

# ALTERNATIVE STERNENFLOTTEN-ANSEHENSREGELN

Aufmerksame Leserinnen und Leser werden bemerkt haben, dass sich das *Ansehens*-System im **Das Klingonische Reich** Grundregelwerk von dem unterscheidet, das im ursprünglichen Grundregelwerk für **Star Trek Adventures** veröffentlicht wurde. Das neue System ist pragmatischer und wirkt sich stärker auf das Spiel aus. Es repräsentiert die große Bedeutung, die Klingonen der Ehre und dem persönlichen Ruf zumessen, und bietet mit Freundschaften und Rivalitäten, die durch die Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler etabliert werden, zusätzliche Optionen für das Kampagnenspiel.

Wenn Sie eine Sternenflotten-Kampagne spielen und diese Regeln verwenden möchten, erfordert das lediglich einige wenige Änderungen, die im Folgenden beschrieben werden.

## WAS ANSEHEN BEDEUTET

Ersetzen Sie für einen Sternenflotten-Charakter die normale Ansehens-Tabelle mit der unten aufgeführten.

## POSITIVE UND NEGATIVE EINFLÜSSE

Wenn Sie die für Klingonen gedachten Regeln für die Sternenflotte verwenden, besteht der größte Unterschied in

den Fragen, mit denen die positiven und negativen Einflüsse bestimmt werden.

Die Beantwortung dieser Fragen mit „Ja“ wird als positiver Einfluss auf das Ansehen des Charakters gewertet.

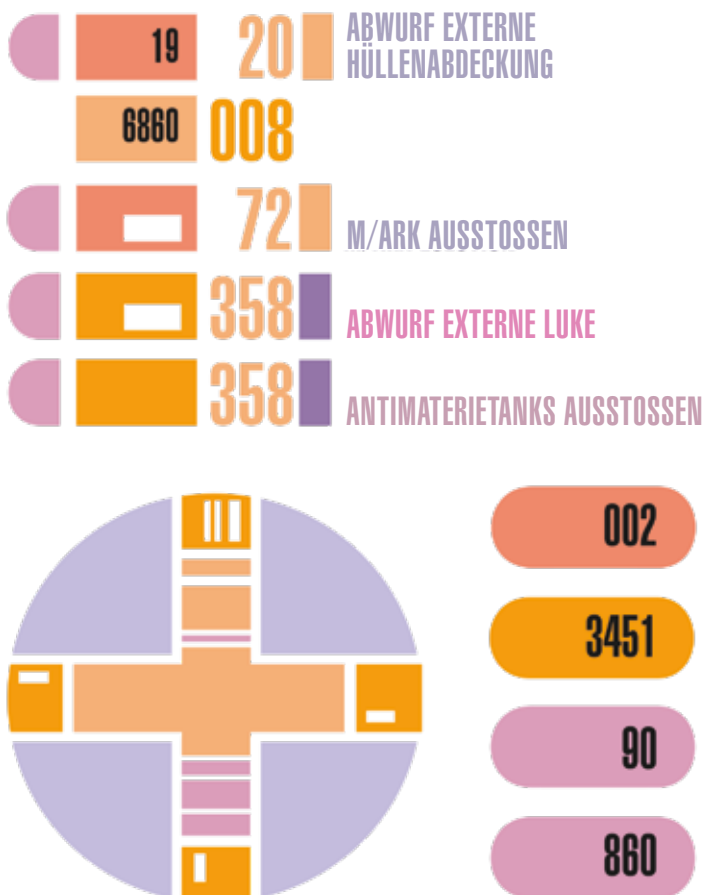
- Haben Sie die Mission erfolgreich abgeschlossen?
- Haben Sie eine oder mehrere *Direktiven* dieser Mission positiv angewandt?
- Haben Sie den Befehlen Ihrer Vorgesetzten gehorcht?
- Haben Sie verhindert, dass es zu kämpferischen Auseinandersetzungen kommt, oder verhindert, dass Feindseligkeiten weiter eskalieren?
- Haben Sie eine gemeinsame Grundlage für gegenseitiges Verständnis oder eine friedliche Kooperation mit jenen etabliert, denen Sie erstmals begegnet sind, oder die Ihnen früher feindselig gegenüberstanden?
- Haben Sie dazu beigetragen, dass die Leben Unschuldiger gerettet wurden, oder die Ihrer Crew?
- Haben Sie alles nur Denkbare unternommen, um denen Hilfestellung zu leisten, die in Not sind?

