunk Kontakt zu einem Anwalt aufnehmen.

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	08	GESPÜR	09	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

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

FOKUSSE: Debattieren, Recht und Gesetz, Sternenflottenprotokolle

ANSTRENGUNG: 9

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 4▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

VERWENDUNG UND ENTWICKLUNG

Anwälte könnten sehr gut als Alternativcharakter dienen, um anstelle eines anderen Charakters zu sprechen, oder als Assistenten, oder um als Berater oder Helfer zu fungieren. Ein Anwalt tritt womöglich nicht oft auf, dank seines speziellen Wissens ist aber offensichtlich, wenn er für rechtliche Fragestellungen benötigt wird. Missionen, die sich um moralische oder ethische Dinge drehen, wie diese mit der Pflicht eines Sternenflottenoffiziers interagieren und ob gewisse Handlungen im Rahmen des Gesetzes liegen oder nicht, erfordern wahrscheinlich anwaltliche Unterstützung.

- **SPEZIES:** Neben Menschen besitzen auch Betazoiden, Tellariten, Trill und Vulkanier eine Neigung zur Detailtreue, die für rechtliche Fragen erforderlich ist.
- **RANG:** Der Charakter wird vermutlich einen recht hohen Rang besitzen, oftmals ein Lieutenant oder Lieutenant Commander (auch wenn Nebencharaktere in der Regel keinen sehr hohen Rang besitzen).
- **ÜBERZEUGUNGEN:** Überzeugungen, die eine Ordnungsliebe oder Wahrheitsliebe widerspiegeln, sind unter Personen üblich, die sich mit Rechtsberatung befassen.
- **ATTRIBUTE:** Gespür (das Einschätzen von Personen und Situationen), Ausstrahlung (um Aufmerksamkeit zu erlangen) oder Verstand (für eingehende Analysen) sind alles sehr nützliche Attribute.

- **DISZIPLINEN:** Kommando sollte unbedingt erhöht werden, aber Sicherheit (Erfahrung mit Befragungen und Untersuchungstechniken) und Wissenschaft (ein Verständnis von Psychologie, oder Wissen im Bereich der forensischen Analyse) sind ebenso nützlich.
- **FOKUSSE:** Weitere Fokusse geben dem Charakter eine breitere Basis für seine Fähigkeiten und machen sie oder ihn in noch mehr Situationen nützlich. Fokusse wie *Kulturwissenschaften* können das rechtliche Verständnis des Charakters erweitern. Eine Vertrautheit mit *Geschichte* verschafft ihm oder ihr wertvolle Kenntnisse über den Kontext von Präzedenzfällen. *Vernehmung* kann schließlich dabei helfen, mit Zeugen umzugehen oder eine Untersuchung durchzuführen.
- **TALENTE:** *Zusammenarbeit* ist ein nützliches Talent, wenn der Charakter einer anderen Person eine Rechtsberatung zukommen lassen möchte. *Wissbegierig* oder *Cold Reading* sind ebenfalls nützlich.

SHUTTLE-PILOTIN

Jedes Raumschiff und jede Sternenbasis besitzt zumindest ein kleines Kontingent an Shuttles. Die meisten davon sind modern genug, sodass es für Piloten ausreicht, einen Kurs zu setzen und dem Computer den Rest zu überlassen. Das ist aber nicht in allen Fällen ausreichend.

Die meisten Schiffe besitzen eine kleine Gruppe von Piloten, die sich um die Steuerung von Shuttles und anderen kleinen Schiffen kümmern. Zusätzliches Training erlaubt es ihnen, ein Shuttle auch für einen längeren Zeitraum und weit entfernt von Raumschiffen oder Sternbasen zu handhaben, und sie wissen auch, was zu tun ist, wenn ihr Shuttle manövrierunfähig wird.



