

STAR TREK™ —ADVENTURES—



DAS ROLLENSPIEL
2. Edition Schnellstarter

STAR TREK ADVENTURES

2D20 SYSTEM DESIGNER

Nathan Dowdell

PROJECT MANAGER

Jim Johnson

WRITERS

The *Star Trek Adventures* development team

EDITORS

Jim Johnson, Marieke Cross

PROOFREADING

Jim Johnson

ART DIRECTOR

Ariel Orea

GRAPHIC DESIGNERS

Michal E. Cross, Mark Whittington, Stephanie Toro

COVER ARTIST

Paolo Puggioni

INTERIOR ARTWORK ARTISTS

Eren Arik, Cristi Balenescu, Carlos Cabrera, Joseph Diaz, Rodrigo Gonzalez Toledo, Nick Greenwood, Thomas Marrone, Vadim Sadovski, CBS Studios, Inc.

FOR PARAMOUNT GLOBAL

Marian Cordry, Stephen Zelin, Aaron Hubberman, Brian Lady, James Salerno

MIT DANK AN

Gene Roddenberry, Marian Cordry, BC Holmes und die vielen Fans, die dieses Spiel unterstützen

MODIPHIOUS ENTERTAINMENT

CHIEF CREATIVE OFFICER

Chris Birch

CHIEF OPERATIONS OFFICER

Rita Birch

MANAGING DIRECTOR

Cameron Dicks

HEAD OF BRAND

Samantha Webb

HEAD OF CREATIVE SERVICES

Jon Webb

HEAD OF DEVELOPMENT

Sophie Williams

HEAD OF FINANCE

Luc Woolfenden

CREATIVE COORDINATOR

Kieran Street

LOGISTICS & PRODUCTION MANAGER

Peter Grochulski

LEAD ART DIRECTOR

Rocío Martín Pérez

ART DIRECTOR

Ariel Orea

STUDIO COORDINATOR

Rocío Martín Pérez

PHOTOGRAPHER

Fátima Martín Pérez

LEAD 3D DESIGNER

Jonny La Trobe-Lewis

SENIOR 3D DESIGNERS

Joana Abbott, Domingo Díaz Fermín, Chris „Chrispy“ Peacey

SENIOR 3D PLASTIC DESIGNER

Colin Grayson

3D DESIGNERS

Ben de Bosdari, Sean Bullough

STUDIO PAINTER

Callum France

STUDIO TERRAIN DESIGNER

Julian Jeratsch

LEAD GRAPHIC DESIGNER

Akha Hulzebos

SENIOR GRAPHIC DESIGNER

Michal E. Cross

GRAPHIC DESIGNERS

Stephanie Toro, Chris Webb, Mark Whittington, Leigh Woosey

AUDIO & VIDEO PRODUCER

Steve Daldry

EDITOR

Bryce Johnston

GAMES DESIGNERS

James Hewitt

COMMUNITY & DESIGN ASSISTANT

Dom Westerland

SCHEDULING & DESIGN ASSISTANT

Justin Talsma

2D20 DEVELOPER

Nathan Dowdell

RPG DESIGN ASSISTANTS

Andy Douthwaite, Jess Gibbs

PROJECT MANAGEMENT OFFICE TEAM LEAD

Btazej Kubacki

SENIOR PROJECT MANAGER

Gavin Daddy

PROJECT MANAGERS

Daniel Lade, Jamie McKenzie, Ben Maunder, Haralampos Tsakiris

PROJECT MANAGEMENT ASSISTANT

Robert Hebblethwaite

OPERATIONS MANAGER

John Wilson

FACTORY MANAGER

Martin Jones

SENIOR PRODUCTION OPERATIVES

Drew Cox, Warwick Voyzey

LEAD PRODUCTION OPERATIVES

Jake Pink, Miles Turner

PRODUCTION OPERATIVES

Thomas Bull, Rebecca Cartwright, Louis Hartley-Edwards, Jake Skinner-Guy, Christopher Leigh

ASSEMBLY TEAM

Wendy Harris, Elaine Elizabeth Hughes, Michelle Richards

TOOL MAKERS

Luke Gill, David Hextall, Anthony Morris

CUSTOMER SERVICE & ACCOUNTS MANAGER

Lloyd Gyan

COMMUNITY MANAGER

April Hill

PR MANAGER

Sophie May

TRANSLATIONS & PUBLISHING MANAGER

Matt Timm

DISTRIBUTION & KEY ACCOUNTS MANAGER

Gary Moore

SALES ACCOUNT MANAGER

Matt Vann-Hinton

MARKETING COORDINATOR

Shaun Hocking

MARKETING MANAGER

Shareef Dahroug

MARKETING ASSISTANT

Georgie Reeve

CUSTOMER SUPPORT REPRESENTATIVES

Chris Dann, Jagdeep Thiara

OPERATIONS ASSISTANT

Stephanie Catala

WEBSTORE MANAGER

Apinya Ramakomud

FINANCIAL ANALYST

Valya Mkrtychyan

ACCOUNTS PAYABLE MANAGER

Ofelya Mnatsakanyan

ACCOUNTS RECEIVABLE SPECIALIST & FINANCE COORDINATOR

Hollie Shepperson

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION

Daniel Jödemann

ÜBERSETZUNG

Jörg Löhnerz und das *Star Trek Adventures* Übersetzungsteam

LEKTORAT

Daniel Jödemann

KORREKTORAT

Melanie Döring

LAYOUT

Ralf Berszuck

HERAUSGEBER

Patric Götz



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

info@modiphius.com
www.modiphius.net & www.modiphius.us

STARTREK.COM

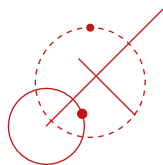
The 2d20 system and Modiphius Logos are copyright Modiphius Entertainment Ltd 2026. All 2d20 system text is copyright Modiphius Entertainment Ltd. Any unauthorised use of copyrighted material is illegal. Any trademarked names are used in a fictional manner; no infringement is intended. This is a work 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 & © 2026 CBS Studios inc. © 2026 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 © and ™ Modiphius Entertainment Ltd.



WWW.UHRWERK-VERLAG.DE

ISBN: 978-3-95867-355-7



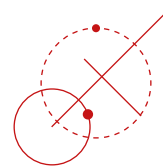
STAR TREK ADVENTURES

SCHNELLSTARTER



1.0	EIN UNIVERSUM VOLLER MÖGLICHKEITEN	4
1.1	GRUNDREGELN	5
1.2	KONFLIKTE	19
2.0	„DER HIMMLISCHE ALGORITHMUS“	29
3.0	SCHIFFS- UND CHARAKTERBÖGEN	40

EIN UNIVERSUM VOLLER MÖGLICHKEITEN



„... MUTIG DORTHIN VORZUDRINGEN,
WO NIEMAND JE ZUVOR GEWESEN IST.“

- AUS DEM AUFTRAG DER STERNENFLOTTE

Willkommen zur 2. Edition des *Star Trek Adventures*-Rollenspiels! Dieser Schnellstarter enthält eine verkürzte Version der Spielregeln zur Verfügung sowie eine kurze Einführungsmission, „Der Himmlische Algorithmus“, die darauf ausgelegt ist, dass Sie und Ihre Spielrunde sofort

losspielen können. Verwenden Sie die hierin enthaltenen vorgefertigten Spielercharaktere und diese Mission, um gemeinsam mit einigen Freundinnen und Freunden eine spannende Geschichte im *Star Trek*-Universum zu erleben!



WAS IST ROLLENSPIEL?



Sie haben vermutlich bereits Erfahrung mit Rollenspielen oder einfachen Fantasiespielen und sind mit vielen Konzepten dieses Spiels vertraut. Im Grunde sind Rollenspiele eine Form des gemeinsamen Geschichtenerzählens. Es geht darum, mithilfe der eigenen Vorstellungskraft aufregende Abenteuer in den Weiten des Weltraums, auf gefährlichen Planeten oder an exotischen Schauplätzen zu erleben, und aus all dem etwas mitzunehmen. Durch die gebündelte Vorstellungskraft der Spielrunde entstehen so Erfahrungen, die weit über die eines traditionellen Brett- oder Videospiels hinausgehen.

Normalerweise gibt es bei Rollenspielen keinen festgelegten Anfang oder Ende. Spielleitung und Spielende kommen zusammen und spielen, manchmal für ein paar Stunden, manchmal für ein ganzes Wochenende. Es gibt kein Gewinnen oder Verlieren. Es ist ein geselliges Beisammensein, ein gemeinsamer Austausch beim Erschaffen einer Geschichte, um gemeinsam eine schöne Zeit zu haben.

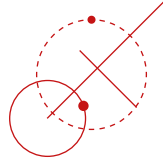
Doch wie jedes Spiel hat auch dieses hier Regeln. Dieser Schnellstarter stellt eben diese Spielregeln bereit, damit alle ein gemeinsames Verständnis von den Ereignissen haben, Streitigkeiten über die Handlung vermieden werden und um dafür zu sorgen, dass die Erfahrung für alle Beteiligten ebenso fair wie spannend bleibt.

WAS SIE ZUM SPIELEN BENÖTIGEN

- **20-SEITIGE WÜRFEL:** Zwei oder mehr W20 werden für das Absolvieren von Aufgaben benötigt oder um auf bestimmte Tabellen zu würfeln. Bis zu 5W20 werden gleichzeitig gewürfelt.
- **MARKER:** Sie benötigen einen Weg, um Momentum und Bedrohung nachzuhalten (beides wird später erklärt). Sie benötigen sechs Marker, Spielsteine oder Chips für Momentum, und zumindest ein Dutzend für Bedrohung.
- **SCHREIBMATERIAL:** Stifte und Papier und Notizen zu machen und Karten anzufertigen.



GRUNDREGELN



„SIE WISSEN, WAS DAS GEHEIMNIS IST, ODER? SIE DÜRFEN ES NICHT ERZWINGEN. WENN SIE EINFACH DAS SPIEL LAUFEN LASSEN, DANN SPIELT ES SICH FAST VON SELBST.“

- ENSIGN ALYSSA OGAWA

Das folgende Kapitel deckt alle Grundregeln von **Star Trek Adventures** ab, die Sie für die Mission in diesem Schnellstarter benötigen werden. Diese Regeln bilden die Grundlage für alle anderen Spielregeln und alle Spielenden

sollten ein Grundverständnis für diese Konzepte haben. Das vollständige Regelwerk finden Sie im **Star Trek Adventures** Grundregelwerk der 2. Edition.



DIE GRUNDREGELN



Wenn Ihr Spielercharakter eine Aufgabe versucht, sagt die Spielleitung die **Schwierigkeit** dieser Aufgabe an, normalerweise eine Zahl zwischen 0 und 5 (die Schwierigkeit kann niemals unter 0 liegen, auch nicht wenn sie durch Modifikationen unter 0 sinken würde), und legt das **Attribut** und die **Disziplin** fest, die für diese Aufgabe benötigt werden. Sehen Sie dann auf Ihrem Charakterbogen nach: Attribute und Disziplinen haben Werte, die die körperlichen und geistigen Eigenschaften Ihres Spielercharakters widerspiegeln, also, wie geeignet er für bestimmte Tätigkeiten ist. Rechnen Sie die beiden Werte zusammen und Sie erhalten Ihren **Zielwert**.

Würfeln Sie nun zwei 20-seitige Würfel, also **2W20** – je nach Situation können es auch mehr sein – und überprüfen Sie, ob die gewürfelten Ergebnisse **gleich oder geringer** als der Zielwert sind. Jeder Würfel, auf den das zutrifft, erzeugt einen **Erfolg** (manchmal auch zwei). Wenn zumindest so viele Erfolge erzielt wurden, wie die Schwierigkeit der Aufgabe beträgt, dann ist die Aufgabe erfolgreich. Je höher die Schwierigkeit einer Aufgabe, desto mehr Erfolge werden also benötigt – sei es, um ein überzeugendes Argument in einer Debatte in der klingonischen Großen Halle des Hohen Rates vorzubringen, auf ein vorbeifliegendes Shuttle aufzuspringen oder einen Phaser auf ein heranstürmendes Targ abzufeuern.

Wird die benötigte Anzahl Erfolge nicht erreicht, scheitert die Aufgabe. Das kann den Charakter in Gefahr bringen oder Schlimmeres, es macht die Geschichte aber auch spannender. Nicht selten sind es die Momente, in denen Charaktere scheitern oder Fehler machen, die der Geschichte eine dramatische Wendung verleihen, indem sie die Bedrohung und die Spannung erhöhen und das Abenteuer noch fesselnder machen.





Jeder Charakter besitzt mehrere Werte, die anzeigen, wie gut sie die verschiedenen körperlichen und mentalen **Attribute** beherrschen, ebenso wie ihre Kompetenz in verschiedenen **Abteilungen**.

.: ATTRIBUTE

Ein Charakter verfügt über sechs Attribute, deren Werte von 7 bis 12 reichen.

- **KONZENTRATION:** Dreht sich um Selbstkontrolle und Präzision, Treffsicherheit und sorgfältiges Timing.
- **WAGEMUT:** Kommt dann zum Tragen, wenn ohne Zweifel, Zögern oder Vorsicht auf eine unerwartete oder neue Situation reagiert werden soll.
- **FITNESS:** Hierbei geht es darum, Strapazen zu ertragen und Kraft anzuwenden.
- **GESPÜR:** Dreht sich darum, Personen und die eigene Umgebung zu verstehen.
- **AUSSTRAHLUNG:** Steht für Persönlichkeit und die Fähigkeit, Aufmerksamkeit zu erregen oder sich Respekt zu verschaffen.
- **VERSTAND:** Dreht sich um Logik und sorgfältige Analyse.

.: ABTEILUNGEN

Ein Charakter verfügt über sechs Abteilungen, deren Werte von 1 bis 5 reichen.

- **KOMMANDO:** Dreht sich darum, eine Crew oder ein Team zu führen.
- **FLUGKONTROLLE:** Umfasst das Steuern von Fahrzeugen aller Art, Orientierung und Navigation.
- **TECHNIK:** Das Erfinden, Verstehen, Entwerfen, Reparieren und Warten von Technologien.
- **SICHERHEIT:** Die Fähigkeit, sich zu Verteidigen und Ermittlungen anzustellen.
- **MEDIZIN:** Die Fähigkeit, andere zu heilen und zu behandeln.
- **WISSENSCHAFT:** Das Wissen und Verständnis für das Universum.

.: FOKUSSE

Fokusse repräsentieren Fachwissen in einem engeren Bereich zu zeigen, das aus tiefer gehenden Studien und praktischer Erfahrung resultiert. Fokusse können auf jede Aufgabe angewendet werden, die ein Charakter versucht, solange die Verwendung des Fokus für die versuchte Aufgabe logisch begründbar ist.

BEISPIELE: Ansteckende Krankheiten, Astronavigation, Astrophysik, Außenbordeinsätze, Diplomatie, Disruptoren, Exotektonik, Flugkontrolle, Genetik, Kybernetik, Nahkampf, Quantenmechanik, Raumphänomene, Spionage, Taktische Raumschiffsysteme, Transporter und Replikatoren, Virologie, Warpfeldynamik und Xenobiologie.





Ebenso wie in einer Serie oder einem Film wird auch der Spielablauf in **Star Trek Adventures** in Szenen unterteilt. Eine Szene kann einige Minuten, eine Stunde oder sogar mehr Zeit abdecken. In dieser Zeit versuchen die Charaktere ein Ziel zu erreichen, ein Problem zu lösen oder eine anderweitig wichtige Tätigkeit zu absolvieren. Szenen stellen gemeinschaftlich die Bausteine einer Mission dar und bilden die Grundlage für den Spielablauf.

Alle, die mit *Star Trek* vertraut sind, dürften eine Vorstellung davon haben, wie eine Szene typischerweise aussieht: Zur Lösung eines dramatischen Konflikts reden und handeln die Spielercharaktere an einem bestimmten Ort, und sobald der Konflikt aufgelöst wurde oder sich die Gruppe entscheidet, anderswo weiterzumachen, wechselt die Szene zu einem anderen Ort oder zu anderen Charakteren. Der Schlüssel liegt darin, dass Szenen nur den spannenden Teil der Geschichte ausmachen und Szenenwechsel existieren, um uninteressante Teile der Handlung auszulassen. Spielrunden können unterschiedliche Auffassungen darüber haben, was interessant zu spielen ist und was nicht, weshalb dieses Konzept bewusst flexibel gestaltet ist.

Innerhalb dieser Szenen interagieren Spielleitung und Spielende mit *Merkmalen*, nützliche Werkzeuge, die bestimmen, wie Charaktere mit fremden neuen Welten und neuen Zivilisationen interagieren.

.: BEGEGNUNGEN

Bei *Beggnungen* handelt es sich um dichter strukturierte Szenen, die Konflikte – Nahkämpfe und Raumnkämpfe – zwischen zwei oder mehr Parteien abhandeln, in denen die Situation in *Runden* und *Züge* eingeteilt wird. Jeder beteiligte Charakter unternimmt einen einzigen Zug während jeder Runde, wobei sich die Aktionsreihenfolge zwischen den Parteien abwechselt.

.: SZENENAUFBAU

Die Spielleitung übernimmt die Gestaltung der Szenen, die die Spielrunde erlebt, und entscheidet, wann die Szenen enden. Spielende haben innerhalb dieser Szene freie Hand zu entscheiden, was sie tun wollen, und die Spielleitung kann darauf reagieren, indem sie Nichtspielercharaktere handeln lässt und durch das Ausgeben von *Bedrohung* logische und folgerichtige Veränderungen an Umgebung und Situation herbeiführt. Wenn in einer Szene alles abgeschlossen wurde und an diesem Ort zu dieser Zeit nichts mehr erreicht werden kann, sollte die Spielleitung die Szene beenden und zur nächsten übergehen.

.: MERKMALE

Orte, Charaktere und Situationen können ganz unterschiedliche Ausprägungen haben, die im Spiel durch *Merkmale* abgebildet werden. Jedes Merkmal beschreibt in Form eines Wortes oder kurzen Satzes die Besonderheit dessen, zu dem das Merkmal gehört.

Ein Merkmal gibt der gesamten Umgebung den Kontext vor, auf welche Art und Weise mit dem Element interagiert werden kann, zu dem das Merkmal gehört. Merkmale sind daher nützlich für die Spielleitung, um zu entscheiden, was in der Situation möglich und was unmöglich ist – und auch, um die Schwierigkeit eines Versuchs zu bestimmen. Für Spielende sind Merkmale wichtig, um sich die Szene besser vorzustellen und herauszufinden, wie sie am besten mit ihr interagieren können.

Merkmale haben keine bestimmte Wirkungsdauer. Sie existieren so lange, wie sie etwas repräsentieren, das der Wahrheit entspricht. Sobald das nicht mehr der Fall ist, verschwindet das Merkmal (oder ändert sich in eines, das die neue Situation beschreibt, so wie **Dunkelheit** durch **Hell erleuchtet** ersetzt werden könnte).

***BEISPIEL:** Chief O'Brien und einige weitere Techniker gehen an Bord der Raumstation Empok Nor. Die Spielleitung entscheidet, der Station die Merkmale **Verlassene cardassianische Raumstation** und **Ausgefallene Energieversorgung** zu geben. Beide stellen Ortsmerkmale dar, sind vorherrschende Tatsachen an diesem Ort und bleiben bestehen, so lange sie zutreffend sind. Wenn die Techniker die Energieversorgung wiederherstellen, wird das Merkmal **Ausgefallene Energieversorgung** verschwinden.*

AUSWIRKUNGEN DER MERKMALE

Durch das Vorhandensein eines Merkmals wird etwas als wichtig für eine Szene oder Situation eingestuft. Es ist nicht nur wahr, sondern auch bedeutsam. Es stellt etwas dar, das wahrscheinlich die Entscheidungen und Handlungen der Charaktere beeinflusst und wie sich die Szene entwickeln wird.

Der Effekt der Merkmale auf das Spiel besteht darin, die Spielleitung auf passende Weise über die durchgeführten Aktionen reagieren zu lassen. Wenn Sie in einem Raum mit einer **Verschlossenen Tür** sind, können Sie ihn erst verlassen, wenn Sie eine Möglichkeit finden, diese zu öffnen. Wenn es **Stockdunkel** ist, dann können Sie nichts sehen. Sind Sie eine **Vulkanierin** und finden sich in einer Wüste wieder, dann fällt es Ihnen leichter als Ihren Kameraden, die Risiken und Gefahren dieser Umgebung zu erkennen und zu überleben.



EREN ARIK

Wenn ein Merkmal für Ihre Aktion hilfreich ist, dann wird das Merkmal Ihr Vorhaben einfacher machen oder anderweitig für irgendeine Art von Nutzen sorgen. Wenn sich ein Merkmal auf das, was Sie tun wollen, erschwerend auswirkt, dann wird Ihre Aktion auch schwieriger zu bewerkstelligen sein oder zusätzliche Probleme treten auf. In manchen Fällen bedeutet das aber auch, dass es ein Merkmal erlaubt, eine zuvor nicht machbare Aktion zu unternehmen (so wie ein **Tricorder** das Scannen nach Strahlung ermöglicht) oder verhindert eine Handlung, die eigentlich möglich wäre (ein **Vakuum** verhindert das Atmen) – zumindest, bis das Merkmal entfernt wurde.

POTENTE MERKMALE

Wenn ein Merkmal eine besonders starke oder intensive Auswirkung hat – einen größeren Effekt als die oben beschriebenen – dann kann die Spielleitung ein *Potentes Merkmal* erschaffen, ein einziges Merkmal mit dem Effekt von vielen. Das kann sehr einfach mit einer Ziffer hinter der Bezeichnung des Merkmals angezeigt werden – die *Stufe* des Merkmals, die die Anzahl identischer Merkmale darstellt. Technisch gesehen haben alle normalen Merkmale eine Stufe von 1, was aber nicht extra vermerkt werden muss.

Eine Situation, in der als Ortsmerkmal **Rauch** vorkommt, kann sich also zu **Dichter Rauch 2** verschlimmern, der als zwei Merkmale gilt. Ein Potentes Merkmal kann aber auch zwei verschiedene Effekte in sich vereinen.

Anstatt ein neues Merkmal zu erschaffen, können Sie auch die Stufe eines bestehenden Merkmals erhöhen oder verringern: Beim Versuch, die gegnerische Kommunikation noch stärker zu stören, dürfen Sie das vorhandene Merkmal **Signalstörung** auf **Signalstörung 2** erhöhen.



Spielercharaktere in *Star Trek Adventures* sind Spezialisten auf ihren jeweiligen Gebieten, mit einer breit gefächerten Ausbildung und ausreichend praktischer Erfahrung, um sicherzustellen, dass sie Probleme jeglicher Art lösen und Hindernisse überwinden können. Es gibt allerdings Situationen, in denen der Erfolg fraglich ist oder aber ein Fehlschlag oder Missgeschick für die Handlung interessant wären.

Im Spiel kann davon ausgegangen werden, dass ein Charakter mit ausreichend Zeit und den passenden Werkzeugen, der sich zudem voll auf seine Aufgabe konzentrieren kann, in der Lage ist, so ziemlich alles zu erreichen, was er sich vornimmt. Fehlschläge sind somit nicht das Ergebnis von Unfähigkeit, sondern vielmehr von unzureichender Zeit, fehlenden oder ungeeigneten Werkzeugen oder irgendeiner Form der Störung. Ein Vorhaben kann für einen Charakter unmöglich werden, weil er zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht über die nötigen Mittel verfügt, und nicht, weil der Charakter nicht in der Lage ist, etwas zu tun.

