


STAR TREK ADVENTURES

Eine Charaktererstellungshilfe von Holger Groth. (V1.02) 01.2021

Einleitung:

Diese Broschüre soll das Erstellen neuer Charaktere für Star Trek: Adventures erleichtern. Hier wird ausschließlich die im Grundregelwerk angesprochene Standardmethode behandelt. Der Lebensweg.

Die entsprechenden Regelwerke werden zur Erstellung weiterhin benötigt, dieses Dokument fasst nur zusammen, wo man die jeweiligen Infos findet.

Manche Daten beziehen sich auf Quellenbücher, die derzeit nicht auf deutsch verfügbar sind, hierfür ziehe ich die englischen Bücher heran, bis es irgendwann die deutsche Version geben sollte (also alle mal fleißig zu den  Göttern beten). Außerdem übernehme ich keinerlei Garantie das dieses Werk vollständig ist, oder jemals sein wird.

Ursprünglich war diese Spielhilfe nur für unsere Gruppe gedacht. Aber mir kam der Gedanke, warum nicht teilen, vielleicht hilft es ja auch anderen. Einige Stellen enthalten Hausregeln, die auf meinen Mist gewachsen sind. Die könnt ihr natürlich ignorieren wenn sie euch nicht gefallen. Die Stellen sind mit **blauer Schrift** markiert.

Und nun viel Spaß beim Erstellen eures Charakters und dem gemeinsamen Eintauchen in das Star Trek Universum mit eurer Gruppe.

Abkürzungen:

GRW:	Grundregelwerk
QBA:	Quellenbuch Alpha Quadrant (<i>Alpha Quadrant Sourcebook</i>)
QBB:	Quellenbuch Beta Quadrant (<i>Beta Quadrant Sourcebook</i>)
QBG:	Quellenbuch Gamma Quadrant (<i>Gamma Quadrant Sourcebook</i>)
QBD:	Quellenbuch Delta Quadrant (<i>Delta Quadrant Sourcebook</i>)
QBW:	Quellenbuch Wissenschaftsabteilung (<i>The Science Division supplemental Rulebook</i>)
QBO:	Quellenbuch Operative (<i>The Operations Division supplemental Rulebook</i>)
QBK:	Quellenbuch Kommando (<i>The Command Division supplemental Rulebook</i>)

Der Anfang: (Ab Seite 94 GRW)

Charaktere in Star Trek: Adventures werden über den so genannten Lebensweg generiert. Man überlegt sich in sieben Schritten den Werdegang des Charakters bis zu dem Zeitpunkt an dem das Spiel einsetzt. Mit jedem Schritt im Werdegang, kommen Eigenschaften dazu, oder verändern sich Werte. Ich empfehle ausdrücklich erst alles auf Papier, oder nach Belieben Digital zu notieren und später den Charakterbogen auszufüllen wenn die Erstellung abgeschlossen ist. Manche Erklärungen zu Merkmalen, Talenten, Fokussen usw. sind recht lang. Hier ist es nützlich sich die Seitenzahlen aufzuschreiben, für den Fall das man sie noch einmal nachschlagen will.

Während der Erstellung werden Stichworte fallen, die ich hier kurz anreißen möchte. Genauere Informationen dazu stehen an entsprechender Stelle in den Regelwerken.

Merkmale: Merkmale sind Beschreibungen wichtiger Facetten des Charakters. Die Spezies zählt zu den Merkmalen, weitere könnten zum Beispiel Blindheit sein, oder Verletzungen.
Seite 95 GRW

Überzeugungen: Überzeugungen sind kurze Sätze oder Schlagwörter, die Einstellungen, Glaubensvorstellung und/oder Weltanschauung des Charakters beschreiben sollen. Seite 96 GRW

Attribute: Die 6 Attribute stellen die Grundwerte des Charakters dar. Die Werte liegen zwischen 7 und maximal 12, wobei die 8 den durchschnittlichen Wert wiedergibt. Seite 96 GRW

Disziplinen: Die 6 Disziplinen sollen die breiten Aufgabengebiete der Sternenflotte abdecken. Die Werte liegen hier zwischen 0 und maximal 5. Höhere Werte drücken hier mehr Training, Expertise und natürliche Veranlagung aus. Seite 98 GRW

Fokusse: Die Spezialisierungen in bestimmten Gebieten sind in den Fokussen festgehalten. Seite 101 GRW

Talente: Sonstige Fertigkeiten und tiefgreifende Spezialisierungen werden durch die Talente beschrieben. Manche Talente können unter gewissen Umständen Boni mit sich bringen, aber Talente haben teilweise auch Anforderungen die erfüllt sein müssen, um sie zu haben. Seite 101 GRW

Die Charaktererschaffung:

Jeder Charakter hat zu Beginn einen Wert von 7 auf jedem Attribut und einen Wert von 1 auf jeder Disziplin. Im Verlauf der Charaktererschaffung kommen mindestens noch ein Merkmal (Spezies), 4 Überzeugungen, 4 Talente, und 6 Fokusse hinzu.