## ANSEHEN

0	Sie sind es kaum wert, als Offizier der Sternenflotte bezeichnet zu werden, und haben wenig, wenn nicht sogar gar keine Aussicht darauf, sich zu rehabilitieren und Ihre Karriere zu retten. Weitere Probleme könnten dazu führen, dass Sie aus dem Dienst entlassen werden, oder könnten noch schlimmere Konsequenzen haben.
1	Ihre Leistungen lassen erheblich zu wünschen übrig und Ihre Karriere in der Sternenflotte ist fragwürdig. Sie neigen zu Ungehorsam, Insubordination und gehen unnötige Risiken ein. Weitere Probleme könnten zu erheblichen Disziplinarmaßnahmen führen.
2	Ihre Leistungen sind unzuverlässig und fragwürdig. Sie neigen dazu, die Regeln und Regularien der Sternenflotte zu missachten, sind bisweilen ungehorsam, oder haben sich eine Reputation dafür erarbeitet, unnötigerweise Risiken einzugehen.
3	Ihre Leistungen sind gut und zufriedenstellend. Das ist der Ausgangspunkt für das <i>Ansehen</i> eines neuen Charakters.
4	Sie haben eine einwandfreie Dienstakte, die zudem so einige Auszeichnungen für außergewöhnliche Leistungen enthält. Sie werden als ein guter und pflichtbewusster Offizier betrachtet, und Ihre Expertise und Ansichten sind sehr geschätzt.
5	Sie haben eine exemplarische Dienstakte, in der sich zahlreiche Auszeichnungen und Medaillen finden, die Sie dafür erhielten, weit mehr als nur Ihre Pflichten erfüllt zu haben. Sie gehören zu den besten Offizieren der Sternenflotte und Ihnen wird viel Freiraum bei der Ausübung Ihrer Tätigkeiten eingeräumt.

Die Beantwortung dieser Fragen mit „Ja“ wird als negativer Einfluss auf das Ansehen des Charakters gewertet.

- War Ihre Mission ein Fehlschlag?
- Haben Sie eine der *Direktiven* der Mission *hinterfragt*?
- Haben Sie Ungehorsam gegenüber Ihren Vorgesetzten gezeigt?
- Sind Personen unter Ihrem Kommando während der Mission umgekommen?
- Haben Sie Gewalt zu einem anderen Zweck eingesetzt als der Verteidigung Ihrer selbst, Ihres Schiffs, Ihrer Crew oder dem Leben Unschuldiger?
- Sind Sie während der Mission unnötige Risiken eingegangen?
- Haben Sie zugelassen, oder durch Inaktivität dafür gesorgt, dass die Leben Unschuldiger während der Mission verloren gingen?
- Haben Sie im Verlauf der Mission gelogen oder betrogen, andere bedroht oder Zwang ausgeübt, um Ihre Ziele zu erreichen?
- Haben Sie zugelassen, dass sich ein Kamerad oder Untergebener unethisch oder rechtswidrig in der Ausübung ihrer Pflicht verhalten hat?



## ANERKENNUNG UND VERSAGEN

Für Sternenflotten-Charaktere sind die klingonischen Begriffe „Ruhm“ und „Schande“ nicht unbedingt die zutreffendsten. Gerne können Sie diese durch passende Alternativen ersetzen, wir empfehlen Ihnen *Anerkennung* und *Versagen*, da diese Begriffe eher zur Föderation passen, und haben diese auch hier gewählt. Das ändert nichts an ihrer Verwendung im Spiel.

## ANERKENNUNG VERWENDEN

*Anerkennung* kann auf die folgenden Arten ausgegeben werden:

- **Gefallen erlangen:** Steigendes Ansehen erweckt die Aufmerksamkeit anderer. Sie können Anerkennung ausgeben, um von einem NSC, dem Sie während der Mission begegnet sind (und der kein Feind sein darf), einen Gefallen zu erhalten. Das kostet normalerweise 1 Anerkennung, die Kosten erhöhen sich jedoch um 1, wenn der NSC nicht der Sternenflotte angehört, um 1, wenn der NSC ein Raumschiff kommandiert (oder einen ähnlichen Status innehat), bzw. sogar um 2, wenn der NSC ein Admiral, General oder eine andere hochrangige Persönlichkeit ist. Diese Kostensteigerungen addieren sich auf: Ein Gefallen von einem Botschafter kostet 4 Anerkennung, während ein Gefallen vom Quartiermeister einer Sternenbasis der Föderation nur 1 Anerkennung kostet.
- **Ansehen erhöhen:** Sie können Ihr Ansehen um 1 erhöhen, indem Sie Anerkennung in Höhe des Ansehens ausgeben, auf das Sie erhöhen wollen (somit kostet zum Beispiel die Erhöhung des Ansehens von 3 auf 4 vier Anerkennung). Sie dürfen diese Möglichkeit höchstens einmal pro Mission nutzen.
- **Belobigung aussprechen:** Wenn Sie der Kommandierende Offizier sind, können Sie 1 Anerkennung ausgeben, um eine andere Hauptfigur in der Gruppe zu belobigen. Das zählt als ein zusätzlicher positiver Einfluss auf den anstehenden Ansehens-Wurf des Charakters und muss geschehen, bevor dessen Spieler seinen Wurf durchführt.
- **Auszeichnungen:** Anerkennung kann für den Erwerb von Auszeichnungen verwendet werden, die denjenigen, die sie erlangen, begrenzte, aber mächtige Boni geben. Jede Auszeichnung hat eigene Kosten und kann zudem zusätzliche Anforderungen haben. Eine Auswahl an Auszeichnungen finden Sie in dem Band **Die Kommando-Abteilung** und das neue System kann mit diesen problemlos verwendet werden.
- **Status:** Erstellen Sie ein zusätzliches *Merkmal* für Ihren Charakter, das dessen Leistungen, Achtung oder besonderen Status widerspiegelt, oder entfernen Sie ein Merkmal, das etwas Negatives oder Nachteiliges für den Charakter darstellt. Wenn Ihr Charakter ein Kommandierender Offizier ist, kann er stattdessen seinem Schiff ein Merkmal hinzufügen. Das kostet 3 Anerkennung.