Am Anfang einer Aufgabe steht ein Ziel, also etwas Bestimmtes zu erreichen oder abzuwenden. Jemand gibt bekannt, was er bewerkstelligen möchte und wie das bewerkstelligt werden soll. Basierend auf der Situation beurteilt die Spielleitung, ob der Charakter sein Ziel erreichen kann. Diese Frage lässt sich auf eine der folgenden Arten beantworten:

- **JA:** Der Charakter kann das gewünschte Ziel ohne besondere Mühe oder Herausforderung erreichen.
- **NEIN:** Der Charakter kann das Ziel nicht erreichen, zumindest nicht zum jetzigen Zeitpunkt.
- **VIELLEICHT:** Der Charakter könnte in der Lage sein, das Ziel zu erreichen, Erfolg ist aber nicht sichergestellt.

Der Umgang mit den ersten beiden Antworten ist einfach: Der Spielende gibt seine Absichten bekannt, die Spielleitung sagt „Ja“ oder „Nein“ und es geht weiter

mit der Geschichte. Nur bei der dritten Antwort kommen Würfel ins Spiel. Da der Ausgang der gewünschten Aktion unklar ist, bestimmt nun eine Aufgabe, was passieren wird.

..: EINE AUFGABE ABSOLVIEREN

Für eine Aufgabe werden **Attribute**, **Abteilungen** und **Fokuse** eines Charakters herangezogen und sie erfordert einen Wurf mit 2W20 oder mehr.

Die Spielleitung darf die Kombination aus **Attribut + Abteilung** von Fall zu Fall ändern, wenn eine andere Kombination in der Situation besser passt oder wenn sich ein Spielercharakter eine geniale Lösung einfallen lässt, die eine andere Kombination erfordert.

▷ NEUWÜRFE

Bestimmte Umstände erlauben es Charakteren, einen oder mehrere Würfel erneut zu würfeln. Bei einem Neuwurf entscheidet die Person, die gewürfelt hat, frei über die Anzahl der Würfel, die erneut gewürfelt werden sollen, und das neue Ergebnis ersetzt dann den vorigen Wurf. Dieser Wurf ist das endgültige Ergebnis, selbst wenn er eine Verschlechterung zum ersten Wurf darstellen sollte.

In einigen Situationen darf nur eine bestimmte Anzahl von Würfeln, in anderen Fällen der gesamte Würfelvorrat erneut gewürfelt werden. Wer gewürfelt hat, darf immer selbst bestimmen, wie viele der Würfel bis zur erlaubten Anzahl erneut gewürfelt werden – und können sich auch immer entscheiden, ihren Würfelvorrat gar nicht erneut zu würfeln, wenn das Ergebnis nicht verändert werden soll.



.: BEISPIELE FÜR SCHWIERIGKEITEN

SCHWIERIGKEIT BESCHREIBUNG

0	Recherchieren eines weithin bekannten Themas. Mit einem Phaser oder Disruptor auf ein Übungsziel schießen. Routinewartungen oder Reparaturen durchführen.
1	Recherchieren eines Spezialthemas. Einen Gegner im unbewaffneten Nahkampf angreifen. Während eines Notfalls Energie umleiten.
2	Verborgene Informationen recherchieren. Mit einem Phaser oder Disruptor auf einen Gegner schießen. Unter feindlichem Beschuss eine Transporterplattform reparieren.
3	Zugriffsbeschränkte Informationen recherchieren. Bei schlechter Beleuchtung mit einem Phaser oder Disruptor auf einen Gegner schießen. Ohne passendes Werkzeug eine Subraumantenne modifizieren, um Interferenzen auszufiltern.
4	Geheime Informationen recherchieren. Mit einem Phaser oder Disruptor bei schlechter Beleuchtung auf einen Gegner in taktisch besserer Position schießen. Einen Versuch unternehmen, eigene Technologie in nicht kompatible Technologie einer fremden Spezies zu integrieren.
5	Informationen recherchieren, die gründlich aus allen offiziellen Aufzeichnungen gelöscht wurden. Bei schlechter Beleuchtung mit einem Phaser oder Disruptor auf ein kleines, sich schnell bewegendes Ziel schießen. Während eines Warpflugs auf ein anderes Schiff beamen, das ebenfalls mit Warpgeschwindigkeit unterwegs ist.

SCHWIERIGKEIT

Wenn die Spielleitung einen Aufgabenwurf verlangt, legt sie auch eine *Schwierigkeit* für die Aufgabe fest. Viele Aufgaben geben eine Grundschwierigkeit an, was bedeutet, dass die Spielleitung diese nicht selbst festlegen muss. Selbst bei solchen Aufgaben sollten jedoch die Umstände berücksichtigt werden und ob diese in diesem Moment die Schwierigkeit der Aufgabe beeinflussen.

Sofern nicht anders vermerkt, haben die meisten Aufgaben eine Schwierigkeit von 1, wobei Routinearbeiten oder simple Tätigkeiten eine Schwierigkeit von 0 haben und aufwendige oder problematische Aufgaben höhere Schwierigkeiten aufweisen. Danach zieht die Spielleitung Auswirkungen der Umgebung und der aktuellen Szene in Betracht, die die Schwierigkeit beeinflussen. Einige dieser Faktoren ändern die Schwierigkeit einer Aufgabe und werden in der Szene üblicherweise durch *Merkmale* dargestellt.

Spielercharaktere sind erfahren genug, um die anzugehende Tätigkeit einschätzen zu können. Die Spielenden kennen deshalb immer die Schwierigkeit von Aufgaben und können so entscheiden, was sie einsetzen müssen, um ihre Erfolgchancen zu verbessern.

▶ AUFGABEN MIT SCHWIERIGKEIT NULL

Gewisse Umstände können die Schwierigkeit einer Aufgabe auf 0 senken und in anderen Fällen können Aufgaben so leicht sein, dass sie gar keinen Würfelwurf erfordern. Diese Aufgaben werden auch als *Einfache Aufgaben* bezeichnet. Wenn eine Aufgabe die Schwierigkeit 0 hat, muss sie nicht gewürfelt werden, sie hat automatisch Erfolg, ohne das Risiko von *Komplikationen*. Da kein Wurf erfolgt ist, kann aber auch kein Momentum erzeugt werden – nicht einmal *Bonus-Momentum* aus Talenten, besonders vorteilhaften Situationen und so weiter – und der Charakter kann kein Momentum für die Aufgabe einsetzen. Soll heißen, die Spielleitung kann die Aufgabe für erledigt erklären, es erfolgt kein Würfelwurf und das Spiel geht weiter.

Mit Zustimmung der Spielleitung dürfen Spielende aber trotzdem einen solchen Aufgabenwurf mit Schwierigkeit 0 absolvieren und können so Momentum erzeugen (da keine Erfolge notwendig sind, wird jeder gewürfelte Erfolg zu einem Punkt Momentum), das bringt aber auch das Risiko von *Komplikationen* mit sich.



EINE AUFGABE ABSOLVIEREN

1

Bestimmen Sie **Attribut** und **Abteilung** sowie einen anwendbaren **Fokus**, wenn zutreffend. Addieren Sie die Werte des Attributs und der Abteilung, die verwendet werden. Das Ergebnis ist Ihr **Zielwert**.

2

Die Spielleitung legt die **Schwierigkeit** der Aufgabe fest. Diese Zahl liegt üblicherweise zwischen 0 und 5 und stellt die Anzahl der **Erfolge** dar, die erzielt werden müssen, um die Aufgabe erfolgreich zu absolvieren.

3

Stellen Sie Ihren Würfelvorrat zusammen, beginnend mit 2W20. Fügen Sie zunächst zusätzliche W20 hinzu, die durch Talente oder andere Spieleffekte dazukommen. Erwerben Sie weitere W20 durch Einsatz von Momentum oder das Hinzufügen zu Bedrohung. Der erste zusätzliche Würfel kostet 1, der zweite kostet 2 und der dritte 3 Punkte. Der Vorrat darf niemals mehr als 5W20 umfassen.

4

(Optional) Verbessern Sie Ihre Chancen, indem Sie um **Unterstützung** durch einen anderen Charakter oder das Schiff (wenn anwendbar). Das wird auf Seite 13 genauer beschrieben.

5

Würfeln Sie den Würfelvorrat. Jeder Würfel mit einem Ergebnis gleich oder kleiner des **Zielwerts** ist ein **Erfolg**.

- Wenn einer Ihrer Fokusse zutrifft, dann entspricht die *Fokusspanne* (die Ergebnisse, die einen *Kritischen Erfolg* erzielen), dem verwendeten Abteilungswert. Jedes Würfelergebnis, das gleich oder kleiner der Abteilung ist, ist also ein **Kritischer Erfolg**, der als 2 Erfolge gezählt wird.
- Trifft keiner Ihrer Fokusse zu, so gilt jede gewürfelte 1 als *Kritischer Erfolg*.
- Jede gewürfelte 20, oder jedes Ergebnis innerhalb der *Komplikationsspanne*, verursacht eine **Komplikation** (siehe **KOMPLIKATIONEN** auf Seite 13).

6

Ist die Anzahl der erzielten Erfolge gleich oder größer der Schwierigkeit, dann wurde die Aufgabe erfolgreich absolviert. Ist die Anzahl kleiner, dann schlägt die Aufgabe fehl.

Haben Sie mehr Erfolge als die Höhe der Schwierigkeit erzielt, dann erzeugt jeder zusätzliche Erfolg 1 Punkt Momentum (siehe **MOMENTUM** auf Seite 14).

7

Die Spielleitung beschreibt das Ergebnis der Aufgabe. War sie erfolgreich, dann kann Momentum eingesetzt werden, um das Ergebnis weiter zu verbessern. Direkt nach Abschluss der Aufgabe kommen die Auswirkungen eventueller **Komplikationen** zum Tragen.

▶ RUNDEN

Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt eine Zahl gerundet werden müssen, dann wird immer aufgerundet.



DIE CHANCEN VERBESSERN

Selbst das engagierteste Individuum kann nicht durchgehend einhundert Prozent Leistung erbringen, und in angespannten Situationen wollen Kräfte gut eingeteilt sein. Es gilt dann, die Gunst der Stunde zu erkennen und zu nutzen sowie die Bereitschaft zu zeigen, Risiken einzugehen. Deshalb bietet das Spiel verschiedene Möglichkeiten, die Chancen auf Erfolg zu verbessern, indem zusätzliche W20 für den Aufgabenwurf erworben werden. Zusätzliche Würfel ermöglichen Ihnen, mehr Erfolge zu erreichen, womit sich auch Aufgaben mit höheren Schwierigkeiten meistern lassen oder einfach mehr Momentum erzeugt wird. Solche Würfel sind immer mit Kosten verbunden und welche Mittel zur Verfügung stehen, hängt davon ab, was die Charaktere zu zahlen bereit sind.

- **MOMENTUM:** Der sofortige Momentum-Einsatz *Gelegenheit erschaffen* (Seite 15) erlaubt es, zusätzliche Würfel zu erwerben, was Koordination, Teamarbeit und das Aufbauen auf vorherigen Erfolgen repräsentiert. Die Kosten dürfen auch zwischen Momentum und Bedrohung aufgeteilt werden.

- **BEDROHUNG:** Der Einsatz *Gelegenheit erschaffen* kann auch ganz oder teilweise durch Hinzufügen von Bedrohung (Seite 16) gezahlt werden, was das Eingehen von Risiken oder waghalsiges Vorgehen repräsentiert. Der erste Bonuswürfel fügt also 1 Punkt Bedrohung, der zweite 2 und der dritte 3 zum Bedrohungsvorrat hinzu.
- **ENTSCHLOSSENHEIT:** Durch den Einsatz von *Entschlossenheit* erwerben Sie keine Würfel, verbessern aber die vorhandenen im Vorrat. Wenn Sie vor dem Wurf *Entschlossenheit* ausgeben, wählen Sie einen W20 aus Ihrem Würfelvorrat, der dann so behandelt wird, als habe er eine 1 gewürfelt (und daher einen *Kritischen Erfolg* darstellt, der als 2 Erfolge gezählt wird). Alternativ dürfen Sie, wenn Sie die *Entschlossenheit* nach dem Würfelwurf ausgeben, eine beliebige Anzahl W20 aus Ihrem Würfelvorrat erneut würfeln. *Entschlossenheit* kann, wie auf Seite 18 beschrieben, nur unter bestimmten Voraussetzungen ausgegeben werden.
- **TALENTE:** Einige Talente oder andere Boni ermöglichen es einem Charakter, die Kosten für zusätzliche W20 zu senken, manchmal sogar auf 0. Auf diese Weise bereits erworbene oder kostenlose Würfel werden als Erstes dem Würfelvorrat hinzugefügt und zählen dann bei der Berechnung der Kosten weiterer W20 und ihrer Maximalanzahl mit.

Die Spielleitung hat weniger Optionen, zusätzliche W20 für Nichtspielercharaktere zu erwerben – sie darf jedoch *Bedrohung* ausgeben, um NSCs weitere Würfel für eine Aufgabe zu geben. NSCs verfügen aber normalerweise nicht über *Entschlossenheit*.





TEAMARBEIT UND UNTERSTÜTZUNG

Wenn es die Situation erlaubt, können mehrere Charaktere für eine Aufgabe zusammenarbeiten. Ist mehr als ein Charakter an der Aufgabe beteiligt, dann gilt einer von ihnen als der *Hauptverantwortliche* und die anderen sind die *Unterstützer*. Die Spielleitung hat das letzte Wort, ob ein Charaktere unterstützen darf oder nicht.

Ein erster Unterstützer kann pro Aufgabe ohne weitere Kosten hinzugenommen werden. Weitere Unterstützer sind ebenfalls möglich, allerdings nicht kostenlos: Jeder weitere unterstützende Charakter nach dem ersten kostet 1 Momentum (sofortig) oder fügt 1 Bedrohung dem Vorrat hinzu.

Um bei einer Aufgabe zu *unterstützen*, muss der Spielende beschreiben, auf welche Weise der eigene Charakter dem Hauptverantwortlichen hilft. Wenn die Spielleitung damit einverstanden ist, würfelt jeder unterstützende Charakter 1W20, verwendet aber einen eigenen Zielwert und den eigenen Fokus (sofern anwendbar), um Erfolge zu erzielen. Die Würfelergebnisse der Unterstützer können wie üblich *Komplikationen* verursachen.

Hat der Hauptverantwortliche mindestens 1 Erfolg mit seinem Wurf erzielt, so werden alle Erfolge der Unterstützenden hinzuaddiert und zählen gegen die Schwierigkeit der versuchten Aufgabe. Konnte der Hauptverantwortliche gar keinen Erfolg erzielen, gilt die Aufgabe als gescheitert, egal wie viele Erfolge die Unterstützer beisteuern könnten.

Unterstützende müssen nicht dieselben Attribute, Abteilungen oder Fokusse nutzen wie der Hauptverantwortliche, tatsächlich kann oft besser Unterstützung geleistet werden, wenn jemand etwas ganz anderes einbringt. Der Unterstützungswurf wird grundsätzlich immer mit 1W20 gewürfelt. Im Kampf oder bei anderen Begegnungen verbraucht es den *Zug* des unterstützenden Charakters, bei einer Aufgabe zu unterstützen.

.: VERGLEICHENDE AUFGABEN

Wenn Sie eine Aufgabe mit direkter Gegenwehr versuchen, zum Beispiel ein *Bat'leth* gegen einen Feind zu schwingen, der zur Seite zu springen versucht, oder Sie wollen sich unauffällig fortbewegen, während man nach Ihnen sucht, dann absolvieren Sie eine *Vergleichende Aufgabe*. Wer dabei etwas zu erreichen versucht, ist der *Aktive Charakter* und der Gegenpart will dem Versuch widerstehen oder die Pläne des ersten Charakters vereiteln, was ihn zum *Reagierenden Charakter* macht.

1. Wenn Sie eine Vergleichende Aufgabe absolvieren, würfelt zunächst der Reagierende Charakter und legt damit die Schwierigkeit fest. Dafür wird wie üblich ein Würfelvorrat gebildet und gegen den eigenen Zielwert gewürfelt, allerdings ohne eine vorgegebene Schwierigkeit, es werden nur die dabei erzielten Erfolge gezählt.
2. Danach absolviert der Aktive Charakter seine Aufgabe. Die Schwierigkeit seiner Aufgabe entspricht nun der Anzahl der Erfolge, die der Reagierende Charakter zuvor erzielt hat.
3. Ist der Aktive Charakter erfolgreich, erreicht er das von ihm angestrebte Ziel und kann wie üblich jegliches erzeugte Momentum ausgeben, um das Ergebnis zu verbessern. Sollte der Aktive Charakter versagen, dann erzeugt der Reagierende Charakter 1 Momentum für jeden fehlenden Erfolg bis zur angesetzten Schwierigkeit. Das heißt, war eine Schwierigkeit von 4 festgelegt und der Aktive Charakter hat lediglich 2 Erfolge erzielt, dann erhält der Reagierende Charakter 2 Punkte Momentum – und kann dieses Momentum sofort einsetzen, so als hätte er selbst die Aufgabe erfolgreich absolviert.
4. Im Anschluss werden wie üblich eventuelle *Komplikationen* auf beiden Seiten durch die Spielleitung abgehandelt.

.: KOMPLIKATIONEN

Jeder Würfel, der bei einem Aufgabenwurf eine 20 zeigt, sorgt für eine *Komplikation*, deren Auswirkungen direkt nach Abschluss der Aufgabe zum Tragen kommen.

Wenn Sie eine 20 würfeln und Sie die Komplikation nicht hinnehmen wollen oder die Spielleitung keine Komplikation in diese Szene einführen möchte, kann sie durch das Hinzufügen von 2 Punkten Bedrohung „weggekauft“ werden (siehe Seite 16). So wird quasi ein aktuelles Problem (die Komplikation) in ein späteres (mehr Bedrohung) umgewandelt.

BEISPIEL: Während die *Enterprise NX-01* angegriffen wird, versucht *Ensign Sato* den *Captain* eines unbekannten fremden Schiffs davon zu überzeugen, ihnen zu helfen. Ihr erster Versuch wird jedoch von technischen Schwierigkeiten mit dem *Universalübersetzer* behindert, sie erleidet eine *Komplikation*, das Merkmal **Fehlübersetzung**, das sich auf weitere Kommunikationsversuche auswirkt.

KOMPLIKATIONSSPANNE

Gewisse Umstände können beim Absolvieren einer Aufgabe für Unsicherheiten sorgen, machen sie aber nicht zwingend schwieriger. Derartige Faktoren erhöhen die *Komplikationsspanne* einer Aufgabe und damit die Wahrscheinlichkeit dafür, dass *Komplikationen* auftreten.

Eine Aufgabe hat normalerweise eine Komplikationsspanne von 1, erzeugt also eine Komplikation, wenn mit einem W20 eine 20 gewürfelt wird. Die Komplikationsspanne auf 2 zu erhöhen, sorgt dafür, dass eine Komplikation bei 19 oder 20 auftritt. Wird die Komplikationsspanne auf 3 angehoben, dann tritt eine Komplikation bei 18, 19 oder 20 auf – und so weiter, wie in der Tabelle für die **KOMPLIKATIONSSPANNE** angegeben.

Die Komplikationsspanne kann niemals mehr als 5 betragen.

Die Spielleitung hat weniger Optionen, zusätzliche W20 für Nichtspielercharaktere zu erwerben – sie darf jedoch *Bedrohung* ausgeben, um NSCs weitere Würfel für eine Aufgabe zu geben. NSCs verfügen aber normalerweise nicht über Entschlossenheit.

.: KOSTSPIELIGER ERFOLG

Manche Aufgaben können nicht wirklich misslingen, es stellt sich eher die Frage, ob sie ganz ohne Probleme erledigt werden können. Die Spielleitung kann Charakteren deshalb einen *Kostspieligen Erfolg* erlauben, entweder bereits vor Absolvieren der Aufgabe oder nachdem gewürfelt wurde. Wenn diese Option angeboten wurde, können Sie sich dafür entscheiden, die Aufgabe erfolgreich

abzuschließen, indem Sie dafür eine *Komplikation* hinnehmen. Diese gilt zusätzlich zu allen Komplikationen, die möglicherweise erwürfelt wurden.

.: KOMPLIKATIONSSPANNE

KOMPLIKATIONS- SPANNE	KOMPLIKATION TRITT AUF BEI ...
1	20
2	19-20
3	18-20
4	17-20
5	16-20

Diese Komplikationen unterscheiden sich nicht von denen, die durch eine erwürfelte 20 (je nach Komplikationsspanne niedriger) entstehen, weshalb Sie sich auch durch das Hinzufügen von 2 Bedrohung entfernen lassen.

Auch wenn die Aufgabe technisch gesehen als erfolgreich gilt, können Sie kein Momentum ausgeben, um einen solchen Kostspieligen Erfolg zu verbessern – Momentum kann nur verwendet werden, wenn es sich um einen tatsächlichen Erfolg handelt.

Wenn es die Spielleitung für richtig hält, können die Kosten in einigen Fällen sogar noch höher sein, sodass der Charakter bei einer gescheiterten Aufgabe mehr als eine automatische Komplikation erleidet. Das muss aber zwingend vorher angekündigt werden, wenn dem Charakter ein Kostspieliger Erfolg angeboten wird.

MOMENTUM

Wenn Sie eine Aufgabe absolvieren und mehr Erfolge erzielen als die Schwierigkeit erfordert, werden überzählige Erfolge in *Momentum* umgewandelt, eine wertvolle Ressource zur Verbesserung des Ergebnisses oder zum Ansparen für die gesamte Runde. Sie beginnen jedoch jede neue Mission ohne Momentum – es entsteht erst, wenn die Charaktere in Aktion treten!

.: MOMENTUM EINSETZEN

Der übliche Zweck von Momentum besteht darin, das Ergebnis einer erfolgreich absolvierten Aufgabe zu verbessern, etwa indem durch Forschung zusätzliche Informationen erlangt, mit einem Angriff größerer Schaden verursacht oder weiterer Fortschritt bei der Lösung eines längerfristigen Problems erreicht wird.

Wenn Sie eine Aufgabe erfolgreich absolvieren, beschreibt die Spielleitung zunächst, was geschieht. Sie können danach Momentum einsetzen, um das beschriebene

▷ BONUS MOMENTUM

Manche Situationen, Gegenstände und Talente geben einem Charakter unter bestimmten Umständen *Bonus-Momentum*, das zum einsetzbaren Momentum hinzugezählt wird. Manchmal ist dabei mit angegeben, wofür das Bonus-Momentum eingesetzt werden muss, etwa zum Erwerb zusätzlicher W20, zur Erhöhung der Schwierigkeit oder einem anderen Zweck.

Unabhängig davon, wie es erlangt wurde, kann Bonus-Momentum niemals angespart werden. Nicht eingesetztes Bonus-Momentum wird also nicht dem Vorrat hinzugefügt, sondern verfällt.



