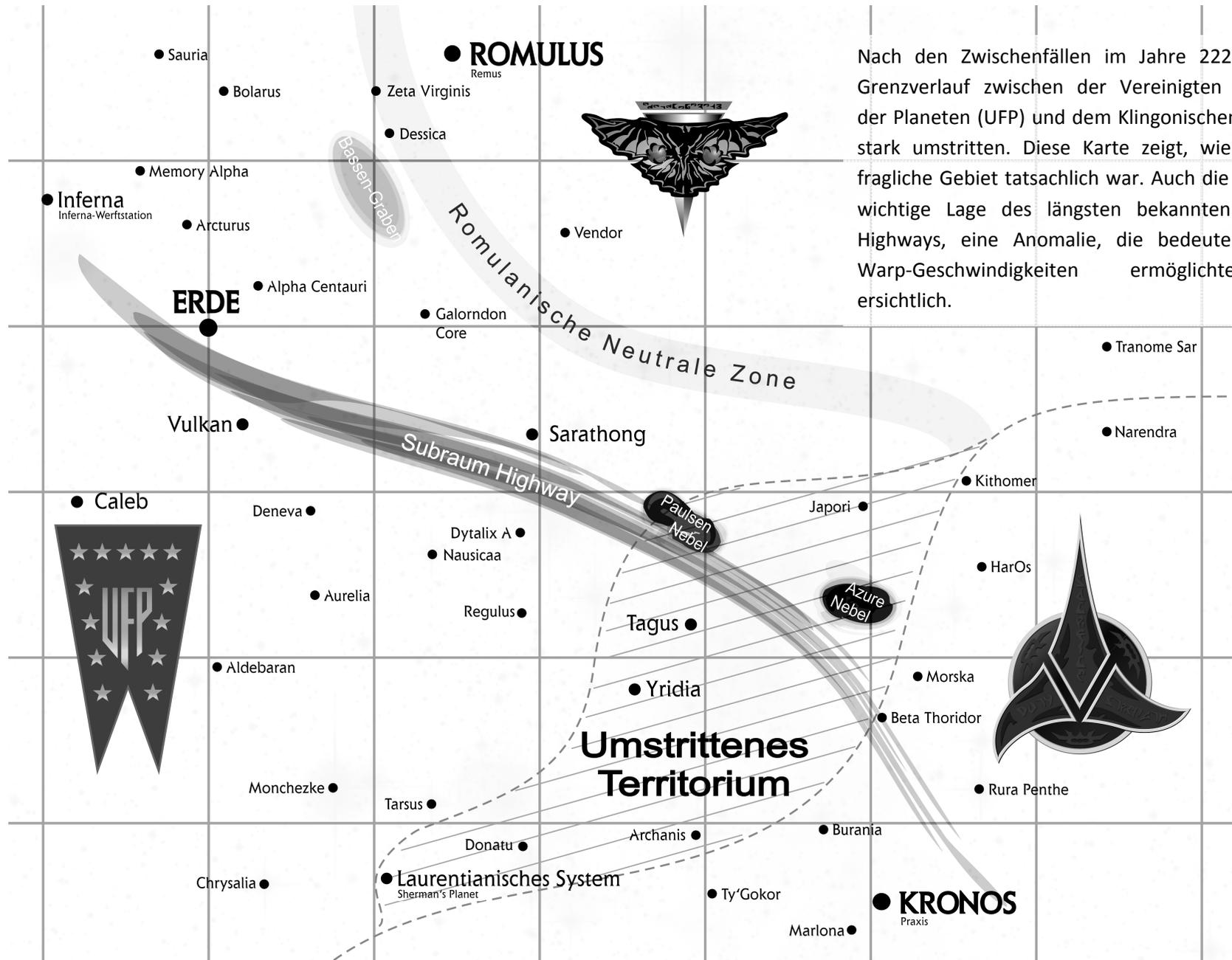


ANHANG



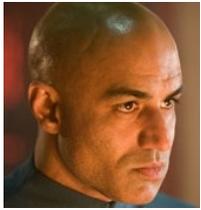
Nach den Zwischenfällen im Jahre 2223 war der Grenzverlauf zwischen der Vereinigten Föderation der Planeten (UFP) und dem Klingonischen Imperium stark umstritten. Diese Karte zeigt, wie riesig das fragliche Gebiet tatsächlich war. Auch die strategisch wichtige Lage des längsten bekannten Subraum-Highways, eine Anomalie, die bedeutend höhere Warp-Geschwindigkeiten ermöglichte, wird ersichtlich.



Die U.S.S. Kelvin, Registrierungsnummer NCC-0514, war das erste einsatzbereite Föderationsraumschiff der Iowa-Klasse, das im Jahre 2223 das Trockendock verließ. Wie alle Forschungsschiffe der Sternenflotten die auch abseits des Föderationsgebiets im Einsatz sind, ist die Kelvin ein außerordentlich gut ausgestattetes Raumschiff. Neben Sensoranlagen, Labors und einem großen Kontingent an Shuttles verfügt sie auch über das modernste Verteidigungs- und Angriffspotenzial der Sternenflotte.