Wichtig: Man sollte vom vornherein die Maximalwerte bedenken. Am Ende der Charaktererstellung darf der Charakter maximal ein Attribut auf 12 haben, und maximal eine Disziplin auf 5. Eine Ausnahme gilt hier beim Dienstalter „Grünschnabel“ (Schritt5). Diese bekommen das Talent „Rohes Potential“ und dürfen nur ein Attribut auf maximal 11, und eine Disziplin auf maximal 4 haben.

Man kann teilweise in den Schritten das Jeweilige auswürfeln. Hier muss aber der SL entscheiden, inwiefern das Sinn macht. In unserem Setting z.B. spielen wir TNG Ära, im Alpha/Beta Quadranten, So sind nur Charaktere mit solcher Herkunft, und bedingt, wenn gut

erklärt, aus dem Gamma Quadranten zugelassen. Gegebenenfalls kann man eine eigene Würfelliste erstellen. Beispiel siehe Schritt 1

Bei der Wahl von Talenten während der Charaktererstellung kann man die Tabelle ab Seite 9 in diesem Dokument zu Rate ziehen.

Hausregel: Wenn im GRW steht das ein Talent aus der Liste auf S. 136 gewählt werden soll, kann auch die Tabelle am Ende dieses Dokuments genutzt werden, vorausgesetzt das die Anforderungen für das Talent gegeben sind, da sie auch Talente aus den Quellenbüchern enthält. Ausnahme: Die mit *** gekennzeichneten Speziestalente, können nur gewählt werden wenn der Charakter der entsprechenden Spezies angehört, und es keinen Konflikt mit dem in Schritt 1 gewählten Talent gibt.

Schritt 1: Die Spezies (Ab Seite 103 GRW)

Hier wird die Spezies ausgewählt. Der Charakter bekommt ein Speziesmerkmal hinzu, +1 auf die drei Attribute, die in der Speziesauswahl festgelegt sind, erhält Zugriff auf die Spezies-spezifischen Talente, und kann sich ein Talent davon aussuchen.

Achtung, manche Spezies Talente schließen sich gegenseitig aus. Beispiel Trill: „ehemaliger Kandidat“ und „vereinigt“. Ein abgelehnter Symbiosekandidat kann keinen Symbionten in sich tragen, und ein vereinigter Trill wird im Umkehrschluss kaum abgelehnt worden sein.

Man hat auch die Option Charaktere mit gemischter Herkunft zu erstellen. Hierbei werden zwei Spezies gewählt, von denen eine die Primäre ist. Regeltechnisch was die Boni auf Attribute angeht, wird der Charakter als Mitglied dieser Spezies betrachtet, allerdings erhält er Merkmale beider Spezies, und darf aus den Talenten beider wählen. Seite 103 GRW

Außerdem besteht die Möglichkeit eigene Spezies zu kreieren, wenn der/die SL das zulässt. Seite 112 GRW

In folgender Tabelle sind alle im GRW, QBA, QBB, QBG und QBD enthaltenen Spezies zusammengefasst, mit den Seitenzahlen wo sie zu finden sind und den Ären, in denen sie spielbar sind. Die jeweiligen Werte sind dann den Regelwerken zu entnehmen. Ob jeweilige Charaktere allerdings für euch zugänglich sind, hängt stark von euren Gruppen, eurem Setting, und dem/der SL ab. Eine Spezies aus dem Delta Quadranten die sich bei 2371 rum im Alpha Quadranten befindet, könnte recht schwierig zu erklären sein.

Unter der Gesamttabelle findet sich eine Weitere, die ich zusammengefasst habe, um für unsere Gruppe darzulegen, welche Spezies für unser Setting in der TNG Ära im Alpha/Beta Quadranten 2375 als Spielercharaktere in Frage kommen. Manche davon aber nur wenn sie über die Tabelle ausgewürfelt, oder vom Spieler sehr gut erklärt werden.

