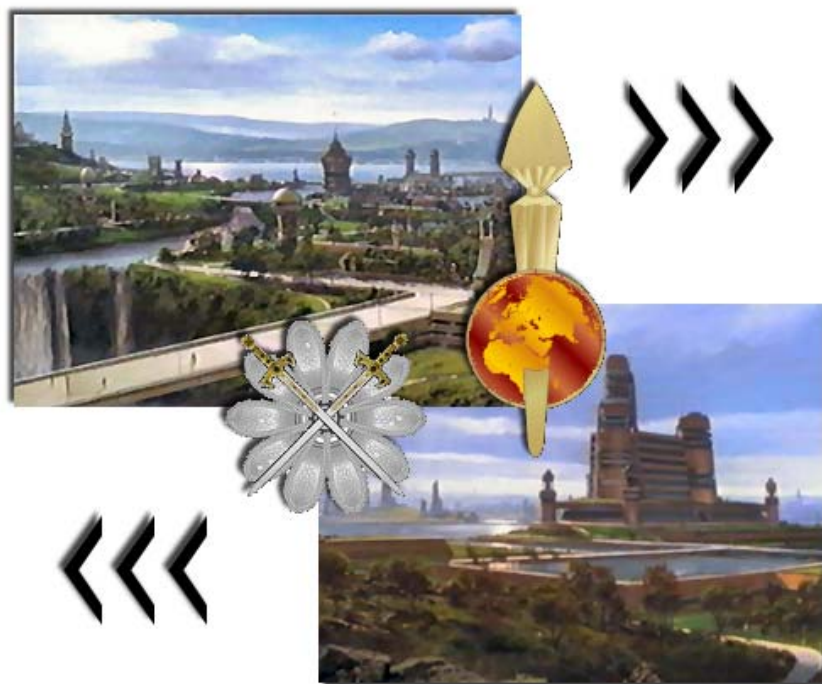


ALPHA UNIVERSE
- THE TERRAN EMPIRE -



HANDBUCH EDITION 2390

von Tiberius Foxbat

2.0.2.

3. Auflage Mai 2004

Originalausgabe
Veröffentlicht durch den Führungsstab der AF
Berlin, Mai 2004

Copyright © 2003 Alpha Universe Rollenspielsystem
Berlin, März 2003

Nur für den internen Spielgebrauch! Jegliche weitere Verwendung ist ohne schriftliche Genehmigung der Alpha Force nicht gestattet. Es handelt sich um eine Fan-Produktion, die für private und nichtkommerzielle Spielzwecke genutzt wird.

Star Trek ist eine eingetragene Marke von Paramount Pictures Inc. Alle Namen, Bilder und mit Star Trek in Verbindung zu bringenden Bezeichnungen, Namen und Materialien jeglicher Art unterliegen dem Urheberrecht von Paramount Pictures Inc. Eine Verletzung des Urheberrechts ist nicht beabsichtigt.

Webseite: <http://www.alpha-universe.de>

Kontakt: handbuch@alpha-universe.de

Inhalt

1	Willkommen bei der Alpha Force,.....	4
2	Das Rollenspiel, eine kleine Einführung.....	5
2.1	Was ist ein Rollenspiel?	5
2.2	Die AF als Rollenspiel	5
2.3	Spielweise	6
2.4	Vorraussetzungen	6
2.5	Wie kann ich mitspielen?	6
3	Alpha Force – Geschichte und Hintergründe	7
3.1	Ausgangspunkt im Star Trek Universum	7
3.2	Historischer Überblick.....	9
3.3	Der politische Hintergrund – Eine Zusammenfassung	21
3.4	Ein wenig stellare Kartographie	21
4	Aufbau und Struktur.....	23
4.1	Allgemeine Struktur und Aufbau	23
4.2	Die Alpha Force.....	23
4.3	Posten- und Aufgabenbeschreibung	24
4.4	Rangstruktur	26
5	Organisation	28
5.1	Der Dienstweg	28
5.2	Wer ist nun mein Vorgesetzter?	29
5.3	Planstellen	31
5.4	Laufbahnen.....	31
6	Kommunikation.....	32
6.1	Grundregeln für den Missionsablauf (Chat).....	32
6.2	Der Chatname	33
7	Abkürzungsverzeichnis.....	35
8	Größen:	36
9	Das Regelwerk des RPG (Übersicht)	37
10	Ansprechpartner	38

1 Willkommen bei der Alpha Force,

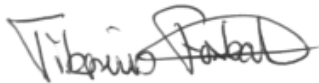
Im Namen der gesamten Alpha Force (kurz AF) begrüße ich sie ganz herzlich und freue mich, dass sie sich für das Rollenspiel im Spiegeluniversum interessieren. Das vorliegende Werk ist der Ausgangspunkt für das gesamte Spiel und verschafft ihnen einen Überblick über die Möglichkeiten als Spieler innerhalb der AF.