ATTRIBUTE

KONZENTRATION 10

FITNESS 08

AUSSTRAHLUNG 07

WAGEMUT 09

GESPÜR 09

VERSTAND 08

DISZIPLINEN

KOMMANDO 01

SICHERHEIT 02

WISSENSCHAFT 02

FLUGKONTROLLE 04

TECHNIK 03

MEDIZIN 01

FOKUSSE: Kommunikationssysteme, Shuttles, Überleben

ANSTRENGUNG: 10

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 5▲, Größe 1H, Aufladbar)

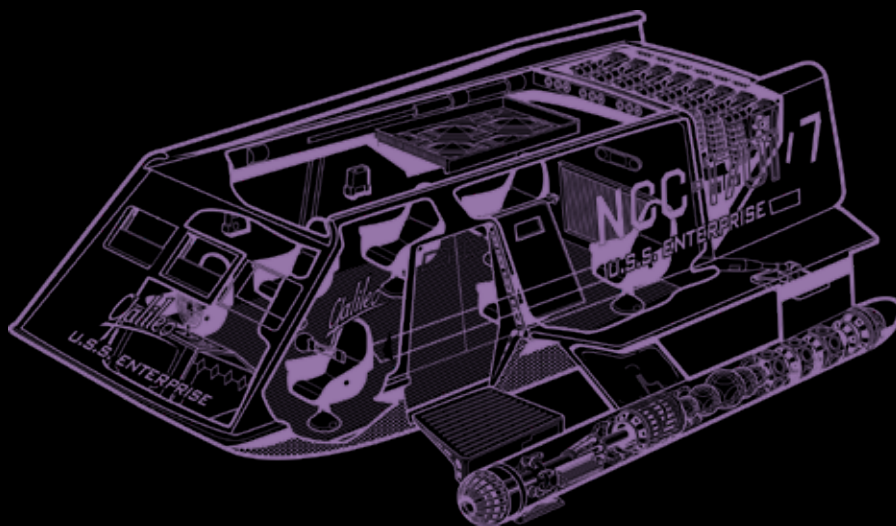
VERWENDUNG UND ENTWICKLUNG

Die Einsatzbereiche von Shuttle-Piloten sind recht eindeutig: Um ein Shuttle auch unter Stress und gefährlichen Bedingungen steuern zu können, sind Spezialisten notwendig, deshalb ist eine fähige Pilotin im Ernstfall enorm wichtig. Sie fungiert in den meisten Fällen eher als alternativer Charakter für einen Spieler als eine Assistentin.

- **SPEZIES:** Neben Menschen besitzen auch Andorianer und Bajoraner die notwendige Kombination aus Präzision und kalkulierter Risikobereitschaft, um sich als Piloten hervorzutun.

- **RANG:** Viele Shuttle-Piloten sind Ensigns und Lieutenants (Junior Grade), während andere den Rang eines Specialist bzw. Yeoman einnehmen, oder den des Chief Specialist.
- **ÜBERZEUGUNGEN:** Piloten könnten Überzeugungen haben, die ihren Drang nach Abenteuer und der Konfrontation mit dem Unbekannten widerspiegeln, um sie für Krisen zu wappnen, in denen sie am dringendsten gebraucht werden.
- **ATTRIBUTE:** Konzentration und Wagemut sind die nützlichsten Attribute für Piloten, dicht gefolgt von Fitness (um auch unter schwierigsten Bedingungen zu fliegen und durchzuhalten) oder auch Verstand (um Probleme am Shuttle zu diagnostizieren).
- **DISZIPLINEN:** Flugkontrolle ist hier die erste Wahl, aber sowohl Technik (um mit der Technik des Shuttles umgehen zu können) als auch Sicherheit (um mit Angreifern und anderen Gefahren klarzukommen) sind gute Alternativen.
- **FOKUSSE:** Weitere Fokusse geben dem Charakter eine breitere Basis für seine Fähigkeiten und machen sie oder ihn in noch mehr Situationen nützlich. Fokusse wie *Außenbordeinsatz* helfen dem Charakter dabei, auch außerhalb von Shuttles zu arbeiten, während *Atmosphärenflug* eine gute Wahl für Piloten ist, die dem Fliegen über Planeten zugeneigt sind.
- **TALENTE:** Unabhängig davon, ob der Charakter als Ersatz oder als Assistent eingesetzt wird, sind *Präzisionsmanöver* oder *Bis ans Limit* gute Optionen und reduzieren die Schwierigkeit bei normalen Aufgaben unter widrigen Bedingungen. Für aktivere Shuttle-Piloten könnte *Vorbeiflug* eine gute Möglichkeit sein, um die Wirkung des Charakters in Action-Szenen zu maximieren.