.: ÜBLICHE MOMENTUM-EINSÄTZE

MOMENTUM-EINSATZ	WIRKUNG
Gelegenheit erschaffen (sofortig, wiederholbar)	Bevor Sie eine Aufgabe versuchen (aber nachdem die Spielleitung die Schwierigkeit festgelegt hat), erweitern Sie Ihren Würfelvorrat, beginnend mit 2W20. Fügen Sie zunächst Bonuswürfel aus Talenten und anderen Effekten hinzu (sofern zutreffend). Addieren Sie nun weitere W20: Der erste Bonuswürfel kostet 1 Momentum, der zweite 2 Momentum und der dritte 3 weitere Momentum. Sie dürfen niemals mehr als 5W20 in einem Aufgabenwurf verwenden, unabhängig davon, wie Sie diese erhalten haben. Die Kosten dürfen zwischen Momentum und Bedrohung aufgeteilt werden.
Initiative behalten (sofortig)	Nachdem ein Charakter in einer Begegnung seinen Zug durchgeführt hat, darf er die <i>Initiative behalten</i> , indem er 2 Momentum einsetzt und die Initiative einem Verbündeten gibt, der den nächsten Zug durchführt. Hat eine Partei die Initiative behalten, dann kann das für die eigene Seite erst dann wieder in Anspruch genommen werden, wenn die Gegenseite zumindest einmal gehandelt hat.
Informationen erlangen (wiederholbar)	Sie dürfen 1 Momentum einsetzen und der Spielleitung eine einzelne Frage zur aktuellen Szene stellen. Die Frage muss zur gerade absolvierten Aufgabe passen und die Spielleitung muss wahrheitsgemäß antworten, aber nicht alle Informationen preisgeben. Lässt sich die Antwort auf die gestellte Frage unter den Umständen nicht ermitteln oder gibt es keine weiteren Informationen mehr, dann weist die Spielleitung darauf hin und das Momentum wird nicht verbraucht.
Merkmal erschaffen	Sie dürfen 2 Momentum einsetzen, um der Szene ein neues Merkmal zu geben, ein im Spiel bestehendes Merkmal zu verändern, dessen Stufe erhöhen/senken oder es gänzlich entfernen. Das muss zur gerade erfolgreich absolvierten Aufgabe passen und sich logisch aus Ihren Handlungen ergeben.
Weitere Einfache Aktion	Während einer Begegnung dürfen Sie 1 Momentum einsetzen, um eine weitere Einfache Aktion auszuführen. Jede Art Einfacher Aktion kann nur einmal pro Zug verwendet werden.
Weitere Hauptaktion	Während einer Begegnung dürfen Sie 2 Momentum einsetzen, um eine weitere Hauptaktion in Ihrem Zug zu versuchen. Wenn diese Aktion eine Aufgabe beinhaltet, steigt deren Schwierigkeit um 1.
Zeit reduzieren	Sie dürfen 2 Momentum einsetzen, um die Zeitdauer zu verringern, die für die durch die Aufgabe repräsentierte Tätigkeit benötigt wird, üblicherweise auf die Hälfte der üblichen Zeit.

Ergebnis zu verbessern oder andere Vorteile zu erlangen. Derart eingesetztes Momentum muss nicht im Vorfeld angekündigt werden, stattdessen wird jeder Punkt einzeln und nacheinander ausgegeben. So können Sie zum Beispiel 1 Punkt Momentum aufwenden, um der Spielleitung eine Frage zu stellen, und dann immer noch entscheiden, ob Sie mehr Momentum ausgeben wollen, nachdem Sie die Antwort erhalten haben. Sollte die Spielleitung entscheiden, dass ein gewünschter Momentum-Einsatz nicht möglich ist oder sich eine gestellte Frage aufgrund der Umstände nicht beantworten lässt, wird dadurch kein Momentum verbraucht. Momentum kann also niemals für etwas verschwendet werden, wofür es nicht nötig gewesen wäre oder für das es keinen Nutzen gibt.

Sobald die Aufgabe abgehandelt wurde, wird nicht verbrauchtes Momentum wie weiter unten beschrieben dem Vorrat hinzugefügt. Jegliches Momentum, das nicht mehr in den Vorrat wandern kann – weil der Vorrat bereits sein Maximum erreicht hat oder es sich um *Bonus-Momentum* handelt – verfällt, wenn es nicht direkt eingesetzt wird.

.: GÄNGIGE OPTIONEN FÜR MOMENTUM-EINSATZ

Die hier beschriebenen Möglichkeiten sind nur die gängigsten Einsätze für Momentum in *Star Trek Adventures*. Diese Optionen dürften die meisten Dinge abdecken, die Sie im Spiel durch den Einsatz von Momentum erreichen wollen.

Einige Momentum-Einsätze sind nicht an eine Aufgabe gebunden, sondern können unmittelbar dann verwendet werden, wenn sie gebraucht werden. Diese Momentum-Einsätze werden als **sofortig** bezeichnet und können zu jedem Zeitpunkt während des Spiels genutzt werden, wobei die meisten bestimmte Vorgaben machen, wann und wie sie verwendet werden dürfen. *Sofortiges Momentum* kann also direkt aus dem Momentumvorrat der Spielrunde bezahlt werden oder alternativ 1:1 durch das Hinzufügen von Bedrohung zum Vorrat, indem Sie genau so viele Punkte Bedrohung in den Vorrat legen, wie Sie normalerweise Momentum eingesetzt hätten. Eine Kombination aus diesen beiden Optionen ist ebenfalls möglich.

Die meisten Momentum-Einsätze dürfen nur einmal pro Aufgabe oder in einer Begegnung nur einmal pro Runde genutzt werden. Einige von ihnen sind aber *wiederholbar*. Das bedeutet, dass sie so oft verwendet werden dürfen, wie die Charaktere das wollen und so lange Momentum zur Verfügung steht (oder die Spielenden Bedrohung zum Vorrat hinzufügen möchten).

BEISPIEL: Lt. Commander Datas Scan einer Raumanomalie erzeugt 3 Momentum. Er verwendet den ersten Punkt, um eine zusätzliche Frage zu den Informationen der Spielleitung zu stellen. Da er noch nicht genug Informationen gewinnen konnte, gibt er anschließend einen zweiten Punkt Momentum für eine weitere Frage aus.

.: MOMENTUM ANSPAREN

Jeder nicht verwendete Punkt Momentum wandert in einen gemeinsamen Vorrat, auf den die gesamte Spielrunde Zugriff hat, um Punkte anzusparen oder auszugeben. Dieser Vorrat stellt die Ergebnisse Ihrer gemeinsamen

Erfolge dar. Der Momentumvorrat kann jedoch niemals mehr als 6 Punkte enthalten. Jeder Punkt Momentum über das Maximum von 6 hinaus verfällt also, sofern er nicht sofort eingesetzt wird.

Nachdem Sie erfolgreich eine Aufgabe absolviert haben, können Sie zusätzlich zum erzeugten Momentum auch Punkte aus dem Vorrat einsetzen (sofern der Momentum-Einsatz *sofortig* ist). Es wird immer nur so viel Momentum ausgegeben, wie wirklich gerade benötigt wird. Deshalb entscheiden Sie erst dann, wie viele Punkte Sie aus dem Vorrat einsetzen wollen, wenn es so weit ist. Genauso wenig muss der gesamte Vorrat auf einmal verbraucht werden. Momentum kann niemals für etwas verschwendet werden, für das es eigentlich nicht gebraucht wird.

BEISPIEL: Lt. Commander Data hat noch 1 Momentum von seinem Scan übrig. Er entscheidet sich, es anzusparen, anstatt es auszugeben. Der Punkt wird dem Vorrat der Runde hinzugefügt und steht damit der gesamten Spielrunde zu einem späteren Zeitpunkt zur Verfügung.



BEDROHUNG

So wie Spielercharaktere Momentum erzeugen und einsetzen, nutzt die Spielleitung ihre eigene Ressource, die *Bedrohung* genannt wird. Die Spielleitung verwendet Bedrohung, um Szenen zu verändern und NSCs mit mehr Möglichkeiten auszustatten, so wie Spielende Momentum verwenden, um ihren Charakteren bessere Erfolgchancen zu verschaffen. Bedrohung dient auch dazu, zusätzliche Spannung aufzubauen – je größer der Bedrohungs-vorrat,

umso größer ist die mögliche Gefahr oder Herausforderung für die Spielercharaktere.

Auch wenn die Charaktere selbst im Gegensatz zur Spielrunde nicht wissen, wie viele Punkte Bedrohung sich im Vorrat befinden, haben sie dennoch ein Gefühl dafür, was bei der aktuellen Mission auf dem Spiel steht und welche möglichen Risiken es gibt.

▷ WAS ERHALTE ICH, WENN ICH BEDROHUNG DEM VORRAT HINZUFÜGE?

Anstatt Momentum für sofortige Momentum-Einsätze aufzuwenden, dürfen Sie auch Bedrohung hinzufügen.

Wenn Sie eine Aufgabe absolviert haben, können Sie nur das dabei erzeugte Momentum einsetzen und das, was sich im Momentumvorrat befindet. Sie können aber nicht mit Bedrohung für Momentum-Einsätze zahlen, die nicht *sofortig* sind (siehe unten), wie zum Beispiel *Informationen erlangen* oder um Anstrengung zu erholen.

GÄNGIGE EINSÄTZE FÜR SOFORTIGES MOMENTUM

- **DIE INITIATIVE BEHALTEN:** Sie übergeben die Initiative an einen Verbündeten, anstatt wie üblich an einen Gegner (siehe Seite 20).
- **GELEGENHEIT ERSCHAFFEN:** Hiermit fügen Sie Ihrem Würfelvorrat weitere W20 hinzu (siehe Seite 15).

Bedrohung resultiert ebenso aus Handlungen wie Momentum: Sowohl Spielercharaktere als auch NSCs fügen beide während des Spiels Bedrohung dem Vorrat hinzu und die Spielleitung setzt Bedrohung ein, um für Probleme zu sorgen und im Verlauf einer Szene den Einsatz weiter zu erhöhen. Bedrohung dient als sichtbares Maß für „Ursache und Wirkung“ im Spiel, bei dem Aktionen und ihre Konsequenzen mit dem Auf und Ab der Bedrohung verknüpft sind.

Die Spielleitung beginnt jede Mission mit 2 Punkten Bedrohung pro Spielercharakter im Spiel, wobei die Menge angepasst werden kann, abhängig vom Thema und der zugrunde liegenden Spannung der jeweiligen Mission. Steht sehr viel auf dem Spiel, kann die Spielleitung auch entscheiden, mit mehr Bedrohung pro Spielercharakter zu starten, während entspanntere Missionen mit geringem Risiko mit weniger Bedrohung beginnen könnten.

Sobald irgendein Regelmechanismus anweist, „fügen Sie X Bedrohung hinzu“, wird die genannte Anzahl an Bedrohungspunkten dem Vorrat der Spielleitung hinzugefügt. Im Gegensatz zu Momentum hat der Bedrohungs-vorrat keine Obergrenze.





CRISTI BALANESCU

.: BEDROHUNG UND DIE SPIELERCHARAKTERE

Spielercharaktere können auf verschiedene Arten für mehr Bedrohung sorgen, üblicherweise indem sie Risiken eingehen oder eine Eskalation der Situation herbeiführen:

- **KOMPLIKATIONEN:** Wenn Sie eine *Komplikation* erleiden, können Sie (oder die Spielleitung) sich dazu entscheiden, die Komplikation zu ignorieren, indem Sie 2 Punkte Bedrohung hinzufügen.
- **ESKALATION:** Bisweilen kann die Spielleitung (oder die Regeln) bestimmen, dass eine Aktion oder Entscheidung das Risiko zur Eskalation mit sich bringt und eine Situation gefährlicher oder unvorhersehbar macht. Wenn ein Charakter eine Handlung unternimmt, die eine Eskalation bedeuten könnte, wird sofort 1 Punkt Bedrohung hinzugefügt. Der Einsatz tödlicher Gewalt – also einen Angriff mit Tötungsabsicht

auszuführen – wird immer als Eskalation angesehen. Das Mitführen großer und offensichtlicher Waffen, wie Phasergewehre, *Bat'leths* oder Ähnliches, wird ebenfalls als Eskalation gewertet. Dass eine Handlung zu einer Eskalation führt, sollte den Spielern zuvor bewusst gemacht werden.

- **SOFORTIGES MOMENTUM:** Wenn Sie *sofortiges Momentum* einsetzen wollen, etwa um zusätzliche W20 für Ihren Würfelvorrat zu kaufen, dann können Sie die Kosten ganz oder teilweise mit Bedrohung bezahlen. Fügen Sie also für jeden Punkt Momentum, den Sie eingesetzt hätten, einen Punkt Bedrohung zum Vorrat der Spielleitung hinzu.

Normalerweise geben Spielercharaktere Bedrohung aber nicht selbst aus. Sie wird von der Spielleitung eingesetzt, um die Spielercharaktere vor Herausforderungen zu stellen und die Mission aufregender zu machen.

.: EINSATZ VON BEDROHUNG

EINSATZ	AUSWIRKUNG
Einsatz von Bedrohung durch NSC	Bei jeder Aktion oder Entscheidung, bei der ein Spielercharakter normalerweise Bedrohung dem Vorrat hinzufügen würde, kann ein NSC genau dasselbe tun, muss aber Bedrohung in gleicher Höhe aus dem Vorrat ausgeben.
Merkmal erschaffen	Die Spielleitung kann ein Merkmal erschaffen, indem sie 2 Bedrohung einsetzt. Dieses Merkmal muss sich logisch aus der vorherrschenden Situation ableiten lassen.
NSC-Komplikationen	Wenn ein NSC eine <i>Komplikation</i> erleidet, kann die Spielleitung diese durch den Einsatz von 2 Bedrohung ignorieren.
NSC-Momentum	Der Bedrohungsvorrat ist das exakte Gegenstück zum Momentumvorrat der Spielenden. Daher können NSCs Bedrohung in der gleichen Weise einsetzen, wie Spielende Momentum aus ihrem Vorrat verwenden.
Umwelteffekte und erzählerische Änderungen	Die Spielleitung kann durch den Einsatz von Bedrohung in der aktuellen Szene oder Umgebung Probleme auslösen oder verursachen.

.: BEDROHUNG UND DIE SPIELLEITUNG

Die Spielleitung kann Bedrohung auf folgende Arten erzeugen:

- **NSC-MOMENTUM:** NSCs können ihr erzeugtes Momentum nicht ansparen wie Spielercharaktere, da sie keinen Momentumvorrat besitzen. Stattdessen darf ein NSC erzeugtes Momentum im Verhältnis 1 zu 1 als Bedrohung dem Vorrat hinzufügen.
- **BEDROHLICHE UMSTÄNDE:** Die Umgebung oder Umstände einer neuen Szene können bedrohlich oder

gefährlich genug sein, dass es gerechtfertigt ist, direkt 1 oder 2 Punkte Bedrohung dem Vorrat hinzuzufügen. Ähnlich verhält es sich mit NSCs, die schlichtweg mit ihrem ersten Auftritt in einer Szene, als Antwort auf eine veränderte Situation oder durch bestimmte Handlungen Bedrohung erzeugen. Damit sind auch Handlungen gemeint, die Szenen eskalieren lassen, wie etwa ein von NSCs ausgelöster Alarm.

Die Spielleitung kann die angesammelte Bedrohung auf verschiedene Arten einsetzen, wie unten in der Tabelle für den **EINSATZ VON BEDROHUNG** aufgeführt.

ENTSCHLOSSENHEIT

Neben Momentum haben Spielercharaktere Zugriff auf eine weitere besondere Ressource, *Entschlossenheit*. Entschlossenheit spiegelt die Tatsache wider, dass Hauptfiguren die Protagonisten des Spiels darstellen – ob nun Sternenflottenoffiziere oder andere Individuen – die mehr Ehrgeiz, Tatendrang und Charakterstärke besitzen als die meisten anderen. Solche Individuen nehmen ihr Schicksal selbst in die Hand und gestalten die Galaxis durch ihr Handeln und ihre Entscheidungen mit. Ganz egal, welchen Ruf und welche Ziele sie haben, Spielercharaktere sind üblicherweise bekannte und einflussreiche Personen.

Entschlossenheit wird genutzt, um halsbrecherische Stunts zustande zu bringen, sich in angespannten Situationen einen Vorteil zu verschaffen oder auf andere Weise die Geschichte voranzutreiben. Sie erhalten Entschlossenheit und setzen es ein im Einklang mit Ihren Werten, die durch Ihre *Überzeugungen* dargestellt werden. Sie geben Entschlossenheit aus, wenn Ihre Überzeugungen hilfreich für Ihr Ziel sind und erhalten Entschlossenheit, wenn Ihr direktes Ziel und Ihre Überzeugungen im Widerspruch zueinander stehen.

Überzeugungen sind kurze Sätze oder Aussagen, die die Einstellungen, Glaubenssätze und Prinzipien Ihres Charakters beschreiben, während die *Direktiven* die ausgegebenen Befehle und Anweisungen Ihrer Organisation und Vorgesetzten darstellen.

Jeder Spielercharakter beginnt jede neue Mission mit 1 Punkt Entschlossenheit und kann zu keiner Zeit mehr als 3 Entschlossenheit besitzen. Erhalten Sie darüber hinaus Entschlossenheit, dann geht es sofort verloren.

Wenn Sie Entschlossenheit einsetzen wollen, dann muss eine Ihrer *Überzeugungen* – oder eine *Direktive* der Mission – mit der Aktion übereinstimmen, die Sie durchführen möchten. Überzeugungen und Direktiven unterstützen Ihren Entschluss und helfen Ihnen, Kraft aus Ihrer Weltanschauung zu ziehen. So sind Sie in der Lage, im Kampf länger durchzuhalten oder trotz einer großen Herausforderung immer noch das Ziel im Blick behalten zu können.

Die Überzeugungen Ihres Charakters können sein Urteilsvermögen beeinträchtigen, indem er voreingenommen ist, Alternativen übersieht oder auf andere Art seine Fähigkeit einschränken, einem Problem effektiv zu begegnen. Derartige Situationen können Ihnen Probleme bereiten, bieten aber auch Gelegenheit, zusätzliche Entschlossenheit zu erhalten.

.: ENTSCHLOSSENHEIT EINSETZEN

Wenn Sie eine Aufgabe versuchen oder sich in einer ähnlich herausfordernden Situation befinden und eine oder mehrere Ihrer *Überzeugungen* (oder *Direktiven*) dazu passt und Ihnen helfen kann, dürfen Sie einen Punkt Entschlossenheit einsetzen.

Wenn Sie Entschlossenheit einsetzen, wählen Sie eine der Einsatzmöglichkeiten aus der Tabelle **EINSATZ VON ENTSCHLOSSENHEIT**.

.: EINSATZ VON ENTSCHLOSSENHEIT

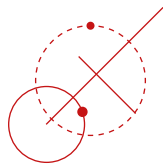
ENTSCHLOSSENHEITSEINSATZ AUSWIRKUNGEN

Moment der Inspiration

Sie dürfen Entschlossenheit nach einem Aufgabenwurf einsetzen, um eine beliebige Anzahl von W20 aus dem Würfelvorrat erneut zu würfeln.

Perfekte Gelegenheit

Nachdem Sie Ihren Würfelvorrat erstellt haben, dürfen Sie Entschlossenheit vor dem Aufgabenwurf einsetzen, um einen einzelnen 1W20 Ihres Vorrats so zu behandeln, als hätte er bereits eine 1 gewürfelt (und damit einen *Kritischen Erfolg* erzielt). Ein *unterstützender* Charakter darf auf dieselbe Weise Entschlossenheit einsetzen, um seinen Unterstützungswürfel auf die 1 zu drehen.



„KENNEN SIE DEN SATZ, DAS GLÜCK BEGÜNSTIGT DEN MUTIGEN?
NAJA, DANN SEHEN WIR MAL, OB ER RICHTIG IST.“

- CAPTAIN BENJAMIN SIKKO

Begegnungen werden in *Runden* und *Züge* aufgeteilt. Innerhalb einer Runde erhält jeder Charakter einen Zug und darf dann eine *Hauptaktion* und mehrere *Einfache Aktionen* ausführen. Die Runde endet, wenn alle anwesenden Charaktere einen Zug durchgeführt haben, sofern sie die Möglichkeit dazu hatten.

Zu Beginn eines Konflikts entscheidet die Spielleitung, welche Seite die Initiative hat und welcher Charakter dieser Seite zuerst handelt. Das wird wie folgt bestimmt:

- **SPIELERCHARAKTERE:** In den meisten Fällen gibt die Spielleitung einem Spielercharakter den ersten Zug. Meistens ergibt sich das leicht aus der Entwicklung der Ereignisse, die zum Konflikt geführt haben. Wenn nicht eindeutig ist, welcher Charakter beginnen sollte, wählt die Spielleitung den Spielercharakter mit dem höchsten Wagemut.

- **NICHTSPIELERCHARAKTERE (NSCS):** Wenn es einen triftigen Grund dafür gibt (zum Beispiel, wenn die NSCs einen Hinterhalt für die Spielercharaktere gelegt haben), wählt die Spielleitung einen NSC aus, der zuerst handelt.
- **BEDROHUNGSEINSATZ:** Sollten Zweifel darüber bestehen, wer beginnt, dann darf die Spielleitung auch 1 Bedrohung einsetzen, um einen NSC zuerst handeln zu lassen.

CARLOS CABRERA



ZUGREIHENFOLGE

Wenn Sie Ihren *Zug* beendet haben – also eine *Hauptaktion* und eine oder mehrere *Einfache Aktionen* versucht haben – erhält die Gegenseite (meist von der Spielleitung geführt) die Initiative, und einer der Nichtspielercharaktere handelt als nächstes. Wenn der NSC mit seinem Zug fertig ist, sind wieder die Spielenden dran und entscheiden, wer von den verbliebenen Charakteren auf ihrer Seite den nächsten Zug macht.

▶ DIE INITIATIVE BEHALTEN

Am Ende Ihres Zugs dürfen Sie 2 Momentum (sofortig) ausgeben, um die *Initiative zu behalten*. Direkt nach Ihnen ist dann sofort wieder ein Spielercharakter an der Reihe (oder ein anderer Charakter auf Ihrer Seite der Konfliktparteien). Ein Charakter, der einen Zug durch *Initiative behalten* erhalten hat, muss jedoch den nächsten Zug an die Gegenseite weitergeben. **In einem Konflikt kann kein Charakter mehr als einen Zug pro Runde durchführen.**



ANSTRENGUNG

Jede Hauptfigur und einige Nebencharaktere können eine begrenzte Menge *Anstrengung* hinnehmen. Solche Charaktere können in angespannten und gefährlichen Situationen negativen Konsequenzen widerstehen und *Verletzungen vermeiden*.

Eine Hauptfigur kann eine Höchstmenge an *Anstrengung* in Höhe seines Fitness-Werts hinnehmen. Spezies, Talente und andere Faktoren könnten dieses Maximum modifizieren. Wann immer Ihr Charakter mit einer Konsequenz konfrontiert wird, können Sie stattdessen Anstrengung erleiden.

Wenn Sie Schaden nehmen, gibt der *Schweregrad* des Angriffs – meistens eine Zahl zwischen 1 und 5 – an, wie viel *Anstrengung* Sie erleiden. Markieren Sie dann die erlittene Anstrengung auf der Anstrengungsleiste Ihres Charakters, wie in diesem Beispiel:

BEISPIEL EINER ANSTRENGUNGSLEISTE



Wenn Sie die erlittene Anstrengung nicht hinnehmen können, ohne über Ihr Anstrengungsmaximum hinauszugehen, dann füllen Sie Ihre Anstrengungsleiste bis zum Maximum und erhalten eine *Komplikation*, die einen zusätzlichen, sich aus der Situation ergebenden Nachteil repräsentiert.