Quadrant	Spezies	ENT	TOS	TNG	Seite
Beta	Andorianer	x	x	x	GRW 104
Delta	Ankari		x	x	QBD 61
Alpha	Arbazan	x	x	x	QBA 72
Beta	Ardananer		x	x	QBB 76
Gamma	Argrathi			x	QBG 66
Alpha	Arkarianer			x	QBA 73
Alpha	Aurelianer	x	x	x	QBA 74
Alpha	Bajoraner			x	GRW 105
Gamma	Befreite Borg			x	QBD 64
Beta	Benziten			x	QBB 77
Alpha	Betazoiden			x	GRW 106
Beta	Bolianer			x	QBB 78
Delta	Borg Drohne (nicht verbunden)			x	QBD 74
Alpha	Caitianer		x	x	QBA 75
Alpha	Cardassianer			x	QBA 76
Beta	Deltaner		x	x	QBB 79
Alpha	Denobulaner	x	x	x	GRW 107
Gamma	Dosi			x	QBG 69
Gamma	Drai			x	QBG 70
Alpha	Edosianer		x	x	QBA 77
Beta	Efrosianer		x	x	QBB 80
Alpha	Ferengi			x	QBA 78
Gamma	Formwandler			x	QBG 68
Alpha	Grazeriten			x	QBA 79
Alpha	Haliianer			x	QBA 80
Gamma	Jye	x	x	x	QBD 63
Gamma	Karemma			x	QBG 70
Beta	Klingonen			x	QBB 81
Delta	Kobali			x	QBD 74
Alpha	Ktarianer			x	QBA 81
Delta	Lokirrim	x	x	x	QBD 66
Gamma	Lurianer			x	QBG 71
Delta	Mari			x	QBD 67
Alpha	Menschen	x	x	x	GRW 108
Delta	Moneaner	x	x	x	QBD 68
Delta	Ocampa			x	QBD 69
Delta	Pendari			x	QBD 70
Gamma	Paradaner			x	QBG 71
Gamma	Rakhari			x	QBG 72
Beta	Rigelianer (Chelon) Rigel III		x	x	QBB 82
Beta	Rigelianer (Jelna) Rigel V		x	x	QBB 82
Beta	Risaner	x	x	x	QBB 83
Delta	Sikarianer	x	x	x	QBD 71
Delta	Silberblut			x	QBD 74
Gamma	Skreea			x	QBG 73
Alpha	Son'a			x	QBG 74
Delta	Talaxianer	x	x	x	QBD 72
Alpha	Tellariten	x	x	x	GRW 109
Gamma	Tosk			x	QBG 75
Alpha	Trill		x	x	GRW 110
Delta	Turei	x	x	x	QBD 73
Beta	Vulkanier	x	x	x	GRW 111
Gamma	Wadi			x	QBG 76
Beta	Xindi - Arboreale			x	QBB 83

Quadrant	Spezies	ENT	TOS	TNG	Seite
Beta	Xindi - Primaten			x	QBB 84
Betas	Xindi - Reptilianer			x	QBB 84
Beta	Xindi - Insektoiden			x	QBB 85
Delta	Zahl		x	x	QBD 76
Beta	Zakdorn			x	QBB 85
Alpha	Zaraniten		x	x	QBA 82

Achtung Hausregel!

Würfeltabelle zugelassener Spezies TNG Ära mit Spielumgebung Alpha/Beta Quadrant. Um die Wahrscheinlichkeiten halbwegs angemessen zu repräsentieren nehmen wir hierfür einen W100 (2W10).

Quadrant	Spezies	W100	Seite
Beta	Andorianer	1-5	GRW 104
Alpha	Arbazan	6-7	QBA 72
Beta	Ardananer	8-9	QBB 76
Alpha	Arkarianer	10-11	QBA 73
Alpha	Aurelianer	12-13	QBA 74
Alpha	Bajoraner	14-16	GRW 105
Gamma	Befreite Borg	17	QBD 64
Beta	Benziten	18-23	QBB 77
Alpha	Betazoiden	24-29	GRW 106
Beta	Bolianer	30-35	QBB 78
Alpha	Caitianer	36-40	QBA 75
Alpha	Cardassianer	41	QBA 76
Beta	Deltaner	42-45	QBB 79
Alpha	Denobulaner	46-50	GRW 107
Alpha	Edosianer	51-53	QBA 77
Beta	Efrosianer	54-57	QBB 80
Alpha	Ferengi	58-59	QBA 78
Alpha	Grazeriten	60-62	QBA 79
Alpha	Halianer	63-64	QBA 80
Beta	Klingonen	65	QBB 81
Alpha	Ktarianer	66	QBA 81
Gamma	Lurianer	67	QBG 71
Alpha	Menschen	68-74	GRW 108
Beta	Rigelianer (Chelon) Rigel III	75	QBB 82
Beta	Rigelianer (Jelna) Rigel V	76-77	QBB 82
Beta	Risaner	78-79	QBB 83
Gamma	Skreea	80	QBG 73
Alpha	Son'a	81	QBG 74
Alpha	Tellariten	82-84	GRW 109
Alpha	Trill	85-88	GRW 110
Beta	Vulkanier	89-92	GRW 111
Beta	Xindi - Arboreale	93	QBB 83
Beta	Xindi - Primaten	94-95	QBB 84
Betas	Xindi - Reptilianer	96	QBB 84
Beta	Xindi - Insektoiden	97	QBB 85
Beta	Zakdorn	98-99	QBB 85
Alpha	Zaraniten	100	QBA 82

Schritt 2: Die Herkunft (Ab Seite 112 GRW)

In Schritt 2 beschäftigen wir uns mit der Herkunft des Charakters. An dieser Stelle legen wir fest wo der Charakter aufgewachsen ist. Im Laufe dessen erhält er eine Überzeugung, einen Punkt bei einem Attribut und einen Punkt in einer Disziplin, je nach Herkunft. Dies ist im jeweiligen Bereich beschrieben. Die Herkunft kann wie in folgender Tabelle ausgewürfelt oder ausgesucht werden.

