

STAR TREK ADVENTURES

DAS KLINGONISCHE REICH — GRUNDREGELWERK REGELÄNDERUNGEN

DIESE DATEI FÜHRT DIE GEGENÜBER DEM
STERNENFLOTTEN-GRUNDREGELWERK
VORGENOMMENEN REGELÄNDERUNGEN AUF

Seite 1 von 6

KAPITEL 3.10: GRUNDREGELN – GRUNDREGELN

S. 79 – Der Entschlossenheits-Einsatz „Machen Sie es so“ heißt im *Klingonischen Grundregelwerk* „Ausführen!“

S. 79 – Der Entschlossenheits-Einsatz „Moment der Inspiration“ stellt klar, dass eine beliebige Anzahl W20 erneut gewürfelt werden darf.

Das ist eine Klarstellung und keine Regeländerung.

S. 80 – Der Entschlossenheits-Einsatz „Spezialtechnik“ ist neu.

Wenn gewünscht, kann eine Sternenflotten-Spielrunde diese Regel wie beschrieben ebenfalls verwenden.

S. 80 – Befehle: Die *Direktiven* der Sternenflotte heißen bei den Klingonen „Befehle“. Die Oberste Direktive der Sternenflotte existiert bei ihnen nicht.

S. 81 – Bedrohung: Die zu Spielbeginn in den Bedrohungs-vorrat gelegte *Bedrohung* kann in einem gewissen Rahmen angepasst werden.

Wenn gewünscht, kann eine Sternenflotten-Spielrunde diese Regel wie beschrieben ebenfalls verwenden (zukünftige Bände werden das ebenfalls so beschreiben).

S. 82 / 175 / 283 – Der Momentum-Einsatz „Zusätzliche Einfache Aktion“: Eine zusätzliche *Einfache Aktion* kostet nun Momentum in Höhe der bislang durchgeführten Einfachen Aktionen anstatt pauschal 1 Momentum.

Wenn gewünscht, kann eine Sternenflotten-Spielrunde diese Regel wie beschrieben ebenfalls verwenden.

KAPITEL 4.20: AUF IN DIE SCHLACHT – DIE LEBENSWEG-ERSCHAFFUNG

S. 96 – Lebensweg-Erschaffung: Alle klingonische Besonderheiten werden in dem Kapitel berücksichtigt, wie die *QuchHa’als* alternative Spezies mit ihren eigenen Talenten, die Großen Häuser, Kaste anstelle von Erziehung, die Anpassung von Rang und Rolle an die Situation auf klingonischen Schiffen, usw.

KAPITEL 4.30: AUF IN DIE SCHLACHT — TALENTE

S. 118 – Talente: Einige Talente wurden umbenannt, stehen nicht zur Verfügung oder sind neu. Spezies-Talente der Klingonen wurden (im Vergleich zu **Der Beta-Quadrant**) um zwei weitere Talente ergänzt.

Folgende Talente sind im Klingonischen Grundregelwerk neu:

Ziele ausrufen (wird so aber in **Die Kommando-Abteilung** beschrieben)

Folgende Talente gibt es im Klingonischen Grundregelwerk nicht:

Situation entschärfen

Folgende Talente haben im Klingonischen Grundregelwerk andere Namen:

Abteilungsleiter/-in	>	Kriegsführer/-in
Etwas mehr Energie	>	Mehr Energie!
Fieser rechter Haken	>	Hieb des Kriegers / der Kriegerin

KAPITEL 4.60: AUF IN DIE SCHLACHT — CHARAKTERENTWICKLUNG

S. 127 – Charakterentwicklung: Die Charakterentwicklung wurde überarbeitet und stellt eine Alternative zu den im Sternenflotten-Grundregelwerk beschriebenen Regeln dar. Das System rund um *Ruhm* und *Schande* erlaubt es, unmittelbare Auswirkungen für ruhmreiche oder schändliche Taten zu wählen. Das Kapitel setzt sich auch mit Entehrungen und ruhmreichem Tod auseinander.

*Wenn gewünscht, kann eine Sternenflotten-Spielrunde diese Regel wie beschrieben ebenfalls verwenden. Siehe dazu den kostenlosen Download **Alternative Sternenflotten-Ansehensregeln**.*

KAPITEL 4.70: AUF IN DIE SCHLACHT — ERSCHAFFUNG UND ENTWICKLUNG KLINGONISCHER HÄUSER

S. 136 – Erschaffung und Entwicklung klingonischer Häuser: Dieses Kapitel erlaubt es, eigene Große Häuser zu erschaffen, die Auswirkungen auf die Lebensweg-Erschaffung und den Spielverlauf haben, sowie eigene Talente und andere Boni zur Verfügung stellen.

KAPITEL 5.20: WAFFEN UND TECHNOLOGIE — KAMPFAUSRÜSTUNG

S. 153 – Kampfausrüstung: Das Kapitel stellt neue klingonische Waffen zur Verfügung.

KAPITEL 6.20: KONFLIKTE — KAMPF

S. 175 – Momentum-Einsatz „Weitere Aufgabe“: Kein Charakter darf mehr als zwei Aufgaben pro Kampfrunde versuchen.

Das ist eine Klarstellung und keine Regeländerung.