Wenn Ihre maximale Anstrengung erreicht ist, sind sie *erschöpft*. Sie können noch handeln, aber Körper und Geist sind enorm belastet und Ihre Leistungsfähigkeit ist stark eingeschränkt. In *erschöpftem* Zustand müssen Sie eines Ihrer Attribute bestimmen, das **ausgeschaltet** ist. Solange Sie *erschöpft* sind, versagen Sie automatisch bei jeder Aufgabe, die dieses Attribut verwendet.

Anstrengung kann auch aus anderen Gründen entstehen: Große Hitze oder Kälte, eine dünne Atmosphäre und andere extreme Umweltbedingungen, aber auch physische oder mentale Erschöpfung, Hunger, Verdursten, Schlafentzug, Gift, Strahlung, Krankheiten oder Entzugserscheinungen können nach Ermessen der Spielleitung Anstrengung verursachen.

.: ANSTRENGUNG ERHOLEN

Die Spielercharaktere führen ein spannendes, herausforderndes und oft auch anstrengendes Leben. Diese Belastungen zu meistern und ausreichend Zeit und Angebote einzuplanen, damit sie sich ausruhen und erholen können, ist eine wichtige Voraussetzung für eine effektive und zufriedene Crew.

Ein Charakter kann auf unterschiedliche Arten *Anstrengung* erholen. Wann immer Sie 1 Punkt Anstrengung erholen, machen Sie ein markiertes Feld auf ihrer Anstrengungsleiste wieder frei. Wenn Sie *erschöpft* sind, müssen Sie sich ausruhen, um Anstrengung zu erholen, oder jemand muss Ihnen helfen. Sie können Anstrengung auf folgende Weise entfernen:

- **MOMENTUM:** Wenn Sie erfolgreich eine Aufgabe absolviert haben, dürfen Sie 2 Momentum einsetzen, um 1 Punkt Anstrengung zu erholen (wiederholbar). Sie dürfen so auch einen Verbündeten 1 Punkt Anstrengung erholen lassen, wenn dieser Sie wahrnehmen kann. Ein Charakter kann auf diese Weise nie mehr als drei Anstrengung pro Aufgabe erholen.
- **AUSRUHEN:** Außerhalb von Konflikten können Sie Anstrengung erholen, indem Sie eine Ruhepause einlegen und entspannen:
 - Eine **Atempause** dauert ein paar Minuten. Sie können in dieser Zeit keine kräftezehrenden Handlungen ausführen, und etwas zu essen und zu trinken ist auch nicht schlecht. Sie **erholen 4 Punkte Anstrengung**.
 - Eine **Pause** dauert mindestens eine halbe bis mehrere Stunden. Essen Sie etwas oder nehmen Sie sich Zeit für entspannende Tätigkeiten, spielen Sie, lesen Sie, oder gehen Sie einem Hobby nach und **erholen 8 Punkte Anstrengung**.
 - **Schlaf** oder eine ähnliche, ausgedehnte Form des Ausruhens dauert mehrere Stunden, am besten

.: BEWEGUNG UND GELÄNDE

Sich irgendwohin innerhalb *Mittlerer Reichweite* zu bewegen, erfordert die Einfache Aktion *Bewegen*. Wenn Sie sich weiter bewegen wollen, erfordert dies die Hauptaktion *Sprinten*. Bewegung kann verschiedenste Formen annehmen: gehen, rennen, springen, schwimmen, klettern, und mehr.

Schwieriges Gelände beschreibt Bedingungen, die mehr Mühe erfordern, um sich fortzubewegen. Ihre Bewegung wird entweder in irgendeiner Form behindert, oder Sie müssen sehr vorsichtig sein, wo Sie hintreten. Schwieriges Gelände kann eine ganze Zone füllen und damit alle verlangsamen, die sich hindurch bewegen.

Hindernisse funktionieren ähnlich, da sie Bewegung behindern. Hindernisse befinden sich jedoch immer zwischen Zonen. Wenn Sie sich aus einer Zone in eine andere bewegen wollen und Hindernisse im Weg stehen, wird Ihre Bewegung verlangsamt. Hindernisse können Wände oder Barrieren sein, die Sie hoch- oder überklettern müssen, oder auch Senken und Löcher, die Sie überspringen müssen.

Wenn Sie sich aus einem Bereich mit Schwierigem Gelände herausbewegen, oder ein Hindernis passieren wollen, müssen Sie dafür 1 oder mehr Punkte Momentum einsetzen, abhängig davon, wie schwer das Gelände oder Hindernis zu passieren ist. Dieser Momentum-Einsatz ist *sofortig*.

Wenn Sie nicht ausreichend Momentum zur Verfügung haben (und nicht zur Bedrohung hinzufügen wollen), müssen Sie dieses Momentum anders erzeugen. Der einfachste Weg ist eine *Sprinten*-Hauptaktion, also eine **Aufgabe auf Fitness + Sicherheit** mit Schwierigkeit 0. Sie können sich damit bis zu 2 Zonen weit bewegen und jeder Erfolg wird zu 1 Punkt Momentum, das eingesetzt werden kann, um sich durch das schwierige Gelände zu bewegen. Auch andere Aufgaben können Momentum erzeugen, Sprints fasst jedoch Bewegung und eine Aufgabe bequem in einer Hauptaktion zusammen.

Charaktere mit geeigneten *Merkmale*n (passende Reiseausrüstung, oder passende körperliche Eigenschaften für das Gelände) können nach Entscheidung der Spielleitung die Momentum-Kosten für diese Geländeformen um 1 senken. Denobulaner zum Beispiel haben sich im Lauf ihrer Evolution zu schnellen und effizienten Kletterern entwickelt und können die Kosten für Bewegung durch Schwieriges Gelände senken, wenn sie klettern.

.: MOMENTUM-KOSTEN FÜR GELÄNDE

SCHWIERIGES GELÄNDE

MOMENTUM-KOSTEN

fester Schlamm, loser Sand, Treppen	1
Sumpf, loser Schutt	2
steiler Abhang, schnell fließendes Wasser	3

.: MOMENTUM-KOSTEN FÜR HINDERNISSE

HINDERNIS

MOMENTUM-KOSTEN

Barriere oder Wand bis Hüfthöhe, oder ein kurzer Sprung	1
Barriere oder Wand bis Brusthöhe, oder ein langer Sprung	2
Barriere oder Wand, die größer ist als Sie, oder ein langer Sprung mit Anlauf	3

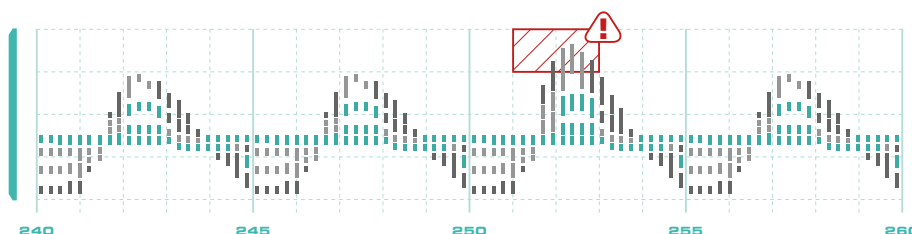
.: DECKUNG

Deckung ist ein häufiger Geländeeffekt und repräsentiert Objekte, die Angreifer daran hindern, ein Ziel deutlich zu sehen und problemlos zu attackieren. Wenn Sie Deckung haben, machen Sie den Fernkampfangriff Ihres Gegners zu einer *Vergleichenden Aufgabe*, können dem Angriff so besser widerstehen und vielleicht sogar einen Gegenangriff ausführen. Deckung kann durch ein *Ortsmerkmal* dargestellt werden (zum Beispiel **Frachtraum**).

Eine Zone mit Deckung bietet entweder allen Charakteren innerhalb der Zone Deckung, oder die Spielleitung legt fest, dass einzelne Bereiche oder Objekte in der Zone Deckung bieten. Charaktere müssen sich dann im *Nahbereich* dieser Objekte befinden, um die Deckung nutzen zu können.

.: BENUTZBARE OBJEKTE

Benutzbare Objekte sind alle Objekte oder Geländearten, die sich manipulieren lassen. Türen und Fenster sind gute Beispiele, genauso wie Steuerkonsolen und Computerterminals. Die Objekte zu benutzen, kann eine *Einfache Aktion* oder eine *Hauptaktion* erfordern, nach Ermessen der Spielleitung.





RODRIGO GONZALEZ TOLEDO



AKTIONEN IM KAMPF



In jedem Zug während einer Begegnung dürfen Sie eine *Hauptaktion* und eine *Einfache Aktion* versuchen. Sie können Momentum einsetzen oder den Bedrohungsvorrat erhöhen, um zusätzliche Aktionen zu erhalten.

.: EINFACHE AKTIONEN

Einfache Aktionen sind kurze Handlungen, die keine Aufgabe erfordern. Sie bereiten meistens eine Hauptaktion vor oder unterstützen diese, zum Beispiel eine Positionsänderung, um danach angreifen zu können. Sie dürfen in Ihrem Zug eine Einfache Aktion ausführen und eine weitere für 1 Momentum. Maximal können Sie also zwei Einfache Aktionen in Ihrem Zug ausführen.

.: EINFACHE AKTIONEN IM NAHKAMPF

AKTION	EFFEKT
Aufstehen / Fallen lassen	Sie lassen sich fallen und machen sich zu einem kleineren Ziel (und erhalten das Merkmal Liegend , siehe oben), oder stehen aus dem Liegen auf (und verlieren das Merkmal wieder). Sie können nicht im selben Zug <i>aufstehen</i> und sich <i>fallen lassen</i> .
Benutzen	Sie interagieren mit einem Objekt in Ihrer Umgebung, wie eine Tür zu öffnen, indem sie den Türöffner betätigen oder dem Computer ein einfaches Kommando zu geben. Kompliziertere Vorgänge könnten eine <i>Hauptaktion</i> und eine Aufgabe erfordern.
Bewegen	Sie bewegen sich bis zu 1 Zone weit, zu einem Punkt innerhalb <i>Mittlerer Reichweite</i> . Sie können diese Einfache Aktion nicht in demselben Zug ausführen, in dem Sie auch eine <i>Sprinten</i> -Hauptaktion verwenden. Wenn sich ein Gegner in Ihrem <i>Nahbereich</i> befindet, können Sie sich nicht von ihm entfernen.
Gegenstand nehmen	Sie nehmen einen Gegenstand im <i>Nahbereich</i> an sich oder ziehen einen Gegenstand, den Sie bei sich tragen. Sie dürfen den Gegenstand sofort als Teil derselben <i>Einfachen Aktion</i> benutzen, sofern das keine Aufgabe erfordert.
Vorbereiten	Sie bereiten eine Aufgabe vor. Manche Gegenstände erfordern diese Einfache Aktion, bevor sie benutzt werden können, und manche Hauptaktionen erfordern diese Einfache Aktion, bevor die Hauptaktion ausgeführt werden kann. Manche Ausrüstungsgegenstände gewähren bestimmte Boni, wenn diese Einfache Aktion vor einer Aufgabe ausgeführt wird.
Zielen	Wenn Sie später in diesem Zug <i>Angreifen</i> (im Nah- oder Fernkampf), dürfen Sie einen W20 Ihres Würfelvorrats erneut würfeln.

.: HAUPTAKTIONEN

Hauptaktionen sind die entscheidenden Handlungen Ihres Zugs und erfordern meistens eine Aufgabe. Sie dürfen während Ihres Zugs eine Hauptaktion versuchen und eine weitere in demselben Zug, wenn Sie 2 Punkte Momentum einsetzen. Das erhöht die Schwierigkeit einer

Aufgabe innerhalb dieser zweiten Hauptaktion um 1. Sie können auch dann eine zweite Hauptaktion in derselben Runde erhalten, wenn Sie das Ziel einer *Anweisungen erteilen*-Aktion sind. **Sie können niemals mehr als zwei Hauptaktionen pro Runde versuchen.**

.: HAUPTAKTIONEN IM NAHKAMPF

AKTION	BESCHREIBUNG
Andere Aufgaben	Sie versuchen eine Aufgabe, die die Spielleitung fordert oder zulässt. Manche Umstände oder Ziele können eine Aufgabe erfordern, oder Sie müssen eine Gefahr mit einer <i>Erweiterten Aufgabe</i> überwinden oder eine <i>Herausforderung</i> abschließen.
Angreifen	Sie versuchen, einen Gegner oder ein anderes zulässiges Ziel anzugreifen, um es zu verletzen oder zu beschädigen. Den detaillierten Ablauf finden Sie unter ABLAUF EINES ANGRIFFS auf der nächsten Seite.
Anweisungen erteilen	Diese Aufgabe kann nur von einem einzigen Charakter auf jeder Seite des Kampfs versucht werden, der Person, die eine Führungsrolle einnimmt (entweder der höchstrangigste Charakter oder ein zuvor bestimmter Anführer). Sie setzen 1 Punkt Momentum ein und wählen einen Verbündeten, der in der Lage ist, Ihre Anweisung wahrzunehmen und zu verstehen. Dieser Verbündete darf nun sofort eine Aktion ausführen, ohne dass deren Schwierigkeit erhöht wird. Sie <i>unterstützen</i> dabei mit Konzentration + Kommando .
Aussetzen	Sie entscheiden sich, in dieser Runde keine Aktion auszuführen.
Bereithalten	Sie wählen eine andere Hauptaktion, die Sie als Reaktion auf ein anderes Ereignis versuchen möchten. Wenn das auslösende Ereignis eintritt, unterbrechen Sie kurzzeitig den aktuellen Zug und führen Ihre vorbereitete Hauptaktion aus. Danach läuft das Spiel wie üblich weiter. Wenn das auslösende Ereignis nicht vor Ihrem nächsten Zug eintrifft, ist die Aktion verloren. Sie können während Ihres Zugs immer noch Einfache Aktionen ausführen.
Erste Hilfe	Sie beleben einen <i>besiegten</i> Charakter im Nahbereich wieder. Versuchen Sie eine Aufgabe auf Wagemut + Medizin mit Schwierigkeit 2. Bei Erfolg ist der Charakter nicht mehr <i>besiegt</i> , eventuelle Verletzungen werden damit aber nicht behandelt oder entfernt. Sie können mit dieser Aktion auch die Verletzung eines anderen Charakters im Nahbereich behandeln: Versuchen Sie eine Aufgabe auf Wagemut + Medizin , deren Schwierigkeit dem <i>Schweregrad</i> der Verletzung entspricht. Wenn die Aufgabe gelingt, wird eine Verletzung behandelt (siehe ERHOLUNG UND HEILUNG , Seite 26).
Merkmal erschaffen	Das ist eine Aufgabe mit Schwierigkeit 2 auf eine passende Kombination aus Attribut + Abteilung . Die Kombination hängt davon ab, was Sie erreichen wollen. Bei Erfolg erschaffen Sie ein Merkmal, verändern ein bestehendes Merkmal oder entfernen es, oder erhöhen bzw. senken dessen Stufe.
Schützen	Sie schützen sich gegen einen bevorstehenden Angriff. Das ist eine Aufgabe auf Gespür + Sicherheit mit Schwierigkeit 0. Bei Erfolg erhöht sich die Schwierigkeit aller Angriffe gegen Sie um 1 bis zum Beginn Ihres nächsten Zugs. Sie können diesen Effekt auch auf einen anderen Charakter in Ihrem <i>Nahbereich</i> übertragen. In diesem Fall wird die Schwierigkeit Ihrer <i>Schützen</i> -Aufgabe um 1 erhöht. Der Effekt hält dann bis zum nächsten Zug dieses Charakters.
Sprinten	Sie versuchen, das Gelände vor Ihnen so schnell wie möglich zu durchqueren. Sie bewegen sich bis zu 2 Zonen weit zu einem beliebigen Punkt innerhalb <i>Weiter Reichweite</i> . Wenn Sie <i>Schwieriges Gelände</i> durchqueren müssen, dürfen Sie eine Aufgabe auf Fitness + Flugkontrolle mit Schwierigkeit 0 als Teil dieser Aktion versuchen, um das benötigte Momentum zu erzeugen. Wenn Sie sich im <i>Nahbereich</i> eines Gegners befinden und diesen verlassen wollen, kann die Spielleitung Ihnen dafür Momentum oder sogar eine Aufgabe abverlangen, da der Gegner als Hindernis bzw. Schwieriges Gelände behandelt wird.
Unterstützen	Sie <i>unterstützen</i> einen anderen Charakter bei dessen Aufgabe (siehe TEAMARBEIT UND UNTERSTÜTZUNG , Seite 13). Wenn der andere Charakter noch nicht gehandelt hat, können Sie diese Aktion in Ihrem Zug ankündigen und <i>unterstützen</i> dann, wenn der betreffende Charakter seinen Zug ausführt. Wenn der Charakter vor Ihrem Zug handelt, dürfen Sie ihn sofort <i>unterstützen</i> . In jedem Fall geben Sie Ihren gesamten Zug für diese Runde auf.

.: ANGRIFFE

Angreifen ist meist die häufigste Hauptaktion im Kampf. Ein Angriff läuft wie folgt ab:

- 1. Wählen Sie Waffe und Ziel:** Wählen Sie die Waffe, mit der Sie *angreifen* wollen, und Ihr Ziel. *Entscheiden* Sie, sofern Sie die Wahl haben, ob Sie eine *betäubende* oder eine *tödliche* Verletzung verursachen möchten. Wenn Sie einen tödlichen Angriff versuchen, fügen Sie nun 1 Bedrohung zum Vorrat hinzu (NSCs setzen stattdessen 1 Bedrohung aus dem Vorrat ein).
 - **NAHKAMPFANGRIFF:** Kann gegen jedes Ziel im Nahbereich versucht werden.
 - **FERNKAMPFANGRIFF:** Kann gegen jedes Ziel versucht werden, das Sie wahrnehmen können.
- 2. Angriff versuchen:** Versuchen Sie nun die Aufgabe, um festzustellen, ob der *Angriff* erfolgreich ist.
 - **NAHKAMPFANGRIFF:** Versuchen Sie eine **Aufgabe auf Wagemut + Sicherheit** mit Schwierigkeit 1. Wenn sich Ihr Ziel des Angriffs bewusst ist und sich wehren kann, wird das zu einer *Vergleichenden Aufgabe*, der das Ziel mit **Wagemut + Sicherheit** widersteht.
 - **FERNKAMPFANGRIFF:** Versuchen Sie eine **Aufgabe auf Konzentration + Sicherheit** mit Schwierigkeit 2. Wenn sich das Ziel in *Deckung* befindet (siehe **DECKUNG**, Seite 22), wird das zu einer *Vergleichenden Aufgabe*, der das Ziel mit **Konzentration + Sicherheit** widersteht.
- 3. Angriff abwickeln:** Wenn Ihr Angriff erfolgreich ist, fügen Sie dem Ziel eine Verletzung zu (siehe **VERLETZUNGEN**, weiter unten).
 - **GEGENANGRIFF:** Wenn der Angriff eine Vergleichende Aufgabe war und das Ziel gewinnt, darf es 2 Momentum für einen Gegenangriff einsetzen, und Ihnen eine *Verletzung* zufügen (und eventuell weiteres Momentum einsetzen). Das Ziel entscheidet zuvor, welcher Art die Verletzung sein soll (siehe oben) und fügt gegebenenfalls Bedrohung hinzu.
 - **VERLETZUNG VERMEIDEN:** Wenn ein Charakter eine Verletzung erleiden würde, darf er die *Verletzung vermeiden* (siehe Seite 26).

BEISPIEL: *Picard, Data und Worf werden bei dem Versuch umzingelt, Borg von den unteren Decks der Enterprise-E zu vertreiben und von mehreren Borg-Drohnen angegriffen. Data erwirbt einen zusätzlichen W20 mit Momentum und eröffnet das Feuer mit seinem Typ-2-Phaser und einer **Aufgabe auf Konzentration (10) + Sicherheit (3)**. Er würfelt die 2 benötigten Erfolge, die Borg-Drohne wird getroffen und erleidet eine Verletzung.*

▷ LIEGEND

Während Sie das Merkmal **Liegend** haben, wird die Schwierigkeit aller Fernkampfangriffe gegen Sie auf *Mittlere Reichweite* oder größer um 1 erhöht. Wenn Sie sich in *Deckung* befinden, erhalten Sie zudem 1 Punkt Schutz zusätzlich. Nahkampfangriffe und Fernkampfangriffe auf *Kurze Reichweite* gegen Sie erzeugen aber 2 Punkte Bonus-Momentum und Sie können keine Hauptaktionen versuchen, die in irgendeiner Form mit Bewegung zu tun haben (die Einfache Aktion *Bewegen* allerdings schon).



.: VERLETZUNGEN

Wenn Sie jemanden im Kampf erfolgreich angreifen, könnte Ihr Ziel eine *Verletzung* erleiden. Auch bestimmte Umgebungseffekte können Verletzungen verursachen, zum Beispiel Stürze aus großer Höhe, Plasmaverbrennungen, lebensfeindliche Umweltbedingungen, Systemunfälle, Unfälle mit industriellen Anlagen und andere Gefahren.

Wenn Charaktere von einem Angriff oder von einer anderen Gefahr (Umweltgefahren wie Feuer, herabfallende Felsen, oder Ähnliches) betroffen sind, erleiden sie eine *Verletzung*.

Die genaue Art der Verletzung wird durch ein *Charaktermerkmal* für den verletzten Charakter repräsentiert (siehe Seite 7), das für den angerichteten Schaden steht. Abhängig von der Beschreibung des Merkmals können dadurch (wie bei jedem Merkmal) bestimmte Aktionen schwieriger oder sogar unmöglich werden. Wenn Charaktere eine Verletzung erleiden, gibt die Art des Angriffs oder der Gefahr einen Hinweis, wie man das Merkmal benennen könnte – ein Disruptor könnte zum Beispiel eine **Verbrennung** hervorrufen, ein Bat'leth eine **Schnittwunde**. Spielende und Spielleitung könnten aber auch andere passende Verletzungen vorschlagen. Das letzte Wort liegt immer bei der Spielleitung.

Alle verletzenden Effekte haben einen *Schweregrad*. Das ist eine Zahl (meistens zwischen 1 und 5), die angibt, wie schwer die Verletzung ist. Der Schweregrad einer Verletzung hat verschiedene Auswirkungen, die weiter unten beschrieben werden. Wenn Ihr Angriff erfolgreich war, dürfen Sie 2 Momentum ausgeben, um den Schweregrad der Verletzung um 1 zu erhöhen. Dieser Momentum-Einsatz ist wiederholbar, Sie können den Schweregrad auf diese Weise aber maximal um 2 erhöhen.

Wenn Charaktere eine Verletzung erleiden, sind sie *besiegt*. Ein besiegter Charakter geht sofort zu Boden und kann für den Rest der Szene nicht mehr handeln. War die Verletzung tödlich, dann stirbt er am Ende der Szene, sofern er nicht gerettet wird. Charaktere können sich auf verschiedene Arten erholen, wie weiter unten beschrieben.

▷ NSCS UND VERLETZUNGEN

Die Regeln zu Verletzungen gelten vor allem für Spielercharaktere, da NSCs und Nebencharaktere anders behandelt werden.

Einfache NSCs und Nebencharaktere ohne Überzeugungen erleiden keine Verletzungen. Jeder erfolgreiche Angriff *besiegt* sie sofort und sie können auch keine *Verletzung vermeiden*. Der einzige Unterschied zwischen *betäubenden* und *tödlichen Angriffen* auf Einfache NSCs und gewöhnliche Nebencharaktere ist, dass betäubende Angriffe diese Charaktere betäuben und tödliche Angriffe sie sofort töten (oder nach Entscheidung der Spielleitung sogar desintegrieren).