Ob sie nun ein erfahrener Rollenspieler sind oder noch nie etwas von einem Rollenspiel gehört haben, dieses Handbuch hilft ihnen beim Einstieg in die Welt des Spiegeluniversums und des Internet basierenden Rollenspiels. Außerdem finden sie ausführliche Informationen über die Art und Weise der Alpha Force. Das vorliegende Werk ist daher als Grundregelwerk zu betrachten, in dem alle wichtigen Abläufe und Strukturen erklärt und beschrieben sind. Es ist daher nicht nur für Anfänger interessant, sondern auch für jene Offiziere und Unteroffiziere, die einfach die eine oder andere Regel nochmals nachlesen wollen.

Neben den grundlegenden Dingen eines Rollenspiels finden sie in diesem Handbuch auch Informationen über die Spieladministration und verschiedenen Hintergründe und grundlegende Gedanken zum Konzept. Jedes Rollenspiel verfolgt eine andere Philosophie. Diese soll anhand dieses Handbuches vermittelt werden.

Zusätzlich zu den wissenswerten Dingen, die sie als Spieler wissen müssen bietet dieses Handbuch aber auch zahlreiche weitere interessante Informationen, die im Spiel nützlich sein können.

Ich wünsche ihnen nun viel Spaß und Freude mit der AF



Tiberius Foxbat
Generalfeldmarschall

2 Das Rollenspiel, eine kleine Einführung

2.1 Was ist ein Rollenspiel?

Jeder hat in seinem Leben schon einmal ein Buch gelesen, ein Theaterstück angeschaut oder im Kino einen Film angesehen. Doch immer wieder stellen wir fest, dass die Hauptdarsteller etwas völlig falsches tun oder in Situationen geraten, die wir anders lösen würden. Leser und Zuschauer können das Verhalten der Charaktere nicht beeinflussen. Ein Rollenspiel setzt genau an dieser Stelle ein. In einem Rollenspiel sind wir die Hauptdarsteller und bestimmen unsere Handlung selber. Die Situation wird also ins Gegenteil verkehrt. Die Spieler in einem Rollenspiel haben die Kontrolle über ihre Charaktere und können die Ereignisse nach ihren Wünschen und Bedürfnissen anpassen und bestimmen. Wenn ein Charakter auf einem Raumschiff möchte, dass die Torpedobänke defekt sind, dann sind sie es auch. Jeder Charakter trägt somit seinen Teil zur Entwicklung der Geschichte bei. Der Verlauf eines Rollenspiels bleibt flexibel und ändert sich im Einklang mit den Entscheidungen, die die Charaktere treffen.

In einem Rollenspiel entwickelt sich die Geschichte ähnlich wie in einem Buch. Für den roten Faden ist die Spielleitung zuständig und steckt die Handlung im groben Rahmen ab. Die Hintergrundstory ist hierbei der Ausgangspunkt und bietet wenige konkrete Anhaltspunkte für eine detaillierte Handlung. Die Spieler bestimmen mit ihren Charakteren was an welcher Stelle passiert. Im konkreten Fall würde dies bedeuten, dass ein taktischer Offizier beispielsweise einen Phaser auf ein Raumschiff abfeuert oder die Torpedos wählt, ein Doktor diese oder jene Ursachen für die Beschwerden eines Patienten findet oder ein Captain befiehlt die Schilde zu senken, statt in den Kampf zu ziehen.