SHUTTLE („GALILEO SIEBEN“) C.2267



REGISTRIERNUMMER NCC-1701/7

INDEX

- Abgesandter, Der 22, 76
 ■ siehe auch **Sisko, Captain Benjamin**
- Abteilung für interplanetare
 Angelegenheiten 14
- Adjutant 37, **38**, 39
- Admiral 10-18, 29, 32-34, **36-37**,
 38-40, 43, 45, 105, 113
- Admiralskampagne **36-40**
- Akademie-Ausbilderin (NSC) **114**
- Alarmstatus **29-30**, 31
- Allgemeine Bestimmung 1 siehe
Hauptdirektive
- Allgemeine Bestimmungen 21, **28-29**
- Alpha-Quadrant 4, 15-16, 23, 28,
 49, 78, 82, 106
- Ambassador*-Klasse **58-59**
- Andor(ia) 72
- Andorianer 52, 72, 118, 120
- Angriff im Vorbeiflug (Talent) **49**
- Angriffsjäger der Föderation 45, 47, 49, 71, **72**
- Anwalt (NSC) **118-119**
- April, Robert Commodore (NSC) **104**
- Arbeitsabläufe auf einem Raumschiff **29-31**
- Arbeitsbiene 64, **69**
- Archer, Captain Jonathan 36, 40, 74, 76
- Atlantis* 53
- Atomsprengköpfe (Talent) **55**
- Attaché (NSC) **112**
- Auf Warp gehen **48**
- Aufforderung zum Handeln (Talent) **44**
- Außenbord-Spezialist (Nebencharakter) **117**
- Auszeichnungen und Belobigungen **97-99**
- Badlands, Die 82, 113
- Bajoraner 22, 39, 76, 81, 94, 118, 120
- Bedrohlich (Sonderregel) **105**
- Befehle **29**
- Bendii-Syndrom **108**
- Beta-Quadrant 4, 15-16, 49, 78, 82
- Betazoiden 86, 111-112, 116, 117, 119
- Borg 14, 22, 61, 65, 72, 76, 86, 88, 107
- Breen 22, 86
- Brin, Rear Admiral Torthem Jav (NSC) **105**
- Cardassianer 14, 21, 24, 36-38, 43, 61, 72,
 76, 79-80, 84, 88, 90, 94, 106-107
- Cartwright, Fleet Admiral **14**
- Centaur*-Klasse **58**
- Cochrane, Zefram 97
- Cold Reading (Talent) **44**
- Commodore **37**
- Constitution*-Klasse... 16, 52, **54-55**, 56-59, 104
- Daedalus*-Klasse **52-53**, 62
- Dax, Curzon (NSC) **109-110**
- Deckung geben (Talent) **49**
- Deep Space 9 17, 39, 76, 89, 94, 109
- Defiant*-Klasse 71
- Delta-Quadrant 104
- Diagnosen **30-31**
- Dienstschichten **30**
- Diplomatin (NSC) **112**
- Diplomatische Assistentin
 (Nebencharakter) **116**
- Diplomatisches Korps 13, **14**, 20, 39, 116
- Direktiven 10, 14, 21, **28-29**, 105
- Disziplinarmaßnahmen **19-20**, 26, 29, 77
- Dominion 14, 17, 22, 23, 75, 90, 107
- Duotronischer Computer 56, 68
- Einheitsgesetzbuch **18-19**
- Einsatzplanung **13**, 14, **15-17**, 107
- Einsatzplanung (Talent) **44**
- Empathie **86**
- Energiebedarf von Warpflügen **48**
- Enterprise* NX-01 14, 40, 43, 53-54
- Enterprise*, U.S.S. NCC-1701 2, 32, 37-39,
 41, 47, 89, 104
- Enterprise*, U.S.S. NCC-1701-A 14