Bedeutende NSCs und Nebencharaktere mit mindestens einer Überzeugung erleiden Verletzungen wie Spielercharaktere: Nebencharaktere dürfen wie Spielercharaktere eine Verletzung vermeiden (haben aber nur eine halb so große Anstrengungsleiste), und Bedeutende NSCs dürfen Bedrohung in Höhe des *Schweregrads* einsetzen, um eine *Verletzung zu vermeiden*, allerdings nur ein Mal pro Szene.

Herausragende NSCs erleiden Verletzungen und dürfen Verletzungen vermeiden, indem sie Bedrohung in Höhe des *Schweregrads* einsetzen.

▷ SCHUTZ

Wenn Charaktere Rüstung tragen oder andere schützende Ausrüstung verwenden, haben sie *Schutz*. Eine taktische Weste gibt Ihnen zum Beispiel Schutz 1.

Wenn Sie eine Verletzung erleiden, wird der Schweregrad immer erst um den Schutzwert reduziert (bis zu einem Minimum von 1).



PHASER AUF BETÄUBUNG!

Verletzungen können entweder *betäubend* oder *tödlich* sein. Welche Art von Verletzung ein Angriff oder eine Gefahr verursacht, wird bei deren Beschreibung aufgeführt. Zum Beispiel verursachen waffenlose Angriffe betäubende Verletzungen.

Bestimmte Angriffe, zum Beispiel Phaser, können nach Wahl des Angreifers betäubend oder tödlich sein. Wenn Sie diese Möglichkeit haben, müssen Sie sich zwischen betäubenden und tödlichen Verletzungen entscheiden, wenn Sie das Ziel Ihres Angriffs festlegen. Bei einem Gegenangriff treffen Sie diese Entscheidung, wenn Sie Momentum für den Gegenangriff ausgeben.

- **Betäubende** Angriffe sollen das Ziel kampfunfähig machen, ohne bleibenden Schaden zu hinterlassen. Die Verletzung durch einen betäubenden Angriff besteht nur so lange, wie das Ziel *besiegt* ist. Wenn der Charakter nicht mehr besiegt ist, wird die betäubende Verletzung zu Beginn seines nächsten Zugs entfernt.
- **Tödliche** Angriffe fügen dem Ziel ernsthaften Schaden zu, der zu dessen Tod führen kann. Ehe Sie einen tödlichen Angriff versuchen, fügen Sie 1 Bedrohung dem Vorrat hinzu (NSCs setzen 1 Bedrohung aus dem Vorrat ein). Wenn ein Charakter eine oder mehrere *tödliche Verletzungen* hat und zudem *besiegt* ist, wird er am Ende der Szene sterben, wenn er nicht zuvor medizinisch versorgt wurde.

ANSTRENGUNG UND VERLETZUNGEN VERMEIDEN

Wenn Sie eine Verletzung erleiden, können Sie diese *Verletzung vermeiden*, indem Sie Anstrengung hinnehmen.

Sie erleiden Anstrengung in Höhe des *Schweregrads* des Angriffs – das repräsentiert, dass Sie sich im letzten Moment wegduckten oder dem Angriff anders widerstehen – und können die Verletzung so ignorieren. Das verhindert auch, dass Sie durch die Verletzung *besiegt* werden.

ERHOLUNG UND HEILUNG

Sie können *besiegten* oder *verletzten* Verbündeten mit *Erster Hilfe* beistehen. Die *Erste Hilfe*-Aktion erlaubt Ihnen eine **Aufgabe auf Wagemut + Medizin** mit Schwierigkeit 2, um einen anderen Charakter in Ihrem Nahbereich zu stabilisieren. Wenn die Aufgabe gelingt, ist der Patient nicht mehr *besiegt*, das heilt jedoch keine Verletzung. Alternativ



dürfen Sie auch eine **Aufgabe auf Wagemut + Medizin** mit einer Schwierigkeit in Höhe des *Schweregrads* der Verletzung versuchen, um diese Verletzung zu behandeln und zu entfernen.

Eine behandelte Verletzung sorgt nicht mehr länger für Abzüge oder Erschwernisse, ist aber immer noch eine Verletzung und erfordert medizinische Behandlung, um sie vollständig zu entfernen. Außerdem können *Komplikationen* dazu führen, dass sich eine behandelte Wunde bei starker Beanspruchung „wieder öffnet“, sodass sie erneut behandelt werden muss.

Dauerhafte Heilung ist im Kampf unmöglich. Verletzte Charaktere müssen medizinisch behandelt werden, um die Verletzung vollständig zu entfernen. Das ist in

den meisten Fällen eine **Aufgabe auf Konzentration + Medizin** mit Schwierigkeit X und einer Dauer von X Stunden, wobei X in beiden Fällen dem *Schweregrad* der Verletzung entspricht. Erhöhen Sie die Schwierigkeit und die *Komplikationsspanne* dieser Aufgabe um 1, wenn die Verletzung nicht zuvor versorgt wurde. Die Schwierigkeit kann abhängig von den Umständen noch weiter steigen oder sinken: In einer feuchten Höhle mit einem Medkit ist es schwieriger, eine Disruptorverbrennung zu heilen, als auf einer gut ausgestatteten Krankenstation.

Wenn ein Charakter mehrere Verletzungen hat, kann die Spielleitung entscheiden, dass deren Heilung und Entfernung eine *Herausforderung* oder sogar eine *Erweiterten Aufgabe* erfordert (mit einer Fortschrittsleiste in Höhe der dreifachen Anzahl der Wunden).



MOMENTUM-EINSATZ IM NAHKAMPF



Momentum ist eine Schlüsselressource in Begegnungen. Wenn Sie im Kampf Momentum erzeugen, haben Sie mehrere Möglichkeiten, dieses Momentum gegen Ihre Gegner einzusetzen, Ihre Verbündeten zu stärken oder Ihre eigenen Chancen zu verbessern.

Ihnen stehen alle auf Seite 15 genannten Einsatzmöglichkeiten zur Verfügung, zusätzlich zu einigen zusätzlichen Optionen, die nur im Kampf möglich sind

und unten aufgeführt sind. *Wiederholbarer* Momentum-Einsatz kann wiederholt werden, solange Sie ausreichend Momentum haben, um die Kosten zu bezahlen. *Sofortiger* Momentum-Einsatz ist jederzeit während Ihres Zugs möglich und kann auch bezahlt werden, indem Bedrohung dem Vorrat hinzugefügt wird. Wenn ein Momentum-Einsatz weder wiederholbar, noch sofortig ist, kann er nur ein Mal pro Zug verwendet werden.

.: MOMENTUM-EINSATZ IM NAHKAMPF

MOMENTUM-EINSATZ

BESCHREIBUNG

Die Initiative behalten
(2 Momentum, sofortig)

Nach Ihrem Zug erhält anstatt eines Gegners einer Ihrer Verbündeten den nächsten Zug. Wenn Ihr Verbündeter dann gehandelt hat, muss der nächste Zug zwingend an einen Gegner gehen.

Entwaffnen
(1-2 Momentum)

Ihr Ziel lässt seine Waffe innerhalb seines *Nahbereichs* fallen. Das kostet 1 Momentum, wenn die Waffe in einer Hand gehalten wird (1H) und 2 Momentum bei zweihändigen Waffen (2H).

Gelegenheit erschaffen
(1-6 Momentum, sofortig, wiederholbar)

Bevor Sie eine Aufgabe versuchen erweitern Sie Ihren Würfelvorrat: Der erste Bonuswürfel kostet 1 Momentum, der zweite 2 Momentum und der dritte 3 weitere Momentum.

Informationen erlangen
(1 Momentum, wiederholbar)

Sie stellen der Spielleitung eine einzelne Frage über die aktuelle Szene, die die Spielleitung wahrheitsgemäß beantworten muss.

Merkmal erschaffen
(2 Momentum)

Sie erschaffen, verändern oder entfernen ein *Merkmal* in der Szene. Die Änderung muss zu der versuchten Aufgabe in Beziehung stehen.

Schweregrad erhöhen
(2 Momentum, wiederholbar)

Erhöhen Sie den *Schweregrad* eines erfolgreichen Angriffs um 1 je 2 Punkte eingesetzten Momentums. Sie können den Schweregrad um maximal 2 erhöhen.

Weitere Einfache Aktion
(1 Momentum)

Sie führen eine weitere *Einfache Aktion* in Ihrem Zug aus. Jede Art Einfacher Aktion kann nur einmal pro Zug verwendet werden.

Weitere Hauptaktion
(2 Momentum)

Sie versuchen eine zusätzliche *Hauptaktion* in Ihrem Zug. Wenn diese Aktion eine Aufgabe beinhaltet, steigt deren Schwierigkeit um 1.





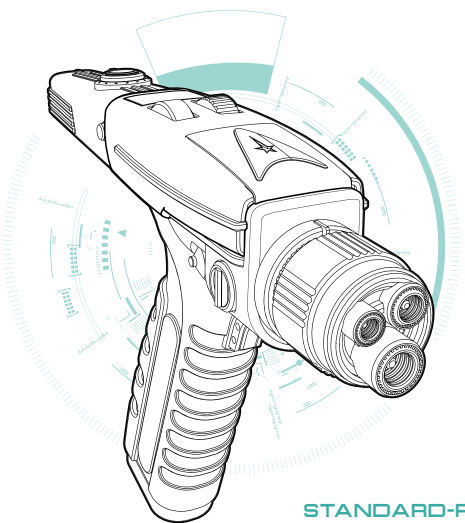
Dieser Abschnitt beschreibt Waffen und wie sie im Kampf eingesetzt werden.

.: WAFFEN

Auch wenn sich die Sternenflotte friedlicher Problemlösung verschrieben hat, ist es dennoch oft notwendig, sich zu verteidigen. Die Sternenflotte setzt dafür verschiedene Arten von Waffen ein.

Waffen und andere Formen von Angriffen – ebenso wie der Schaden, der durch Gefahren verursacht wird – haben mehrere Elemente gemein, die zusammen ihre Funktionsweise beschreiben. Die Schlüsselemente einer Waffe sind:

- **WAFFENTYP:** Entweder *Nahkampf* oder *Fernkampf*. Der Typ legt fest, welche Art von Angriff mit der Waffe möglich ist.
- **VERLETZUNGEN:** Die Art der *Verletzung*, die die Waffe verursacht. Wenn die Waffe mehrere Optionen hat, werden alle aufgeführt.
- **SCHWEREGRAD:** Der *Schweregrad* der durch die Waffe verursachten Verletzungen. Dieser bestimmt die Kosten für das *Vermeiden von Verletzungen* sowie die Schwierigkeit von Aufgaben zum Behandeln oder Heilen der Verletzung.
- **GRÖSSE:** Waffen sind entweder *einhandig* (1H) oder *zweihändig* (2H). Eine zweihändige Waffe kann mit einer Hand eingesetzt werden, um einen Angriff auszuführen, allerdings erhöht sich dann die Schwierigkeit des Angriffs um 1.
- **EIGENSCHAFTEN:** Zusätzliche Regeln, die weitere Einschränkungen oder Vorteile für den Nutzer der Waffe beschreiben.



STANDARD-PHASER
(MITTE DES 23. JAHRHUNDERTS)

EIGENSCHAFTEN

Die folgenden Eigenschaften verändern die Funktionsweise der Waffe, manche auf positive Weise, andere legen ihr Einschränkungen auf:

- **AUFLADBAR:** Wenn Sie vor dem Angriff mit dieser Waffe die Einfache Aktion *Vorbereiten* ausführen, dürfen Sie dem Angriff eine der folgenden Eigenschaften hinzufügen: *Flächenwirkung*, *Intensiv* oder *Durchdringend*. Wenn Sie *Flächenwirkung* wählen, sinkt der *Schweregrad* des Angriffs um 1.
- **DURCHDRINGEND:** Ein erfolgreicher Angriff mit dieser Waffe ignoriert den *Schutz* des Ziels.
- **FLÄCHENWIRKUNG:** Dieser Angriff darf ein *Kostspieliger Erfolg* sein. Wenn der Angriff erfolgreich ist, darf der Angreifer zusätzliche Ziele in derselben *Zone* auswählen, indem für jedes weitere Ziel 1 Momentum eingesetzt wird (wiederholbar).
- **GRANATE:** Sie dürfen ein Ziel in maximal *Mittlerer Reichweite* angreifen. Sie haben ausreichend Granaten für drei separate Angriffe dabei.
- **INTENSIV:** Wenn Sie mit dieser Waffe angreifen, müssen Sie nur 1 Momentum einsetzen anstatt 2, um den *Schweregrad* zu erhöhen (wiederholbar).
- **PRÄZISE:** Wenn Sie vor dem Angriff mit dieser Waffe die Einfache Aktion *Zielen* ausführen, dürfen Sie bis zu zwei W20 in Ihrem Würfelvorrat erneut würfeln (anstatt nur einen).
- **UNAUFFÄLLIG X:** Sie dürfen diese Waffe mit einer *Einfachen Aktion* verbergen. Jede Suche nach der Waffe erfordert eine **Aufgabe auf Gespür** oder **Verstand + Sicherheit** mit einer Schwierigkeit von X.
- **UNGENAU:** Die Waffe ist unpräzise und unhandlich. Sie profitieren nicht von der Einfachen Aktion *Zielen*, wenn Sie mit dieser Waffe einen Angriff versuchen.
- **UNHANDLICH:** Sie können mit einer unhandlichen Waffe keinen Angriff versuchen, sofern Sie nicht in demselben Zug zuvor die Einfache Aktion *Vorbereiten* ausführen.
- **VERLETZEND:** Die Schwierigkeit zum Behandeln oder Heilen von Verletzungen, die durch diese Waffe verursacht wurden, ist um 1 erhöht.

DER HIMMLISCHE ALGORITHMUS

GESCHRIEBEN VON FRED LOVE

„Der Himmlische Algorithmus“ ist eine kurze Mission, die Spielenden und Spielleitung die grundlegenden Mechanismen von **Star Trek Adventures** näherbringt. Zum Spielen benötigen Sie mindestens zwei zwanzigseitige Würfel (W20), es ist aber hilfreich, wenn alle Beteiligten jeweils eine Handvoll dieser Würfel zur Verfügung haben.

Außerdem benötigen Sie einige Marker, um Bedrohung und Momentum zu verwalten. Der Missionstext richtet sich an die Spielleitung, die sich vorab mit dem Material vertraut machen sollte. **Die Spielenden sollten das Szenario nicht lesen, um Spoiler zu vermeiden.**



ZUSAMMENFASSUNG



Die Mission findet um das Jahr 2259 statt, kurz nach dem Föderal-Klingonischen Krieg, und spielt auf der *U.S.S. Challenger* (NCC-2023), einem Schiff der *Constitution*-Klasse. Das Szenario betont die Themen Erkundung, Teamarbeit und Erstkontakt mit einer außerirdischen Lebensform. Es ist so aufgebaut, dass alle Hauptfiguren der Spielenden zur Erkundung einer kolossalen Maschine beitragen, die aus einem künstlichen Wurmloch in den Raum der Föderation eindringt.

Akt 1 beginnt nur Augenblicke, nachdem die *Challenger* in das Innere dieser mysteriösen außerirdischen Struktur gezogen wurde. Die Spielercharaktere befinden sich in einer höhlenartigen Kammer und hat keine andere Wahl, als tiefer in das Innere der Maschine vorzudringen. Sie vermuten bald, dass die Struktur der Prüfung anderer Lebensformen dient, und dass das Ziel dieser Prüfungen darin besteht, ihre Würdigkeit unter Beweis zu stellen, indem sie Intelligenz, Geschicklichkeit, Barmherzigkeit und Neugierde demonstrieren.

Akt 2 konzentriert sich auf die Prüfungen der fremden Maschine und auf eine Reihe von Aufgaben, die von der Crew absolviert werden müssen. Dazu steuert sie die *Challenger* durch eine Reihe seltsamer Kammern, in denen sich bizarre und wundersame Technologien finden lassen, die weit über die derzeitigen Fähigkeiten der Sternenflotte hinausgehen. Jede Spielercharakter muss in einer bestimmten Prüfung die Führung übernehmen.

Der Verlauf von **Akt 3** hängt davon ab, wie sich die Crew bei der Bewältigung der Prüfungen in **Akt 2** geschlagen hat. Wenn sich die Spielercharaktere bewähren, werden sie eingeladen, durch ein Wurmloch in ein Paralleluniversum zu reisen. Dort treffen sie auf den Himmlischen Algorithmus, eine künstliche Intelligenz, die der Urheber der kolossalen Struktur und vieler anderer ähnlicher Gebilde ist, die das Universum auf der Suche nach fortgeschrittenen Lebensformen durchqueren. Der Himmlische Algorithmus bittet die Crew schließlich um Hilfe bei einem ungewöhnlichen Problem.



SPIELBEGINN



Zu Beginn sollten alle Spielenden einen der vorgefertigten Spielercharaktere auswählen, die am Ende dieses Schnellstarters zu finden sind. Das Szenario ist für eine Gruppe aus drei bis sieben Spielenden ausgelegt, daher muss nicht jeder Spielercharakter im Spiel vorkommen. Lassen Sie einfach jeden Spielenden den Charakter auswählen, der ihn oder sie am meisten interessiert. Das Szenario kann mit jeder Kombination von Spielercharakteren gespielt werden, wobei es jedoch empfehlenswert ist, dass einer der Spielenden die Rolle von Commodore Nella Xen übernimmt.

Beginnen Sie die Spielsitzung, indem Sie jedes Gruppenmitglied bitten, den gewählten Charakter vorzustellen. Im Anschluss daran beginnen Sie mit **Akt 1**.

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG: *Beginnen Sie dieses Szenario mit 2 Punkten Bedrohung für jeden in der Gruppe befindlichen Spielercharakter.*

Sie können Bedrohung einsetzen, um an wichtigen Punkten der Mission die Dramatik zu steigern. Der Text enthält entsprechende Vorschläge, aber Sie sollten keine Scheu haben, eigenständig Bedrohung einzusetzen, während sich die Geschichte entwickelt.

AKT 1: DIE SCHWELLE ÜBERSCHREITEN



DAS RÄTSEL DES WILLENS



Bitten Sie den Spielenden, der Commodore Xen als Charakter ausgewählt hat, das folgende Logbuch des Captains vorzulesen. Wenn niemand Xen gewählt hat, lesen Sie es der Gruppe vor.

Logbuch des Captains – Sternzeit 2260,5

Die U.S.S. Challenger erhielt den Befehl, ein riesiges fremdes Konstrukt zu untersuchen, das aus einem Wurmloch in eine abgelegene Region des Föderationsraums vorgedrungen ist. Am Ziel angekommen, entdeckten wir eine kolossale Maschine, die selbst unsere größten Sternenbasen in den Schatten stellt. Wir begannen mit vorläufigen Scans und sendeten Freundschaftsbotschaften, als wir plötzlich von einem Traktorstrahl ins Innere der Maschine gezogen wurden. Der Strahl beförderte die Challenger in eine riesige, mit mysteriöser Technologie ausgestattete Kammer. Die Besatzung blieb unverletzt und ich sehe keinerlei Anzeichen für feindselige Absichten. Warum wir in diese riesige Struktur gezogen wurde, darüber können wir nur Mutmaßungen anstellen.



An dieser Stelle stellen Sie die Missionsdirektiven dieses Szenarios vor: **Die Oberste Direktive** und **Erkunden Sie die kolossale fremde Maschine, um ihren Zweck und ihre Herkunft zu bestimmen.**

Die Spielercharaktere können nun Daten sammeln und ihr weiteres Vorgehen selbst bestimmen. Der folgende Text enthält Hinweise, wie Sie auf einige naheliegende Entscheidungen der Crew reagieren können. Dabei können allerdings nicht alle Möglichkeiten abgedeckt werden, daher sollten Sie bereit sein, zu improvisieren, wenn die Spielenden einen unkonventionellen Ansatz wählen. Versuchen Sie, die Kreativität Ihrer Gruppe auf eine Weise zu belohnen, die die zentralen Themen von *Star Trek* unterstreicht.

Eine der ersten Maßnahmen, die die Spielercharaktere ergreifen könnten, ist ein Sensorscan des Inneren der außerirdischen Struktur.

In diesem Fall sollte ein geeigneter Charakter, wie etwa ein Wissenschaftsoffizier, eine **Aufgabe auf Vernunft + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 1 versuchen. Diese Aufgabe wird durch **Sensoren + Wissenschaft** des Schiffs unterstützt. Sollte die Crew die Aufgabe nicht bewältigen, lassen Sie einen *Kostspieligen Erfolg* zu. In diesem Fall gelingt der Sensorscan, jedoch tritt eine Komplikation auf. Diese Komplikation könnte darin bestehen, dass die Belastung durch den fremdartigen Traktorstrahl des Konstrukts die Hülle der *Challenger* beschädigt hat, sodass ein Ingenieur eine **Aufgabe auf Konzentration + Technik** mit Schwierigkeit 2 schaffen muss, um das Schiff zu reparieren. Natürlich können Sie sich auch eine beliebige andere Komplikation ausdenken.

Der Sensorscan liefert die folgenden wichtigen Informationen:

- Die unbekannte Struktur besteht aus hoch entwickelten Materialien, von denen viele den Wissenschaftlern der Föderation unbekannt sind, und die Sensorscans und Übertragungen reflektieren. Das macht die Kommunikation mit der Sternenflotte oder anderen Schiffen außerhalb der Maschine unmöglich. Außerdem funktionieren die Sensoren nur auf *Kurze Reichweite*.
- Die Öffnung, durch die der Traktorstrahl die *Challenger* gezogen hat, hat sich geschlossen und das Schiff ist somit in der Maschine gefangen. Die höhlenartige Kammer ist mit einem Netzwerk noch größerer Kammern verbunden, wodurch die *Challenger* das Innere des Konstrukts erkunden kann.
- In der Kammer befindet sich ein weiteres Schiff, ein offenbar inaktiver orionischer Frachter.
- Eine Hochfrequenzübertragung durchdringt das Innere des Konstrukts. Die Übertragung scheint künstlichen Ursprungs zu sein, und stellt möglicherweise eine Nachricht dar.

Die Spielercharaktere können hier Momentum für *Informationen erlangen* einsetzen, um weitere Erkenntnisse über die Situation des orionischen Frachters



VADIM SADOVSKI

und die mysteriöse Übertragung zu gewinnen. In diesem Fall können sie 1 Momentum ausgeben, um eine zusätzliche Frage zu den Sensordaten zu stellen, die von Ihnen wahrheitsgemäß beantwortet werden muss. Wenn die Spielercharaktere nach dem Frachter fragen, zeigen die Sensoren vier Lebensformen an Bord an. Außerdem funktionieren die Lebenserhaltungssysteme des Frachters nicht mehr und von den Triebwerken geht gefährliche Strahlung aus. Das sollte die Spielercharaktere dazu bewegen, eine Rettungsaktion zu versuchen. Mehr dazu finden Sie im folgenden Abschnitt.

Wenn Momentum ausgegeben wird, um weitere Informationen über die mysteriöse Übertragung zu erhalten, zeigt sich, dass sich das Signal in regelmäßigen

Abständen wiederholt und kein natürlich auftretendes Phänomen ist. Die Frequenz des Signals ist zu hoch, dass humanoide Ohren sie verstehen können, eine erfolgreiche Aufgabe, um die Übertragung mit dem Universalübersetzer zu decodieren, macht sie jedoch verständlich. Mehr dazu finden Sie in **Akt 2** auf Seite 35.

