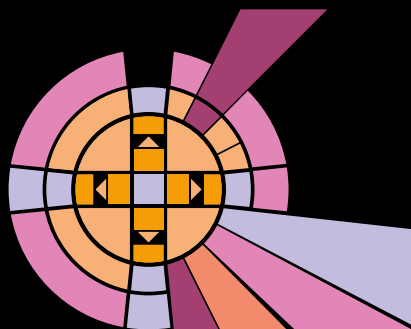


STAR TREKTM

ADVENTURES



DAS ROLLENSPIEL
SCHNELLSTARTREGELN



LCARS TERMINAL 978-1-910132-86-9

IMPRESSUM

ORIGINALAUSGABE

REGELDESIGN
NATHAN DOWDELL

REDAKTION
DAVE CHAPMAN UND SAM WEBB

TEXTE
NATHAN DOWDELL, IAN LEMKE
UND SAM WEBB

LEKTORAT
SCOTT PEARSON

COVERILLUSTRATION
GUILLEM PONGILUPPI
UND JOSEPH DIAZ

INNENILLUSTRATIONEN
MARTIN SOBR, STEVE STARK,
CONNOR MAGILL, ALAIN RIVARD,
RODRIGO TOLEDO, CRISTI BALANESCU,
JOSEPH DIAZ UND NICK GREENWOOD

ARTDIREKTOR
SAM WEBB

GRAFIKDESIGN
MATTHEW COMBEN

LAYOUT
RICHARD L. GALE

HERAUSGEBER
CHRIS BIRCH

REDAKTIONSASSISTENZ
SALWA AZAR

OPERATIONS MANAGER
GARRY HARPER

PRODUKTIONSMANAGER
STEVE DALDRY

COMMUNITYSUPPORT
LLOYD GYAN

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

SPIELTESTER
DIE CREWS DER U.S.S. LEXINGTON,
U.S.S. VENTURE, U.S.S. THUNDERCHILD,
U.S.S. BELLEROPHON

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION
DANIEL JÖDEMANN

ÜBERSETZER
DANIEL JÖDEMANN

LEKTORAT
GIULIA PELLEGRINO

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.

Printed in EU

8005P

3874-2849222 284 87
8392 2994-66 001



01.10	EINLEITUNG	004
01.20	SPIELREGELN	006
01.30	KONFLIKTE	011

SPIELREGELN

EINLEITUNG

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

— CAPTAIN JEAN-LUC PICARD

Willkommen in den unendlichen Weiten! Ihre Spieler stehen kurz davor, als Sternenflottenoffiziere auf einem Raumschiff der Föderation ins Unbekannte aufzubrechen, um mutig dorthin vorzustößen, wo noch niemand zuvor gewesen ist. Als Offiziere der Sternenflotte gehören sie zu den besten und unerschrockensten der Föderation – Captains, Navigatoren, Wissenschaftler, Ingenieure und Ärzte. Ihr Raumschiff ist schnell, mächtig und verfügt über die modernsten Technologien zur Erkundung des Weltalls. Diese ermöglichen es Ihrer Crew, neue Raumphänomene zu erforschen und Föderationswelten überall in der Galaxis zu helfen.

Star Trek spielt in einer Zukunft, in der die Menschen eine Allianz mit hunderten anderen Welten eingegangen sind, um sich gegenseitig zu unterstützen und gemeinsam die Galaxis zu erforschen – die Vereinte Föderation der Planeten. Gemeinsam erweitern sie sowohl die Grenzen des bekannten Weltalls als auch den eigenen Wissenshorizont. Ressourcenknappheit ist nicht mehr länger ein Problem: Mit Replikatoren werden Nahrung und Gebrauchsgegenstände synthetisiert. Die Vertreter aller Völker reisen schneller als das Licht – mit Warpgeschwindigkeit – zwischen den Sternensystemen und durchqueren ganze Raumsektoren in Tagen oder Wochen. Außenteams werden ohne Verzögerung auf die Oberfläche eines Planeten oder

WAS SIE ZUM SPIELEN BENÖTIGEN

- **Zwanzigseitige Würfel:** Diese Würfel – auch als W20 bezeichnet – werden für das Ablegen von Aufgaben verwendet, und um Ergebnisse in manchen größeren Tabellen auszuwürfeln. Meist werden Spieler zwei zwanzigseitige Würfel, oder 2W20, würfeln, es ist aber möglich, bis zu 5W20 auf einen Schlag zu würfeln. Werden mehrere Würfel geworfen, dann ist dies hier als XW20 vermerkt, wobei X die Anzahl an Würfeln anzeigt. 2W20 bedeutet also, dass zwei zwanzigseitige Würfel gewürfelt werden.
- **Sechseitige Würfel:** Sie benötigen etwa ein halbes Dutzend gewöhnlicher sechseitiger Würfel, die hier auch als W6 bezeichnet werden. W6 werden im Vergleich seltener verwendet.
- **Spielsteine:** Sie benötigen eine Methode, um die Übersicht über *Momentum* und *Bedrohung* zu behalten (diese werden später erklärt). Sie benötigen sechs Spielsteine oder Chips für das Momentum und etwa ein Dutzend für Bedrohung.
- **Papier, Stifte, Bleistifte, usw.:** Für Notizen, und um Pläne zu skizzieren.





auf ein anderes Schiff gebeamt. Energiewaffen werden sowohl von Sicherheitsoffizieren als auch Raumschiffen verwendet und Energieschilde verhindern, dass Schiffe Schaden nehmen.

Die Föderation ist auf allen Seiten von potenziell feindseligen Mächten umgeben: Im Alpha-Quadranten pflegen die Föderation und die Cardassianische Union einen unsicheren Frieden, während ihre Grenzen von einer Gruppe militanter Kolonisten heimgesucht werden, die sich der Maquis nennt. Im Beta-Quadranten befindet sich das mit der Föderation verbündete Klingonische Reich, eine mächtige militaristische Zivilisation, die hunderte von Lichtjahren umfasst. Das Romulanische Sternenimperium, näher am galaktischen Kern gelegen, ist seit Jahrhunderten ein gefährlicher Gegner – sogar schon vor Gründung der Föderation. Die Neutrale Zone ist der Puffer zwischen der Föderation und den Romulanern. Und auf der anderen Seite eines Wurmlochs im tausende von Lichtjahren entfernten Gamma-Quadranten lauert das Dominion – eine neue Bedrohung für alle Wesen im Alpha- und Beta-Quadranten.

DIE STERNENFLOTTE BENÖTIGT EINE NEUE CREW

Star Trek Adventures ist ein Rollenspiel, das das **2W20-System** verwendet. Dieser Schnellstarter enthält eine Zusammenfassung der Regeln, die Sie benötigen, um fremde Planeten und das Weltall zu erforschen und alle Herausforderungen zu überwinden, denen Sie dabei begegnen. Bevor Sie die Einstiegsmission im zweiten Teil dieses Hefts angehen, sollten Sie sich die Regeln gründlich durchlesen. Die Mission selbst erklärt dann in ihrem Verlauf weitere wichtige Schlüsselkonzepte genauer. Der nächste Abschnitt befasst sich mit den Regeln, die benötigt werden, um diese Mission zu spielen, angefangen mit einer Beschreibung, wie Sternenflottenoffiziere erstellt und Aufgaben absolviert werden.

EFFEKTWÜRFEL

Die dritte hier verwendete Würfelart sind die sogenannten **Effektwürfel**, die in **Star Trek Adventures** mit dem Symbol **▲** gekennzeichnet werden. Diese sechsseitigen Würfel werden vor allem zum Auswürfeln von Schaden sowie zum Feststellen des Schutzes durch Deckung genutzt. Jeder **▲** hat vier Seiten mit den drei möglichen Resultaten – ein Wert von 1, ein Wert von 2 und zwei Seiten mit dem Sternenflotten-Symbol, was einen **Effekt** darstellt – sowie zwei leere Seiten, die für ‚kein Resultat‘ stehen.

Mehrere Effektwürfel werden normalerweise gemeinsam gewürfelt und die Ergebnisse addiert. Effektwürfel werden als **X▲** dargestellt, wobei X für die Anzahl der Würfel steht. **4▲** bedeutet also, dass vier Effektwürfel genutzt und ihre Resultate addiert werden.

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

EFFEKTWÜRFEL-RESULTATE

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

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

SCHELLSTARTREGELN

SPIELREGELN

Der folgende Abschnitt beschreibt die Grundregeln von **Star Trek Adventures**, die während des Spiels verwendet werden. Diese bilden das Fundament für die übrigen Regeln, weshalb diese Grundkonzepte jedem Spieler geläufig sein sollten.

CHARAKTERE

Jeder Charakter hat mehrere Werte, die seine Kompetenz mit verschiedenen physischen und mentalen **Attributen**, sowie seine Expertise in diversen **Disziplinen** abbilden.

ATTRIBUTE

Ein Charakter verfügt über sechs *Attribute* mit einem Wert zwischen 7 und 12:

- **KONZENTRATION** – die Selbstdisziplin, Koordinationsfähigkeit sowie motorischen Fertigkeiten des Charakters
- **WAGEMUT** – der Mut und die Geistesgegenwart des Charakters, sowie seine Fähigkeit, ohne langes Nachdenken zu handeln
- **FITNESS** – die körperliche Stärke und Ausdauer des Charakters
- **GESPÜR** – die Auffassungsgabe des Charakters in Bezug auf seine Umgebung und andere Personen
- **AUSSTRAHLUNG** – die Persönlichkeit des Charakters und seine Fähigkeit, Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen und Respekt zu erlangen
- **VERSTAND** – die Fähigkeit des Charakters, logisch zu denken und Probleme zu lösen

DISZIPLINEN

Ein Charakter verfügt über sechs *Disziplinen*, die seine Sternenflottenausbildung widerspiegeln:

- **KOMMANDO** – die Fähigkeit des Charakters, eine Mannschaft zu leiten oder ein Team anzuführen
- **FLUGKONTROLLE** – die Fähigkeit des Charakters, ein Raumschiff oder Fahrzeug zu steuern
- **SICHERHEIT** – die Fähigkeit des Charakters, sich zu verteidigen oder Ermittlungen anzustellen

- **TECHNIK** – die Fähigkeit eines Charakters, mechanische oder technische Probleme zu lösen
- **WISSENSCHAFT** – das Wissen des Charakters und sein Verständnis vom Universum
- **MEDIZIN** – die Fähigkeit des Charakters, andere zu heilen und Krankheiten zu behandeln

FOKUSSE

Fokusse repräsentieren Spezialgebiete, in denen der Charakter über tiefgehendes Wissen oder umfangreichere Erfahrungen verfügt. Diese Fokusse können jedes Gebiet abdecken und werden auf jede Aufgabe aus **Attribut + Disziplin** angewandt, bei dem der Fokus relevant ist.

Beispiele: Ansteckende Krankheiten, Astronavigation, Astrophysik, Außenbordeinsatz, Diplomatie, Genetik, Handphaser, Kybernetik, Quantenmechanik, Raumphänomene, Spionage, Steuerkontrolle, Taktische Raumschiffsysteme, Tektonik, Transporter und Replikatoren, Unbewaffneter Nahkampf, Virologie, Warpfeldynamik, Xenobiologie

AUFGABEN

Wann immer Charaktere eine Handlung vornehmen, deren Gelingen nicht gesichert ist, oder ein Fehlschlag interessante Folgen haben könnte, müssen sie eine *Aufgabe* absolvieren.

EINE AUFGABE ABSOLVIEREN

Für eine Aufgabe werden die *Attribute*, *Disziplinen* und *Fokusse* eines Charakters benötigt und es müssen zwei oder mehr W20 gewürfelt werden.

1. Die **Spielleitung entscheidet, welches Attribut und welche Disziplin für die Aufgabe benötigt werden**, sowie ob ein Fokus des Charakters auf die Aufgabe angewendet werden kann. Attribut und Disziplin werden addiert und stellen den **Zielwert** für die Aufgabe dar.
2. Die **Spielleitung legt eine Schwierigkeit für die Aufgabe fest**. Diese liegt normalerweise zwischen 0 und 5, kann aber auch höher sein. Die **Schwierigkeit** stellt die Anzahl an Erfolgen dar, die der Spieler mit seinen W20 würfeln muss, um die Aufgaben erfolgreich zu absolvieren.



3. Der Spieler würfelt den Würfelvorrat. Er nimmt zwei W20 und kann bis zu drei weitere W20 mittels Momentum, durch das Hinzufügen von Bedrohung oder mittels Entschlossenheit erwerben (siehe **Die Chancen verbessern**, S. 8). Anschließend wird der so entstandene *Würfelvorrat* gewürfelt.