W6	Herkunft	Seite
1	Heimwelt	GRW 112
2	Geschäftige Kolonie	GRW 112
3	Isolierte Kolonie	GRW 113
4	Grenzwelt	GRW 113
5	Sternenbasis oder Raumschiff	GRW 114
6	Welt einer anderen Spezies	GRW 114

Schritt 3: Die Erziehung (Ab Seite 114 GRW)

Hier beschäftigen wir uns damit, wie der Charakter aufgewachsen ist, was er für eine Erziehung genossen hat. Hier werden 3 Punkte auf zwei Attribute verteilt, je nachdem wie der Charakter mit der Erziehung umgegangen ist. Ein Charakter, der in einer Sternenflottenfamilie aufgewachsen ist wird sich anders entwickelt haben, je nachdem ob er diese Erziehung willig angenommen hat, oder rebellisch abgelehnt. Außerdem wird hier ein Punkt in einer Disziplin entsprechend der Erziehung und jeweils ein Fokus und ein Talent vergeben.

Die Erziehung kann nach folgender Tabelle erstellt oder ausgesucht werden.

W6	Erziehung	Seite
1	Sternenflotte	GRW 115
2	Wirtschaft und Handel	GRW 115
3	Ackerbau und Landleben	GRW 115
4	Wissenschaft und Technologie	GRW 115
5	Kunst und Kreativität	GRW 116
6	Diplomatie und Politik	GRW 116

Schritt 4: Die Sternenflottenakademie (Ab Seite 117 GRW)

Jeder Charakter ist anders, und so auch seine Entscheidung welchen Weg er auf der Akademie geht. Folgt er dem Pfad den er in der Erziehung genossen hat oder macht er doch etwas ganz anderes? In diesem Schritt erhält der Charakter eine Überzeugung, Je nach Laufbahn 3 Punkte auf verschiedene Attribute, und 2 auf Disziplinen. Außerdem drei Fokusse und ein Talent.

Es gibt drei mögliche Laufbahnen, die nach der Tabelle unten ausgewürfelt, oder ausgesucht werden können. Später in Schritt 7 kann man noch genauer die Rolle definieren, die der Charakter innerhalb der Besatzung einnimmt. Alternativ kann der Spieler sich dafür entscheiden, einen Charakter mit Mannschaftsdienstgrad zu erstellen (Beispiel: Chief O'Brien) Die regeltechnischen Auswirkungen findet man auf Seite 128 GR

W6	Laufbahn	Seite
1-2	Kommando	GRW 117
3-4	Operative	GRW 117
5-6	Wissenschaft	GRW 118

Schritt 5: Die Karrieredauer (Ab Seite 118 GRW)

Hier sollte man sich Gedanken darüber machen, wie lange der Charakter bereits im Dienst ist. Blutiger Anfänger oder Veteran? Die Entscheidung obliegt euch, aber bedenkt das die Rolle die ihr spielen wollt, mit eurem Dienstalter harmonieren sollte. Captain und Grünschnabel z.B. passt nicht zusammen.

Ihr habt die Wahl zwischen Grünschnabel, erfahrener Offizier, und Veteran. Dazu bekommt ihr jeweils eine Überzeugung und ein Talent.

Schritt 6: Karriereereignisse (Ab Seite 119 GRW)

Während seiner Laufbahn in der Sternenflotte, wird der Charakter durch viele Ereignisse, und wie er mit ihnen umgeht geformt. Hier werden 2 Ereignisse ausgewürfelt, oder alternativ gewählt, die den Charakter während seiner Sternenflottenkarriere geprägt haben. Jedes Ereignis erhöht ein Attribut und eine Disziplin jeweils um 1. Außerdem bekommt man pro Ereignis einen Fokus. Was erhöht wird, steht jeweils beim Ereignis.

W20	Ereignis	Seite
1	Zerstörtes Schiff	GRW 121
2	Tod eines Freundes/einer Freundin	GRW 121
3	Gelobt durch fremde Kultur	GRW 121
4	Vertrag ausgehandelt	GRW 121
5	Unerwartetes Kommando	GRW 121
6	Begegnung mit einem fremdartigen Wesen	GRW 121
7	Ernstes Verletzung	GRW 122
8	Konflikt mit einer fremden Kultur	GRW 122
9	Unter die Fittiche genommen	GRW 122
10	Transporterunfall	GRW 122
11	Behandlung einer Seuche	GRW 122
12	Verratene Ideale	GRW 123
13	Vorgesetzte/-n angeschwärzt	GRW 123
14	Neue Kampfstrategie	GRW 123
15	Einzigartige Sprache gelernt	GRW 123
16	Artefakt entdeckt	GRW 123
17	Belobigung	GRW 124
18	Technische Krise gelöst	GRW 124
19	Durchbruch oder Erfindung	GRW 124
20	Erstkontakt	GRW 124

Schritt 7: Der Feinschliff (Ab Seite 124 GRW)

Bringen wir es zu Ende. An dieser Stelle sind wir fast fertig, und den Rest erledigen wir ganz ohne Würfeln.