Im Grunde tragen alle Spieler durch ihr Handeln zur gesamten Geschichte bei, jedoch ist der Spielleiter für den roten Faden verantwortlich, er kontrolliert den Ablauf der Ereignisse und überwacht das Spielgeschehen. Der Spielleiter ist somit auch für die gesamte Spielwelt und die Ausschmückung mit vielen Details verantwortlich, die der Spieler für seine Charaktere nutzen kann. Besonders wichtig ist eine offene und ehrliche Kommunikation, damit die Freude und der Spaß am Rollenspiel lange erhalten bleiben. Das Rollenspiel lebt von der Fantasie und Kreativität sowie dem Engagement der Spieler und seinen Charakteren.

2.2 Die AF als Rollenspiel

Die genauen organisatorischen Abläufe werden im Verlauf des Handbuches näher erläutert. An dieser Stelle soll nur auf die Besonderheiten des Alpha Force Rollenspiels hingewiesen werden.

Die Alpha Force ist ein Rollenspiel im Internet, welches hauptsächlich über Forum und Chat gespielt wird. Gegründet wurde die AF offiziell am 01. Mai 2001 (ursprünglich als Rebellion Alpha). Das Rollenspiel ist im Star Trek Spiegeluniversum angesiedelt und bietet zahlreiche Möglichkeiten in einer bekannten und doch so fremden Welt. Es gibt einige wichtige Unterschiede zwischen herkömmlichen Pen & Paper oder Table Top Rollenspielen. Zum einen schreitet die Entwicklung des Rollenspiels ständig fort und wächst mit den Erfahrungen der Spieler. Zum anderen ist die Spielleitung gleichzeitig in der Funktion des Entwicklers. Je nach gegebenen Anlass und Erfordernis kann das System flexibel angepasst und erweitert werden. Die Regeln für das Rollenspiel stammen nicht aus einem Buch, sondern sind von der Spielleitung erdacht worden.

An dieser Stelle sei der Computer als wichtigste Grundlage genannt. Ohne PC und moderne Kommunikationstechnologien wären Rollenspiele wie die AF nicht denkbar. Der Großteil der spielerischen Tätigkeit findet über die Gestaltung einer Webseite, die Umsetzung im Forum und über die Kommunikation im Chat statt. Mittlerweile haben die Erfahrungen aber auch gezeigt, dass Telefonieren und einzelne Treffen ebenfalls zum Alltag gehören, wie eine Mission im Chat. Dies trifft vor allem für die Organisation und die Spielleitung zu. Auch hier existiert eine Besonderheit, da das Rollenspiel praktisch außerhalb des Chats in Echtzeit weiterläuft und jeder Spieler sich aktiv an dieser Zeit beteiligen kann.

Die AF ist nicht als anonymer Internetclub konzipiert, bei dem wir uns untereinander nicht kennen. Vielmehr sind wir bereits sehr gute Freunde geworden und verfolgen ein gemeinsames Interesse in Form eines Rollenspiels. Dies ist wesentlicher Bestandteil des Spielkonzeptes. Wir laden alle Interessenten ein die AF kennen zu lernen und selbst ein Bestandteil des Spiels zu werden.

2.3 *Spielweise*

Wie bereits eingehend erwähnt, findet das eigentliche Spiel im Chat statt. Dazu wird das IRC (Internet Relay Chat) als Plattform genutzt. Im Chat finden die eigentlichen Missionen eines Raumschiffes oder einer Raumstation statt. Hierzu gibt es fest vereinbarte Termine, zu denen die Spieler sich zu Hause, von einer Karibikinsel oder vom Mond an ihren PC setzen und über das Internet sich in einen Chatraum im IRC einklinken. Dort läuft dann in einer kleinen Gruppe von 4 bis 10 Spieler das eigentliche Spiel ab. Wie eine Mission konkret umgesetzt wird, ist im weiteren Verlauf des Handbuches genauer beschrieben.

Jeder Spieler denkt sich vor dem ersten Spielen einen Charakter aus, mit dem er in der AF spielen möchte. Hierbei sei noch erwähnt, dass bei der Wahl des Namens einige Dinge zu beachten sind. Namen von Star Trek Hauptcharakteren, Bezeichnungen von Borg und numerische Namen sind nicht gestattet.

Neben dem Chat gibt es noch das Forum, welches ständig zur Verfügung steht und als Schnittstelle für das gesamte Rollenspiel dient. Gegenüber dem Chat steht das Forum ständig zur Verfügung und die Dinge laufen in Echtzeit ab. So werden Neuigkeiten in der Spielwelt genauso veröffentlicht, wie Beförderungen, Missionsvorbereitungen und vieles mehr. Aber auch für Fragen aller Art steht das Forum zur Verfügung.