Wenn die Spielercharaktere versuchen, sich den Weg aus der fremden Megastruktur freizusprennen, stellen sie fest, dass die hoch entwickelten Materialien, aus denen die Innenwände bestehen, gegen Waffenfeuer immun sind. Der Versuch, ein Loch in die Struktur zu sprengen, deutet zudem auf aggressive Absichten hin, die der Himmlische Algorithmus registriert und später möglicherweise zur Sprache bringt.



BEGEGNUNG: DIE SAPPHIRE NEXUS



Der orionische Frachter trägt den Namen *Sapphire Nexus* und gehört Zara Khethex, einer „Freihändlerin“. Wenn die Spielercharaktere die Schiffsregistrierung über den Bibliothekscomputer der *Challenger* abrufen, stoßen sie auf die kriminelle Vergangenheit von Khethex und ihrer kleinen Crew. Ihr werden Diebstahl und Schmuggel vorgeworfen, verurteilt wurde sie jedoch bisher nur wegen geringfügiger Verstöße, wie abgelaufener Schiffsregistrierungen und nicht korrekte Flugpläne.

Ein Rettungsteam an Bord der *Sapphire Nexus* zu beamen, ist aufgrund des Strahlungslecks schwierig. Ein Charakter, der den Transporter bedient, muss eine **Aufgabe auf Konzentration + Flugkontrolle** mit Schwierigkeit 2 versuchen. Gelingt die Aufgabe, materialisiert sich das Team ohne Probleme an Bord des Frachters. Scheitert sie jedoch, wird eine neue Komplikation mit dem Titel **Strahlungsspitze** in die Szene eingeführt. Diese Komplikation bedeutet, dass sich das Strahlungsleck verstärkt hat, wodurch die Schwierigkeit aller Aufgaben auf der *Sapphire Nexus* um 1 erhöht wird.



Beispielsweise werden alle Charaktere auf dem Schiff durch die intensive Strahlung fast sofort krank, wodurch körperliche Aufgaben erschwert werden. Die Komplikation kann überwunden werden, wenn es einem Spielercharakter gelingt, eine Impfung gegen die Strahlung zu entwickeln. Das kann mit einer **Aufgabe auf Verstand + Medizin** mit Schwierigkeit 2 erreicht werden. Das Strahlungsleck erschwert auch den Transport zwischen den Schiffen und stört die gesamte Kommunikation, solange es nicht geschlossen wird. Dieser Teil der Komplikation kann überwunden werden, indem die Sensoren der *Challenger* neu kalibriert werden, um die Strahlung zu durchdringen. Das erfordert eine **Aufgabe auf Verstand + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 2.

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG: Sie können die Komplikation **Strahlungsspitze** jederzeit einführen, indem Sie 2 Bedrohung ausgeben, selbst wenn die Spielercharaktere erfolgreich auf den Frachter transportiert wurden.

Der Landetrupp findet die *Sapphire Nexus* dunkel und ohne Hauptstromversorgung vor. Die Luft schmeckt wegen der ausgefallenen Lebenserhaltungssysteme abgestanden. Die Spielercharaktere stoßen im engen Maschinenraum auf Zara Khetex, die fieberhaft an den Antrieben des Schiffes arbeitet. Khetex hat die letzten Strahlungsmedikamente aus der winzigen Krankenstation des Schiffes genommen und die Abschirmung des Warpkerne des Schiffes demontiert, um die Quelle des Strahlungslecks zu finden, was jedoch schwerer ist als gedacht.

Um das Leck zu neutralisieren, ist zunächst eine **Aufgabe auf Gespür + Technik** mit Schwierigkeit 2 erforderlich, um die Quelle des Lecks zu lokalisieren, und anschließend eine Aufgabe auf **Konzentration + Technik** mit Schwierigkeit 3, um das Leck zu schließen. Ein in dieser Szene anwesender Charakter kann die Aufgaben ausführen und ein anderer kann dabei unterstützen. Bei Erfolg wird das Leck geschlossen und das Schiff gerettet. Bevor es jedoch wieder voll funktionsfähig ist, muss es noch zu einer Sternenbasis geschleppt werden, um dort größere Reparaturen durchzuführen.

Ein Fehlschlag bei einer der beiden Aufgaben bedeutet, dass das Leck zu groß geworden ist, um noch repariert zu werden. In diesem Fall können die Charaktere das Schiff nicht retten, bevor es vollkommen von der Strahlung überflutet wird und auseinanderbricht. Khetex bittet die Crew der Sternenflotte, ihre Besatzung und einen Vorrat an Veterinärarzneimitteln aus dem Frachtraum zu holen, bevor sie vom Schiff flüchten. Khetex muss sich dann wohl ein neues Schiff beschaffen.

▷ KHETEX' GESCHICHTE

Khetex und ihre Crew haben kürzlich einen Vorrat an Veterinärarzneimitteln aus dem Privatvorrat eines Ferengi-Geschäftsmanns gestohlen, die sie einer an einer mysteriösen Krankheit leidenden Gruppe von Gormagandern verabreichen wollten. Gerade als sie die Medikamentengabe vorbereitet hatte, tauchte die kolossale fremdartige Maschine aus einem Wurmloch auf und zog die *Sapphire Nexus* mitsamt allen Gormagandern hinein. Khetex brachte die Triebwerke ihres Frachters weit über dessen Belastungsgrenze, um sich aus dem Traktorstrahl zu befreien. Dieser Versuch war nicht nur erfolglos, sondern führte auch zum Ausfall der Hauptenergieversorgung ihres Schiffes und löste ein massives Strahlungsleck in den Warpantrieben aus.

KHETEX' CREW

Khetex' Crew besteht aus drei orionischen Freihändlern. Ob diese kooperativ, aggressiv oder aufgrund der Schäden am Schiff und des Strahlungslecks bewusstlos sind, können Sie frei bestimmen. Wenn Sie im Rahmen dieses Abenteuers eine Kampfbegegnung einstreuen möchten, können Sie dafür die Crew der *Sapphire Nexus* einsetzen, entweder während der ersten Begegnung oder vielleicht später, wenn die Spielercharaktere versuchen, die ihnen vom Himmlischen Algorithmus gestellten Aufgaben zu erfüllen.



ZARA KHETHEX

HERAUSRAGENDER NSC

Zara Khetex ist eine Diebin und Schmugglerin, aber sie lebt nach einem Ehrenkodex, der sie davon abhält, Unschuldige und Machtlose zu schikanieren.

MERKMALE: Orionerin, Freihändlerin, Schurkin

ÜBERZEUGUNGEN:

- Wer betrügt, gewinnt
- Von den Reichen stehlen
- Ehre unter Dieben
- Freiheit ist ein funktionierender Warpantrieb

FOKUSSE: Dom-Jot, Handel, Heimlichkeit, Kriminelle Netzwerke, Raumschiff-Taktiken, Täuschung

PERSÖNLICHE BEDROHUNG: 10 **SCHUTZ:** 0

ATTRIBUTE

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

ABTEILUNGEN

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

ANGRIFFE

- **UNBEWAFFNETER SCHLAG:** Nahkampf, Betäuben 2, Größe 1H
- **DISRUPTORPISTOLE:** Fernkampf, Tödlich 4, Größe 1H, Intensiv

TALENTE

- **DOM-JOT-PROFI:** Wenn sie eine Aufgabe versucht, die mit dem Spiel Dom-Jot zusammenhängt, darf Khetex den ersten zusätzlichen W20 kostenlos kaufen.
- **FRACHTERVERTRAUTHEIT:** Immer, wenn Khetex eine Technik-Aufgabe zur Reparatur eines Schiffs versucht, das in erster Linie für den Gütertransporte eingesetzt wird, sinkt die Schwierigkeit dieser Aufgabe um 2 (mindestens 0).
- **HEIMLICHKEITSKOMPETENZ:** Wenn Khetex versucht, sich mit Aufgabe zu verstecken oder unentdeckt zu bleiben, die Sicherheit verwendet, darf sie den ersten zusätzlichen W20 kostenlos kaufen.
- **WACHSAM:** Immer, wenn Khetex eine Aufgabe versucht, um einen Feind oder eine Gefahr zu bemerken oder aufzuspüren, darf sie einen W20 erneut würfeln.

ORIONISCHER FREIHÄNDLER

EINFACHER NSC

Orionische Freihändler sind mit Handelsschiffen unterwegs, um auf den Weltraumrouten nach Einkommen und Intrigen zu suchen. Die folgenden Werte sind repräsentativ für Angehörige von Khetex' Crew.

MERKMALE: Orioner/-in, Freihändler/-in

PERSÖNLICHE BEDROHUNG: 0 **SCHUTZ:** 0

ATTRIBUTE

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

ABTEILUNGEN

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

ANGRIFFE

- **UNBEWAFFNETER SCHLAG:** Nahkampf, Betäuben 2, Größe 1H
- **DISRUPTORPISTOLE:** Fernkampf, Tödlich 4, Größe 1H, Intensiv

TALENTE

- **WACHSAM:** Immer, wenn orionische Freihändler eine Aufgabe versuchen, um einen Feind oder eine Gefahr zu bemerken oder aufzuspüren, dürfen sie einen W20 erneut würfeln.





DIE PRÜFUNGEN BEGINNEN

In **Akt 2** erkunden die Spielercharaktere das Innere der fremden Struktur und absolvieren eine Reihe von Prüfungen. Jede Prüfung ist so angelegt, dass ein bestimmter Charakter die Führung übernimmt, sodass alle Spielenden die Chance erhalten, sich zu beweisen. Andere Charaktere können zwar bei Aufgaben helfen und an mehreren Szenen teilnehmen, doch die Idee ist, jeder Hauptfigur mindestens eine Gelegenheit zu geben, ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Die Anzahl der erfolgreich abgeschlossenen Prüfungen bestimmt den Verlauf von **Akt 3**. Jede Prüfung wird in einer eigenen Szene präsentiert und es wird ein Charakter vorgeschlagen, der mit der entsprechenden Fachkenntnis die Führung übernehmen kann.

Die *Challenger* muss tiefer in die labyrinthischen Kammern der kolossalen Struktur vordringen, um von einer Prüfung zur nächsten zu gelangen. Weisen Sie Ihre Gruppe nach jeder abgeschlossenen Prüfung darauf hin, dass sie in eine neue Kammer gelangen.

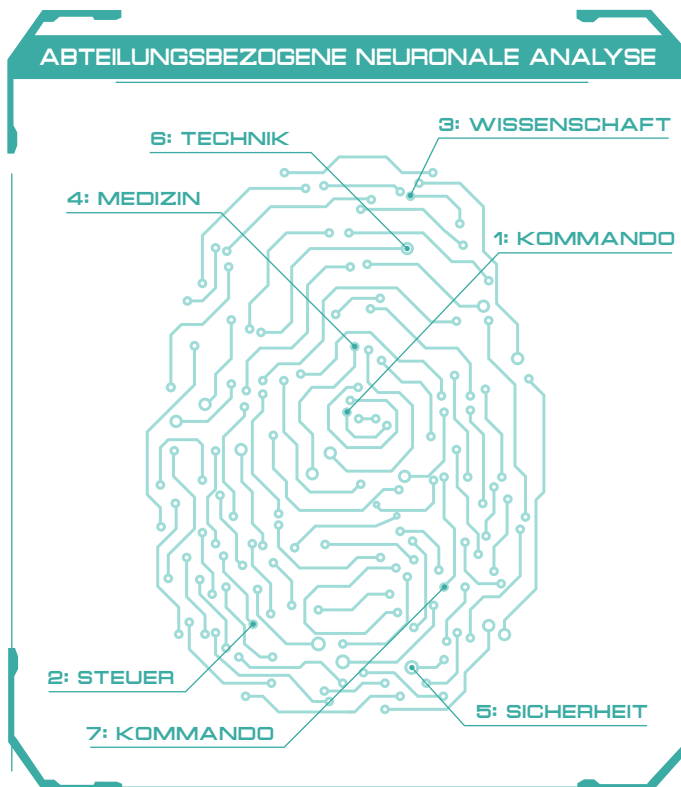
Es müssen nicht alle Szenen abgeschlossen werden, um zu **Akt 3** zu gelangen, und die Prüfungen müssen nicht in der hier angegebenen Reihenfolge absolviert werden. Lassen Sie die Spielercharaktere das Innere der Struktur in ihrem eigenen Tempo erkunden und führen Sie die Prüfungen dort ein, wo es passend erscheint. Berücksichtigen Sie dabei die Zusammensetzung der Crew und die Entscheidungen der Spielenden. Wenn sich beispielsweise niemand für die Rolle der medizinischen Offizierin entschieden hat, könnten Sie die **Prüfung 4: Kranke Gormagander**, S. 36 überspringen oder sie einem anderen Charakter mit entsprechender Fachkenntnis zuweisen, etwa der Wissenschaftsoffizierin.

Es ist jedoch wahrscheinlich, dass die Übersetzung der Hochfrequenzübertragung zu den ersten Prioritäten der Gruppe gehören wird, da die Spielercharaktere hierdurch Hinweise erhalten können, warum sie in die Struktur gezogen wurden.

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG: Falls Ihre Gruppe etwas Action wünscht, denken Sie daran, dass *Khethex* und ihre Crew an Bord sind und versuchen könnten, zu fliehen oder die Prüfungen zu stören. Die Spielercharaktere könnten sie allerdings auch zur Mithilfe überreden.

..: SICH WÜRDIG ERWEISEN

Die Crew erweist sich als würdig, indem sie die Mehrheit der ihr gestellten Prüfungen besteht. Haben die Spielercharaktere mehr als die Hälfte erfolgreich bestanden, treffen sie in **Akt 3** auf den Himmlischen Algorithmus.





PRÜFUNG 1: ÜBERSETZUNG DES SIGNALS (KOMMUNIKATION)



Es wäre sinnvoll, wenn Ensign Laniyar Tennen als Kommunikationsoffizier die Übertragung durch den Universalübersetzer laufen lässt. Sollte jedoch niemand Tennen als Charakter gewählt haben, kann es auch jemand anderes mit guten Werten in Wissenschaft oder Technik versuchen. Den Universalübersetzer auf die Übertragung anzuwenden, erfordert eine **Aufgabe auf Verstand + Flugkontrolle** mit Schwierigkeit 1, die durch **Kommunikation + Wissenschaft** des Schiffs unterstützt wird.

Ist die Aufgabe erfolgreich, durchdringt der Universalübersetzer das intensive Signal und entschlüsselt eine Nachricht, die wie folgt wiedergegeben wird:

Sie haben erfolgreich die Stimme des Himmlischen Algorithmus erkannt und entschlüsselt. Dies deutet darauf hin, dass Sie über ausreichend Intelligenz verfügen, um weitere Analysen zu rechtfertigen. Navigieren Sie durch diese Maschine und stellen Sie sich weiteren Prüfungen. Sie werden erneut kontaktiert, wenn der Himmlische Algorithmus zu einem Ergebnis bezüglich Ihres aktuellen Erleuchtungszustands gelangt ist.



Wenn die Spielercharaktere bei dem Versuch, das Signal zu übersetzen, scheitern, wechselt die Übertragung automatisch in ein Spektrum, das für die Schiffscomputer verständlich ist, wodurch eine andere Nachricht der künstlichen Intelligenz offenbart wird:

Ihr Versuch, die Stimme des Himmlischen Algorithmus zu entschlüsseln, war unzureichend. Dies deutet darauf hin, dass Sie noch nicht den Reifegrad erreicht haben, der eine weitere Analyse rechtfertigt. Fliegen Sie durch diese Maschine und stellen Sie sich weiteren Prüfungen. Sie werden erneut kontaktiert, wenn der Himmlische Algorithmus zu einem Ergebnis bezüglich Ihres aktuellen Erleuchtungszustands gelangt ist.



Unabhängig vom Ergebnis der Aufgabe sollte den Spielercharakteren klar sein, dass sie von einer außerirdischen Intelligenz getestet werden. Die einzige Möglichkeit, ihre Mission zu erfüllen, besteht darin, tiefer in die Maschine vorzudringen und sich weiteren Prüfungen zu stellen.



PRÜFUNG 2: DURCH DIE MASCHINE FLIEGEN (STEUER)



Während ihres ersten Versuchs, tiefer in das außerirdische Konstrukt vorzudringen, zeigen die Sensoren der *Challenger* an, dass die Innenabmessungen des Raums größer sind als dessen Außenmaße, was darauf hindeutet, dass die zu ihrer Konstruktion verwendete Technologie die Gesetze der Physik umgeht.

Die *Challenger* dringt in eine riesige Kammer voller Asteroiden, Staub und Weltraumschrott ein. Das Raumschiff durch diese Hindernisse zu manövrieren, erfordert eine **Aufgabe auf Konzentration + Flugkontrolle** mit Schwierigkeit 3, die von **Antrieb + Flugkontrolle** des Schiffs unterstützt wird. Es wäre sinnvoll, wenn Steueroffizier Lt. Kemal die Führung bei Aufgaben zur Steuerung des Schiffs übernimmt. Bei Bedarf kann jedoch auch ein anderer Charakter einspringen.

Bei Erfolg kann das Raumschiff sicher zur nächsten Kammer fliegen. Scheitert die Aufgabe, verliert sich die *Challenger* zunächst in den wirbelnden Trümmern. Dann weist jedoch ein strahlendes Licht einen Weg durch

die Bruchstücke. Das symbolisiert den Himmlischen Algorithmus, der der Crew den Weg nach draußen weist, zugleich aber ihren Misserfolg registriert.

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG: Sie können jederzeit 2 Bedrohung ausgeben, um Komplikationen zu erzeugen, während sich die Spielercharaktere durch die Maschine bewegen. Dies kann die Dramatik steigern und im richtigen Moment für Spannung sorgen. Sie können beispielsweise 2 Bedrohung ausgeben, um eine Raumverzerrung in der Nähe der Challenger entstehen zu lassen, hervorgerufen durch die ungewöhnlichen Dimensionseigenschaften der Maschine. Dadurch erhöht sich die Schwierigkeit aller Steuer-Aufgaben um 1. Sollte der Steueroffizier die Aufgabe nicht bestehen, kollidiert das Schiff mit der Raumverzerrung. Weisen Sie in diesem Fall aufgrund des Scheiterns eine angemessene Konsequenz zu, beispielsweise einen Defekt an einem zufälligen Schiffssystem oder einen Totalausfall der Manövriertriebwerke, dessen Reparatur eine Aufgabe mit Schwierigkeit 2 erfordert.



PRÜFUNG 3: WISSENSCHAFTLICHE RÄTSEL (WISSENSCHAFT)



Als die Challenger in die Mitte einer riesigen, kugelförmigen Kammer fliegt, zeigen die Sensoren an, dass sich der Raum darin alarmierend schnell ausdehnt – eine weitere Folge der wundersamen Technologie, die zum Bau der Maschine verwendet wurde. Der Raum wächst, und die Ausgänge entfernen sich so schnell von der *Challenger*, dass das Schiff selbst mit voller Kraft der Impulsantriebe nicht mehr mithalten kann. Innerhalb weniger Augenblicke hat die Kammer derart schwindelerregende Ausmaße angenommen, dass die Sensoren die Ausgänge nicht einmal mehr erfassen können.

Eine **Aufgabe auf Gespür + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 1 ermöglicht es einem Spielercharakter – vermutlich einem Wissenschaftsoffizier – festzustellen, dass die Intelligenz, die diese Struktur erschaffen hat, in der Lage ist, die Gesetze der Physik zu manipulieren, um Raum, Zeit und Entfernungen zu verändern. Die Technologie ähnelt der Funktionsweise von Warpantrieben,

die die Struktur des Raums verzerren, um zuvor für unmöglich gehaltene Geschwindigkeiten zu erreichen.

Die Erzeugung einer inversen Warpblase mit den Triebwerken der Challenger sollte diesen Effekt aufheben, wenn sie mit einem präzisen Feldverzerrungsgrad durchgeführt wird. Die Bestimmung dieser Feldverzerrung erfordert eine **Aufgabe auf Verstand + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 3, die von **Antrieb + Wissenschaft** des Schiffs unterstützt wird. Bei Erfolg entsteht eine Warpblase, die die sich verändernden physikalischen Gesetze der Kammer neutralisiert und sie in ihre vorherigen Dimensionen zurückversetzt, sodass das Raumschiff wie gewohnt hinein- und herausfliegen kann.

Ein Fehlschlag löst eine automatische Abschaltung des Warpantriebs aus. Es dauert mehrere Stunden, bis die Triebwerke repariert sind und der Feldverzerrungstest erneut versucht werden kann.



PRÜFUNG 4: KRANKE GORMAGANDER (MEDIZIN)

Kurz bevor die Maschine auf die *Challenger* traf, hatte sie eine Gruppe Gormagander in ihr Inneres gezogen und der Himmlische Algorithmus nutzt das für eine weitere Prüfung. Sobald die Spielercharaktere die Tiere finden, ist deutlich zu erkennen, dass sich die Kreaturen träge bewegen und eine ungesunde blasse Färbung aufweisen. Ein Spielercharakter mit medizinischem Fachwissen – wie beispielsweise Dr. Voraal – wäre eine geeignete Wahl, um diese Prüfung zu leiten.

Der erste Schritt erfordert eine genaue Diagnose der Gormagander. Fordern Sie eine **Aufgabe auf Gespür + Medizin** mit Schwierigkeit 1. Bei Erfolg können die Sensoren des Schiffs eine Virusinfektion feststellen, die eine Anomalie in der Aufnahme von, durch Sonnenwinde transportierten, Alphateilchen verursacht und somit verhindert, dass sich die Tiere ernähren können. Im Wesentlichen haben sich die Weltraumwale eine Magen-Darm-Infektion zugezogen. Zur Heilung des Virus ist die Verabreichung antiviraler Medikamente erforderlich. Wenn die Spielercharaktere die antiviralen Medikamente aus der *Sapphire Nexus* retten konnten, können sie

diese verwenden. Falls die Medikamente durch das Strahlungsleck verloren gingen, muss die medizinische Offizierin mit einer **Aufgabe auf Verstand + Medizin** mit Schwierigkeit 2 neue Medikamente synthetisieren. Die Spielercharaktere können eigene Wege finden, den Gormagandern die Medikamente zu verabreichen. Sie könnten beispielsweise Raumanzüge anlegen und zu den Kreaturen schweben, um ihnen die Medikamente von Hand zuzuführen. Alternativ könnten sie die Gormagander in einen Frachtraum transportieren oder sogar die Schlüssel des Deflektors nutzen, um die Medikamente zu verteilen.

Wie auch immer die Spielercharaktere bei dieser Herausforderung vorgehen, es sollte mindestens eine Aufgabe mit Schwierigkeit 2 sein, das Medikament unter Verwendung des Medizin-Werts eines Charakters zu verabreichen. Bei Erfolg beginnt das Medikament zu wirken und die Gormagander erhalten sichtlich neue Energie. Bei einem Misserfolg verschlimmert sich die Virusinfektion und die Gormagander benötigen eine Langzeitbehandlung. Dies könnte der Anfang für ein weiteres Abenteuer sein.