- Enterprise*, U.S.S. NCC-1701-D 17, 41, 47
- Enterprise*, U.S.S. NCC-1701-E 41
- Entschlussfreudiger Führungsstil (Talent) **44**
- Erkundungsspezialist (NSC) **113-114**
- Erste/-r Offizier/-in 19-20, 23, 27, 29-30,
31-32, 34, 41, 99,
- Excelsior*, U.S.S. 41, 58, 109
- Feilschen (Talent) **44**
- Ferengi 22-24, 42, 44, 85-86, 91
- Flaggoffiziere siehe **Admiral**
- Flaggoffiziere im Spiel **105**
- Fleet Captain **37**
- Flottencaptains **15**, 16
- Flottengefechte **100-102**
- Flottenkommandant/-in (Talent) **44**
- Flugkontroll-Abteilung.. **10-11**, 27, **45-50**, 80-84
 ■ Kadetten **27**
 ■ Geschichten **80-84**
- Flugkontroll-Fokusse **48-49**
- Flugkontroll-Talente **49-50**
 ■ Angriff im Vorbeiflug **49**
 ■ Deckung geben **49-50**
 ■ Frontalangriff **50**
 ■ Gekonntes Ausweichen **50**
 ■ Kundschafter **50**
- Massenträgheit **50**
- Multitasking **50**
- Präzisionsmanöver **50**
- Steuermann/Steuerfrau **50**
- Streifschuss **50**
- Weltraumspaziergang **50**
- Föderationspräsident **12**, 13-14, 17-18, 24
- Forrest, Vice Admiral Maxwell **14**
- Forschung und Entwicklung **13-14**, 17
- Frontalangriff (Talent) **50**
- Fusionstorpedo 54, **55**
- Galaxy*-Klasse 4, 49, 52, 58-61, 65, 94, 100
- Galileo Sieben, Shuttle NCC-1701/7 120
- Gamma-Quadrant 17
- Gefährlich (Spezialregel) **105**
- Gekonntes Ausweichen (Talent) **50**
- Gemeinsames Vorgehen (Talent) **45**
- Geschwader 15, 16, 37, **39-40**, **100-102**
- Greifer 54, **55**
- Hansen, Vice Admiral J.P. **14**
- Hauptdirektive **21-24**, 28-29, **77**, 79, 83, 91
- Hermes*-Klasse 52, **55-56**
- Homn, Herr 111
- Intrepid*-Klasse 4, 61
- Irdisch-Romulanischer Krieg ... **52-53**, 55, 61-62
- Isolineare Computer 56, 59, 61, 65, 67, 70
- Janeway, Captain Kathryn 41, 74, 76, 104
- Jem'Hadar 23, 88
- Judikative **18-20**
- Junior-Brückenoffizierin (NSC) **118**
- Juristische Abteilung 13, **18-19**, 20,
 77, 81, 115
- Kadett (NSC) **115**
- Kadetten 7-8, 10, **25-27**, 30, 97, **115**, 117
- Khitomer-Vereinbarung 38, 109-110
- Kirk, Captain/Rear Admiral James T. **14**, 18,
 23, 36, 39, 41, 52, 54, 76, 89
- Kleiner Weltraumaußenposten **96**
- Klingonen 14, 21, 23, 24, 39, 71, 75, 78,
 85, 86, 88-90, 109-110, 112
- Klingonisches Reich 16, 22, 38-39,
 52, 76, 109
- Kobayashi-Maru-Test 25, 27
- Kommando-Abteilung 6, 8, **10**, 25,
 26, 27, 34, 43
 ■ Kadetten **26**
 ■ Geschichten **74-80**
 ■ Versetzung **34**
- Kommando-Fokusse **42-44**
- Kommando-Talente **44-45**