- **Erhebung:** Wenn Sie einen Mannschaftsdienstgrad innehaben, können Sie Ihren Kommandierenden Offizier darum bitten, eine Feldbeförderung zu vergeben, die Sie in den Offiziersrang erhebt, indem Sie 3 Anerkennung ausgeben. Wenn der Kommandierende Offizier das ablehnt, wird die Anerkennung nicht ausgegeben.
- **Beförderung:** Sie können Ihren Kommandierenden Offizier darum bitten, in einen höheren Rang befördert zu werden, indem Sie 3 Anerkennung ausgeben. Wenn der Kommandierende Offizier das ablehnt, wird die Anerkennung nicht ausgegeben. Ein Commander kann niemanden zum Commander oder höher befördern, und ein Captain kann niemanden zum Captain oder höher befördern.

## VERSAGEN VERBRAUCHEN

Versagen kann auf die folgenden Arten ausgegeben werden:

- **Abneigung erschaffen:** Mit sich verschlechterndem Ruf kommt die Missgunst. Sie können erklären, dass ein verbündeter NSC, dem Sie während der Mission begegnet sind, Sie fortan geringschätzt. Das kostet normalerweise 1 Versagen, diese Kosten erhöhen sich jedoch um 1, wenn der NSC ein Raumschiff kommandiert (oder einen ähnlichen Status hat), oder um 2, wenn der NSC ein Admiral, General oder eine andere hochrangige Person ist.
- **Ansehen senken:** Sie können Ihr *Ansehen* um 1 verringern, indem Sie Versagen in Höhe Ihres bisherigen Ansehens verbrauchen (eine Verringerung des Ansehens von 3 auf 2 verbraucht demnach 3 Versagen). Das können Sie höchstens einmal pro Mission nutzen.
- **Degradierung:** Sie können eine Degradierung von Ihrem derzeitigen Rang akzeptieren, da Sie sich des erreichten Status als unwürdig erwiesen haben. Verringern Sie Ihren Rang um eine Stufe (also von Commander zu Lieutenant Commander, von Lieutenant zu Lieutenant Junior Grade, usw.). Das verbraucht 3 Versagen.
- **Eintrag in der Dienstakte:** Wenn Sie der Kommandierende Offizier sind, können Sie das Ansehen anderer an Bord Ihres Schiffs negativ beeinflussen. Das zählt als zusätzlicher negativer Einfluss auf den Ansehens-Wurf jeder anderen Hauptfigur und muss geschehen, bevor diese würfeln. Das verbraucht 2 Versagen.
- **Verlorener Ruhm:** Wenn Sie eine oder mehrere Auszeichnungen haben, können Sie eine oder mehrere von diesen zurückgeben, um Versagen zu entfernen. Jede abgelegte Auszeichnung verbraucht Versagen in Höhe ihrer Kosten.
- **Status:** Erschaffen Sie mit Hilfe der Spielleitung ein zusätzliches Merkmal für den Charakter, das dessen Ehrlosigkeit, Feigheit oder Schande widerspiegelt, oder entfernen Sie ein positives Merkmal. Ist Ihr Charakter ein Kommandierender Offizier, können Sie stattdessen Ihrem Schiff ein entsprechendes Merkmal hinzufügen. Das kostet 3 Versagen.

## AKTUELLE RANGABZEICHEN DER STERNENFLOTTE

	CHIEF WARRANT OFFICER
	ENSIGN
	LIEUTENANT JR GRADE
	LIEUTENANT
	LIEUTENANT COMMANDER
	COMMANDER
	CAPTAIN
	COMMODORE
	REAR ADMIRAL
	VICE ADMIRAL
	ADMIRAL
	FLEET ADMIRAL
	SENIOR CHIEF PETTY OFFICER

- **Inhaftierung:** Sie werden von Ihren Pflichten entbunden und für eine kurze Zeit weggesperrt, Ihrer Freiheit beraubt und gezwungen, in Isolation über Ihre Verfehlungen nachzudenken. Ein inhaftierter Charakter kann nicht eingesetzt werden – in der nächsten Mission müssen Sie stattdessen einen Nebencharakter spielen. Das verbraucht 2 Versagen.
- **Kriegsgericht:** Sie werden verhaftet und vor Gericht gestellt, um sich für Ihre Taten zu verantworten, was 5 Versagen verbraucht. Sie haben das Recht auf einen Strafverteidiger, der Sie vor Gericht vertritt, und das Kriegsgericht sollte im Spiel ausgespielt werden. Das Gericht wird über Schuld oder Unschuld entscheiden und ein Urteil verhängen. Das könnte zu einer unehrenhaften Entlassung aus der Sternenflotte führen oder einer längeren Inhaftierung in einer Rehabilitationskolonie.