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

- A.** Falls ein Fokus auf die Aufgabe angewendet werden kann, ergibt jedes Würfelergebnis, das gleich oder niedriger als die verwendete Disziplin ist, einen weiteren Erfolg (also insgesamt zwei Erfolge). Falls mehr als ein Fokus zutreffen würde, resultieren daraus keine weiteren Vorteile.
- B.** Falls kein Fokus zutrifft, ergibt jede gewürfelte 1 ebenfalls einen weiteren Erfolg (also insgesamt zwei Erfolge).
- C.** Jede gewürfelte 20 führt zu einer *Komplikation* (siehe **Komplikationen**, siehe unten).

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

- A.** Jeder Erfolg, der über die Schwierigkeit der Aufgabe hinausgeht, baut *Momentum* auf (siehe **Momentum**, S. 9).

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

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

MERKMALE

Örtlichkeiten, Charaktere und Situationen kommen in allen Formen und Ausprägungen vor. Diese Eigenarten werden innerhalb des Spiels als *Merkmale* bezeichnet. Jedes Merkmal besteht aus einem einzelnen Wort oder einem kurzen Satz, der eine einzelne, bedeutende Tatsache über das beschreibt, dem das Merkmal zugeordnet ist. Es bleibt so lange im Spiel, wie es für die Szene, den Charakter oder Platz, dem es zugewiesen ist, zutrifft.

Merkmale, Vorteile und Komplikationen haben eine der folgenden Auswirkungen:

- Das Merkmal beeinflusst die geplante Handlung nicht und hat daher keine Auswirkungen auf die Aufgabe.
- Das Merkmal ist förderlich und ermöglicht die Aufgabe, wenn sie eigentlich nicht möglich wäre.

- Das Merkmal ist förderlich und reduziert die Schwierigkeit der Aufgabe um 1.
- Das Merkmal ist abträglich und erhöht die Schwierigkeit der Aufgabe um 1.
- Das Merkmal ist abträglich. Es verhindert die eigentlich mögliche Aufgabe entweder komplett, oder aber, die Situation erfordert nun eine Aufgabe, wenn normalerweise keine notwendig wäre.

VORTEILE

Ein *Vorteil* ist ein Merkmal, das inhärent positiv ist und niemals einen negativen Effekt für den Besitzer oder Nutzer hat.

KOMPLIKATIONEN

Eine *Komplikation* ist ein Merkmal, das stets negativ oder problematisch ist und niemals einen positiven Effekt für den Besitzer oder Nutzer hat.

SCHWIERIGKEIT VON AUFGABEN

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

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

DIE CHANCEN VERBESSERN

Star Trek Adventures stellt mehrere Wege für Charaktere zur Verfügung, die Chancen eines Erfolgs zu verbessern, indem zusätzliche W20 für eine Aufgabe hinzugekauft werden:

- **UNTERSTÜTZUNG:** Ein oder mehrere Charaktere dürfen bei einer Aufgabe *unterstützen*. Jeder Charakter, der zu unterstützen versucht, würfelt 1W20 und verwendet den Zielwert aus der Kombination eines eigenen **Attributs + Disziplin**. Jeder so geworfene Erfolg wird zu den Erfolgen der Aufgabe addiert, solange der Hauptcharakter, der die Aufgabe versucht hat, zumindest 1 Erfolg erzielt hat.
- **MOMENTUM:** Der Momentum-Einsatz *Gelegenheit erschaffen* ermöglicht es Charakteren, zusätzliche Würfel zu erwerben, was besondere Koordination, Teamwork und das Aufbauen auf vorherigen Erkenntnissen symbolisiert.
- **BEDROHUNG:** *Gelegenheit erschaffen* kann auch mittels Bedrohung bezahlt werden, was eingegangene Risiken oder waghalsiges Vorgehen symbolisiert.
- **ENTSCHLOSSENHEIT:** Wenn Entschlossenheit eingesetzt wird, wird ein einzelner zusätzlicher W20 für die Aufgabe hinzugefügt, der stets als gewürfelte 1 zählt (und dadurch zwei Erfolge mit sich bringt). Entschlossenheit kann nur in bestimmten Situationen eingesetzt werden, wie ab S. 9 beschrieben ist.
- **TALENTE:** Einige Talente geben einem über sie verfügenden Charakter unter bestimmten Umständen ebenfalls zusätzliche W20. Dies kostet nichts, aber die Situation muss den Einsatz erlauben und die zusätzlichen Würfel gelten gegen das Limit der maximal ‚zukaufbaren‘ zusätzlichen Würfel.

Der Spielleitung stehen weniger Möglichkeiten zur Verfügung, Nichtspielercharakteren zusätzliche W20 zu kaufen. Die Spielleitung darf Bedrohung ausgeben, um Würfel zur Aufgabe eines Nichtspielercharakters hinzuzufügen. Für gewöhnlich verfügen Nichtspielercharaktere nicht über Entschlossenheit.

AUFGABEN MIT SCHWIERIGKEIT NULL

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

Bonus-Momentum aus Talenten, aus vorteilhaften Situationen und ähnlichem – und es kann kein Momentum durch die Charaktere eingesetzt werden.

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

MOMENTUM

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

Die Spielerrunde darf einen maximalen Vorrat von 6 Punkten Momentum ansammeln.

BEDROHUNG

Auch wenn die Spieler nicht direkt damit interagieren, ist *Bedrohung* ein integraler Bestandteil von *Star Trek Adventures*. Die Spielleitung verwendet *Bedrohung*, um Szenen zu verändern, Nichtspielercharaktere zu verstärken und die Lage zunehmend gefährlicher und aufregender zu machen. Anstatt Momentum auszugeben, können Spieler auch Bedrohung zum Vorrat der Spielleitung hinzufügen.

ENTSCHLOSSENHEIT

Entschlossenheit darf von den Spielern auf Grundlage einer ihrer *Überzeugungen* eingesetzt werden. Spieler müssen nachweisen können, dass die Überzeugung auf die aktuelle Situation zutrifft. Ein ausgegebener Punkt *Entschlossenheit* stellt einen der folgenden Vorteile zur Verfügung:

BEISPIELHAFTER EINSATZ VON MOMENTUM

Die geläufigsten Wege, um Momentum einzusetzen, sind unten aufgelistet. Sofortiges Momentum darf wann immer nötig eingesetzt werden. Wiederholbares Momentum kann so oft eingesetzt werden, wie es noch zur Verfügung steht.

- **Vorteil erschaffen:** Indem zwei Punkte Momentum eingesetzt werden, kann ein *Vorteil* erschaffen werden, zusätzlich zu den normalen Auswirkungen der Aufgabe, oder alternativ eine *Komplikation* aus dieser Szene entfernt werden.
- **Gelegenheit erschaffen (sofortig, wiederholbar):** Mittels dieses Einsatzes lassen sich zusätzliche W20 für eine Aufgabe erwerben. Dies muss vor dem Würfeln entschieden werden. Der erste zusätzliche Würfel kostet 1 Momentum, der zweite kostet 2 weitere Momentum und der dritte kostet 3 weitere Momentum (für insgesamt 6 *Momentum*).
- **Problem erschaffen (sofortig, wiederholbar):** Ein Charakter kann entscheiden, einem Kontrahenten zusätzliche Probleme zu bereiten und die Schwierigkeit einer einzelnen Aufgabe pro zwei Punkte eingesetztes Momentum um 1 zu erhöhen. Dies muss entschieden werden, bevor für die Aufgabe gewürfelt wurde.
- **Informationen erlangen (wiederholbar):** Pro eingesetztem Punkt Momentum muss die Spielleitung eine einzelne Frage über die aktuelle Situation wahrheitsgemäß beantworten.



- **PERFEKTE GELEGENHEIT:** Der Charakter erhält einen einzelnen zusätzlichen W20, der behandelt wird, als hätte er eine 1 gewürfelt (und damit zwei Erfolge erzielt). Die normale Obergrenze von maximal drei zusätzlichen W20 pro Aufgabe gilt weiterhin.
- **MOMENT DER INSPIRATION:** Der Charakter kann alle Würfel in seinem bzw. ihrem Würfelvorrat erneut würfeln.
- **AKTIVITÄTSSCHUB:** Der Charakter kann sofort eine weitere Aufgabe absolvieren, sobald die aktuelle Aufgabe aufgelöst wurde.
- **MACHEN SIE ES SO:** Der Charakter kann sofort einen Vorteil erschaffen, der für die aktuelle Szene gilt.

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

BEDROHUNG

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

Die Spielleitung hat zu Spielbeginn normalerweise zwei Punkte *Bedrohung* pro Spieler bzw. Spielerin in ihrem *Bedrohungs-vorrat*. Die Spielleitung kann weitere *Bedrohung* auf den folgenden Wegen erhalten:

- **SOFORTIGES MOMENTUM:** Wenn die Charaktere einen *Sofortigen Momentum*-Einsatz nutzen möchten (etwa um zusätzliche W20 zu erwerben) können sie die Kosten oder Teile davon begleichen, indem *Bedrohung* zum Vorrat hinzugefügt wird.
- **KOMPLIKATIONEN:** Wenn ein Charakter im Rahmen einer Aufgabe eine *Komplikation* erleiden würde, kann er bzw. sie (oder die Spielleitung) entscheiden, stattdessen dem *Bedrohungs-vorrat* zwei Punkte *Bedrohung* hinzuzufügen.
- **BEDROHLICHE UMSTÄNDE:** Die Umstände einer neuen Szene können bedrohlich genug sein, um automatisch ein oder zwei Punkte *Bedrohung* zu generieren.
- **NICHTSPIELERCHARAKTER-MOMENTUM:** Nichtspielercharaktere können *Momentum* nicht ansparen, da sie keinen *Momentumvorrat* besitzen. Stattdessen wandeln sie *Momentum* eins zu eins in *Bedrohung* für den *Bedrohungs-vorrat* um (wiederholbar).

Umgekehrt darf die Spielleitung *Bedrohung* auf verschiedene Weise ausgeben (Beispiele dafür finden Sie in der Mission am Ende dieses Schnellstarters):

- **NICHTSPIELERCHARAKTER-MOMENTUM:** Nichtspielercharaktere können *Bedrohung* auf alle Weisen nutzen, auf die Spielercharaktere *Momentum* aus ihrem *Momentumvorrat* nutzen können.
- **NICHTSPIELERCHARAKTER-BEDROHUNGSEINSÄTZE:** Wenn ein Nichtspielercharakter eine Handlung ausführt, bei der ein Spielercharakter *Bedrohung* generieren würde, muss der Nichtspielercharakter die äquivalente Menge *Bedrohung* aus dem *Bedrohungs-vorrat* ausgeben.
- **NICHTSPIELERCHARAKTER-KOMPLIKATIONEN:** Wenn ein Nichtspielercharakter eine *Komplikation* erleiden würde, kann die Spielleitung dies verhindern, indem sie zwei Punkte *Bedrohung* ausgibt.
- **KOMPLIKATIONEN:** Die Spielleitung kann eine *Komplikation* erschaffen, indem sie zwei Punkte *Bedrohung* ausgibt.
- **VERSTÄRKUNG:** Die Spielleitung kann weitere Nichtspielercharaktere in eine Szene einführen. *Einfache* Nichtspielercharaktere kosten jeweils einen Punkt *Bedrohung*, während *Bedeutende* Nichtspielercharaktere jeweils zwei Punkte *Bedrohung* kosten.
- **UMWELTEFFEKTE:** Die Spielleitung kann Umweltprobleme auslösen, indem sie *Bedrohung* ausgibt.

TOXIKOLOGIE

END 122	567-28 2037	
EXO 110	3077 3108-44 1045	4783
RAD 55	33 2795-72 5100	
	302 4300-28 0066	37947
	378-33 0235	
ORG 17	11-40 3016	6411
	202-12 7734	340

12-3788	12-3788	17-2880
19-3300	19-3300	21-5540

SPIELREGELN

KONFLIKTE

BEGEGNUNGEN

Sternenflottenoffiziere bemühen sich zu jeder Zeit, Gewalt und kämpferische Auseinandersetzungen zu vermeiden und streben nach diplomatischen Lösungen, wann immer dies möglich ist. Dennoch gibt es Situationen, in denen Diplomatie versagt und Sternenflottenoffiziere gezwungen sind, sich zu verteidigen.

RUNDEN UND ZÜGE

Kämpfe werden in *Runden* und *Züge* unterteilt.