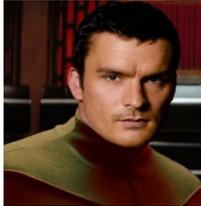
Mit einer Länge von 457 Metern und einer Standardbesatzung von zirka 500 Crewmitgliedern ist die Iowa-Klasse das bis dato größte Schiff der Sternenflotte. Es sollten noch 60 Jahre bis zur Indienststellung der noch größere Excelsior-Klasse vergehen.

Die Iowa-Klasse gilt als letzte große „irdische“ Schiffsklasse. Schon in der nachfolgenden Constitution-Klasse sollten fast ausschließlich Technologien eingesetzt werden, die in Kooperation mehrerer Föderationsvölker entstanden sind. Nichtsdestotrotz sind natürlich auch auf der Kelvin jede Menge nicht-irdischer Technologien im Einsatz, wie vulkanische Traktorstrahlen oder andorianische Plasma-Injektoren, was dem Schiff einen sicheren Flug mit Warp 7,5 ermöglicht oder kurzfristig sogar Warp 8.



Captain
Richard Robau
Kommandant

Commander
Robert T. April
Erster Offizier



Lt. Commander
Manuel Colombo
Waffenoffizier

Lieutenant
George Kirk
Sicherheitsoffizier



Lieutenant
Lin Tianyu
Steuerfrau

Lieutenant
Winona Kirk
Kommunikationsoffizierin
(Reserve)



Lieutenant
Kri Caraatic
Sicherheitschef

Lori O'Shannon
Beraterin
Missionsplanung



Lieutenant
Anshlo K'Bentayr
Sicherheitsoffizier

Doktor
Tuvana
Chefärztin



ANHANG IV : Offizielle Cacca-Regeln

Chacca ist ein Kartenspiel, das im Normalfall von sechs Personen mit 36 gut gemischten Karten gespielt werden, wobei sämtliche Karten ausgeteilt werden. Jeder Spieler hält am Beginn der Partie 6 Karten in der Hand. Die Karten weisen unterschiedliche Farben auf. Folgende Karten sind im Spiel: 6 rote Karten, 6 grüne Karte, 6 blaue Karten, 6 gelbe Karten, 6 weiße Karten und 6 sogenannte Mischkarten. Mischkarten haben zwei Farben, jede Kombination ist einmal im Spiel: Rot/Grün, Rot/Gelb, Rot/Blau, Blau/Grün, Blau/Gelb, Gelb/Grün. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Karten einer Farbe zu haben. Hat jemand drei Karten einer Farbe („Dreier-Paar“), gewinnt er gegen einen Spieler, der nur zwei Karten einer Farbe („Zweier-Paar“) hat. Hat jemand vier Karten einer Farbe („Vierer-Paar“), gewinnt er gegen einen Spieler mit drei Karten einer Farbe etc. Auch wenn ein Spieler z.B. drei Zweier-Paare hat, würde er gegen einen Spieler verlieren, der nur ein Dreier-Paar hat, etc.

Um an ein möglichst gutes Blatt zu gelangen, ist es normalerweise notwendig, Karten zu tauschen. Da bei Chacca um Geld gespielt wird (z.B. Isiks), kostet die Teilnahme an Tauschrunden einen Einsatz (z.B. 1 Isik pro Runde). Dafür darf man bis zu zwei Karten ablegen und den Sitznachbarn zuschieben (jedem nur eine). Wird eine Karte weiterschoben, ist derjenige, der die Karte erhält verpflichtet, eine seiner Karten abzugeben. So können pro Tauschrunde bis zu 12 Karten den Besitzer wechseln. Ist ein Spieler der Meinung, er habe ein Blatt, mit dem er seinen direkt gegenüberstehenden Spieler besiegen kann, kann er sich zufrieden geben, indem die Karten verdeckt auf den Tisch gelegt werden. Er kann keine Karten mehr tauschen und muss für die folgenden Tauschrunden keinen Einsatz mehr zahlen. Sobald sich drei der sechs Spieler zufrieden gegeben haben, endet das Spiel und die Karten werden aufgedeckt. Pro Spiel gibt es (Unentschieden ausgenommen) drei Sieger und drei Verlierer, da im Grunde drei Duelle am Tisch stattfinden. Nur innerhalb der beiden duellierenden Spieler wird der Einsatz ausgespielt.

Eine Chacca-Partie besteht aus sechs Spielen. Hier gibt es nur einen Sieger, nämlich jenen, der den größten Gewinn gemacht hat. Es ist für einen Spieler also unabdingbar, auch die anderen beiden Duelle im Blick zu haben und mitzurechnen.

Eine Empfehlung für eine bestimmte Strategie wird an dieser Stelle nicht ausgesprochen. Zweifellos wird einem jeder passionierte Chacca-Spieler eine andere Empfehlung geben.

Star Trek: Enterprise „The Romulan War“

Das Jahr 2156 sollte der Anfang eines neuen Zeitalters der Hoffnung für die Menschheit und ihre außerirdischen Alliierten werden. Stattdessen ging es als jenes Jahr in die Geschichte ein, in dem der bis dato blutigste Krieg in diesem Teil der Galaxis begann.