Der Charakter erhält eine letzte Überzeugung die zum Beispiel mit einem der Ereignisse in Schritt 6 zu tun hat. Außerdem werden an dieser Stelle die Attribute und die Disziplinen noch einmal überprüft. Maximal ein Attribut auf 12, alle anderen darunter (11 wenn das Talent „Rohes Potential“ gewählt ist). Maximal eine Disziplin auf 5, alle anderen darunter (4 wenn das Talent „Rohes Potential“ gewählt ist). Überschüssige Punkte werden umverteilt.

Nun werden noch je zwei beliebige Attribute und Disziplinen unter Berücksichtigung der Maximalwerte um einen Punkt erhöht.

Letzte Überprüfung:

Wenn wir alles richtig gemacht haben, ist nun die Summe aller Attribute 56 und die der Disziplinen 16. Der Charakter sollte jetzt über je 4 Überzeugungen und Talente verfügen und 6 Fokusse haben.

Das Attribut Fitness und die Disziplin Sicherheit addiert ergeben den Wert für „Anstrengung“

Der Zusatzschaden den der Charakter bei Angriffen anrichtet, ergibt sich aus dem Wert der Sicherheits-Disziplin

Nun werden noch Rang, Rolle und Abteilung gewählt und eingetragen. Diesen Schritt sollte man gemeinsam mit dem Spielleiter machen, bzw. in der Gruppe besprechen.

Dies ist eine zusammengefasste Tabelle zu den Rollen, da die Professionsquellenbücher an dieser Stelle noch mehr Optionen bieten. Allerdings gilt es auch hier sich abzusprechen, in welchem Szenario man spielt. Manch eine Rolle passt z.B. nicht in die Besatzung eines Raumschiffes, sondern eher ins Sternenflottenhauptquartier. [Außerdem ist hier auch wieder eine kleine Hausregel inbegriffen.](#)

Rolle	Voraussetzung	Seite
Kommandierende/-r Offizier/-in	Kommando-Abteilung	GRW 127
Erste/-r Offizier/-in	Kommando-Abteilung	GRW 127
Operationsleiter/-in	Technik-Abteilung	GRW 127
Chefingenieur/-in	Technik-Abteilung	GRW 128
Sicherheitschef/-in	Sicherheits-Abteilung	GRW 128
Chefarzt/Chefärztin	Medizin-Abteilung	GRW 128
Wissenschaftsoffizier/-in	Wissenschafts-Abteilung	GRW 128
Steuermann/-frau	Flugkontrolle Abteilung	GRW 128
Counselor	Medizin Abteilung	GRW 128
Kommunikationsoffizier/-in	--	GRW 128
Admiral	Flaggoffizier	QBK 38
Adjutant	Kommando-Abteilung	QBK 38
Einsatzleiter*	Sicherheits-Abteilung	QBO 38
Sprengstoffexperte*	Sicherheits-Abteilung	QBO 38
Kampftechniker*	Sicherheits-Abteilung	QBO 38
Sektion 31**	Passende Überzeugung	Hausregel

* Die Rollen unterliegen der Einschränkung das sie zusätzlich zur normalen Rolle des Charakters genommen werden, und nur in Situationen gelten, wo sie zur Anwendung kommen. Der Spieler muss sich zu Beginn der Szene entscheiden, ob er die Rolle aktiviert, oder bei seiner normalen bleibt.

** Die Rolle Sektion 31 bringt große Verantwortung mit sich, und moralisch fragwürdige Entscheidungen. Von Sektion 31 Anweisungen zu bekommen mag nie geschehen, aber der Charakter hat alle besonderen Zwischenfälle an Sektion 31 zu melden. Wenn der Charakter Anweisungen von Sektion 31 bekommt, und ihnen zuwider handelt, dann hat er mit schweren Konsequenzen zu rechnen. Auch können ihn seine Handlungen für Sektion 31 große Schwierigkeiten einhandeln. Im Gegenzug kommt der Charakter bei Bedarf über Sektion 31 an Informationen, die sonst hohen Rängen vorbehalten sind. Diese Rolle ist immer neben der gewöhnlichen aktiv. Der Charakter sollte nie vergessen wem seine Loyalität gilt.

Was die Ausrüstung angeht sind Sternenflottencharaktere hier sehr flexibel. Die Ressourcen der Sternenflotte geben dem Charakter für jede Mission das entsprechende Mittel. Standardausrüstung wären z.B. Die Uniform, ein Kommunikator, ein Tricorder und ein Phaser Typ 1 / Typ 2

Persönliche Details:

Gebt euren Charakter einen Namen und denkt euch zu den Werten, zu den Überzeugungen eine Hintergrundgeschichte aus. Dabei gilt, je dichter diese Geschichte ist, umso mehr Leben haucht ihr eurem Charakter ein. Beispielnamen für einige Spezies findet ihr im GRW ab Seite 125.

Zu guter Letzt folgt nun noch eine Tabelle aller Talente in den Regelbüchern.