Während jeder Runde einer Konfliktbegegnung führt jeder Charakter einen Zug aus. Zu Beginn des Konflikts bestimmt die Spielleitung einen einzelnen Charakter, der den ersten Zug ausführt. Dabei handelt es sich normalerweise um einen Spielercharakter, es sei denn, die Situation oder Handlung diktiert, dass ein Nichtspielercharakter beginnt.

Die Aktionsreihenfolge wechselt zwischen den Spielercharakteren und den Nichtspielercharakteren, bis jeder einen Zug ausgeführt hat. Wenn die nächste Runde beginnt, erhält die Seite den ersten Zug, die in der vorherigen nicht als letzte agierte.

ZONEN UND DISTANZEN

Zonen werden durch das Terrain rund um die Charaktere bestimmt. Die Positionsbestimmung eines Charakters kann einfach nur durch erzählerische Mittel erfolgen. Ein Gegner könnte sich „hinter der Kontrollkonsole“ befinden oder „neben dem Shuttle stehen“. Der Vorteil dabei ist, dass dieses Vorgehen auf sprachlichen und intuitiven Konzepten beruht, anstelle spezifischer Spielbegriffe, und es vermeidet so die Bestimmung mittels schwer nachvollziehbarer Abstände, wenn sehr viele Charaktere anwesend sind.

Damit Bewegungen und Fernkampfangriffe Bedeutung erhalten, ist eine gewisse Vorstellung der *Distanzen* notwendig. Im Kampf bestimmt die Anordnung der *Zonen* zueinander diese *Distanzen*. Um das Spiel einfach und flüssig zu halten, wird Reichweite in einen *Zustand* und vier *Kategorien* unterteilt:

- Objekte oder Charaktere befinden sich im Zustand des **Nahbereichs**, wenn sie maximal eine Armlänge voneinander entfernt sind. Ein Ziel muss sich im *Nahbereich* eines Charakters befinden, um einen Nahkampfangriff gegen es auszuführen. Sich im *Nahbereich* eines Feindes zu befinden, hat einen störenden und ablenkenden Effekt, der die Schwierigkeit jeder Aufgabe um 1 erhöht. Davon ausgenommen sind lediglich Nahkampfangriffe.

- In **Kurzer Reichweite** befindet sich alles, das sich in der gleichen *Zone* befindet wie der Charakter. Sich innerhalb *Kurzer Reichweite* zu bewegen ist deshalb belanglos. *Kurze Reichweite* ist damit gleichbedeutend mit einer Entfernung von 0 Zonen.
- In **Mittlerer Reichweite** befindet sich alles, das sich in einer angrenzenden *Zone* befindet. *Mittlere Reichweite* ist damit gleichbedeutend mit einer Entfernung von 1 Zone.
- In **Weiter Reichweite** befindet sich alles, das sich in einer *Zone* befindet, die an eine angrenzende Zone angrenzt. *Weite Reichweite* ist damit gleichbedeutend mit einer Entfernung von 2 Zonen.
- In **Extremer Reichweite** befindet sich alles, das sich weiter als zwei *Zonen* entfernt befindet. *Extreme Reichweite* ist damit gleichbedeutend mit einer Entfernung von 3 oder mehr Zonen.

KAMPFAKTIONEN

In jeder Runde eines Kampfes darf sich jeder Charakter an einer *Aufgabe* und mehreren *Einfachen Aktionen* versuchen. Die erste *Einfache Aktion* in jeder *Runde* ist kostenlos, jede weitere kostet 1 (sofortiges) Momentum. Jede *Einfache Aktion* darf aber nur einmal pro Runde durchgeführt werden.

EINFACHE AKTIONEN

- **AUFSTEHEN:** Liegt der Charakter auf dem Boden, kann er mittels dieser *Einfachen Aktion* wieder aufstehen und verliert damit alle Vor- und Nachteile des Liegens. Ein Charakter kann sich nicht in der gleichen Runde *fallenlassen* und wieder aufstehen.
- **BENUTZEN:** Der Charakter benutzt ein Objekt in seiner Umgebung. Besonders komplexe Interaktionen erfordern stattdessen eine Aufgabe.
- **BEWEGEN:** Der Charakter bewegt sich zu einem beliebigen Punkt innerhalb *Mittlerer Reichweite*. Diese *Einfache Aktion* kann nicht in Kombination mit einer Aufgabe durchgeführt werden, die eine Bewegung einschließt.
- **FALLENLASSEN:** Der Charakter lässt sich zu Boden fallen und macht sich damit zu einem kleinen Ziel. Ein Charakter kann sich nicht in der gleichen Runde *fallenlassen* und wieder *aufstehen*.



- **GEGENSTAND NEHMEN:** Der Charakter nimmt einen Gegenstand innerhalb des *Nahbereichs* auf, zückt eine Waffe oder holt einen anderen am Körper getragenen Gegenstand hervor.
- **VORBEREITEN:** Der Charakter bereitet die Durchführung einer Aufgabe vor. Dies ist im Vorfeld mancher Aufgaben notwendig.
- **ZIELEN:** Wenn der Charakter vor Beginn der nächsten Runde einen Angriff ausführt, darf er oder sie einen dafür genutzten W20 erneut würfeln.

KAMPAUFGABEN

- **ANGREIFEN:** Der Charakter greift einen Gegner oder ein anderes Ziel an.
- **ANWEISUNGEN ERTEILEN:** Die Aktion steht nur Kommandierenden Offizieren zur Verfügung. Der Charakter bestimmt einen anderen Charakter, der auf der Stelle eine Aufgabe durchführen darf und dabei vom Anweisenden *unterstützt* wird.
- **AUSSETZEN:** Der Charakter führt in diesem Zug keine Aufgabe durch.
- **BEREITHALTEN:** Der Charakter wartet auf das Eintreten eines bestimmten Umstandes oder Ereignisses, bevor er eine Aufgabe absolviert.
- **BEWACHEN:** Der Charakter sucht sich eine gut zu verteidigende Position und konzentriert sich auf die Umgebung oder versetzt sich auf andere Weise in Bereitschaft, auf gegnerische Angriffe zu reagieren.
- **ERSTE HILFE:** Der Charakter versucht, eine *verletzte* Person im *Nahbereich* zu heilen.
- **SICH ERHOLEN:** Der Charakter geht in Deckung und versucht eine **Aufgabe auf Fitness + Kommando** mit einer Schwierigkeit von 2. Der Charakter erhält 1 zusätzlichen Punkt *Widerstand* für jeden Effekt, der mit einem *Deckungswürfel* erzielt wird, und erhält seine Fähigkeit zurück, *Verletzungen zu vermeiden*. Er erhält pro ausgegebenen *Momentum* 2 Punkte *Anstrengung* zurück (wiederholbar).
- **SPRINTEN:** Der Charakter führt eine **Aufgabe auf Fitness + Sicherheit** mit einer Schwierigkeit von 0 durch. Bei Erfolg darf sich der Charakter zu jedem beliebigen Punkt innerhalb *Mittlerer Reichweite* bewegen und pro ausgegebenen *Momentum* noch eine *Zone* darüber hinaus (wiederholbar).
- **UNTERSTÜTZEN:** Der Charakter führt eine Handlung aus, die einer anderen Person einen *Vorteil* verschafft. Er bestimmt einen einzelnen verbündeten Charakter, mit dem er kommunizieren kann, und *unterstützt* bei dessen nächster Aufgabe.
- **VORTEIL ERSCHAFFEN:** Der Charakter versucht, günstige Umstände herbeizuführen, die der eigenen Seite zugutekommen oder eine *Komplikation* entfernen.
- **ANDERE AUFGABEN:** Im Rahmen eines Kampfes sind zahlreiche andere Aufgaben denkbar, solange die Spielleitung sie zulässt.

ANGREIFEN UND SCHADEN

Ein Angriff läuft folgendermaßen ab:

- 1. Der Angreifer bestimmt die Waffe für die Attacke.**
Dies kann eine Nah- oder Fernkampfwaffe sein, es kann jedoch auch ein *Unbewaffneter Angriff* gewählt werden.
- 2. Der Charakter bestimmt ein gültiges Ziel für den Angriff.** Nahkampfwaffen können dabei nur gegen Gegner oder Objekte im *Nahbereich* gerichtet werden, während Fernkampfwaffen gegen alle Ziele verwendet werden können, die der Angreifer sehen kann.
- 3. Der Charakter legt fest, ob der Angriff tödlich oder nicht-tödlich sein soll.** Handelt es sich um einen tödlichen Angriff, wird der *Bedrohungsvorrat* um 1 Punkt erhöht.
- 4. Der Charakter absolviert eine Aufgabe, die von der Art des Angriffs abhängt:**
 - A. Bei einem Nahkampfangriff** handelt es sich um eine **Vergleichende Aufgabe auf Wagemut + Sicherheit** mit einer Schwierigkeit von 1 für sowohl den Angreifer als auch den Verteidiger. Wenn der Verteidiger die *Vergleichende Aufgabe* gewinnt, wird stattdessen ein erfolgreicher Angriff für diesen abgehandelt.
 - B. Bei einem Fernkampfangriff** handelt es sich um eine **Aufgabe auf Konzentration + Sicherheit** mit einer Schwierigkeit von 2. Dabei handelt es sich nicht um eine *Vergleichende Aufgabe*. Die Schwierigkeit erhöht sich um 1, wenn sich ein Gegner im *Nahbereich* des Angreifers befindet. Die *Komplikationsspanne* erhöht sich um 1, wenn sich ein beliebiges Wesen im *Nahbereich* des Ziels befindet. Eine *Komplikation* kann in diesem Fall bedeuten, dass statt des Ziels das andere Wesen getroffen wird.
- 5. Ist der Angriff erfolgreich, richtet der Angreifer Schaden an.** Würfeln Sie eine Anzahl an $\blacktriangle$, die der Höhe des *Schadenswertes* des Angriffs entspricht. Das gewürfelte Ergebnis ist der Schaden, die der Angriff anrichtet.

- 6. Verfügt der Charakter über Widerstandswürfel $\blacktriangle$, etwa aufgrund vorhandener *Deckung*, werden diese gewürfelt.** Das Ergebnis wird zum eventuell vorhandenen statischen *Widerstand* addiert. Das Resultat ist der gesamte *Widerstand* für diesen Angriff.
- 7. Der gewürfelte Schaden wird pro Punkt Gesamt-Widerstand um 1 reduziert.** Für jeden übrigbleibenden Punkt verliert das Ziel 1 Punkt *Anstrengung*. Es kann zudem eine *Verletzung* davontragen, wenn einer oder mehrere der folgenden Umstände eintreten:
 - A.** Das Ziel erleidet eine *Verletzung*, wenn – nach Abzug des *Widerstands* – zumindest 5 Punkte Schaden mit einem einzigen Angriff angerichtet werden.
 - B.** Das Ziel erleidet eine *Verletzung*, wenn seine *Anstrengung* auf 0 fällt.
 - C.** Das Ziel erleidet eine *Verletzung*, wenn seine *Anstrengung* bereits vor dem Angriff 0 betrug und der Angriff zumindest einen Punkt Schaden verursacht.

Treffen zwei dieser Umstände zu, dann erleidet der Charakter zwei *Verletzungen*, die eine nach der anderen abgehandelt werden.

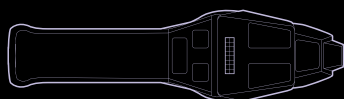
Erleidet ein Charakter eine *Verletzung*, wird er außer Gefecht gesetzt und darf bis zum Ende der Szene weder *Einfache Aktionen* noch *Aufgaben* durchführen. Wenn ein Charakter bereits eine Verletzung durch einen *nicht-tödlichen* Angriff davongetragen hat, erhält er im Falle einer weiteren Verletzung gleich welcher Art keine zusätzliche *Verletzung*. Stattdessen wird die erste *Verletzung* in eine *tödliche Verletzung* umgewandelt. Hat der Charakter bereits eine *tödliche Verletzung* erhalten, führt eine weitere *Verletzung* zum sofortigen Tod des Charakters.

Wenn ein Charakter eine *Verletzung* erhält, besteht die Möglichkeit, sie zu vermeiden, indem er im letzten Moment beiseite springt, in Deckung geht oder auf andere Weise reagiert. Auf diese Weise eine *Verletzung* zu vermeiden hat aber seinen Preis: Es kostet 2 *Momentum* (sofortig) oder erfordert, dass der Charakter eine *Komplikation* hinnimmt (eine geringfügige Verletzung, einen Kollateralschaden, usw.).