■ Aufforderung zum Handeln.....	44	Plot-Komponenten.....	74-84	■ Reparaturteams.....	95
■ Cold Reading.....	44	■ Rote Plot-Komponenten.....	74-77, 80-81	■ Robuste Konstruktionsweise.....	95
■ Einsatzplanung.....	44	■ Blaue Plot-Komponenten ...	77-79, 81-82	■ Verbessertes Verteidigungsgitter.....	95
■ Entschlussfreudiger Führungsstil.....	44	■ Goldene Plot-Komponenten.....	79-80, 83-84	Sternenbasis an der Front.....	96
■ Feilschen.....	44	Präsident der Föderation.....	siehe Föderationspräsident	Sternenflottenkommando.....	12-15, 16, 18-19, 22, 25, 29, 32, 34, 37, 75, 104-107
■ Flottenkommandant/-in.....	44	Präzisionsmanöver (Talent).....	50	■ Diplomatisches Korps..13, 14, 20, 39, 116	
■ Gemeinsames Vorgehen.....	45	<i>Ptolemy</i> -Klasse.....	55	■ Einsatzplanung.....	13, 14, 15-17, 107
■ Multidisziplinär.....	45	Rang und Position.....	11	■ Flottencaptains.....	15, 16
■ Zeitmanagement.....	45	Raumschiff-Talente.....	55, 67	■ Forschung und Entwicklung.....	13-14, 17
■ Ziele ausrufen.....	45	■ Atomsprengköpfe.....	55	■ Oberbefehlshaber der Sternenflotte	12
Kriegsgerichte.....	siehe Militärgerichte	■ Engagiertes Personal.....	67	■ Sektoradmiräle.....	13-14, 15, 17, 32
Kundschafter (Talent).....	50	■ Greifer.....	55	■ Vereinte Stabschefs der Sternenflotte.....	12-13, 14-15, 24, 36-37
Leyton, Vice Admiral James (NSC).....	107	■ Hochenergie-Traktorstrahl.....	67	Steuermann/Steuerfrau (Talent).....	50
<i>Luna</i> -Klasse.....	66-67	■ Hüllenpolarisation.....	55	Streifschuss (Talent).....	50
Massenträgheit (Talent).....	50	■ Photonik-Torpedos.....	55	<i>Sydney</i> -Klasse.....	57-58
Merkmale in Sozialen Konflikten.....	84-85	■ Talente des 22. Jahrhunderts.....	55	Talarianer.....	22
Militärgerichte.....	14, 18-19, 20, 21, 24, 28-29	■ Yacht des Captains.....	67	Talente.....	44-45, 49-50
Militärjustiz.....	siehe Juristische Abteilung	Romulaner.....	7, 21-24, 34, 65, 71, 75-76, 81, 85-86, 88-90, 107	■ Flugkontroll-Talente.....	49-50
<i>Miranda</i> -Klasse.....	57-61	■ Irdisch-Romulanischer Krieg.....	52-53, 55, 61-62	■ Kommando-Talente.....	44-45
Missionseinsatzplanung.....	17, 29	■ Neutrale Zone.....	7, 18, 37, 79, 82, 84	Telepathie.....	43, 86
Missionsmodule.....	59, 60, 61, 67	<i>Saber</i> -Klasse.....	11, 64-65	Tellariten.....	27, 117-119
Multidisziplinär (Talent).....	45	<i>Saladin</i> -Klasse.....	55	Trill.....	86, 110, 118-119
Multitasking (Talent).....	50	Sarek (NSC).....	108-109	Troi, Lwaxana (NSC).....	110-111
Nebencharaktere.....	38-40, 67, 94, 116-120	Schiffsdiagnosen.....	siehe Diagnosen	Typ-6-Shuttle.....	63-64, 69, 70
■ Verpflichtende Talente.....	117	Scott, Captain Montgomery.....	10, 41, 54	Typ-7-Shuttle.....	63, 70