2.4 *Vorraussetzungen*

Um bei der AF mitzuspielen benötigen sie im Prinzip nicht sonderlich viel. Am wichtigsten ist das Interesse am Rollenspiel. Es ist bisher noch kein Meister vom Himmel gefallen und es bedarf daher auch keiner Kenntnis in Star Trek oder anderen Rollenspielen. Auf den ersten Blick wirkt die AF sehr komplex. Bevor sie jedoch in das Rollenspiel voll einsteigen, werden sie mit allen wichtigen Dingen vertraut gemacht. Sie brauchen daher keine Panik zu verspüren.

Wichtige Voraussetzungen sind:

- Spaß am Spiel
- Bereitschaft zur Kommunikation
- Zeit um am Spiel teilzunehmen
- Internetzugang (im günstigsten Fall DSL und eine Flatrate, aber ISDN oder Modem tut es auch)
- Engagement

Von Vorteil wären (nicht notwendig):

- die Verwendung des Messengers ICQ
- Kenntnisse im Umgang mit IRC (Internet Relay Chat)

2.5 *Wie kann ich mitspielen?*

Um bei der AF mitspielen zu können, ist lediglich eine Anmeldung auf der Webseite der AF unter <http://www.alpha-universe.de> notwendig. Auf unserem Terminal finden Sie aktuelle Informationen zur Anmeldung. Lesen Sie sich diese gut durch und registrieren Sie sich in unserem Forum. Hier erfahren Sie alles Weitere zum Alpha Universe.



Bitte Beachten Sie die Hinweise im Forum „Anmeldung und Vorstellung! Hier erfahren Sie mehr über das Anlegen eines Benutzers und erhalten aktuelle Informationen zum Einstieg in das RPG.

3 Alpha Force – Geschichte und Hintergründe

Um einen ersten Einblick in die AF zu bekommen sind nachfolgend die wichtigsten Star Trek Folgen und die inhaltlichen Schwerpunkte aufgelistet. In Punkt 3.2. ist eine komplette geschichtliche Übersicht zu finden, in der die Elemente der AF bereits integriert sind. An dieser Stelle sei angemerkt, dass die AF auf den bekannten Star Trek Elementen aufbaut und ein dazu abgewandeltes Universum geschaffen hat. Dieses Universum wird im Rollenspiel weiter geschrieben. Zurückgegriffen wurde dabei auch auf zahlreiche Bücher, deren Geschichten teilweise noch parallel zur aktuellen Situation im Spiel ablaufen.

3.1 Ausgangspunkt im Star Trek Universum

Hintergrund des Rollenspiels ist es, dass James T. Kirk im 23. Jahrhundert durch einen Transporterunfall einen Besuch in einem Paralleluniversum gemacht hat (TOS Folge 40). Dieser Besuch hatte für die weitere Entwicklung in diesem Universum weit reichende Folgen.

Geschichtlicher Abriss aus den bekannten Star Trek Folgen:

TOS Folge 40: Ein Parallel Universum (Mirror, Mirror):

Im Auftrag der Föderation soll die Enterprise über Dilithium-Schürfrechte im Halkan System verhandeln. Aufgrund eines Transporterfehlers, der durch einen Magnetsturm verursacht wurde, wird Kirk und sein Landetrupp auf eine Enterprise im Parallel Universum gebeamt, auf der sich bösartige Doppelgänger der Enterprise-Crew befinden. Nur knapp entgehen Kirk und sein Landetrupp dem Tod auf der Parallel-Enterprise.

DS9 Folge: 43 Die andere Seite (Crossover)

Kira und Bashir gelangen beim Durchflug des Wurmlochs durch eine Fehlfunktion in das Paralleluniversum, das bereits Kirk seinerzeit durch einen Transporterfehler besucht hatte. Dort stieg Spock nach dem Zusammentreffen mit James Kirk einer der berühmtesten Namen in jenem Universum zum Oberbefehlshaber des Imperiums auf, das dann aufgrund der Schwäche nach Spocks Friedensreformen durch die Allianz aus Cardassianern und Klingonen vernichtet wurde. Als Bajor von den "Terranern" befreit wurde, traten sie der Allianz bei. DS9 ist hier die Bergbaustation "Terok Nor", die von einer diktatorischen Kira geführt wird.