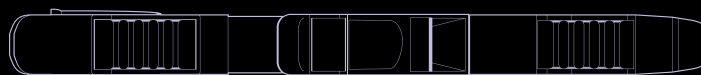
PHASER



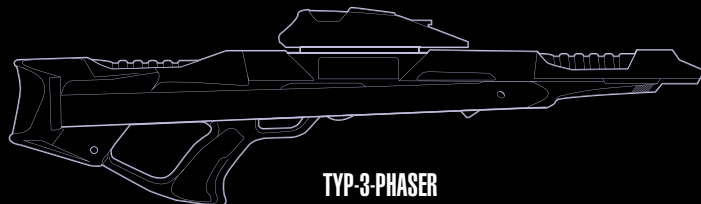
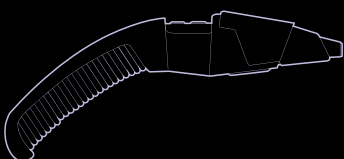
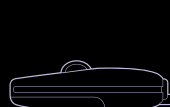
TYP-1-PHASER



TYP-2-PHASER



TYP-3-PHASER



SCHEMATA

Ein Charakter darf nur einmal pro Szene eine *Verletzung vermeiden*, erhält die Fähigkeit dazu aber zurück (bis zu einer Verwendung), indem ihm eine *Sich Erholen*-Aufgabe gelingt.

Ein Charakter, dem ein Nahkampf-Angriff gelingt (egal, ob als Angreifer oder Verteidiger) darf, anstelle Schaden anzurichten, sofort den *Nahbereich* des Gegners verlassen. Der Charakter wehrt seinen Gegner also lediglich ab, anstatt anzugreifen.

MOMENTUM-EINSATZ IM KAMPF

Momentum stellt eine wichtige Ressource in Kämpfen dar. Wenn ein Charakter im Kampf Momentum generiert, bietet dies diverse Möglichkeiten, die Gegner besser zu überwinden, die eigenen Verbündeten zu unterstützen oder die eigene Kampfkraft zu stärken.

Die unten aufgeführte Tabelle führt mehrere Optionen auf, Momentum im Kampf einzusetzen. Diese sind als Ergänzung zu den üblichen Optionen anzusehen, Momentum zu verwenden. Zudem können Spieler und Spielleitung jederzeit weitere Anwendungsmöglichkeiten entwickeln.

Ist bei den Kosten „W“ angegeben, bedeutet dies, dass der Einsatz *wiederholbar* ist. „S“ hingegen steht für *sofortig*. Ist keins von beidem angegeben, ist der jeweilige Momentum-Einsatz nur einmal pro Runde gestattet.

ANGRIFFSARTEN

Waffen, Angriffe anderer Natur und Schaden verursachende Effekte (wie etwa Gefahren) verfügen über einige gemeinsame Merkmale und Werte, die spezifizieren, wie sie funktionieren. Die entscheidenden Aspekte einer Waffe sind ihre Art, ihr

Schadenswert, ihre Größe und ihre eventuell vorhandenen Eigenschaften.

- **ART:** Möglich sind hier Nahkampf und Fernkampf, was festlegt, wie die Waffe zu benutzen ist.
- **SCHADENSWERT:** Hierbei handelt es sich um eine Anzahl an ▲ sowie möglicherweise eine Anzahl an *Schadenseffekten*, die eintreten, wenn ein *Effekt* gewürfelt wird. Der Schadenswert einer Waffe wird um so viele ▲ erhöht, wie die Sicherheits-Disziplin des verwendenden Charakters beträgt.
- **GRÖSSE:** Waffen werden entweder einhändig (1H) oder zweihändig (2H) geführt. Eine zweihändige Waffe kann auch einhändig geführt werden, jedoch erhöht sich dadurch die Schwierigkeit von Angriffen mit ihr um 1.
- **WAFFENEIGENSCHAFTEN:** Waffeneigenschaften sind zusätzliche Fähigkeiten von Waffen, die sowohl positive als auch negative Auswirkungen haben können.

SCHADENSEFFEKTE

Die folgenden Fähigkeiten bringen zusätzliche Möglichkeiten mit sich, wenn der Wurf eines ▲ einen *Effekt* erzielt (siehe *Effektwürfel* auf S. 5). Wenn es zum Wurf eines oder mehrerer Effekte kommt, werden alle mit dem jeweiligen Angriff verbundenen Effekte ausgelöst:

- **DURCHDRINGEND X:** Der Angriff ignoriert X Punkte *Widerstand* des Ziels pro gewürfeltem Effekt.
- **FLÄCHENWIRKUNG:** Der Angriff richtet sich gegen eine Fläche und kann damit gleichzeitig mehrere Ziele treffen. Wenn der Angriff erfolgreich ist, betrifft er alle Charaktere oder Objekte innerhalb des *Nahbereichs* des eigentlichen Ziels. Zudem wird pro geworfenen Effekt auf dem ▲

MOMENTUM-EINSATZ IM KAMPF

MOMENTUM-EINSATZ	KOSTEN	EFFEKT
Zusatzschaden	1 W	Ein Charakter kann den Schaden eines erfolgreichen Angriffs erhöhen, unabhängig von der Art des Angriffs. Jeder aufgewendete Punkt Momentum erhöht den Schaden um 1.
Entwaffnen	2	Eine vom Ziel gehaltene Waffe wird aus dessen Hand geschlagen und fällt zu Boden, befindet sich aber weiterhin im Nahbereich.
Zusätzliche Einfache Aktion	1 S W	Erlaubt das Ausführen einer zusätzlichen Einfachen Aktion in diesem Zug.
Die Initiative behalten	2 S	Die Initiative wird nicht – wie sonst gemäß der Aktionsreihenfolge üblich – an einen Gegner übertragen, sondern stattdessen auf einen Verbündeten. Der Einsatz ist nur einmal möglich, bis die Gegner zumindest eine Aktion durchgeführt haben.
Durchschlag	1 W	Der im Rahmen des aktuellen Angriffs angerichtete Schaden ignoriert für jeden eingesetzten Punkt Momentum 2 Punkte Widerstand.
Schaden erneut würfeln	1	Der Spieler darf für den aktuellen Angriff eine beliebige Anzahl an ▲ erneut würfeln.
Verletzung vermeiden	2 S	Eine Verletzung wird vermieden. Statt hierfür Momentum aufzuwinden, kann stattdessen auch eine Komplikation in Kauf genommen werden. Gewisse Faktoren können die Kosten des Einsatzes erhöhen. Darf nur einmal pro Szene eingesetzt werden, solange die Erlaubnis für ein weiteres Einsetzen nicht auf anderem Wege erlangt wurde.
Weiteres Ziel	2	Ein zweites Ziel innerhalb des Nahbereichs des eigentlichen Ziels ist ebenfalls von dem Angriff betroffen und erleidet die abgerundete Hälfte des Schadens.
Weitere Aufgabe	2	Der Charakter darf eine zusätzliche Aufgabe absolvieren, deren Schwierigkeit jedoch um 1 erhöht ist.



ein zusätzliches Ziel innerhalb *Kurzer Reichweite* des ursprünglichen Ziels getroffen. Die Auswahl erfolgt dabei in der Reihenfolge der Entfernung vom ursprünglichen Ziel, die im Zweifelsfall von der Spielleitung festgelegt wird. Wenn es bei einem Angriff mit *Flächenwirkung* zum Wurf einer oder mehrerer *Komplikationen* kommt, kann die Spielleitung diese nutzen, um Verbündete des Charakters in die Schadenswirkung einzubeziehen. Ein Ziel kann nicht getroffen werden, wenn es schwieriger zu treffen wäre als das eigentliche Ziel.

- **INTENSIV:** Der Angriff ist darauf ausgelegt, möglichst großen Schaden beim Gegner anzurichten und ihn möglichst effektiv außer Gefecht zu setzen. Die Kosten zum *Vermeiden von Verwundungen* sind pro gewürfeltem Effekt um 1 erhöht.
- **NIEDERWERFEND:** Wenn es beim Angriff zum Wurf eines oder mehrerer Effekte kommt, wird der Gegner zu Boden geworfen. Das Ziel kann dem entgegenwirken, indem es eine Anzahl an *Bedrohung* dem *Bedrohungsvorrat* hinzufügt, die der Anzahl der geworfenen Effekte entspricht. Bei Nichtspielercharakteren gibt die Spielleitung *Bedrohung* aus dem Vorrat aus, anstatt *Bedrohung* dem Vorrat hinzuzufügen.
- **VERHEEREND X:** Der Angriff erzielt X Punkte zusätzlichen Schaden pro gewürfeltem Effekt.

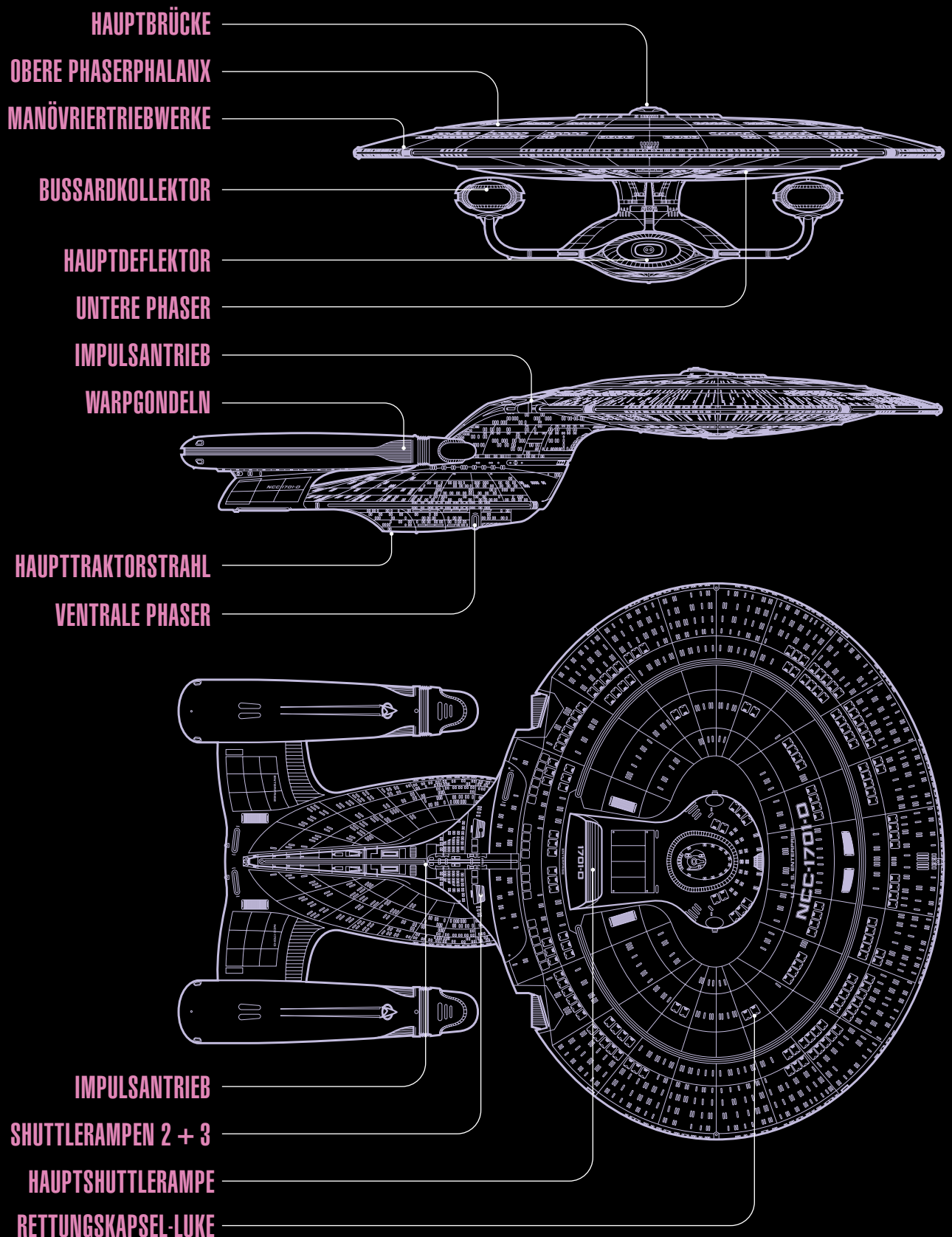
WAFFENEIGENSCHAFTEN

Die folgenden zusätzlichen Eigenschaften verändern die Wirkungsweise einer Waffe, entweder auf positive oder auf negative Art und Weise.