Ich möchte Anmerken das manche meiner Übersetzungen recht fragwürdig sind :D .

Talent	Seite
Abteilungsleiter	GRW 137
Akribisch (<i>Meticulous</i>)	QBO 51
Allzeit Bereit	GRW 138
Angriff durchführen (<i>Attack run</i>)	QBK 49
Einschlag vorhersehen (<i>Glancing Impact</i>)	QBK 50
Aufruf zum Handeln (<i>Call to Action</i>)	QBK 44
Befehl des Doktors	GRW 139
Berater	GRW 137
Beschußlauf (<i>Strafing Run</i>)	QBK 50
Bis ans Limit	GRW 138
Bodyguard	GRW 138
Chefermittler (<i>Lead Investigator</i>)	QBO 43
Chirurgiebegabt (<i>Surgery Savant</i>)	QBW 47
Computerexperte	GRW 139
Das richtige Werkzeug für den Job (<i>Right Tool for the right Job</i>)	QBO 52
Deckung geben (<i>Covering Advance</i>)	QBK 49
Dedizierter Fokus (<i>Dedicated Focus</i>)	QBW 39
Effizientes Ausweichen (<i>Efficient Evasion</i>)	QBK 50
Einblick in kriminellen Geist (<i>Criminal Minds</i>)	QBO 42
Eine Theorie Überprüfen	GRW 139

Talent	Seite
Einfühlsame Führung (Insightful Guidance)	QBW 47
Ersthelfer	GRW 139
Etwas mehr Energie	GRW 138
Expeditions Experte (Expedition Expert)	QBW 39
Experimentelles Gerät (Experimental Device)	QBO 51
Fachgebiets-Stipendium (Fellowship Specialty)	QBW 47
Feldchirurg	GRW 139
Feldarzt (Field Medic)	QBW 47
Feuer frei (Fire at Will)	QBO 43
Fieser rechter Haken	GRW 138
Flottenkommandant (Fleet Commander)	QBK 44
Flugkontrolle (Flight Controller)	QBK 50
Guter Schütze (Deadeye Marksman)	QBO 43
Heilende Hände (Healing Hands)	QBW 47
Herz, Körper und Seele (Heart, Body and Mind)	QBW 47
Ich bin Arzt, kein... (I'm a Doctor, not a...)	QBW 47
Ich kenne mein Schiff	GRW 138
In Deckung gehen (Hunker down)	QBO 43
Kalte Deutung (Cold reading)	QBK 44
Klare Führung (Decisive Leadership)	QBK 44
Koordinierte Bemühungen (Coordinated Efforts)	QBK 44
Krankenbett Manieren (Bedside Manner)	QBW 46
Kriegsgeschichte (Student of War)	QBW 39
Krisenmanagement (Crisis Management)	QBO 43
Kritischer Blick	GRW 138,139
Kühn	GRW 136
Kybernetiker (Cyberneticist)	QBW 47
Laborratte (Lab Rat)	QBW 39
Martial Arts (Martial Artist)	QBO 43
Massenträgheit (Inertia)	QBK 50
Medizinischer Stabschef (Chief of Staff)	QBW 46
Mentaler Tresor (Mental Repository)	QBW 39
Mir nach!	GRW 137
Multi-Disziplinär (Multi Discipline)	QBK 45
Multitasking (Multi Tasking)	QBK 50
Notfallüberbrückung	GRW 138
Perfektes Timing	GRW 138,139
Persönliche Habe	GRW 137
Pfadfinder (Pathfinder)	QBK 50
Positive Verstärkung (Positive Reinforcement)	QBW 47
Präzise Ausweichmanöver	GRW 138
Präzise Manöver	QBK 50
Präzises Zielen (Precision Targeting)	QBO 43
Psychoanalytiker (Psychoanalyst)	QBW 47
Raumschiff-Experte	GRW 138
Reparaturteam Leiter (Repair Team Leader)	QBO 52
Rudeltaktik	GRW 138
Schlachtfeld Sanitäter (Combat Medic)	QBO 42
Schlachtplan (Plan of Action)	QBK 45
Schneller Lerner	GRW 139
Schnelle Analyse (Rapid Analysis)	QBW 39

Talent	Seite
Schwachstelle aufdecken (Exploit Engineering Flaw)	QBO 51
Situation entschärfen	GRW 137
Steine zu Replikatoren (Rocks into Replicators)	QBO 52
Stets Wachsam	GRW 137
Technik Experte	GRW 137
Temporalmechanik (Temporal Mechanic)	QBW 39
Triage	GRW 139
Übers Limit (Past the Redline)	QBO 52
Übung macht den Meister (Practice makes Perfect)	QBW 47
Unerschrocken	GRW 137
Unkonventionelles Denken (Unconventional Thinking)	QBW 39
Verhandeln (Bargain)	QBK 44
Verhörspezialist	GRW 138
Verfahrenstreue (Procedural Compliance)	QBO 52
Verwirrende Einweisung (Baffling Briefing)	QBW 39
Volle Streuung, Maximale Ladung (Full Spread–Maximum Yield)	QBO 43
Von der Theorie zur Praxis (Theory into Practice)	QBW 39
Vorbeiflug	GRW 138
Vorsichtig	GRW 137
Wandelnde Enzyklopädie (Walking Encyclopedia)	QBW 39
Wartungs Spezialist (Maintenance Specialist)	QBO 51
Weltraumspaziergang (Spacewalk)	QBK 50
Wissbegierig	GRW 137
Wundertäter (Miracle Worker)	QBO 52
Zäh	GRW 137
Zeitplanung (Time Management)	QBK 45
Ziele Ansagen (Call out Targets)	QBK 44
Zusammenarbeit	GRW 137