KAPITEL 7.20: DAS WELTALL BEHERRSCHEN — RAUMSCHIFF-GRUNDLAGEN

S. 190 – Sensoren: Der Start einer Sonde wird nicht bei den Aufgaben, stattdessen aber in diesem Abschnitt beschrieben. Die Regeln sind identisch.

S. 191 / 207 – Die Tarnvorrichtung: Die Aktivierung der Tarnvorrichtung wurde bislang immer so beschrieben, dass diese Aufgabe von der Taktischen Station durchgeführt wird. Hier wird sie von der Technischen Station aus bedient.

Wenn gewünscht, kann eine Sternenflotten-Spielrunde diese Regel wie beschrieben ebenfalls verwenden (am ehesten für NSC-Raumschiffe).

S. 192 – Shuttles: Es wird klargestellt, dass nicht alle Schiffe mit Schiffsgröße 2 automatisch Shuttles oder Runabouts sind. Ob es sich um eine Shuttle / Runabout handelt oder ein Raumschiff ist vom *Merkmal* abhängig.

Das ist eine Klarstellung, keine Regeländerung (zukünftige Bände werden das ebenfalls so definieren).

KAPITEL 7.30: DAS WELTALL BEHERRSCHEN — RAUMSCHIFFKAMPF

S. 197 – Raumschiff-Aufgaben – Kommandierende Offiziere: Die Aufgabe „Kordinieren“ heißt bei den Klingonen „Anfeuern“.

S. 197 – Raumschiff-Aufgaben – Kommandierende Offiziere: Die Aufgabe „Anweisungen erteilen“ darf in Raumbkmpfen beliebig oft eingesetzt werden, nicht nur einmal pro Szene.

Das ist eine sinnvolle Regeländerung. Wenn gewünscht, kann eine Sternenflotten-Spielrunde diese Regel wie beschrieben ebenfalls verwenden.

S. 197 – Raumschiff-Aufgaben – Steuer: Die Aufgabe „Rammen“ erhält zusätzlich noch den Schadenseffekt *Durchdringend 3*.

Das ist eine sinnvolle Regeländerung. Wenn gewünscht, kann eine Sternenflotten-Spielrunde diese Regel wie beschrieben ebenfalls verwenden.

S. 197 – Raumschiff-Aufgaben – Navigation: Die Aufgabe „Gefahrenanalyse“ hat eine Schwierigkeit von 2 anstatt 3.

Das ist eine sinnvolle Regeländerung. Wenn gewünscht, kann eine Sternenflotten-Spielrunde diese Regel wie beschrieben ebenfalls verwenden.

S. 197 – Raumschiff-Aufgaben – Navigation: Die Aufgabe „Kurs festlegen“ hat eine Schwierigkeit von 2 anstatt 3.

Das ist eine sinnvolle Regeländerung. Wenn gewünscht, kann eine Sternenflotten-Spielrunde diese Regel wie beschrieben ebenfalls verwenden.

S. 198 – Raumschiff-Aufgaben – Sicherheitssysteme: Die Aufgabe „Truppen aussenden“ („Sicherheitsteams entsenden“ im Sternenflotten-Grundregelwerk) wird vom Schiff *unterstützt*.

Wenn gewünscht, kann eine Sternenflotten-Spielrunde diese Regel wie beschrieben ebenfalls verwenden.

S. 199 – Enteraktionen: Die Regeln zu Entern und Systeme sabotieren sind neu.

Wenn gewünscht, kann eine Sternenflotten-Spielrunde diese Regel wie beschrieben ebenfalls verwenden (am ehesten für NSC-Raumschiffe).

S. 201 – Auswirkungen von Beschädigungen: Die Regeln für *Beschädigungen* wurden vereinheitlicht und vereinfacht.

Wenn gewünscht, kann eine Sternenflotten-Spielrunde diese Regel wie beschrieben ebenfalls verwenden.

S. 202 / 283 – Schaden an NSC-Schiffen: Wenn ein NSC-Raumschiff zerstört wird und explodiert, kann die Spielleitung *Bedrohung* ausgeben, um andere Schiffe zu beschädigen.

Das ist eine sinnvolle Regeländerung. Wenn gewünscht, kann eine Sternenflotten-Spielrunde diese Regel wie beschrieben ebenfalls verwenden.

KAPITEL 7.40: DAS WELTALL BEHERRSCHEN – RAUMSCHIFF-ERSCHAFFUNG

S. 206 – Raumschiff-Erschaffung: Das Kapitel beschreibt die Erschaffung klingonischer Raumschiffe, mit eigenen Schiffsklassen und Besonderheiten, wie zum Beispiel Tarnvorrichtungen und Targ-Gruben, angepassten Missionsprofilen und Anpassungen bei den Talenten.

Folgende Schiffs-Talente gibt es im Klingonischen Grundregelwerk nicht:

Botschafterquartiere

Medizinisches Notfallhologramm

Folgende Schiffs-Talente haben im Klingonischen Grundregelwerk andere Namen:

Untertassenabtrennung > Raumschiffabtrennung