- **AUFLADBAR:** Die Waffe verfügt über eine flexible Energieversorgung, die es erlaubt, ihre Wirksamkeit anzupassen. Führt der Charakter vor dem Angriff die Einfache Aktion *Vorbereiten* aus, darf einer der folgenden

Schadenseffekte hinzugefügt werden: *Durchdringend 2*, *Flächenwirkung*, *Intensiv*, *Verheerend 1*.

- **NICHT-TÖDLICH:** Die Waffe tötet das Ziel nicht, sondern verletzt dieses im Normalfall nur. Wird versucht, mit ihr einen *tödlichen* Angriff auszuführen, erhöht sich die Schwierigkeit des Angriffs um 1.
- **PRÄZISE:** Die Waffe ist besonders präzise, z.B., da sie über ein eingebautes Visier verfügt. Führt der Charakter vor dem Angriff die Einfache Aktion *Zielen* aus, kann nicht nur – wie sonst beim *Zielen* üblich – ein einziger W20 neu gewürfelt werden, sondern eine beliebige Anzahl.
- **TÖDLICH:** Die Waffe ist darauf ausgelegt, eine tödliche Wirkung zu entfalten. Versucht der Charakter, einen *nicht-tödlichen* Angriff auszuführen, erhöht sich die Schwierigkeit des Angriffs um 1.
- **UNAUFFÄLLIG X:** Die Waffe ist leicht zu verstecken oder wurde so gestaltet, dass sie als etwas anderes getarnt werden kann. Wurde die Waffe entsprechend verborgen, was eine *Einfache Aktion* erfordert, bedarf es einer Durchsuchung des Charakters, um sie zu finden. Dafür muss eine **Aufgabe auf Gespür + Sicherheit** oder **Verstand + Sicherheit** mit Schwierigkeit X gelingen.
- **UNGENAU:** Die Waffe ist unpräzise und schwerfällig, was die Handhabung erschwert. Bei Nutzung der Waffe hat die Einfache Aktion *Zielen* keine Auswirkungen.
- **UNHANDLICH:** Es bedarf Geduld und Präzision, um die Waffe effektiv zu nutzen. Sie kann nicht verwendet werden, solange nicht zuvor im gleichen Zug die Einfache Aktion *Vorbereiten* durchgeführt wurde.
- **VERLETZEND:** Soll an einem durch die Waffe verletzten Charakter *Erste Hilfe* geleistet oder seine *Verwundungen* geheilt werden, ist die Schwierigkeit um 1 erhöht.



KAPITEL
02.00

AUSSENMISSION

3478-2847308 392 44
3947 1643-86 002



02.10 SIGNALE

18

AUSSENMISSION

SIGNALE

„FÜR DEN BRUCHTEIL DIESER EINEN SEKUNDE STANDEN IHNEN NIE GEAHNTE MÖGLICHKEITEN OFFEN. DAS IST DIE ERFORSCHUNG, DIE SIE ANSTREBEN SOLLTEN: NICHT DAS KARTOGRAFIEREN VON STERNEN ODER DAS STUDIUM VON NEBELN — VERLEGEN SIE SICH AUF DIE ERKUNDUNG UNBEKANNTER MÖGLICHKEITEN DER EXISTENZ.“

— Q

EINLEITUNG

Die Mission „Signale“ dient als eine sehr gute Einführung in **Star Trek Adventures**. Diese Mission ist für die Spielleitung sowie 3 bis 6 Spieler ausgelegt und ist so aufgebaut, dass sie die Grundregeln des Spiels veranschaulicht.

Um diese Mission zu leiten, müssen Sie mit der Mission selbst und den **Star Trek Adventures**-Schnellstartregeln aus dem vorherigen Kapitel vertraut sein.

Sie benötigen außerdem:

- zumindest zwei zwanzigseitige Würfel (W20) pro Spieler, und eine Reihe sechsseitiger Würfel (W6), die als Effektwürfel dienen
- sechs identische Chips oder Marker für Momentum
- zwanzig identische Chips oder Marker für Bedrohung
- die vorgefertigten Charaktere am Ende dieses Schnellstarters

SZENE 1: HINUNTERBEAMEN

Sobald Ihre Spieler bereit sind, lesen Sie Ihnen den nebenstehenden Logbucheintrag vor.

Logbucheinträge dienen dazu, Spieler auf eine Mission einzustimmen, wie auch zu Beginn einer *Star Trek*-Folge, und dies ist der Beginn der ersten Szene. Die Spielercharaktere sind Mitglieder eines Außenteams, das auf die Oberfläche des Planeten Seku VI heruntergebeamt wurde.

Wenn alle bereit sind, lesen Sie den folgenden Text laut vor:

Die zerklüftete und karge Vulkanlandschaft von Seku VI erstreckt sich vor euch. Das Terrain besteht vorrangig aus Vulkangestein, Asche und Sand. Spärliche Vegetation – Flechten und fahles Gras – versucht verzweifelt, hier zu überleben. Scharfkantige Felszungen und tiefe Kluften werden euer Vorankommen verlangsamen und mühsam machen. Ihr habt das Signal eines Sternenflotten-Kommunikators bis zu diesem Ort verfolgt und seid auf die Oberfläche des Planeten heruntergebeamt. Doch es ist kein Wrack eines Runabouts zu sehen, ebenso wenig wie künstliche Bauten oder Einrichtungen.

Bitten Sie nun ein Mitglied des Außenteams, die Umgebung mit einem Tricorder nach dem Ursprung des Signals zu scannen. Bitten Sie um eine **Aufgabe auf Gespür + Wissenschaft** mit einer Schwierigkeit von 1. Dazu werden das Gespür-Attribut und die Wissenschafts-Disziplin des Spielercharakters addiert, um den Zielwert zu bestimmen. Der Spieler muss gleich oder unter dieser Zahl mit einem W20 würfeln, um einen Erfolg zu erzielen. Im Regelfall würfelt der Spieler 2W20 und prüft dann das Resultat jedes W20, um zu ermitteln, wie viele Erfolge erzielt wurden.

Lesen Sie bei einem **Erfolg** den folgenden Text laut vor:

Ihr könnt die Position zweier Kommunikatoren bestimmen, etwa 100 Meter von eurem derzeitigen Standort entfernt, tiefer in einem Tal. Beim Weitergehen entdeckt euer Sicherheitsoffizier aus den Augenwinkeln heraus eine Gestalt, die um eine Ecke lugt. Ein Strahl grüner Disruptorenergie jagt in eure Richtung und verfehlt euch nur knapp! Rasch nehmt ihr eine Defensivposition ein und stellt eure Phaser auf ‚Betäuben‘ ein ...

LOGBUCH DES CAPTAINS

STERNZEIT 48311,3

In einer Nachricht der Narendra-Station wurde uns mitgeteilt, dass das Runabout *U.S.S. Susquehanna* im Carina-Nebel verlorengegangen ist, tief in der Shackleton-Ausdehnung. Die *Susquehanna* verfolgte ein ungewöhnliches Signal, dessen Ursprung im Nebel lag, als der Kontakt mit dem Schiff verlöschte. Unsere Befehle lauten, in den Nebel zu fliegen, das Runabout zu finden und den Ursprung sowie die Ursache für das fremdartige Signal zu erforschen. Die Sternenflotte wies auch darauf hin, dass romulanische Schiffe und solche der Ferengi in der Region gesichtet wurden. Wir sollen deshalb Vorsicht walten lassen, da sie das Signal womöglich ebenfalls bemerkt haben.



Lesen Sie bei einem **Fehlschlag** den folgenden Text laut vor:

Ihr könnt die Position des Signals nicht genauer bestimmen. Euer Sicherheitsoffizier bemerkt eine Gestalt, die sich hinter einen Felsbrocken über euren Köpfen duckt ... Ihr seid umzingelt und habt gerade noch genug Zeit, um eure Phaser zu ziehen, bevor der erste Disruptorstrahl in eure Richtung abgefeuert wird!

Dies ist Ihre erste Konfliktbegegnung. Zwei Romulaner verstecken sich nahebei, in der Hoffnung, jeden zu überfallen, der sich in der Nähe der Sternenflottenkommunikatoren materialisiert. Die Romulaner attackieren, ohne zu zögern, und lassen sich nicht auf Verhandlungen ein.

Wenn die Aufgabe zum Scannen erfolgreich war, lassen Sie die Spielercharaktere beginnen. Sie können unter sich entscheiden, wer den ersten **Zug** erhält. Wenn die Aufgabe fehlschlug und das Außenteam in den Hinterhalt geriet, erhält einer der beiden Romulaner den ersten **Zug**.

BEGEGNUNG: ROMULANER

Gemäß der Konfliktregeln führt ein Charakter *Einfache Aktionen* und eine Aufgabe durch, ehe er oder sie die Initiative an die Gegenseite übergibt. Verwenden Sie die nebenstehenden Werte für die Romulaner und lassen Sie die Uhlane das Außenteam mit ihren Disruptorpistolen attackieren, indem Sie für diese Aufgaben würfeln.

ROMULANISCHE UHLANE [EINFACHE NSCS]

MERKMALE: Romulaner

ANSTRENGUNG: 10

WIDERSTAND: 0

ATTRIBUTE

KONZENTRATION 09

FITNESS 08

AUSSTRAHLUNG 07

WAGEMUT 07

GESPÜR 08

VERSTAND 09

DISZIPLINEN

KOMMANDO 01

SICHERHEIT 02

WISSENSCHAFT 00

FLUGKONTROLLE 02

TECHNIK 01

MEDIZIN 00

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Disruptorpistole (Fernkampf, 5▲ Verheerend 1, Größe 1H)

SPEZIALREGELN:

- **LIST UND TÜCKE:** Wenn der Uhlane versucht, unentdeckt zu bleiben, kann er einen Punkt Bedrohung ausgeben, um die Schwierigkeit von Aufgaben, ihn zu entdecken, um 1 zu erhöhen.
- **MISSTRAUISCH:** Wenn der Uhlane eine Aufgabe versucht, um Feinde oder Gefahren zu entdecken, kann er einen W20 erneut würfeln.



Sobald die Romulaner entweder vom Außenteam betäubt wurden oder sich (nach Ermessen der Spielleitung) zurückgezogen haben, dürfen die Charaktere eventuelle *Verletzungen* versorgen, sofern nötig. Lesen Sie danach den folgenden Text laut vor:

Eure Kommunikatoren piepen, euer Raumschiff meldet sich bei euch. Ihr antwortet und hört die Stimme eures Captains: „Wir haben ein neues Notsignal von der U.S.S. Susquehanna empfangen. Sie ist immer noch dort draußen und jemand an Bord ist am Leben und ruft nach Hilfe. Bedauerlicherweise haben wir den Kontakt wieder verloren, haben nun aber etwas, das wir verfolgen können. Wir brechen auf, um dem Signal nachzugehen. Erkunden Sie weiter den Planeten. Wir kehren so schnell wie möglich wieder zurück.“

Ihr fahrt mit euren Scans der Umgebung fort. Eure Tricorder empfangen weiterhin das fremdartige Signal von einem Punkt mehrere Kilometer östlich. Außerdem entdeckt ihr die Signale zweier Sternenflottenkommunikatoren, nicht weit entfernt von hier. Im Norden seht ihr zudem auch noch eine dünne Rauchsäule. Wohin wollt ihr euch als Erstes wenden?

Zu diesem Zeitpunkt gibt es für die Spielercharaktere drei Wege, die sie verfolgen können: das fremdartige Signal, die Signale der Kommunikatoren, und die Rauchsäule. Jeder dieser drei Wege ist in den folgenden Szenen genauer ausgeführt.

SZENE 2: DAS KOMMUNIKATOR-SIGNAL

Nicht weit entfernt von der Stelle, an der das Außenteam materialisierte, entdecken die Charaktere versteckt hinter einem Felsvorsprung zwei Sternenflottenoffiziere, die versucht

haben, von der *U.S.S. Susquehanna* herunter zu beamen. Die elektromagnetischen Interferenzen führten offenbar zu einem fatalen Fehler: Beide Offiziere stecken teilweise im Boden, mit einem Ausdruck des Schmerzes und Schreckens im Gesicht. Beschreiben Sie den Anblick für Ihre Spieler und erlauben Sie Ihnen, die Leichname zu untersuchen. Um Informationen über die toten Offiziere zu sammeln, müssen die Spielercharaktere weitere Aufgaben versuchen, mit Kombinationen aus den Attributen und Disziplinen, die für die gewünschte Aktion am relevantesten erscheinen. Wenn ein Charakter über einen *Fokus* in „Transportertechnologie“ oder „Replikorteknologie“ verfügt, dann kann er hier angewandt werden und jeder Wurf auf einem W20 in Höhe der Disziplin oder weniger erzielt 2 Erfolge.