Spezies Talent	Seite
Absolute Überzeugung (Absolute Conviction) *** Argrathi	QBG 66
Agrar Experte (Agricultural Specialist) *** Skreea	QBG 73
Alle Finger und Daumen (All Fingers and Thumbs) *** Benziten	QBB 77
Alles hören, keinem vertrauen (Hear all, trust nothing) *** Ferengi	QBA 78
Ansteckendes Wesen (Infectious Nature) *** Talaxianer	QBD 72
Berührungs Empath (Contact Empathy) *** Haliianer	QBA 80
Betäubungsresistenz (Stun Resistance) *** Xindi - Reptilianer	QBB 84
Borg Implantate (Borg Implants) *** Befreite Borg	QBD 64
Brak'lul *** Klingonen	QBB 81
Chelon Panzer (Chelon Shell) *** Regelianer (Chelon)	QBB 82
Cool unter Druck (Cool under Pressure) *** Arkarianer	QBA 73
Das Leben ist ein Spiel (Life is a Game) *** Wadi	QBG 76
Das Ushaan *** Andorianer	GRW 104
Deltaner Pheromone (Deltan Pheromones) *** Deltaner	QBB 79
Der Zweck heiligt die Mittel (The ends justify the means) *** Cardassianer	QBA 76
Die Moral von der Geschichte (The Truth of the Matter) *** Rakhari	QBG 72
Direktes Neural Interface (Direct Neural Interface) *** Befreite Borg	QBD 64
Disziplinierter Geist (Disciplined Mind) *** Rakhari	QBG 72
Drehkörpererfahrung *** Bajoraner	GRW 105

Spezies Talent	Seite
Ehemaliger Kandidat *** Trill	GRW 110
Ehre als Schild (<i>My Honor is my Shield</i>) *** Karemna	QBG 71
Elternfigur *** Denobulaner	GRW 107
Empath *** Betazoiden, Deltaner, Mari	GRW 106, QBB 79, QBD 67
Entdeckergeist *** Menschen	GRW 108
Entwaffnende Natur (<i>Disarming Nature</i>) *** Caitianer	QBA 75
Erfolg kopieren (<i>Replicating past Success</i>) *** Paradaner	QBG 72
Exosex *** Rigelianer (Jelna)	QBB 82
Fesselnder Geschichtenerzähler (<i>Riveting Storyteller</i>) *** Sikarianer	QBD 71
Friedfertige Existenz (<i>Peaceful Existence</i>) *** Risaner	QBB 83
Geboren nahe eines Warpkerns (<i>Born near a Warp Core</i>) *** Bolianer	QBB 78
Geborener Jäger (<i>Born Stalker</i>) *** Draï	QBG 70
Gedankenspiele (<i>Mind Games</i>) *** Argrathi	QBG 66
Gedankenverschmelzung *** Vulkanier	GRW 111
Gehärtete Haut (<i>Hardened Hide</i>) *** Zaraniten	QBA 82
Gelassen unter Druck (<i>Calm under Pressure</i>) *** Xindi - Arboreal	QBB 83
Gemeinschaftlich (<i>Communal</i>) *** Grazeriten	QBA 79
Gespür für Design (<i>A mind for Design</i>) *** Xindi - Primaten	QBB 84
Geteilte Aufmerksamkeit (<i>Faceted Attention</i>) *** Haliianer	QBA 80
Glorreicher Ruf (<i>Glorious Notoriety</i>) *** Dosi	QBG 69
Glück des Überlebenden (<i>Survivor's Luck</i>) *** Tosk	QBG 75
Greifschwanz (<i>Prehensile Tail</i>) *** Caitianer	QBA 75
Giftklauen (<i>Toxic Claws</i>) *** Rigelianer (Chelon)	QBB 82
Gründliche Kontrolle *** Tellariten	GRW 109
Herzliches Willkommen (<i>Warm Welcome</i>) *** Bolianer, Zahl	QBB 78, QBD 76
Hoch geschätzt (<i>well regarded</i>) *** Sikarianer	QBD 71
Hologramm Ankläger (<i>Photonic Prosecutor</i>) *** Lokirrim	QBD 66
Hologramm Zuchtmeister (<i>Hologram Taskmaster</i>) *** Lokirrim	QBD 66
Horn Sinne (<i>Horn-Sense</i>) *** Grazeriten	QBA 79
In den Kampf! (<i>To Battle!</i>) *** Klingonen	QBB 81
In die Bresche Springen (<i>Into the Breach</i>) *** Lurianer	QBG 71
Industrielle Seele (<i>Industrious Mind</i>) *** Rigelianer (Jelna)	QBB 82
Jeder hat seinen Preis (<i>Every man has his price</i>) *** Ferengi	QBA 78
Kalte Schulter (<i>Cold Shoulder</i>) *** Arbazan	QBA 72
Kolinahr *** Vulkanier	GRW 111
Komm mit mir (<i>Come with me</i>) *** Wadi	QBG 76
Kulturelle Anpassungsfähigkeit *** Denobulaner	GRW 107
Letzter Atemzug (<i>Last Breath</i>) *** Tosk	QBG 75
Luftkampf (<i>Aerial Combat</i>) *** Aurelianer	QBA 74
Maximale Effizienz (<i>Maximized Efficiency</i>) ***	QBD 63
Meister der Genetik (<i>Genetic Mastery</i>) *** Draï	QBG 70
Morphogene Matrix (<i>Morphogenic Matrix</i>) *** Formwandler	QBG 68
Morphogene Meisterschaft (<i>Morphogenic Mastery</i>) *** Formwandler	QBG 68
Multispektrale Sicht (<i>Multispectrum Vision</i>) *** Zaraniten	QBA 82
Multi-Tasking *** Edosianer	QBA 77
Nervengriff *** Vulkanier	GRW 111
Nomadenerbe (<i>Nomadic Heritage</i>) *** Moneaner	QBD 68
Offen und einfühlsam (<i>Open and insightful</i>) *** Risaner	QBB 83
Partikel Ingenieur (<i>Particle Engineering</i>) *** Son'a	QBG 74