DS9 Folge 65 Durch den Spiegel (Through The Looking Glass)

Commander Sisko wird plötzlich von Chief O'Brien durch Waffengewalt überrumpelt und anschließend entführt. Wenig später findet er sich im Paralleluniversum wieder. Sisko wird klar, dass es sich bei seinem Entführer um O'Briens Gegenstück aus dem Spiegeluniversum Smiley handelt. Dieser braucht Commander Sisko, weil dessen Spiegelbild bei einer Explosion ums Leben kam. Er verlangt von Commander Sisko, sich für sein Spiegelbild auszugeben, um Kontakt mit dessen Frau Jennifer aufzunehmen, die an einer Sensorenphalanx arbeitet, welche es den Cardassianern ermöglicht, die menschlichen Rebellen in jedem ihrer Verstecke aufzustöbern...

DS9 Folge 92 Der zerbrochene Spiegel (Shattered Mirror)

Captain Sisko wird überraschenderweise von Prof. Jennifer Sisko dem Gegenstück seiner verstorbenen Frau aus dem Spiegeluniversum aufgesucht. Kurze Zeit später ist sie zusammen mit Siskos Sohn Jake verschwunden. Sisko folgt ihrer Spur in das Spiegeluniversum. Dort auf Terok Nor, dem Ebenbild der DS9-Station wird er von den Menschen-Rebellen Smiley, Bashir und Dax bereits erwartet. Wie sich herausstellt, war die Entführung seines Sohnes nur ein Trick, um Captain Sisko ins Spiegeluniversum zu locken. Denn dort haben die Rebellen die U.S.S. Defiant originalgetreu nachgebaut, brauchen jedoch Siskos Hilfe für die Feinabstimmungen einiger Systeme.

DS9 Folge 132 Erkenntnis (Resurrection)

Kira ist nicht gerade wenig überrascht, als ihr todtgeglaubter Freund Bareil auf Deep Space Nine erscheint. Wie sich bald zeigt, handelt es sich bei dem Neuankömmling auch nicht wirklich um Kiras ehemaligen Gefährten, sondern vielmehr um dessen Ebenbild aus dem Spiegel-Universum. Bareil berichtet, auf der Flucht zu sein und bittet Captain Sisko, ihm auf der Station Asyl zu gewähren. Doch das ist nicht die ganze Wahrheit, die sich hinter dem Bajoraner aus der Spiegelwelt verbirgt.

DS9 Folge 162 Die Tarnvorrichtung (The Emperors New Cloak)

Der Große Nagus Zek, Oberhaupt der Ferengi, verschwindet bei einer ungewöhnlichen Geschäftsreise. Er versuchte nämlich, die Grenzen der ferengischen Handelsbeziehungen auszudehnen und zwar in das alternative Universum! Doch wird er dort nun von der Allianz gefangen gehalten und getötet, sollte es Quark nicht gelingen, eine Tarnvorrichtung zu stehlen und ins alternative Universum zu bringen. Tatsächlich gelingt es Quark und Rom in Begleitung der Ezri Dax aus dem alternativen Universum eine Tarnvorrichtung von einem klingonischen Kreuzer, der an DS9 angedockt hat, zu stehlen. Gemeinsam reisen sie in die alternative Zeitlinie, um ihr Oberhaupt aus der Gefangenschaft zu befreien. Doch das gestaltet sich als schwieriger als zunächst angenommen.

Derzeitige Situation / Spieleinordnung:

Das Spiel begann im Jahre 2376, 7 Monate nach der Rückeroberung von Terok Nor (umbenannt in Freedom). Das Jahr 2377 entspricht dem Referenzjahr 2001. Zu jenem Zeitpunkt konnte die klingonisch - cardassianische Streitmacht um Regent Wort durch die Rebellion geschlagen werden. Bei der Befreiung von Terok Nor kam der Großteil der Rebellionsführung ums Leben. Nachdem der Sieg errungen war wurde die Organisation "Rebellion Alpha" gegründet.