Wenn die Aufgabe erfolgreich abgeschlossen wurde, lesen Sie den folgenden Text laut vor:

Beide Offiziere stecken teilweise im Boden, was bedeutet, dass sie hierhin gebeamt wurden und dass es sich um einen Unfall handelt. Sie starben daran, dass ihre Körper im Felsboden materialisierten.

Wenn die Spieler *Momentum* generiert haben, dann weisen Sie sie darauf hin, dass sie einen Teil davon ausgeben können, um *Informationen zu erlangen* und so mehr über den Hergang herauszufinden. Sie dürfen jede Frage stellen, solange diese auf die Situation zutrifft, zum Beispiel „Wie lautet die Todesursache?“ oder „Wie kam es zu diesem Unfall?“. Für jeden Punkt *Momentum*, den sie ausgeben, dürfen sie eine Frage stellen. Denkbare Antworten lauten:

- Die elektromagnetischen Interferenzen, die in der Atmosphäre und auf der Oberfläche auftreten, sorgten dafür, dass der Transporter den Materialisationspunkt auf dem Planeten falsch berechnete.

- Beide Offiziere starben aufgrund eines gravierenden Schocks und Traumas, da ihre Körper quasi vom Bauch abwärts abgetrennt wurden.
- Die beiden Offiziere gehörten der Besatzung der U.S.S. *Susquehanna* an.

SZENE 3: DIE ROMULANISCHE ABSTURZSTELLE

Bei den Rauchsäulen in der Ferne handelt es sich um die Absturzstelle eines romulanischen Shuttles. Die Romulaner stürzten nur einige Kilometer weiter nördlich ab.

Wenn das Außenteam an der Absturzstelle ankommt, lesen Sie den folgenden Text laut vor:

Mehrere tote Romulaner liegen auf dem Boden, verstreut zwischen den Überresten des Shuttles. Fußspuren führen nach Osten.

Erlauben Sie den Spielern, die Absturzstelle zu erkunden, sofern sie dies wünschen. Bitten Sie um Aufgaben mit geeigneten *Attributen*, *Disziplinen* und *Fokussen*, mit einer Grundschwierigkeit von 1. Wenn Sie der Meinung sind, dass die Umstände es den Charakteren noch mehr erschweren, die Umgebung zu untersuchen, dann haben Sie jede Freiheit, die Schwierigkeit zu erhöhen.

Lesen Sie bei Erfolg den folgenden Text vor:

Es sieht so aus, als ob die Systeme des romulanischen Schiffes überladen wurden, wahrscheinlich von der fluktuierenden Energie in der Atmosphäre. Der Pilot muss die Kontrolle verloren haben und das Shuttle stürzte ab.

1 Punkt *Momentum* für Informationen erlangen auszugeben, bestätigt, dass der Antrieb tatsächlich von einem Energiestoß getroffen wurde und überlud. Als Resultat reagierten die Flugkontrollen nicht mehr und das Shuttle stürzte ab. Die Hälfte der Mannschaft an Bord überlebte und schlug den Weg Richtung Osten ein.

Die wichtigste Information, die den Spielern vermittelt werden muss, besteht darin, dass die überlebenden Romulaner Richtung Osten aufbrachen, in Richtung des fremdartigen Signals.

SZENE 4: DAS FREMDARTIGE SIGNAL

Das Außenteam wird mehrere Stunden benötigen, um das unwegsame Terrain zu durchqueren und das fremde Signal zu erreichen. Das wird nicht einfach. Sie können von den Charakteren einige Aufgaben mit geeigneten *Attributen*, *Disziplinen* und *Fokussen* und einer Grundschwierigkeit von 1 verlangen, wenn diese tiefe Klüften überqueren oder trügerische, steile Abhänge hinabklettern.

Lesen Sie bei ihrer Ankunft den folgenden Text vor:

Ihr erklimmt einen Höhenrücken und seht eine kleine Siedlung, groß genug für vielleicht drei Dutzend Personen, im Tal unter euch. Die Siedlung liegt zu Füßen einer steilen Erhebung und besteht aus mehreren getarnten Behausungen. Zwei Schiffe von der Größe von Shuttles stehen nahebei, ebenfalls unter Tarnnetzen. Die Netze bestehen aus einem Material, das Sensorscans reflektiert, was erklärt, warum ihr die Schiffe und Gebäude aus dem Orbit nicht bemerkt habt. Die Bewohner haben in das Kliff hinein gegraben. Zumindest ein Dutzend Personen geht zwischen den Gebäuden Arbeiten nach.

Während ihr noch die Siedlung in Augenschein nehmt, explodiert der Felsen vor euch. Eine Stimme hallt von einer steinigen Felszunge herüber: „Hände hoch! Dies ist die einzige Warnung, die ihr bekommt!“

Die Spielercharaktere haben nun zwei Möglichkeiten: Sie können versuchen, den Schützen davon zu überzeugen, dass sie keine Gefahr darstellen, oder aber, sie kämpfen sich frei. Erinnern Sie die Spieler gegebenenfalls daran, dass sie als Sternenflottenoffiziere in der Pflicht stehen, die Angelegenheit so gewaltlos wie nur möglich zu lösen.

DREV KATEL — SCHARFSCHÜTZE [BEDEUTENDER NSC]

MERKMALE: Mensch

ÜBERZEUGUNG: Mir entgeht kein Eindringling

ATTRIBUTE

KONZENTRATION 11

FITNESS 09

AUSSTRAHLUNG 09

WAGEMUT 09

GESPÜR 09

VERSTAND 07

DISZIPLINEN

KOMMANDO 02

SICHERHEIT 03

WISSENSCHAFT 00

FLUGKONTROLLE 01

TECHNIK 02

MEDIZIN 01

FOKUS: Guerrillataktiken, Vorsicht

ANSTRENGUNG: 12

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Disruptorgewehr (Fernkampf, 7▲ Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:

- **HARTNÄCKIG:** Katel darf 1 Punkt *Bedrohung* aus dem *Bedrohungsvorrat* ausgeben, um einen bei einem *Sozialen Konflikt* geworfenen W20 neu zu würfeln.
- **ZÄH:** Wenn Katel eine *Verletzung* vermeidet, werden die Kosten um 1 reduziert. Er zahlt jedoch mindestens 1.

DEN SCHARFSCHÜTZEN ÜBERZEUGEN

Bei dem Scharfschützen handelt es sich um einen Menschen in einem zivilen Bergbauoverall. Er trägt ein Disruptorgewehr. Ihn davon zu überzeugen, die Ruhe zu bewahren und auf Gewalt zu verzichten, erfordert eine Verhandlung mittels der Regeln für *Soziale Konflikte*. Diese Aufgabe wird *Überzeugen-Aufgabe* genannt und ist eine gute Gelegenheit für den Ersten Offizier, sich hervorzutun. Es handelt sich dabei um eine **Aufgabe auf Ausstrahlung + Kommando** mit einer Schwierigkeit von 1, eine anspruchsvolle *Vergleichende Aufgabe*, die mit 2W20 eine nur geringe Wahrscheinlichkeit auf Erfolg hat. Andere Spielercharaktere sollten also *unterstützen*. Dazu würfelt jeder unterstützende Charakter 1W20 auf seine eigene **Ausstrahlung + Kommando** oder **Sicherheit**. Die unterstützenden Charaktere addieren ihre Erfolge zu dem des Charakters, der die Aufgabe versucht, solange dieser zumindest einen Erfolg erzielt. Nur zwei Spielercharaktere können unterstützen, da es den Schützen nur verwirren und verärgern wird, wenn zu viele Personen gleichzeitig reden.

Der Charakter, der die Überreden-Aufgabe versucht, könnte zudem weitere Würfel hinzukaufen, bis zu einem Maximum von 5. Dies kann er entweder durch das Ausgeben von

Momentum tun oder durch Hinzufügen von Bedrohung zum Bedrohungsvorrat. Der erste Würfel kostet 1 Punkt Momentum/Bedrohung, der zweite 2 Punkte und der dritte zusätzliche Würfel kostet 3 Punkte.

Da es sich um eine *Vergleichende Aufgabe* handelt, wird der Nichtspielercharakter, der das Außenteam gestellt hat, diese ebenfalls versuchen: Nehmen Sie 2W20 und versuchen Sie dieselbe Aufgabe mit den nebenstehenden Werten des Scharfschützen. Sein **Ausstrahlung + Kommando** ergibt also einen Zielwert von 11. Sie könnten weitere Würfel dazukaufen, wenn Sie das wünschen, um die Spannung zu erhöhen und Ihre Erfolgschancen zu verbessern. Dies tun Sie, indem Sie Bedrohung wie Momentum aus dem Vorrat ausgeben, mit denselben Kosten in Schritten von 1, 2 und 3.

Bei dieser Vergleichenden Aufgabe mit einer Schwierigkeit von 1 gibt es mehrere mögliche Ergebnisse. Vergleichen Sie die Anzahl der Erfolge, die der Spieler erzielt mit Ihren eigenen Erfolgen für Drev Katel. Um erfolgreich zu sein, muss jede Seite zumindest 1 Erfolg erzielen. Wenn sowohl Sie als auch die Spieler erfolgreich sind, dann wird das Momentum beider Seiten miteinander verglichen. Die Seite mit dem höheren Momentum gewinnt und erreicht ihr Ziel, verliert aber einen Punkt Momentum für jeden Punkt Momentum, das der Gegner erzeugte.

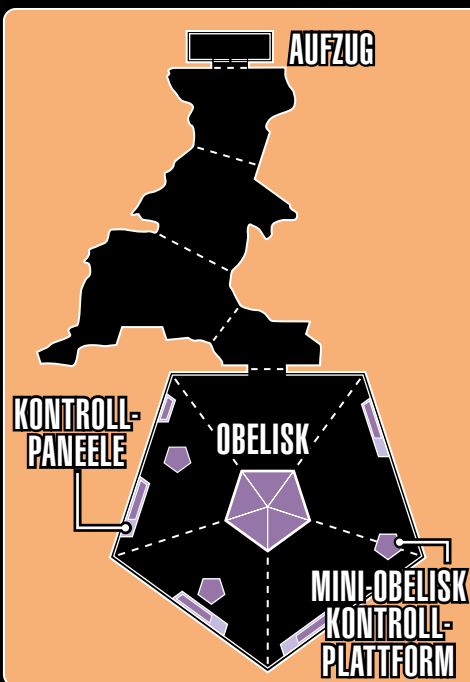
- **DIE SPIELERCHARAKTERE GEWINNEN:** Wenn das Außenteam gewinnt, ist Drev immer noch misstrauisch, senkt aber seine Waffe und ist bereit, die Charaktere zur Siedlung mitzunehmen.
- **KEINE SEITE GEWINNT ODER ES KOMMT ZU EINEM UNENTSCHIEDEN:** Beginnen Sie nun einen bewaffneten Konflikt zwischen dem Außenteam und Drev, und verwenden Sie dafür die Konfliktregeln. Holen Sie in der zweiten Runde 1 oder 2 Verstärkungen mit denselben Werten wie Drev dazu, indem Sie 2 oder 4 Punkte Bedrohung ausgeben.
- **SIE GEWINNEN:** Beschreiben Sie den Spielern, wie das Außenteam freiwillig seine Waffen übergibt, ehe Drev es in die Siedlung eskortiert.

SZENE 5: TREFFEN MIT DEM ANFÜHRER

Wenn sich die Spielercharaktere ergeben oder von ihren Gegnern überwältigt wurden, bringt man sie zu Ero Drallen, den Anführer der Siedler. Ero will die Waffen des Außenteams einbehalten und sie zurück in die Ödnis schicken. Wenn er nach dem Signal befragt wird, dann berichtet Ero, dass seine Leute vor etwas mehr als einem Monat eine seltsame fünfeckige Kammer tief im Berg gefunden haben. Als sie die Kammer erstmals betraten, aktivierte sich ein fremdartiges Artefakt und sendet seitdem kontinuierlich das besagte Signal. Wenn die Spielercharaktere ihn davon überzeugen können, dass sie das Signal abschalten können, wird er ihnen Zugang zu den Höhlen gewähren und ihnen einen seiner Bergleute mitschicken, der ein Auge auf sie haben soll. Wenn Ero darum gebeten wird, gibt er dem Außenteam nun auch seine Waffen zurück. Wenn das Außenteam den Sozialen Konflikt gewinnt, ist Ero von Beginn an einer Zusammenarbeit aufgeschlossener, da sich Drev nun für sie einsetzt.