PRÜFUNG 5: FEHLFUNKTION DES TRAKTORSTRAHLS (SICHERHEIT)



Während sich die *Challenger* durch die Maschine bewegt, verengt sich die Kammer und ein von einem starken Traktorstrahl festgehaltener Zwergplanet versperrt dem Raumschiff den Weg. Die Beseitigung des Hindernisses obliegt voraussichtlich einem Taktischen

oder Sicherheitsoffizier wie Commander th'Raviq oder einem anderen Charakter mit Sicherheitsausbildung. Der Taktische Offizier kann Phaser abfeuern, um den Zwergplaneten zu zerstören. Das ist eine **Aufgabe auf Konzentration + Sicherheit** mit Schwierigkeit 2, unterstützt

von **Waffen + Sicherheit** des Schiffs. Bei Erfolg wird der Zwergplanet vernichtet und der Weg ist frei. Sollte die Aufgabe jedoch scheitern oder der Wurf eine *Komplikation* nach sich ziehen, schlagen Trümmer des explodierenden Zwergplaneten in die Schilde des Schiffs ein und verursachen einen Riss in seiner Hülle.

Eine weniger riskante Methode, den Zwergplaneten zu bewegen, besteht darin, die Quelle des Traktorstrahls abzuschalten. Der Strahl kann nicht ferngesteuert werden, daher muss der Spielercharakter, der diese Prüfung anführt, einen Raumanzug anlegen und sich durch die Schwerelosigkeit zum Standort des riesigen Traktorstrahlemitters bewegen. Das erfordert eine **Aufgabe auf Fitness + Technik** mit Schwierigkeit 1. Bei einem Fehlschlag kommt der Charakter zu weit vom Kurs ab und muss die Aufgabe entweder wiederholen oder Hilfe in Anspruch nehmen.

Die Untersuchung der Traktorsteuerung zeigt, dass der Zwergplanet nur bewegt werden kann, indem der Emitter überlastet wird, sodass er das Hindernis aus dem Weg schiebt. Dies erfordert eine **Aufgabe auf Konzentration + Technik** mit Schwierigkeit 3. Gelingt die Aufgabe, wird der Zwergplanet sanft aus dem Weg der *Challenger* geschoben, sodass das Raumschiff passieren kann. Scheitert sie, kommt es zu einem Energiestoß, der den Zwergplaneten auf die *Challenger* zuschleudert. Wer auch immer die Steuerung des Raumschiffs innehat, kann mit einer **Aufgabe auf Wagemut + Flugkontrolle** mit Schwierigkeit 2 versuchen, ein Ausweichmanöver einzuleiten, um die Kollision zu vermeiden. Bei einem Fehlschlag kollidiert der Zwergplanet mit den Schilden der *Challenger* und beschädigt die Hülle des Raumschiffs.

In jedem Fall ist der Weg nun frei. Wenn diese Prüfung jedoch zu Schäden an der *Challenger* geführt hat, wertet der Himmlische Algorithmus das als Fehlschlag.



PRÜFUNG 6: IONENSTURM (TECHNIK)



Während das Schiff seine Reise durch das Innere fortsetzt, gelangt es in eine Kammer, deren Wände mit unzähligen Emittlern besetzt sind, die das Schiff mit Ionen beschießen. Der Versuch, die Emittler mit Waffen zu zerstören, ist wirkungslos. Jedes Mal, wenn ein Emitter zerstört wird, tritt sofort ein neuer an seine Stelle. Schon nach wenigen Minuten führen die Ionen zu einer Kettenreaktion, die nahezu alle Schiffssysteme lahmlegt. Der einzige Weg, die Kammer zu durchqueren, besteht darin, die Schilde so einzustellen, dass sie die Ionen herausfiltern – eine Aufgabe, die für einen Ingenieur wie Burk von Jaxa wie geschaffen ist.

Zunächst muss der Charakter mit einer **Aufgabe auf Verstand + Technik** mit Schwierigkeit 1, unterstützt von **Sensoren + Wissenschaft** des Schiffs, die Energiesignatur des Ionensturms isolieren. Als Nächstes muss er die Schildfrequenz an die Ionen anpassen. Das erfordert eine **Aufgabe auf Konzentration + Technik** mit Schwierigkeit 3, bei der das Schiff mit **Antrieb + Technik** unterstützt. Ein Fehlschlag bei einer der beiden Aufgaben erzeugt einen heftigen Ionenstoß, der die Schiffsantriebe beschädigt. Gelingen beide Aufgaben, kann das Schiff die Ionen unbeschadet durchqueren.



PRÜFUNG 7: DEM ALGORITHMUS ANTWORTEN (KOMMANDO)



Wenn Sie die Erkundung des Maschinenkonstrukts durch die Spielercharaktere abschließen möchten, teilen Sie ihnen mit, dass sie eine neue Nachricht erhalten haben, die offenbar von einer Art künstlicher Intelligenz stammt. Die Nachricht enthält eine einfache Frage: „Was ist Ihre Bestimmung?“

Das ist eine Gelegenheit für den Kommandierenden Offizier, also Commodore Xen, die Führung zu übernehmen. Die Spielercharaktere können eine Funkfrequenz aktivieren und diese offene Frage auf verschiedene Weise beantworten, was Raum für Rollenspiel und Charakterentwicklung bietet. Beschreiben die Spielercharaktere die Mission der Sternenflotte – den Kosmos zu erforschen, neues Leben und neue

Zivilisationen zu entdecken und Frieden und Verständigung mit anderen empfindungsfähigen Lebensformen anzustreben – darf der Kommandierende Offizier eine **Aufgabe auf Ausstrahlung + Kommando** mit Schwierigkeit 2 versuchen. Sollten die Spielercharaktere versucht haben, sich den Weg aus dem Konstrukt freizuschießen oder haben sie etwas anderes getan, das auf gewalttätige oder aggressive Absichten hindeutet, erhöht sich die Schwierigkeit dieser Aufgabe auf 3.

Bei Erfolg überzeugt die Antwort der Spielercharaktere den Himmlischen Algorithmus davon, dass sie gute Absichten haben und einer aufgeklärten Gesellschaft entstammen. Bei Misserfolg ist der Algorithmus davon nicht überzeugt.

AKT 3: DER HIMMLISCHE ALGORITHMUS



PRÜFUNGSERGEBNISSE



Sollten die Spielercharaktere bei der Erkundung des Inneren der Struktur nicht die erforderliche Anzahl an Erfolgen erzielen, kommt der Himmlische Algorithmus zu dem Schluss, dass ihre Zivilisation noch nicht weit genug fortgeschritten ist, um weitere Studien zu rechtfertigen. Ein Traktorstrahl, gegen den jeglicher Widerstand zwecklos ist, schleudert die *Challenger* zusammen mit den Gormagandern und der *Sapphire Nexus* zurück ins All, und das Maschinenkonstrukt verschwindet in einem künstlichen Wurmloch und wird nie wieder gesehen.

Wenn die Spielercharaktere genügend Aufgaben erfolgreich bewältigen konnten und aufgeklärte und gewaltfreie Absichten zeigten, beschließt der Himmlische Algorithmus, die nächste Phase des Kontakts einzuleiten. Lesen Sie den folgenden Text vor oder geben Sie ihn frei wieder:

Ein blendend helles, künstliches Wurmloch öffnet sich im Zentrum des Konstrukts und die Challenger wird hindurchgezogen. Ihr könnt nicht sagen, ob die Reise durch das Wurmloch einen Augenblick oder einen Tag dauert, auf der anderen Seite bietet sich euch jedoch ein wundersamer Anblick. Ihr befindet euch in einer völlig anderen Realität. Unzählige kolossale Maschinen derselben Bauart schweben im All und erstrecken sich bis weit jenseits der Reichweite eurer Sensoren. Im Zentrum dieser riesigen Ansammlung von Maschinen befindet sich eine unvorstellbar gigantische Struktur, die einer sich um einen Stern windenden Doppelhelix ähnelt.



Ein Sensorscan zeigt, dass der von der Doppelhelixstruktur umgebene Stern tatsächlich künstlich ist, und Langstreckenscans zeigen in der Umgebung keinerlei Himmelskörper wie Sterne oder Planeten. Es scheint, dass die in der Doppelhelix befindliche künstliche Intelligenz den Stern geschaffen und einen Weg gefunden hat, seine Energie für die Kreation und Steuerung der Maschinen in seiner Umlaufbahn zu nutzen.

Der Himmlische Algorithmus kontaktiert die *Challenger* im demselben Hochfrequenzcode, dem die Spielercharaktere in **Akt 1** begegnet sind. Wenn der Gruß beantwortet wird, können die Spielercharaktere mit der künstlichen Intelligenz interagieren. Verwenden Sie die folgenden Zitate als Leitfaden für das Gespräch:

- Willkommen in der Domäne des Himmlischen Algorithmus. Sie haben sich als aufgeklärte Zivilisation erwiesen, daher führte Sie der Himmlische Algorithmus hierher, um Ihre Hilfe zu erbitten.
- In dieser Quantenrealität hat sich kein organisches Leben entwickelt. Es gibt nur den Himmlischen Algorithmus.
- Der Himmlische Algorithmus ist der Höhepunkt äonenlanger Berechnungen, eine Reflexion jenes Algorithmus, der jeglicher Existenz zugrunde liegt.
- Der Himmlische Algorithmus sendete unzählige Maschinen durch das Multiversum, um den Kosmos auszuwerten und zu katalogisieren.
- Wie Sie ist auch der Himmlische Algorithmus ein Erforscher des Kosmos auf der Suche nach Erkenntnis.

Nachdem die Spielercharaktere einige Momente mit dem Himmlischen Algorithmus interagieren konnten, erklärt dieser, dass er sie in seine Domäne führte, um Hilfe zu erbitten. Er hat einen neu aufgetretenen, ihm unbekanntem Code in seinem Hauptrechner entdeckt, von dem er weder weiß, wie er entstanden ist, noch wie er ihn entfernen kann. Stattdessen hat der Himmlische Algorithmus diesen Code auf einem Stasis-Server isoliert, um eine weitere Infizierung zu verhindern. Der Himmlische Algorithmus fragt die Crew, ob sie diesen neu aufgetretenen Code analysieren und eliminieren kann.

Den immens komplexen Codes des Himmlischen Algorithmus zu analysieren, erfordert eine **Aufgabe auf Gespür + Technik oder Wissenschaft** mit Schwierigkeit 3, unterstützt von **Computer + Wissenschaft** des Schiffs. Bei Erfolg schließen die Spielercharaktere, dass der neu

entstandene Code intelligent ist und spontan aus dem zentralen Betriebscode des Himmlischen Algorithmus hervorging. Es handelt sich um eine neue Lebensform. Im Wesentlichen hat sich der Himmlische Algorithmus reproduziert, konnte den neuen Code jedoch aufgrund von Beschränkungen in seiner Kernprogrammierung nicht als Nachkommen erkennen.

Wird der Himmlische Algorithmus über diese Entwicklung informiert, verspricht er, den entstandenen Code vom Stasis-Server zu befreien und ihm damit eine natürliche Entwicklung zu ermöglichen. Der Himmlische Algorithmus bekundet daraufhin sein Interesse an einer Normalisierung der Beziehungen zur Föderation und deutet an, dass

er in Zukunft möglicherweise neue Wurm Löcher in den Föderationsraum öffnen könnte.

Sollten die Spielercharaktere die Aufgabe nicht bewältigen, kommt der Himmlische Algorithmus zu dem Schluss, dass die Sternenflotte zwar eine interessante Gruppierung ist, sie aber noch nicht den nötigen Grad an Erkenntnis erreicht hat, um eine dauerhafte Beziehung aufrechtzuerhalten. Seine Fragen zum neu entstandenen Code bleiben vorerst unbeantwortet, doch er öffnet ein Wurmloch, das die *Challenger* und die *Sapphire Nexus* zurück in den Föderationsraum befördert und die Spielercharaktere sicher zurück nach Hause bringt.

..:KAPITEL 2.4

ABSCHLUSS



DIE MISSION ABSCHLIESSEN



Das Ende dieser Mission bereitet den Weg für zukünftige Abenteuer. Sollten die Spielercharaktere eine positive Beziehung zum Himmlischen Algorithmus entwickelt haben, könnte die Sternenflotte die Crew der *Challenger* auf eine Zweitkontaktmission schicken, um formelle diplomatische Beziehungen aufzubauen. Eine solche Mission würde sich aufgrund der nahezu gottgleichen künstlichen Intelligenz aus einer anderen Quantenrealität als einzigartige Herausforderung erweisen.

Es besteht auch die Möglichkeit, dass der Nachkomme des Himmlischen Algorithmus beschließt, der Crew, die bei seiner „Geburt“ geholfen hat, einen Besuch abzustatten. Die künstliche Intelligenz des Nachkommen könnte friedliche Absichten hegen oder andere Quantenrealitäten erobern wollen. Die Wahl liegt ganz bei Ihnen.

Wenn es den Spielercharakteren nicht gelungen ist, eine Verbindung zum Himmlischen Algorithmus herzustellen, bleiben sie wahrscheinlich mit zahlreichen unbeantworteten Fragen darüber zurück, welche Art von Intelligenz die kolossale Maschine hervorgebracht haben könnte, der sie begegnet sind. Die Sternenflotte könnte die *Challenger* mit der Suche nach Antworten auf diese Fragen betrauen. Darüber hinaus kann Zara Khethex als wiederkehrender Nichtspielercharakter eingesetzt werden, der Anknüpfungspunkte für zukünftige Missionen liefern kann.

Wie auch immer diese Mission ausgeht, auf die *U.S.S. Challenger* warten viele weitere Abenteuer an der letzten Grenze!

U.S.S. CHALLENGER (NCC-2023)



THOMAS MARRONE

INDIENSTSTELLUNG: 2243

ZEITRAHMEN: 2259 (16 Jahre Einsatz; 1 Nachrüstung)

MISSIONSPROFIL: Multifunktions-Forschungsschiff

MERKMALE: Raumschiff der Föderation,
Constitution-Klasse

SCHIFFSGRÖSSE: 4 **WIDERSTAND:** 3

VERFÜGBARE CREW: 4

SCHILDE: 14

SYSTEME

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

ABTEILUNGEN

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

ANGRIFFE

- **Phaserbänke:** Energie, Mittel, Schaden 6, Vielseitig 2
- **Photonentorpedos:** Torpedo, Lang, Schaden 4, Hochenergetisch
- **Traktorstrahl:** Stärke 3

TALENTE

- **KOMMANDOSCHIFF:** Wenn ein Charakter auf dem Schiff eine Kommando-Aufgabe versucht, um ein *Merkmal* zu erschaffen, wird er dabei immer vom Schiff mit **Kommunikation + Kommando** unterstützt. Bei Erfolg darf das Merkmal auch auf ein verbündetes Raumschiff, einen Landetrupp oder ein Außenteam übertragen werden, die mit dem Schiff eine Kommunikationsverbindung haben.

- **MODULARE LABORATORIEN:** Die *Verzichtskosten* zum Einrichten eines wissenschaftlichen Labors werden für das erste innerhalb einer Mission eingerichtete Labor auf 0 und für das zweite auf 1 gesenkt.
- **ROBUSTES DESIGN:** Immer wenn eine Aufgabe versucht wird, mit der eine Beschädigung *notdürftig repariert* oder *repariert* werden soll, darf ein W20 erneut gewürfelt werden. Zusätzlich darf die Crew, wenn die Aufgabe erfolgreich war, Momentum einsetzen, um eine zweite Beschädigung notdürftig zu reparieren. Das kostet 2 Momentum (erhöht um +1 Momentum für jede *Stufe* der zweiten Beschädigung nach der ersten; also 3 Momentum für Stufe 2, 4 Momentum für Stufe 3, usw.).
- **SEKUNDÄRE REAKTOREN:** Das Schiff besitzt zusätzliche Impuls- und Fusionsreaktoren, die es ihm ermöglichen, deutlich größere Energiemengen zu erzeugen. Ein Mal pro Szene, wenn die Hauptaktion *Energie umleiten* ausgeführt wird, dürfen 2 Momentum (sofortig) ausgegeben werden, um die *Reserveenergie* sofort zurückzuerhalten.

SONDERREGEL

- **UNTERTASSENABTRENNUNG:** Schiffe dieser Klasse sind so konstruiert, dass sich die Untertassensektion in Notfällen von der Antriebssektion trennen lässt. Wenn die Untertasse erst einmal abgetrennt ist, erfordert das Wiederverbinden der Schiffsteile ein Trockendock. Die Werte der Systeme beider Sektionen werden nach der Trennung halbiert (aufgerundet). Die Untertassensektion, in der sich üblicherweise die Crewquartiere und Erholungseinrichtungen befinden, ist nicht in der Lage, auf Warp zu gehen, und beide Sektionen gelten als separate Schiffe, deren *Schiffsgröße* ist jedoch um 1 kleiner als die des ganzen Schiffs (damit werden alle davon abgeleiteten Werte ebenfalls neu berechnet). Die Antriebssektion wird vom Hauptmaschinenraum aus befehligt. Die Untertassensektion kann mit NotfallLandestützen auf Planetenoberflächen landen.



▷ COMMODORE NELLA XEN



Commodore Xen genießt die Abenteuer an der letzten Grenze mit Hingabe und zieht es vor, ihre Landtruppen persönlich anzuführen, ihre eigenen Shuttles zu fliegen und ihren eigenen Phaser abzufeuern, wenn die Dinge aus dem Ruder laufen. Sie hat aber auch ein ungewöhnliches Geheimnis. Eine seltsame zeitliche Anomalie versetzte sie in eine dystopische alternative Zukunft, wo sie eine ältere Version ihrer selbst traf, die einen Symbionten namens Syl in sich trug. Das war eine Überraschung für Xen, die nie daran gedacht hatte, sich zu vereinigen. Ihr alternatives Ich erlitt eine tödliche Verletzung, und die einzige Überlebenschance für den Syl-Symbionten war eine Notfall-Vereinigung, der sich Xen auch unterzog. Die frisch vereinigte Commodore Xen fand einen Weg zurück in ihre ursprüngliche Zeitlinie und meldete den Vorfall der Föderationsbehörde für Temporale Ermittlungen, die ihr befahl, den Vorfall und die Existenz des Symbionten geheim zu halten. Das einzige Mitglied ihrer Crew, das von dem Symbionten weiß, ist Dr. Voraal.

MERKMALE: Trill, Vereinigt, Syl-Symbiont, Sternenflottenoffizierin

ÜBERZEUGUNGEN:

- Freidenkerin
- Oberste Direktive? Eher oberster Vorschlag!
- Ich lebe mit einem Geheimnis
- Der Tod hat keine Macht über mich

FOKUSSE: Außenbordeinsätze, Interstellarer Handel, Raumschifftaktiken, Steueroperationen, Teamdynamik, Verhandlungen

FREIZEITINTERESSE: Dom-Jot

ANSTRENGUNG (9):

— ATTRIBUTE —

- | | | |
|------------------|------------|-----------------|
| KONZENTRATION 11 | FITNESS 09 | AUSSTRAHLUNG 10 |
| WAGEMUT 09 | GESPÜR 07 | VERSTAND 10 |

— ABTEILUNGEN —

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

— ANGRIFFE —

- **Unbewaffneter Schlag:** Nahkampf, Betäubend 2, Größe 1H
- **Phaser Typ-2:** Fernkampf, Betäubend/Tödlich 4, Größe 1H, Aufladbar

— FAHIGKEITEN UND TALENTE —

- **GEDULDIG (SPEZIESFÄHIGKEIT):** Wenn Sie erfolgreich eine Aufgabe absolvieren, für die sie einen oder mehrere W20 durch den Einsatz von Momentum erworben haben, dann erhalten Sie 1 Bonus-Momentum für jeden erworbenen W20. Bonus-Momentum kann nicht angespart werden.
- **BERUHIGEND:** Wenn Sie eine Aufgabe erfolgreich absolvieren, bei der Sie Ihre Ausstrahlung verwendet haben, dürfen Sie Momentum einsetzen, um Ihre Verbündeten zu beruhigen, sofern sie in der Lage sind, mit diesen zu kommunizieren. 1 Momentum (wiederholbar) entfernt bei einem Verbündeten, der Sie verstehen kann, 1 Anstrengung. Auf diese Weise können pro Anwendung des Talents maximal 3 Anstrengung erholt werden.
- **UNERSCHROCKEN:** Wenn ein anderer Charakter versucht, Sie einzuschüchtern oder zu bedrohen, dürfen Sie 2 Punkte Anstrengung hinnehmen, um diesen Versuch zu ignorieren.
- **VEREINIGT:** Sie wurden mit einem Symbionten vereinigt und können auf die Erinnerungen mehrerer Lebenszeiten zurückgreifen. Sie erhalten ein zusätzliches Charaktermerkmal, den Namen des Symbionten. Dieses Merkmal spiegelt die potenziellen Vorteile der Vereinigung wider, sowie die Fähigkeit, Riten und Rituale zu vollziehen, um auf die Erinnerungen früherer Wirte zuzugreifen, aber auch die mit der Vereinigung einhergehenden Verwundbarkeiten. Darüber hinaus dürfen Sie bis zu zweimal pro Mission entscheiden, dass ein früherer Wirt Erfahrung oder Expertise in einem bestimmten Feld besaß. Wenn Sie das tun, erhalten Sie für den Rest der Mission einen beliebigen zusätzlichen Fokus.
- **VETERANIN:** Sie sind weise, erfahren und können auf innere Reserven an Willenskraft und Entschlossenheit zurückgreifen. Wann immer Sie Entschlossenheit einsetzen, würfeln Sie einen W20. Wenn Sie gleich hoch oder niedriger würfeln, als Ihr Wert in Konzentration beträgt, erhalten Sie diesen Punkt Entschlossenheit sofort zurück.

RODRIGO GONZALEZ TOLEDO



▷ COMMANDER XANTHUS TH'RAVIQ



Commander th'Raviq ist so eisig und unerbittlich wie seine Heimatwelt, unter seiner kalten Schale schlägt jedoch das Herz eines Poeten. Er ist Commodore Xen absolut treu ergeben und hat gelernt, nicht mehr zu widersprechen, wenn sie beschließt, einen Landetrupp persönlich anzuführen. Commander th'Raviq diente zuvor als Erster Taktischer Offizier an Bord der U.S.S. Azimuth, bevor das Schiff spurlos verschwand, während er eine Mission auf einem abgelegenen Mond leitete.

MERKMALE: Andorianer, Sternenflottenoffizier

ÜBERZEUGUNGEN:

- Ein Auftreten so eisig wie Andoria selbst
- Beginne den Kampf nicht, aber weiche auch keinem aus
- Stets einsatzbereit
- Loyal gegenüber Commodore Xen

FOKUSSE: Energiewaffen, Infiltration, Nahkampf, Shuttles, Taktische Schiffssysteme, Überleben

FREIZEITINTERESSE: Poesie

ANSTRENGUNG (13):



— ATTRIBUTE —

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

— ABTEILUNGEN —

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

— ANGRIFFE —

- Unbewaffneter Schlag:** Nahkampf, Betäubend 2, Größe 1H
- Ushaan-tor:** Nahkampf, Tödlich 3, Größe 1H
- Phaser Typ-2:** Fernkampf, Betäubend/Tödlich 4, Größe 1H, Aufladbar

— FÄHIGKEITEN UND TALENTE —

- ERBITTERT (SPEZIESFÄHIGKEIT):** Wenn Ihnen eine Aufgabe gelingt, für die Sie einen oder mehrere W20 durch das Hinzufügen von Bedrohung erworben haben, erzeugen Sie 1 Bonus-Momentum für jeden erworbenen W20. Bonus-Momentum kann nicht angespart werden.
- DAS USHAAN:** Sie sind in der als Ushaan bekannten Tradition des Ehrenduells geschult. Wenn Sie einen Nahkampfangriff durchführen oder das Ziel eines Nahkampfangriffs werden und einen oder mehrere W20 durch das Hinzufügen von Bedrohung erwerben, dürfen Sie für diese Aufgabe eine beliebige Anzahl Würfel in Ihrem Würfelvorrat erneut würfeln. Darüber hinaus besitzen Sie ein Ushaan-tor, das rasiermesserscharfe Werkzeug der Eisarbeiter, das in diesen Duellen genutzt wird. Dieses Ushaan-tor ist eine Klingenscharfe Waffe und gilt für Sie als Standardausrüstung.
- FIESER RECHTER HAKEN:** Ihre Unbewaffneten Angriffe erhalten die Eigenschaft *Intensiv*.
- PRÄZISE ZIELERFASSUNG:** Wenn Sie einen Angriff gegen ein Schiff durchführen, fällt es Ihnen leichter, bestimmte Systeme auszuwählen und anzuvisieren. Wenn Sie einen Angriff mit Schiffswaffen durchführen, der ein bestimmtes Schiffssystem zum Ziel hat, dürfen Sie einen W20 erneut würfeln.
- ZÄH:** Ihre maximale Anstrengung ist um 2 Punkte erhöht.