<i>Nebula</i> -Klasse.....	7, 52, 59-61, 67	Sektoradmiräle.....	13-14, 15, 17, 32	Typ-8-Shuttle.....	70, 71
Nechayev, Vice Admiral Alynna.....	14, 36, 106-107	Shuttles.....	68-72	Typ-9-Shuttle.....	64, 71
Nechayev, Vice Admiral Alynna (NSC).....	106-107	■ Angriffsjäger der Föderation.....	45, 47, 49, 71, 72	Typ-10-Shuttle.....	71-72
Neutrale Zone, Romulanische.....	7, 18, 37, 79, 82, 84	■ Arbeitsbiene.....	64, 69	Typ-F-Shuttle.....	68, 120
<i>New Orleans</i> -Klasse.....	61	■ Typ-6-Shuttle.....	63-64, 69, 70	Überwacher des Nachfolgeritus.....	22-23
NSCs.....	104-115	■ Typ-7-Shuttle.....	63, 70	Überzeugungen.....	29, 84-85, 105
Nova-Staffel.....	7, 27	■ Typ-8-Shuttle.....	70, 71	■ Überzeugungen von Flaggoffizieren ..	105
Nova-Klasse.....	4, 70-71	■ Typ-9-Shuttle.....	64, 71	UESPA.....	53
Norway-Klasse.....	63-64	■ Typ-10-Shuttle.....	71-72	Unteroffiziere.....	11, 12, 21, 32, 114, 116-117, 120
<i>NX</i> -Klasse.....	52, 53-54, 55	■ Typ-F-Shuttle.....	68, 120	Untersuchungsausschuss.....	19, 20, 21, 24, 26, 28-29
<i>NX</i> -Programm.....	14, 53	Shuttle-Pilotin (Nebencharakter).....	119-120	Vereinte Stabschefs der Sternenflotte.....	12-13, 14-15, 24, 36-37
O'Brien, Chief Miles.....	87-89	Sisko, Captain Benjamin.....	22, 36, 41, 74, 76, 89, 109	Verhandlungsführerin (NSC).....	112
Oberbefehlshaber der Sternenflotte.....	12	Sol-System.....	52-53, 57, 72	Vorschriften.....	29
■ siehe auch Föderationspräsident		<i>Sovereign</i> -Klasse.....	65-66, 70	<i>Voyager</i> , U.S.S.....	41, 47, 76, 81
Oberste Direktive.....	siehe Hauptdirektive	Soziale Konflikte.....	39, 43-44, 84-91	Vulkanier.....	7, 14, 23, 42-43, 52, 86, 88, 108, 117-119
Oberste Temporale Direktive.....	24	Soziale Maßnahmen im Kampf.....	88-89	Waffen des 22. Jahrhunderts.....	55
<i>Oberth</i> -Klasse.....	56-57	<i>Steamrunner</i> -Klasse.....	62-63	Warp-5-Programm.....	53
Obsidianischer Orden.....	25, 79, 83	Sternenbasen.....	94-96	Warpgeschwindigkeit.....	48
Offizierin der Militärjustiz.....	115	■ Kleiner Weltraumaußenposten.....	96	Wechselbälger.....	75, 86
<i>Olympic</i> -Klasse.....	4, 14, 61-62	■ Sternenbasis an der Front.....	96	Weltraumspaziergang (Talent).....	50
Orion-Syndikat.....	22, 79, 83, 87, 90	Sternenbasen-Talente.....	95	Zeitmanagement (Talent).....	45
Orioner.....	22	■ Andockkapazität.....	95	Ziele Ausrufen (Talent).....	45
Phasenwaffen.....	52-54, 55	■ Artilleriestützpunkt.....	95	Zweite/-r Offizier/-in.....	32-33
Photonentorpedos.....	55-56, 58-61, 64, 71				
Photoniktorpedo.....	52, 54, 55				
Picard, Captain Jean-Luc.....	17, 22, 41, 74, 76-79, 81, 108				