DAS FREMDARTIGE ARTEFAKT



PLAN

DAS FREMDARTIGE ARTEFAKT

Wenn die Spielcharaktere die Minen betreten, lesen Sie den folgenden Text laut vor:

Die Minenschächte schneiden tief in das Kliff. Dahinter schließen sich vertikale Schächte an, viele hundert Meter tief. Wacklige Antigrav-Aufzüge zweifelhafter Qualität erlauben es den Bergleuten und euch, in die Dunkelheit hinab zu fahren. Nachdem ihr den Weg durch weitere, verschlungene Schächte zurückgelegt habt, erreicht ihr einen Bereich, in dem der Minenschacht vor einer Metallwand endet. Die Bergleute haben sich durch die Wand geschnitten. Auf der anderen Seite befindet sich eine fünfeckige Kammer. Mehrere Kontrollkonsolen unbekannter Herkunft reißen sich entlang der Wände aneinander. Im Zentrum des Raumes schwebt etwas, das wie ein fünfeckiger Obelisk aussieht, der aus irgendeiner Art von Gestein geformt wurde. Seltsame Zeichen, die schwach in einem sanften blauen Licht glimmen, bedecken die Seiten des Obelisken.

Der Obelisk widersteht allen Versuchen, ihn zu scannen, ist aber definitiv der Ursprung des fremdartigen Signals. Jeder, der den Obelisken berührt, muss eine **Aufgabe auf Konzentration** oder **Fitness + Sicherheit** mit einer Schwierigkeit von 1 schaffen, oder erleidet 3▲ Schaden (Nicht-tödlich). Wenn der Charakter verletzt wird, indem 5 oder mehr Punkte Schaden erwürfelt werden, dann wird er betäubt.

Die Kontrollpaneele zu analysieren erfordert eine **Aufgabe auf Verstand + Wissenschaft** mit einer Schwierigkeit von 3. Ein Erfolg zeigt den Charakteren einen Weg auf, wie sie das Signal an diesen Kontrollen abschalten können, indem sie die Verbindung zu einer schwachen Energiesignatur hinter den Kontrollen abschneiden.

ROMULANISCHER CENTURION [BEDEUTENDER NSC]

MERKMALE: Romulaner

ÜBERZEUGUNG: Ich werde nicht versagen in meiner Pflicht gegenüber dem Imperium

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	11	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	09	GESPÜR	08	VERSTAND	10

DISZIPLINEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	01	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Guerrillataktiken, Vorsicht

ANSTRENGUNG: 10 **Widerstand:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Disruptorpistole (Fernkampf, 5▲ Verheerend 1, Größe 1H)

SPEZIALREGELN:

- **HINTERHALT:** Wann immer der Centurion einen Gegner attackiert, der sich des Angriffs nicht bewusst ist, darf er 2 Punkte Bedrohung ausgeben, um sich selbst und allen Romulanern unter seinem Kommando zu gestatten, eine beliebige Anzahl von W20 des Angriffswurfs neu zu würfeln.
- **MISSTRAUISCH:** Wenn der Centurion eine Aufgabe versucht, um Feinde oder Gefahren zu entdecken, kann er einen W20 erneut würfeln.

ROMULANISCHE UHLANE [EINFACHE NSCS]

MERKMALE: Romulaner

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	07	GESPÜR	08	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

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

ANSTRENGUNG: 10 **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Disruptorpistole (Fernkampf, 5▲ Verheerend 1, Größe 1H)

SPEZIALREGELN:

- **LIST UND TÜCKE:** Wenn der Uhlane versucht, unentdeckt zu bleiben, kann er einen Punkt Bedrohung ausgeben, um die Schwierigkeit von Aufgaben, ihn zu entdecken, um 1 zu erhöhen.
- **MISSTRAUISCH:** Wenn der Uhlane eine Aufgabe versucht, um Feinde oder Gefahren zu entdecken, kann er einen W20 erneut würfeln.



BEGEGNUNG: RÜCKKEHR DER ROMULANER

Dem romulanischen Team, das den Shuttleabsturz überlebte, gelang es, die Siedler an der Oberfläche zu überwältigen, und ist nun auf dem Weg nach unten, um die Kontrolle über das Artefakt zu übernehmen. Wenn den Spielercharakteren klar ist, dass sie den Obelisken abschalten können, lesen Sie den folgenden Text laut vor:

Ihr hört die markanten Geräusche von Disruptorfeuer, und gerade, als ihr nachsehen wollt, wer sich euch nähert, öffnen sich die Aufzugtüren und mehrere Romulaner treten heraus. Ihr Anführer, ein männlicher Centurion, hält eine Disruptorpistole in der Hand. Er erklärt „Treten Sie von dem Artefakt zurück, Sternenflotte. Wir sind gekommen, um diese Einrichtung und diesen unbezahlbaren archäologischen Fund in Besitz zu nehmen ...“

Der Centurion lügt: Die Romulaner sind hier, da sie den Obelisken für eine Waffe halten, die ihr Shuttle traf und dessen Antrieb überlud. Die Romulaner sind nicht in Plauderlaune – jeder Versuch, sie zu überreden, mit den Charakteren zusammenzuarbeiten oder sich zurückzuziehen, wird keinen Erfolg haben. Beginnen Sie mit einem normalen Kampf, in dem die romulanischen Nichtspielercharaktere den ersten Zug erhalten.

Der Centurion und die vier Uhlane verwenden dafür die weiter oben aufgeführten Werte.

ABSCHLUSS

Wenn die Romulaner das Außenteam überwältigen, endet diese Mission mit einem Cliffhanger und die Charaktere in romulanischen Gefängniszellen, entwaffnet und ohne Kommunikatoren.

Wenn die Romulaner betäubt wurden oder den Rückzug angetreten sind, sollten die Charaktere ihre Bemühungen darauf richten, das Signal abzuschalten. Dies erfordert 3 erfolgreiche **Technik-Aufgaben** (lassen Sie die Spieler entscheiden, welches Attribut sie verwenden und wie sich ihre Charaktere verhalten) mit einer Schwierigkeit von 2.

Wenn dies geschafft ist, erlöschen die blauen Lichter am Obelisken und die Kontrollen reagieren nicht mehr auf weitere Versuche, sie zu manipulieren. Die Spielercharaktere werden von ihrem Schiff gerufen, das in den Orbit von Seku VI zurückgekehrt ist, also lesen Sie folgenden Text laut vor:

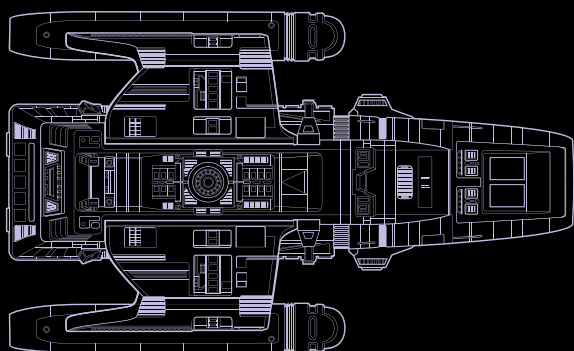
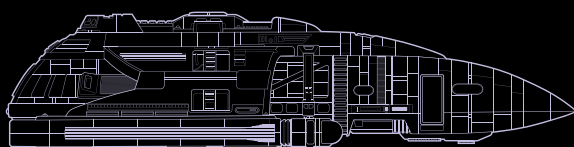
„Außenteam, bitte kommen ... Commander, können Sie mich hören?“

Sie können nun die Nachbesprechung mit dem Captain frei improvisieren. Er möchte wissen, was das Außenteam herausgefunden hat und was auf dem Planeten geschehen ist. Berücksichtigen Sie die folgenden Punkte, da sie auch eventuelle zukünftige Missionen beeinflussen könnten (wenn Sie und Ihre Spieler eigene erstellen wollen):

- Worum handelt es sich bei dem fremdartigen Obelisken? Was ist sein Zweck?
- Warum waren die Romulaner hier und was wollten sie?
- Was geschieht nun? Wird die Sternenflotte der Mannschaft befehlen, den Planeten weiter zu untersuchen? Oder müssen sie die Situation mit den Romulanern diplomatisch lösen?
- Welche Unterstützung benötigen die Bergleute?

RUNABOUT DER DANUBE-KLASSE

896855
97868
494743
878555
978533
686
687733
987
978777
390334
877000
588666
97977
484003
8779
86864
878228
906474
38485
588622
638409
494866
98855
67855



KAPITEL 03.00

VORGEFERTIGTE SPIELERCHARAKTERE



1174-8869390 100 35
4802 2572-48 003

03.10	ERSTER OFFIZIER	26
03.20	STEUERFRAU	27
03.30	SICHERHEITSCHEFIN	28
03.40	CHEFINGENIEUR	29
03.50	WISSENSCHAFTSOFFIZIERIN	30
03.60	CHEFÄRZTIN	31

VORGEFERTIGTE SPIELERCHARAKTERE

ERSTER OFFIZIER

COMMANDER LENARIS LOS

MERKMALE: Bajoraner

ÜBERZEUGUNGEN:

- Dienstestrig und ambitioniert
- Die Euphorie des Entdeckens
- Wahre Freiheit für jede Spezies
- Ein Raumschiff ist ein Zuhause, eine Mannschaft ist Familie

ATTRIBUTE

KONZENTRATION 09 FITNESS 07 AUSSTRAHLUNG 11

WAGEMUT 10 GESPÜR 09 VERSTAND 10

DISZIPLINEN

KOMMANDO 05 SICHERHEIT 02 WISSENSCHAFT 03

FLUGKONTROLLE 03 TECHNIK 02 MEDIZIN 01

FOKUSSE: 3D-Schach, Diplomatie, Guerillataktiken, Haltung, Sternenflottenprotokolle, Überleben

TALENTE:

- **ERSTER OFFIZIER:** Wenn ein in Kommunikation mit Ihnen befindlicher Charakter einen Punkt *Entschlossenheit* ausgibt, können Sie 3 *Momentum* (sofortig) ausgeben, um den Charakter den ausgegebenen Punkt *Entschlossenheit* regenerieren zu lassen.
- **BERATER:** Wenn Sie einen anderen Charakter *unterstützen* und dafür Ihre *Kommando*-Disziplin verwenden, kann der unterstützte Charakter einen W20 neu würfeln.
- **STARKES PAGH:** Ihr Glaube an die Propheten ist stark und Sie verlassen sich auf ihre Hilfe, um Notlagen zu überstehen. Wann immer Sie eine Aufgabe ablegen müssen, um sich gegen Zwang oder Einschüchterung zu wehren, können Sie die Schwierigkeit dieser Aufgabe um 1 reduzieren.
- **STETS WACHSAM:** Wenn Sie eine Aufgabe absolvieren, um Gefahren oder versteckte Feinde zu erkennen, können Sie die Schwierigkeit der Aufgabe um 1 reduzieren.
- **ZÄH:** Wenn Sie eine *Verletzung vermeiden*, werden die Kosten um 1 reduziert. Sie zahlen jedoch mindestens 1.

ENTSCHLOSSENHEIT: (Beginne mit 1) ☐ ☐ ☐

ANSTRENGUNG: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WIDERSTAND: 0



ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 5▲, Größe 1H, Aufladbar)

AUSRÜSTUNG: Kommunikator, Tricorder

VORGEFERTIGTE SPIELERCHARAKTERE

STEUERFRAU

LT. COMMANDER LIAN ZHANG

MERKMALE: Mensch

ÜBERZEUGUNGEN:

- Um das Schiff zu fliegen, muss man das Schiff kennen
- Der Drang zu entdecken
- Es gibt immer etwas zu lernen
- Antriebstechnik ist eine Wissenschaft, Navigation eine Kunstform

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	11	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	10	GESPÜR	08	VERSTAND	10

DISZIPLINEN

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



FOKUSSE: Antriebssysteme, Navigation, Quantenmechanik, Shuttles, Subraumphysik, Vogelzucht

TALENTE:

- **STEUERFRAU:** Wenn Sie Technologie im Zusammenhang von Flug- oder Antriebssystemen analysieren oder reparieren, können Sie hierfür Ihre *Flugkontrolle*-Disziplin statt *Technik* nutzen.
- **COMPUTEREXPERTIN:** Wenn Sie eine Aufgabe versuchen, die das Programmieren oder Studium eines Computersystems beinhaltet, können Sie Ihrem Würfelvorrat einen zusätzlichen W20 hinzufügen.
- **KÜHN (FLUGKONTROLLE):** Immer, wenn Sie eine Aufgabe mit Flugkontrolle absolvieren und einen oder mehrere zusätzliche W20 mit *Bedrohung* erwerben, können Sie einen W20 neu würfeln.
- **NOTFALLÜBERBRÜCKUNG:** Wenn Sie eine *Technik*-Aufgabe versuchen, um Reparaturen durchzuführen, können Sie die Schwierigkeit der Aufgabe um 2 senken, bis zu einem Minimum von 0. Wenn Sie dies tun, sind die Reparaturen allerdings nur temporär und werden nur eine einzige Szene lang halten – plus eine weitere Szene je Punkt *Momentum*, den Sie dafür einsetzen. Danach versagt die entsprechende Systemkomponente wieder. Notfallüberbrückungen können immer nur einmal an derselben Stelle vorgenommen werden. Ferner steigt die Schwierigkeit einer Reparatur der betroffenen Systemkomponente nach einer Notfallüberbrückung um 1.
- **PRÄZISE AUSWEICHMANÖVER:** Immer, wenn Sie eine *Ausweichmanöver*-Aufgabe erfolgreich absolvieren, können Sie zwei *Momentum* einsetzen, um die Erhöhung der Schwierigkeit für Angriffswürfe zu vermeiden, die das Schiff normalerweise durch die *Ausweichmanöver* hinnehmen müsste.