Rollenspieltechnisch wurden bis zum heutigen Zeitpunkt fast 14 Jahre bewältigt. Die Jahre 2376 und 77 sind aus organisatorischen Gründen innerhalb eines Jahres gespielt worden. Im Jahr 2004 wurde ein Sprung von 10 Jahren durchgeführt. Hier wurde eine wesentliche Weiterentwicklung der Rebellion Alpha vorgenommen und das Rollenspiel wurde im März 2004 in Alpha Universe umbenannt. Ein RPG Jahr entspricht im Normalfall einem realen Erdenjahr.

Wir befinden uns nun in einem Zeitalter der Zuversicht, der Hoffnung auf Frieden im Universum. Das Terranische Imperium wurde wieder errichtet und die Völker des Alpha Quadranten haben sich unter dem Banner des Imperators vereinigt. Nun gilt es das Imperium zu sichern und auszubauen. Eine neue Gründerzeit ist angebrochen.

Referenzjahre:

- 2376 => 2001
- 2377 => 2001

- 2378 => 2002
- 2379 => 2003
- 2380 => 2004 (bis Februar)

- 2390 => 2004 (ab März)
- 2391 => 2005
- 2392 => 2006

3.2 *Historischer Überblick*

2063, April

Cochranes Warpflug. Es kommt zum Erstkontakt mit den Vulkaniern.

2070

Nach dem ersten Kontakt und vorsichtiger Annäherung kommt es in diesem Jahr zum Bündnis zwischen Vulkan und der Erde. Doch anstelle einer friedlichen auf Forschung und Erkundung basierenden Gesellschaft entsteht eine von Hass geprägte Allianz.

2127

Die erste Babelkonferenz stellt die Geburt des Reiches dar. Ursprüngliche "Mitglieder" des Reiches sind: Alpha Centauri, Vulkan, Tellar, Andor und die Erde.

2144

Der erste Kontakt mit den Romulanern tritt auf, als eine Erzfördermaschine (die I.S.S. "Muleskinner") versucht, ein grenzüberschreitendes Schiff der Pathfinder Klasse zu rammen. Die Vulkanier warnen das Imperium, dass die Romulaner allein gelassen werden sollten. Der Kaiser stimmt klugerweise zu.

2155

Ein Außenposten der Romulaner wird durch die ISS Costitution vernichtet. Dies führt zu einer General-Mobilmachung der Romulaner.

2157

Der Krieg zwischen dem Terranischen Imperium und den Romulanern beginnt, nach einer Konfrontation zwischen Imperium und Romulanischer Föderation in der Nähe von Rigel II.

2162

Das Imperium zieht gen Romulus. Dort angekommen haben die Romulaner keine Chance. Das Imperium lässt ihnen die Wahl: Entweder sie schließen sich dem Imperium an, oder sie werden vernichtet. Die Romulaner wählen den Massen-Selbstmord. Das Imperium zeigt sich wenig beeindruckt. Es schickt ein Kolonie-Schiff nach Romulus, um die Welt neu zu besiedeln.

2163

Deneb wird dem Imperium angegliedert. Es ist die neunzigste Welt, die dem Imperium angehört. Bis 2165 werden es über 100 Welten sein, die dem Imperium angehören.

2165

Die Romulaner überraschen das Imperium und schlagen mit einer neu formierten Streitmacht zurück.

2166

Izar wird die 108 Welt im Terranischen Imperium.

2170

Die Romulaner haben ihr Raumgebiet zurückerobert, werden jedoch weiterhin von Kräften des Imperiums geschwächt. Der Krieg dauerte 5 Jahre. Später kommen Subraumwaffen zum Einsatz, die das Imperium offenbar von einer hoch entwickelten Kultur bekommen hat. Da das Imperium damit nicht umgehen konnte wurde das gesamte Raumgebiet der Romulaner im Subraum beschädigt. Noch heute ist kein uneingeschränkter Warpflug durch dieses Gebiet möglich.

2175

Der erste interstellare Liner wird im Imperium in den Dienst gestellt, dabei handelt es sich um die Quantum Klasse. Das Schiff wird Enterprise genannt.

2177

Imperator Joaquin wird durch seinen Generaldirektor Carl Warner ermordet, der daraufhin Imperator des Reiches wird. Carl Warner ist ein harter militärischer Führer, der wesentlich unbarmherziger war, als sein Vorgänger.