LCARS-KOMMANDOINTERFACE BEREIT

LCARS 96-2573

230-681

6865128121	675	3787	2568413	486	87312000	48933	652	5126
4896219865	486	681	0122	682	56842156	96585	863	49833
7821231692	198	38704	976210024	198	82500369	12548	268	04589604
0982302058	331	57896	126872258	775	12578952	78546	765	36587451

469-600

351-891

SYSTEME

MODUSWAHL

7390-4504

ZUGRIFF GEWÄHRT

DECK 10, SEKTION 7, KONSOLE 54 ADGE ONLINE

GENEHMIGUNG FÜR BESUCHERLEVEL 2 ERKANNT

SICHERHEITSPROTOKOLLE AKTIV

BITTE MELDEN SIE FEHLFUNKTIONEN DEM DIENSTHABENDEN INGENIEUR

6802

MODUS

LCARS

9874321068	963	09840
7920	256	65408
966333	741	07895
32165	524	969
6219876954	369	1190
02498763	458	884
36936574	987	7962
287278241	321	41166
159517357	458	46882
798621	963	1089
9354477856	159	68712
58550322	753	556
06858756	852	21080
451554	050	LCARS

KONSOLE 54 ADGE





MACHEN SIE ES SO, NUMMER EINS!

„ES GIBT NICHT SEHR VIELE, DIE DIE FÄHIGKEIT HABEN, EIN RAUMSCHIFF ZU FÜHREN. PRO TAG HUNDERT ENTSCHEIDUNGEN. HUNDERTE VON MENSCHENLEBEN HÄNGEN DAVON AB, DASS WIR KEINEN FEHLER MACHEN.“
–COMMODORE STONE

Diese Regelerweiterung zur Kommando-Abteilung stellt Spielleitungen und Spielern eine Fülle von neuem Material für *Star Trek Adventures* zur Verfügung, das insbesondere für Charaktere in der Kommando-Abteilung verwendet werden kann.

Die Regelerweiterung *Die Kommando-Abteilung* enthält:

- Eine detaillierte Beschreibung der Kommando-Abteilung, die ihre Rolle innerhalb der Sternenflotte erklärt, die verschiedenen Bereiche der Abteilung, die Rolle der Einsatzplanung, das Leben als Kadett der Kommando-Abteilung und weiterführende Details zum Betrieb eines Raumschiffs.
- Erweiterte 2W20-Regeln zu Sozialen Konflikten, um alle Formen von sozialen Begegnungen und galaktischer Diplomatie erheblich aufzuwerten.
- Mehr als 20 neue Raumschiffe und Shuttles, die von Spielercharakteren kommandiert und gesteuert werden können, darunter die *NX-*, *Nebula-*, *Sovereign-* und *Steamrunner-*Klasse, sowie viele weitere Shuttletypen und natürlich auch die unerschütterliche Arbeitsbiene!
- Eine erweiterte Liste an Fokussen und zusätzliche Talente für Kommandierende Offiziere und Steuerleute.
- Hinweise zur Erschaffung von Handlungskomponenten für Ihre Missionen, die auf das Personal der Kommando-Abteilung zugeschnitten sind, um die Fähigkeiten von Captains und Piloten auf die Probe zu stellen.
- Neue Regeln zum Leiten von Kampagnen auf der Admiralsebene, die es erstmals erlauben, ganze Flotten zu kommandieren, sowie neue Regeln und Informationen über die Leitung von Sternenbasen.
- Detaillierte Beschreibungen und Spielwerte für zahlreiche NSCs und Nebencharaktere aus der Kommando-Abteilung, darunter Sarek und Lwaxana Troi.

Dieser Band erfordert das *Star Trek Adventures*-Grundregelwerk.

MÖDIPHIUSTM
ENTERTAINMENT

FFATM

MODIPHIUS.COM

TM & © 2021 CBS Studios Inc.
© 2021 Paramount Pictures Corp.
STAR TREK and related marks and
logos are trademarks of CBS Studios Inc.
All Rights Reserved.

STARTREK.COM

UHRWERK  **VERLAG**

WWW.UHRWERK-VERLAG.DE

8006P

ISBN 978-3-95867-241-3