ENTSCHLOSSENHEIT: (Beginne mit 1)

ANSTRENGUNG:

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 5▲, Größe 1H, Aufladbar)

AUSRÜSTUNG: Kommunikator, Tricorder

VORGEFERTIGTE SPIELERCHARAKTERE

SICHERHEITSCHEFIN

LT. COMMANDER CUELLAS ZHARATH

MERKMALE: Andorianerin

ÜBERZEUGUNGEN:

- Vorbildliche Anführerin
- Das Glück ist mit den Mutigen
- Tollkühn und unerbittlich
- Stolze Tochter Andorias

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	10	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	12	GESPÜR	09	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

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

FOKUSSE: Furchtlosigkeit, Handphaser, Interne Raumschiffsicherheit, Klingenwaffen, Klingonische Opern, Teamtaktiken

TALENTE:

- **SICHERHEITSCHEFIN:** Wenn Sie sich an Bord Ihres Schiffes befinden, haben Sie stets den *Vorteil* „Sicherheitsteam“, welcher die Sicherheitskräfte unter Ihrem Kommando symbolisiert.
- **BODYGUARD:** Bei einem erfolgreichen Angriff können Sie einen Punkt *Momentum* ausgeben, um einen einzelnen Verbündeten in *Kurzer Reichweite* zu beschützen. Der nächste Angriff gegen diesen Verbündeten, der vor Ihrem nächsten Zug stattfindet, hat eine um 1 erhöhte Schwierigkeit.
- **DAS USHAAN:** Sie haben Erfahrung mit dem alten Brauch der Ehrenduelle, die als das *Ushaan* bekannt sind, und Sie haben viel Blut auf dem Eis vergossen. Wenn Sie einen Nahkampfangriff durchführen, oder das Ziel eines solchen Angriffs sind, und Sie einen oder mehrere W20 kaufen, indem Sie Punkte zur *Bedrohung* hinzufügen, dürfen Sie Ihren Würfelpool für diese Aufgabe neu würfeln. Außerdem sind Sie im Besitz eines *Ushaan-tor*, eines rasiermesserscharfen Eisbergbau-Werkzeugs, das für diese Duelle verwendet wird.
- **KÜHN (SICHERHEIT):** Immer, wenn Sie eine Aufgabe mit Sicherheit absolvieren und einen oder mehrere zusätzliche W20 mit *Bedrohung* erwerben, können Sie einen W20 neu würfeln.



- **MIR NACH!:** Einmal je Szene, wenn Sie während eines Kampfes oder einer gefährlichen Situation eine Aufgabe erfolgreich absolvieren, können Sie einen Punkt *Entschlossenheit* einsetzen. Wenn Sie dies tun, wählen Sie einen einzelnen Verbündeten aus. Die nächste Aufgabe, die dieser Verbündete absolviert, wird automatisch durch Sie mit **Ausstrahlung + Kommando** unterstützt.

ENTSCHLOSSENHEIT: (Beginne mit 1) □□□

ANSTRENGUNG: □□□□□□□□□□□□

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 5▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 7▲, Größe 1H, Aufladbar)
- Ushaan-tor (Nahkampf, 6▲ Verheerend 1, Größe 1H)

AUSRÜSTUNG: Kommunikator, Tricorder

VORGEFERTIGTE SPIELERCHARAKTERE

CHEFINGENIEUR

LT. (JUNIOR GRADE) HANOR DEL

MERKMALE: Trill, Del-Symbiont

ÜBERZEUGUNGEN:

- Teste alles bis zu seinen Grenzen aus
- Vier Lebenszeiten voller Abenteuer
- Übertreibe stets deine Einschätzungen
- Liebe dein Schiff so, wie du dein Kind lieben würdest

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	09	GESPÜR	10	VERSTAND	11

DISZIPLINEN

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

FOKUSSE: Astrophysik, Energiesysteme, Önologie, Schadensmeldeprozeduren, Shuttles, Warpantriebe

TALENTE:

- **CHEFINGENIEUR:** Solange Sie sich an Bord des Schiffes befinden, haben Sie den Vorteil „Technische Abteilung“, welcher die Ingenieure und Techniker unter Ihrem Kommando symbolisiert.
- **EINE THEORIE ÜBERPRÜFEN:** Wenn Sie eine Aufgabe mit *Technik* oder *Wissenschaft* absolvieren, können Sie einen zusätzlichen W20 würfeln, sofern Sie in derselben Mission an früherer Stelle eine Aufgabe, die sich mit demselben wissenschaftlichen oder technologischen Bereich befasste, erfolgreich absolviert haben.
- **PERFEKTES TIMING:** Wenn Sie innerhalb einer *Erweiterten Aufgabe* erfolgreich eine *Technik*- oder *Wissenschafts*-Aufgabe absolvieren, generieren Sie 1 Punkt *Zusätzliche Arbeitsleistung* pro gewürfelten Effekt.
- **ROHES POTENZIAL:** Wenn Sie eine Aufgabe, für die Sie zusätzliche W20 mittels *Momentum* oder *Bedrohung* erworben haben, erfolgreich absolvieren, dürfen Sie 1▲ würfeln. Sie erhalten so viel Bonus-*Momentum*, wie das Ergebnis beträgt und erhöhen die *Bedrohung* um 1, falls ein *Effekt* gewürfelt wird.

- **VEREINIGT:** Sie haben einen Symbionten. Einmal pro Mission dürfen Sie erklären, dass ein früherer Wirt Expertise in einer relevanten Fähigkeit oder einem Wissensgebiet hatte. Sie erhalten einen einzelnen *Fokus* für den Rest der Szene, während Sie auf diese Erinnerungen zurückgreifen.

ENTSCHLOSSENHEIT: (Beginne mit 1) □□□

ANSTRENGUNG: □□□□□□□□

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 4▲, Größe 1H, Aufladbar)

AUSRÜSTUNG:

Kommunikator, Tricorder, Technischer Werkzeugkasten



VORGEFERTIGTE SPIELERCHARAKTERE

WISSENSCHAFTSOFFIZIERIN

LIEUTENANT NATALA

MERKMALE: Denobulanerin

ÜBERZEUGUNGEN:

- Gemeinsam sind wir stark
- Der erste Schritt zu einer Entdeckung ist immer die Theorie
- In der Sternenflotte zu dienen, ist Familientradition
- Ich bin die Stimme der Mannschaft

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FISSNESS	10	AUSSTRAHLUNG	08
WAGEMUT	07	GESPÜR	11	VERSTAND	11

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	05
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	04	MEDIZIN	02

FOKUSSE: Anthropologie, Außenbordeinsatz, Biologie, Fechten, Quantenmechanik, Sensoren

TALENTE:

- **WISSENSCHAFTSOFFIZIERIN:** Wenn Sie erfolgreich eine Aufgabe absolvieren, die vom Computer oder den Sensoren des Schiffs unterstützt oder für die ein Tricorder eingesetzt wurde, generieren Sie ein zusätzliches *Momentum*, das ausschließlich für den *Momentum*-Einsatz *Informationen erlangen* eingesetzt werden darf.
- **ELTERNFIGUR:** Wenn Sie eine Aufgabe absolvieren oder dabei *unterstützen*, und zwei oder mehr Charaktere an der Aufgabe beteiligt sind, dann darf die erste *Komplikation*, die bei der Aufgabe erzeugt wird – entweder von dem Charakter, der die Aufgabe versucht, oder einem Unterstützer – ignoriert werden.
- **ICH KENNE MEIN SCHIFF:** Wenn Sie eine Aufgabe versuchen, um die Quelle eines technischen Problems auf Ihrem Schiff zu finden, können Sie Ihrem Würfelvorrat einen zusätzlichen W20 hinzufügen.
- **TECHNIK-EXPERTE:** Wenn Sie eine Aufgabe absolvieren, die von den Computern oder Sensoren des Schiffs *unterstützt* wird, können Sie einen W20 neu würfeln (dabei kann es sich auch um den Würfel des Schiffs handeln).
- **WISSBEGIERIG:** Wenn Sie einen oder mehrere Punkte *Momentum* für den Einsatz *Informationen erlangen* einsetzen, können Sie insgesamt (nicht je eingesetztem Punkt *Momentum*) eine zusätzliche Frage stellen.

ENTSCHLOSSENHEIT: (Beginne mit 1) □□□

ANSTRENGUNG: □□□□□□□□□□

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 5▲, Größe 1H, Aufladbar)

AUSRÜSTUNG: Kommunikator, Tricorder



VORGEFERTIGTE SPIELERCHARAKTERE

CHEFÄRZTIN

LIEUTENANT T'PREL

MERKMALE: Vulkanierin

ÜBERZEUGUNGEN:

- Auf der Suche nach neuen Lebensformen
- Präzision und Sorgfalt sind die wichtigsten Werkzeuge einer Ärztin
- Zögern ist ebenso schlecht wie Inaktivität
- Das Wohl der Vielen wiegt schwerer als das Wohl Weniger

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	07
WAGEMUT	10	GESPÜR	11	VERSTAND	11

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	03	WISSENSCHAFT	03
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	05

FOKUSSE: Chirurgie, Defensivtaktiken, Kriminalgeschichten, Notfallmedizin, Virologie, Wachsamkeit

TALENTE:

- **CHEFÄRZTIN:** Wenn Sie sich an Bord Ihres Schiffes befinden, haben Sie stets den *Vorteil* „Medizinische Abteilung“, welcher das medizinische Personal unter Ihrem Kommando symbolisiert.
- **ALLZEIT BEREIT:** Während der ersten *Runde* eines Kampfes können Sie und Ihre Verbündeten die regulären Kosten zum *Behalten der Initiative* ignorieren.
- **BEFEHL DES DOKTORS:** Wenn Sie eine Aufgabe absolvieren, um andere zu *koordinieren*, oder versuchen, sie von einer bestimmten Handlung zu überzeugen beziehungsweise davon abzuhalten, können Sie Ihre *Medizin*-Disziplin statt Ihrer *Kommando*-Disziplin verwenden.
- **ERSTHELFER:** Wenn Sie während eines Kampfes eine *Erste-Hilfe*-Aufgabe absolvieren, erhalten Sie einen zusätzlichen W20. Ferner können Sie hierbei immer einen *Kostspieligen Erfolg* erzielen, wobei jede *Komplikation*, die Sie erleiden, +1 auf die Schwierigkeit zur späteren endgültigen Beseitigung der Verletzung addiert.
- **KOLINAH:** Sie haben die rituelle Reise unternommen, die nötig ist, um alle Emotionen zu eliminieren. Sie können die Schwierigkeit aller Aufgaben, um Zwängen, psychischen Angriffen, Schmerz und anderen mentalen Angriffen zu widerstehen, um 2 reduzieren.

ENTSCHLOSSENHEIT: (Beginne mit 1) □□□

ANSTRENGUNG: □□□□□□□□□□

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-2-Phaser (Fernkampf, 6▲, Größe 1H, Aufladbar)

AUSRÜSTUNG: Kommunikator, Tricorder, Medkit



MODIPHIUS™
ENTERTAINMENT

FFA™
MODIPHIUS.COM

STARTREK.COM

UHRWERK VERLAG

WWW.UHRWERK-VERLAG.DE

8005P