2199

Der Agonie-Simulator wird entwickelt. Er hilft dem Imperium enorm, die Welten unter Kontrolle zu halten.

2207

Es kommt zur ersten Konfrontation mit den Klingonen.

2230

Kapitän Krenn ist der erste klingonisch Botschafter auf der Erde. Er kommandiert die IKV "Mirror," ein experimenteller Kreuzer der Kategorie D5, der über den experimentellen dilithium-fokussierten Warp-Antrieb verfügt. Der Kreuzer wird zur Babelkonferenz auf der Erde durch die I.S.S "Savanne II" eskortiert. Spock trifft zum ersten Mal einen Klingonen.

2232

Das Imperium trifft auf das Kzinti-Patriarchat. Die Kzinti sehen das Reich nicht als Drohung, wohl aber als Mittel der Förderung ihrer galaktischen Eroberungen, an. So begrüßen sie das Reich mit den geöffneten Armen.

2236

Der Wissenschaftler Richard Daystrom schafft seinen Durchbruch: Duotronic. Er beabsichtigt, diese Informationen den Klingonen zu geben, aber imperiale Vertreter erfahren von seinen Plänen, bevor er sie verstecken kann. Er wird verurteilt zum Konzentrationslager auf Hydra VI.

Daran V wird als 550 Welt ins Imperium integriert.

2239

Memory Alpha wird in Dienst gestellt.

2244

Das Imperium erfährt von einem Bündnis zwischen den Klingonen und Axanar. Imperiale Kräfte greifen Axanar an und zerstören eine klingonische Starbase, die dort konstruiert wird. Der Angriff wird von Kapitän Garth geführt. So beginnen sechs Jahre Krieg.

2250

Der Imperator entscheidet nach sechs Jahren Krieg, dass die Klingonen die Mühe nicht wert sind, und ruft alle Kriegsschiffe zurück. Aber er vergisst ein altes Sprichwort: Verletzte Tiere sind am gefährlichsten.

2252

Imperator Warner wird ermordet.

2258

James T. Kirk übernimmt das Kommando über die ISS Enterprise, indem er seinen Kommandanten Chris Pike umbringt.

2262

Während eines Ionensturms im Halmad-System wird ein Landungsteam der ISS Enterprise beim Beamen mit seinen Gegenständen von der USS Enterprise vertauscht. Kirk überredet den imperialen Spock etwas gegen das Imperium zu unternehmen. Dieser verspricht, dies zu tun. Dank Scotty kann der Unfall rückgängig gemacht werden.

2267

Mit Hilfe von Spock schafft es James T. Kirk, zum Imperator aufzusteigen. Spock bleibt Berater von Tiberius, I. Fünf Jahre lang wird Spock hinter dem Rücken des Imperators intrigieren.

2272

Es kommt zum Bruch zwischen Spock und Tiberius. Spock übernimmt das Reich. Er führt sofort tief greifende Reformen durch. Innerhalb von zehn Monaten macht er aus dem Imperium eine Demokratie. Aber Kirk gibt nicht auf. Er sammelt die Klingonen und die Cardassianer und schmiedet eine politische Allianz zwischen den beiden Völkern. Diese Allianz zieht gegen Spock's Föderation zu Felde. Es kommt zu einer großen Schlacht bei Wolf 359, in der die föderale Flotte fast vollständig vernichtet wird.

2293

Kirk hat sich am dritten Tag der Schlacht auf ein Schläfer-Schiff zurückgezogen, um den Krieg zu "verschlafen". Aufgrund einer Fehlfunktion aber verschwindet das Schiff spurlos. Der Allianz reicht der Sieg aber nicht. Sie zerstören die Erde und verwüsten Vulkan. Das Terranische Imperium zerfällt und weite Teile des Raumgebietes der Terraner werden von der Allianz besetzt und teilweise zerstört. Im Jahre 2293 geht die dunkle Ära des Imperiums zu Ende.

2306

Boothby wird geboren.

2333

Tiberius Benjamin Foxbat wird in einer Arbeiterkolonie auf Alpha Centauri geboren.

2360

Erstmals wird Boothby in diesem Jahr in den Geschichtsbüchern erwähnt. Er schließt sich der Rebellengruppe "Freiheit für das Universum" an. Außerdem gründet er die Untergrundakademie "Terran Academy of Knowledge".