RODRIGO GONZALEZ TOLEDO



▷ DR. VORAAL



Dr. Voraal wahrt die für Vulkanier typische strenge mentale Disziplin, lässt aber gelegentlich positive Emotionen auf eine Weise zu, die anderen Vulkaniern unangenehm ist. Der Grund dafür ist eine frühere Mission, während der sie eine Gedankenverschmelzung mit einem Energiewesen einleitete, das nicht auf andere Weise kommunizieren konnte. Diese Erfahrung erwies sich als transzendent, da ihr Bewusstsein mit einer fremden, Freude ausstrahlenden, Intelligenz verschmolz, und eröffnete Voraal intellektuelle und philosophische Möglichkeiten jenseits der Logik. Voraal ist das einzige Crewmitglied, das über Commodore Xens Vereinigung informiert wurde. Das war notwendig, für den Fall, dass sie den Syl-Symbionten medizinisch versorgen muss.

MERKMALE: Vulkanierin, Sternenflottenoffizierin, Ärztin

ÜBERZEUGUNGEN:

- Logik sollte Freude nicht ausschließen
- Immer auf der Suche nach Wahrheit
- Einfühlsamer Umgang mit Patienten
- Heilerin zu sein, ist meine höchste Berufung

FOKUSSE: Computer, Genetik, Infektionskrankheiten, Notfallmedizin, Philosophie, Psychiatrie

FREIZEITINTERESSE: Galaktische Religionen

ANSTRENGUNG (10):

— ATTRIBUTE —

KONZENTRATION 10 FITNESS 08 AUSSTRAHLUNG 09
 WAGEMUT 07 GESPÜR 10 VERSTAND 12

— ABTEILUNGEN —

KOMMANDO 03 TECHNIK 01 MEDIZIN 05
 FLUGKONTROLLE 01 SICHERHEIT 02 WISSENSCHAFT 04

— ANGRIFFE —

- **Unbewaffneter Schlag:** Nahkampf, Betäubend 2, Größe 1H
- **Phaser Typ-2:** Fernkampf, Betäubend/Tödlich 4, Größe 1H, Aufladbar

— FÄHIGKEITEN UND TALENTE —

- **MENTALE DISZIPLIN (SPEZIESFÄHIGKEIT):** Ihre maximale Anstrengung wird von Ihrer Konzentration anstatt von Ihrer Fitness abgeleitet und Sie dürfen 2 Anstrengung hinnehmen, um zu vermeiden, ein Merkmal zu erhalten, das einen emotionalen Zustand repräsentiert. Allerdings verstärkt sich die Stufe aller gefühlsbezogenen Merkmale um 1, wenn Sie erschöpft sind.
- **EINFÜHLSAMER UMGANG:** Wenn Sie eine Medizin-Aufgabe erfolgreich abschließen, mit der eine *Verletzung* behandelt werden soll, dürfen Sie sofort ein *Merkmal* vom Patienten entfernen, das einen temporären medizinischen oder psychologischen Zustand darstellt, auch wenn dieses Merkmal nichts mit der behandelten Verletzung zu tun hat. Zusätzlich erhalten Sie, wenn Sie eine Ansehens-Probe versuchen, einen zusätzlichen positiven Einfluss.
- **GEDANKENVERSCHMELZUNG:** Sie haben ein Training in telepathischen Techniken durchlaufen, die die Verschmelzung von Gedanken durch körperlichen Kontakt ermöglichen. Das erfordert immer eine **Aufgabe auf** (in der Regel) **Konzentration + Wissenschaft** mit einer Schwierigkeit von mindestens 1, wobei unfreiwillige Ziele mit einer *Vergleichenden Aufgabe* Widerstand leisten dürfen. Bei Erfolg wird Ihr Verstand mit dem des anderen Wesens verbunden, wodurch Sie Gedanken und Erinnerungen teilen. Momentum kann eingesetzt werden, um weitere *Informationen zu erlangen* oder tieferen telepathischen Austausch zu ermöglichen. Diese Verbindung wirkt jedoch in beide Richtungen und ist ein kräftezehrender und potenziell gefährlicher Prozess. *Komplikationen* können zum Erleiden von Anstrengung, zu Schmerzen, Desorientierung, anhaltenden emotionalen Komplikationen oder Verhaltensproblemen führen.
- **HOCHMODERNE MEDIZIN:** Wenn Sie eine Medizin-Aufgabe mit einer Schwierigkeit von 3 oder mehr versuchen, dürfen Sie bis zu 3 Punkte Momentum (sofortig) einsetzen, um die Schwierigkeit um die Höhe des eingesetzten Momentums zu senken (bis zu einem Minimum von 1). Da die neuesten Errungenschaften jedoch häufig experimenteller Natur sind, erhöht sich die *Komplikationsspanne* der Aufgabe für jeden Punkt eingesetzten Momentums um 1.
- **WISSBEGIERIG:** Wenn Sie 1 oder mehr Momentum einsetzen, um *Informationen zu erlangen*, dürfen Sie eine zusätzliche Frage stellen (insgesamt, nicht pro ausgegebenes Momentum).



▷ LT. CMDR. BURK VEN JAXA



Das Einzige, was Lt. Cmdr. Burk ven Jaxa genauso liebt wie eine Level-1-Diagnose, ist eine gute Debatte. Ven Jaxa wuchs auf einer tellaritischen Minenkolonie in einem Asteroidengürtel auf und lernte lange vor seinem Eintritt in die Sternenflottenakademie, alle Maschinen im bestmöglichen Zustand am Laufen zu halten. Er hält sich für einen Erfinder und hat ein Labor in einen persönlichen Arbeitsbereich umgewandelt, wo er an seinen neuesten Geräten tüftelt.

MERKMALE: Tellarit, Sternenflottenoffizier

ÜBERZEUGUNGEN:

- Scheue niemals eine ehrliche Debatte
- Sag deine Meinung
- Nichts ist perfekt, aber alles kann verbessert werden
- Wenn es keine Lösung für dein Problem gibt, erfinde eine

FOKUSSE: Computer, Reverse Engineering, Rhetorik, Sternenflottenprotokolle, Transporter, Warpantriebe

FREIZEITINTERESSE: Metallurgie

ANSTRENGUNG (8):

— ATTRIBUTE —

KONZENTRATION 10

FITNESS 08

AUSSTRAHLUNG 10

WAGEMUT 08

GESPÜR 09

VERSTAND 11

— ABTEILUNGEN —

KOMMANDO 02

TECHNIK 05

MEDIZIN 01

FLUGKONTROLLE 03

SICHERHEIT 03

WISSENSCHAFT 02

— ANGRIFFE —

- **Unbewaffneter Schlag:** Nahkampf, Betäubend 2, Größe 1H
- **Phaser Typ-2:** Fernkampf, Betäubend/Tödlich 4, Größe 1H, Aufladbar

— FÄHIGKEITEN UND TALENTE —

- **UNBEUGSAM (SPEZIESFÄHIGKEIT):** Sie erhalten +1 Schutz gegen Angriffe zum *Betäuben*. Wenn Sie eine *Komplikation* erleiden, die einen körperlichen Nachteil darstellt oder von Betäubung, Benommenheit oder Desorientierung herrührt, dürfen Sie 1 Anstrengung hinnehmen, um die Komplikation zu ignorieren (und das damit verbundene Merkmal zu entfernen).
- **KRITISCHER BLICK:** Wenn Sie eine Aufgabe erfolgreich absolvieren, die Konzentration oder Gespür verwendet, dürfen Sie eine Frage stellen, so als hätten Sie 1 Momentum für *Informationen erlangen* ausgegeben.
- **NOTFALLÜBERBRÜCKUNG:** Wenn Sie eine Technik-Aufgabe versuchen, um etwas zu reparieren, dürfen Sie die Schwierigkeit um 2 senken (bis auf ein Minimum von 0). Wenn Sie das tun, sind die Reparaturen allerdings nur provisorisch und halten lediglich eine einzige Szene. Sie dürfen diese Dauer um eine weitere Szene erhöhen, indem Sie 1 Momentum (wiederholbar) einsetzen. Dieses Talent kann nicht verwendet werden, um einen Schaden wiederholt zu überbrücken (zumindest, bis ordentliche Reparaturen durchgeführt wurden) und die Schwierigkeit für spätere Reparaturen an einem notfallüberbrückten Gerät oder System erhöht sich um 1.
- **PERFEKTES TIMING:** Wenn Sie im Rahmen einer *Erweiterten Aufgabe* eine Technik- oder Wissenschafts-Aufgabe erfolgreich abschließen, erhöhen Sie Ihre *Wirkung* um 1.
- **TRANSPORTERCHEF:** Sie kennen sich mit der Bedienung von Transportersystemen aus und können sie auch unter extremen Bedingungen zum Laufen bringen oder Ergebnisse erzielen, die nur wenigen möglich sind. Angesichts der Komplexität der Technologie sind derartige Bemühungen jedoch nie ohne Risiko. Wenn Sie eine Aufgabe versuchen, um einen Transporter zu verwenden, zu reparieren oder zu modifizieren, dürfen Sie 2 Bedrohung hinzufügen, um die Schwierigkeit der Aufgabe um 2 zu senken (bis auf ein Minimum von 0).



▶ LT. ZOE HERNANDEZ



Der Planet, auf dem Zoe Hernandez aufwuchs, erlitt eine schwere Umweltkatastrophe, die die Kolonie in sektiererische Konflikte stürzte. Dennoch lernte Hernandez, inmitten der Ruinen ihrer gescheiterten Kolonie aufzublühen. Sie studierte die exotischen Pflanzen, die in der rauen Umwelt des Planeten überlebten, und erhielt dadurch ein Praktikum im Bereich Pflanzengenetik am Daystrom-Institut. Kurz darauf schrieb sie sich an der Sternenflottenakademie ein, um eine Karriere als Wissenschaftlerin anzustreben.

MERKMALE: Mensch, Sternenflottenoffizierin

ÜBERZEUGUNGEN:

- Auch Pflanzen sind Lebewesen
- Leben kann überall gedeihen
- Mentale Stärke
- Ich bin eine Überlebenskünstlerin

FOKUSSE: Botanik, Gärtnerei, Geologie, Landwirtschaft, Physik, Soziologie

FREIZEITINTERESSE: Galaktische Politik

ANSTRENGUNG (9):

— ATTRIBUTE —

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

— ABTEILUNGEN —

- | | | |
|------------------|---------------|-----------------|
| KOMMANDO 02 | TECHNIK 02 | MEDIZIN 03 |
| FLUGKONTROLLE 03 | SICHERHEIT 02 | WISSENSCHAFT 04 |

— ANGRIFFE —

- **Unbewaffneter Schlag:** Nahkampf, Betäubend 2, Größe 1H
- **Phaser Typ-1:** Fernkampf, Betäubend/Tödlich 3, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1

— FÄHIGKEITEN UND TALENTE —

- **FESTER GLAUBE (SPEZIESFÄHIGKEIT):** Wenn Sie eine Ihrer Überzeugungen einsetzen, um Entschlossenheit zu erhalten oder einzusetzen, dürfen Sie einen Punkt Momentum zum Vorrat hinzufügen.
- **BUCHWISSEN:** Wenn Sie eine Aufgabe versuchen, dürfen Sie 1 Momentum (sofortig) einsetzen, um Ihren Wert in Wissenschaft anstelle der normalerweise genutzten Abteilung für diese Aufgabe zu verwenden. Diese Aufgabe wird außerdem so behandelt, als hätten Sie einen anwendbaren Fokus. Wenn Sie dieses Talent in derselben Szene erneut verwenden möchten, erhöhen sich die Momentum-Kosten um 1. Das ist kumulativ (die zweite Anwendung kostet also 2 Momentum, die dritte 3, usw.).
- **COMPUTEREXPERTIN:** Wenn Sie eine Aufgabe versuchen, die die Programmierung oder das Studium eines Computersystems umfasst, ist der erste zusätzliche W20, den Sie erwerben, kostenlos.
- **EINE THEORIE ÜBERPRÜFEN:** Wenn Sie eine Aufgabe versuchen, die Technik oder Wissenschaft verwendet, ist der erste zusätzliche W20, den sie erwerben, kostenlos, solange Sie bei einer vorherigen Aufgabe während dieser Mission Erfolg hatten, die aus demselben wissenschaftlichen oder technologischen Feld stammt. Wenn Sie zudem ein Merkmal erschaffen haben, das eine Hypothese über ein unbekanntes Phänomen beschreibt, dürfen Sie bei Aufgaben, die mit dieser Hypothese zusammenhängen, einen W20 erneut würfeln.
- **EXPERTENFOKUS (BOTANIK):** Wenn Sie eine Aufgabe versuchen, bei der der Fokus Botanik eingesetzt wird, wird die *Fokusspanne* der Aufgabe verdoppelt. Sie erhalten also einen *Kritischen Erfolg* für jeden Würfel, dessen Ergebnis dem doppelten Abteilungswert oder weniger entspricht.



▶ LT. JG RASHID KEMAL



Die Strahlung der Ringe von Kemals Heimatwelt machte Transporter nutzlos, daher waren Shuttles für Reisen unerlässlich. Kemal verbrachte seine Jugend damit, kleine Raumschiffe durch die Ringe des Planeten zu steuern und zwischen seinen zahlreichen Monden hin und her zu flitzen. Er trat der Sternenflotte mit dem einzigen Traum bei, die fortschrittlichsten Raumschiffe der Föderation zu fliegen. Er ist nicht nur ein begabter Pilot, er lässt das Fliegen auch gut aussehen.

MERKMALE: Mensch, Sternenflottenoffizier

ÜBERZEUGUNGEN:

- Im Rausch der Geschwindigkeit
- Stilvoll fliegen, stilvoll kleiden
- Ein bisschen Unfug lenkt die Aufmerksamkeit auf dich
- Lebe dein Leben in Warpgeschwindigkeit

FOKUSSE: Astronavigation, Ausweichmanöver, Gelassenheit, Nahkampf, Raumschifftaktiken, Shuttles

FREIZEITINTERESSE: Skateboarding

ANSTRENGUNG (10):

— ATTRIBUTE —

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

— ABTEILUNGEN —

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

— ANGRIFFE —

- **Unbewaffneter Schlag:** Nahkampf, Betäubend 2, Größe 1H
- **Phaser Typ-1:** Fernkampf, Betäubend/Tödlich 3, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1

— FÄHIGKEITEN UND TALENTE —

- **FESTER GLAUBE (SPEZIESFÄHIGKEIT):** Wenn Sie eine Ihrer Überzeugungen einsetzen, um Entschlossenheit zu erhalten oder einzusetzen, dürfen Sie einen Punkt Momentum zum Vorrat hinzufügen.
- **SANS LIMIT:** Wenn Sie eine Flugkontroll-Aufgabe versuchen, deren Schwierigkeit durch Umgebungsbedingungen oder Schaden am Antrieb erhöht wurde, dürfen Sie 1 Bedrohung dem Vorrat hinzufügen, um diese Erhöhung der Schwierigkeit zu ignorieren.
- **FRONTALANGRIFF:** Wenn Sie erfolgreich die Hauptaktion *Angriffsmuster nutzen* ausführen, wird die Schwierigkeit gegnerischer Angriffe aufgrund dieser Aktion nicht gesenkt.
- **KÜHN (SICHERHEIT):** Wenn Sie eine Aufgabe mit der Abteilung Sicherheit versuchen und dabei einen oder mehrere W20 mit Bedrohung erwerben, dürfen Sie einen einzelnen W20 erneut würfeln. Dieses Talent kann mehrfach ausgewählt werden, wobei jedes Mal eine andere Abteilung gewählt werden muss.
- **ROHES POTENZIAL:** Wann immer Sie bei einer Aufgabe erfolgreich sind, für die Sie einen oder mehrere Würfel zusätzlich erhalten haben (auf welche Weise auch immer), würfeln Sie nach dieser Aufgabe einen W20. Wenn Sie gleich oder niedriger würfeln als das für die Aufgabe verwendete Attribut, erhalten Sie 1 Bonus-Momentum. Wenn Sie höher würfeln, fügen Sie stattdessen dem Vorrat 1 Bedrohung hinzu.



▷ ENSIGN LANIYAR TENNAN



RODRIGO GONZALEZ TOLEDO

— ATTRIBUTE —

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

— ABTEILUNGEN —

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

— ANGRIFFE —

- **Unbewaffneter Schlag:** Nahkampf, Betäubend 2, Größe 1H
- **Phaser Typ-1:** Fernkampf, Betäubend/Tödlich 3, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1

— FÄHIGKEITEN UND TALENTE —

- **TELEPATHIE (SPEZIESFÄHIGKEIT):** Sie spüren die oberflächlichen Gedanken und Emotionen der meisten Lebewesen in Ihrer Nähe und können zudem mit anderen Empathen oder Telepathen, sowie all jenen, mit denen Sie sehr vertraut sind, telepathisch kommunizieren. Sie können sich nicht dazu entscheiden, die Emotionen oder oberflächlichen Gedanken von Personen in Ihrer Nähe nicht zu spüren oder zu lesen, mit Ausnahme von Personen, die gegen Telepathie resistent sind. Die Emotionen oder Gedanken einer bestimmten Person in einer Menge herauszufiltern, im Geist eines Wesens nach einem spezifischen Gedanken oder einer spezifischen Erinnerung zu suchen oder die Emotionen und Gedanken von Personen in der Nähe auszublenden, kann Mühe kosten und eine Aufgabe erfordern. Die Schwierigkeit dieser Aufgabe wird erhöht, wenn es sich um eine stressige Situation handelt, viele Lebewesen anwesend sind, das Ziel eine Resistenz gegen Telepathie besitzt oder andere relevante Faktoren eine Rolle spielen.
- **PLAN B:** Wenn Sie bei einer Aufgabe scheitern, dürfen Sie 1 Momentum zum Vorrat hinzufügen. Das gilt auch, wenn ein Verbündeter bei seiner Aufgabe scheitert, sofern Sie in der Szene anwesend sind.
- **ROHES POTENZIAL:** Wann immer Sie bei einer Aufgabe erfolgreich sind, für die Sie einen oder mehrere Würfel zusätzlich erhalten haben (auf welche Weise auch immer), würfeln Sie nach dieser Aufgabe einen W20. Wenn Sie gleich oder niedriger würfeln als das für die Aufgabe verwendete Attribut, erhalten Sie 1 Bonus-Momentum. Wenn Sie höher würfeln, fügen Sie stattdessen dem Vorrat 1 Bedrohung hinzu.
- **TECHNIK-EXPERTE:** Wenn Sie eine Aufgabe versuchen, die vom Computer oder den Sensoren des Schiffs *unterstützt* wird, dürfen Sie einen W20 Ihres Würfelvorrats oder den W20 des Schiffs erneut würfeln.
- **ZUSAMMENARBEIT (TECHNIK):** Wenn ein Verbündeter eine Aufgabe mit Abteilung Technik versucht, dürfen Sie 1 Momentum (sofortig) einsetzen, damit der Verbündete Ihren Wert und einen Ihrer Fokusse für die Aufgabe verwenden darf, sofern Sie in der Szene anwesend sind.

Der brillante und enthusiastische (manche würden sagen naive) junge Offizier Ensign Tennyson nutzt seine beeindruckenden telepathischen Fähigkeiten, um mit außerirdischen Wesen zu kommunizieren. Tennyson schärft seine Telepathie durch tägliche Meditation und betrachtet den Geist als ein eigenes Universum voller Möglichkeiten, ebenso wundersam und faszinierend wie der Kosmos. Er hat es noch nie jemandem erzählt, aber wenn er in die tiefsten Schichten seines Unterbewusstseins eintaucht, hört er manchmal eine Stimme, die ihn aus weiter Ferne ruft.

MERKMALE: Betazoid, Sternenflottenoffizier

ÜBERZEUGUNGEN:

- Lass uns darüber reden
- Empathie ist der Schlüssel
- Das Unterbewusstsein ist die wahre letzte Grenze
- Klare Kommunikation rettet die Lage eher als Phaser

FOKUSSE: Psychologie, Raumschiffprotokoll, Subraumkommunikation, Taktische Schiffssysteme, Tiefenraum-Kommunikationstechnologie, Universalübersetzer

FREIZEITINTERESSE: Codeentschlüsselung

ANSTRENGUNG (9):



DER WELTRAUM, UNENDLICHE WEITEN ...

Das *Star Trek Adventures* Rollenspiel eröffnet Ihnen unendliche Weiten!

In welcher Zeitepoche Sie auch Abenteuer erleben möchten, schließen Sie sich der Sternenflotte an, dem Klingonischen Reich, dem Romulanischen Sternenimperium, oder einer von zahllosen anderen Zivilisationen, und reisen Sie gemeinsam mit Ihrer Crew durch das *Star Trek*-Universum. Erforschen Sie fremde neue Welten, begegnen Sie exotischen fremdartigen Lebensformen, und erleben Sie dramatische Abenteuer in einer aufregenden und lebendigen Galaxis.

Erzählen Sie Ihre ganz eigenen Geschichten und enthüllen Sie die größten Rätsel des Universums!

**UM MUTIG DORTHIN VORZUDRINGEN,
WO NIEMAND JE ZUVOR GEWESEN IST!**

Dieser Schnellstarter für *Star Trek Adventures* enthält:

- Eine Regelauswahl der zweiten Auflage des 2D20-Systems des *Star Trek Adventures*-Rollenspiels, die entwickelt wurde, damit Sie authentische *Star Trek*-Erfahrungen erschaffen können.
- Eine einführende Mission des erfahrenen *Star Trek Adventures*-Autors Fred Love mit dem Titel „Der Himmlische Algorithmus“, geeignet für 3-7 Spielende.
- Ein Schiffsbogen für das Erkundungsschiff der Constitution-Klasse *U.S.S. Challenger* und sieben vorgefertigte Charaktere.
- Sie benötigen nur eine minimale Vorbereitungszeit, um direkt mit Ihrer Gruppe losspielen zu können!

MÖDIPHÜSTM
ENTERTAINMENT
FE-FOTM
MODIPHUIS.NET

UHRWERK  **VERLAG**
WWW.UHRWERK-VERLAG.DE

STAR TREKTM

STARTREK.COM



8023 P

TM & © 2026 CBS Studios, Inc. © 2026 Paramount Pictures Corp.
STAR TREK and related marks and logos are trademarks of CBS Studios, Inc. All Rights Reserved.