Spezies Talent	Seite
Passiver Verführer (Passive Persuader) *** Mari	QBD 67
Pflicht und Disziplin (Duty and Discipline) *** Cardassianer	QBA 76
Protokolle der Politik (The Protocol of Politics) *** Arbazan	QBA 72
Regulierter Verstand (Regimented Mind) *** Cardassianer	QBA 76
Resistente Anatomie (Resistant anatomy) *** Lurianer	QBG 71
Robuste Anatomie (Robust Anatomy) *** Pendar	QBD 70
R'uustai *** Klingonen	QBB 81
Scharfe Sinne (Keen Senses) *** Aurelianer	QBA 73
Schnelle Erholung (Quick Recovery) *** Arkarianer	QBA 73
Schnelles Lernen (Quick Learner) *** Ocampo	QBD 69
Schutzinstinkt (Protective Instinct) *** Xindi - Insektoiden	QBB 85
Sinne ablenken (Distracting Senses) *** Paradaner	QBG 72
Sofortige Einschätzung (Instant Appraisal) *** Karemma	QBG 71
Sorgfältige Analyse (Meticulous Analysis) *** Benziten	QBB 77
Standhaft *** Menschen	GRW 108
Starkes Pagh *** Bajoraner	GRW 105
Stark durchs Kämpfen (Strenght through Struggle) *** Skreea	QBG 73
Stärke und Gerissenheit (Strength and Cuning) *** Dosi	QBG 69
Stolz und Ehrenhaft *** Andorianer	GRW 104
Subraum Reisender (Underdweller) *** Turei	QBD 73
Taktische Sprache (Tactical Voice) *** Zakdorn	QBB 85
Telepath *** Betazoiden, Ocampo	GRW 106, QBD 69
Thermale Anpassung (Thermal Regulation) *** Zahl	QBD 76
Über den Wolken (Above the Clouds) *** Ardananer	QBB 76
U-Boot Fahrer (Submariner) *** Moneaner	QBD 68
Um jeden Preis (At all Cost) *** Son'a	QBG 74
Unbeugsam *** Tellariten	GRW 109
Verhandeln durch Stärke (Negotiate from Strength) *** Ktarianer	QBA 81
Verbales Lernen (Oral Scholar) *** Efrosianer	QBB 80
Vereinigt *** Trill	GRW 110
Vibrations Sinne (Vibration Senses) *** Ankari	QBD 61
Visuelles Spektrum (Visual Spectrum) *** Efrosianer	QBB 80
Vom Schicksal bevorzugt (Favored by Fortune) *** Ankari	QBD 61
Von Natur aus misstrauisch (Suspicious by Nature) *** Cardassianer	QBA 76
Wissen gleich Profit (Knowledge equals Profit) *** Ferengi	QBA 78
Weit gereist (Widely traveled) *** Talaxianer	QBD 72
Weitreichende Entschlossenheit (Deep Determination) *** Ktarianer, Turei	QBA 81, QBD 73
Weitsichtig (The long view) *** Edosianer	QBA 77
Zenit in der Seele (Zenite in the Soul) *** Ardananer	QBB 76
Zum Kämpfen Geboren (Born to fight) *** Pendar	QBD 70