2364

Tiberius Foxbat übernimmt die Leitung einer Rebellengruppe auf Aldebaran. Die Gruppe ist seit dem Zeitpunkt unter dem Namen "The Fox" oder "Gruppe Foxbat" bekannt.

2365

Gründung der Rebellengruppe "Rebellion One" unter der Leitung von Boothby auf Sigma Draconis.

2368

Die "Rebellion One" verlegt ihr Hauptquartier nach Bajor und beginnt mit starker Widerstandsarbeit im Sektor.

2370

Dr. Bashir und Major Kira gelangen mit Hilfe von modifizierten Transportern in das Spiegel-Universum. Sie versuchen den Widerstand gegen die Allianz zu schüren. Mit Sisko's Hilfe können sie den Häschern der Allianz entkommen.

Eine zweite Widerstandsgruppe auf Bajor wird neben "Rebellion One" aktiv und arbeitet zunächst auch weitgehend separat. Die Gruppe wird als "Der Kreis" bekannt werden.

2371

O'Brian aus dem Spiegel-Universum entführt Commander Sisko. Dort soll er in der Rolle seines verstorbenen Gegenstücks, Captain Sisko, den Widerstand am Leben erhalten. Mit Hilfe von Captain Sisko's Frau kann er aber wieder in sein Universum wechseln.

Die Rebellengruppe unter Foxbat vereinigt sich mit zwei weiteren Rebellengruppen von Capella und Regulus. Ab diesem Zeitpunkt stellt Foxbat den ersten Kontakt zu Boothby auf Bajor her. Es werden die ersten gemeinsamen Aktionen geplant.

2371

Kirk taucht wieder auf. In beiden Universen. Während James T. Kirk von einer Verschwörung zwischen den Borg und abtrünnigen Romulanern wieder zum Leben erweckt wird, um Jean-Luc Picard zu töten, versucht der ehemalige Imperator, sein Reich wieder an sich zu reißen. Dies misslingt. Daraufhin schmiedet er den wahnsinnigen Plan, in Kirk's Universum zu wechseln, um dort sein Imperium aufzubauen. Die Verschwörung wird durch die vereinten Kräfte von Kirk und Picard gestoppt. Mit einer modifizierten Defiant-Klasse, getauft auf den Namen "Monitor", für diese Mission umbenannt in "Enterprise", machen sich Picard und seine Crew zusammen mit Kirk, Spock und McCoy auf in den Delta-Quadranten. Dort vernichten sie die Kommunikationsvorrichtung auf der Borg-Welt. Dabei verschwindet Kirk wieder.

2372

Sisko, mittlerweile Captain, erfährt, dass die Blaupausen der "Defiant" kopiert wurden. Es stellt sich heraus, dass der Widerstand sich der Pläne bemächtigt hat, um die Allianz zu vernichten, da die Föderation über fortgeschrittenere Technik verfügt.

Es kommt zu einem ersten Treffen zwischen verschiedene Rebellengruppen auf Sadri. Einige der Anführer waren monatelang unterwegs um nicht aufgespürt zu werden. Als wichtigstes Ereignis werden die Gespräche zwischen Boothby und Foxbat gewertet.

2373

Kirk taucht erneut auf. Er kehrt nach Chal zurück, um seine Freundin zu heilen. Er hilft Picard dabei, die so genannte Virogen-Krise zu lösen.

Es kommt erneut zum Austausch verschiedener Rebellengruppen und es wird erstmals von der Gruppe Sisko der Vorschlag gemacht Terok Nor zu besetzen. Die Gruppe Sisko wird seit dem Tod von Sisko im Spiegeluniversum von Miles „Smiley“ O'Brien geführt.

2374

Intendant Kira und Bareil machen sich auf den Weg ins andere Universum zur Föderation, um einen bajoranischen Drehkörper zu stehlen.

Intendant Spock und Kate Janeway, Mitglieder der terranischen Rebellion reisen ins andere Universum und entführen James T. Kirk, damit er Ihnen hilft die Rebellion voran zu bringen und gegen Tiberius zu ziehen. Intendant Spock und Saavik haben eine Tochter mit dem Namen T'Val. Neelix und Tasha Yar sind Sklaven der Allianz. Tasha Yar stirbt 2374. Regent Jean-Luc Picard, Alynna Necheyev und Tom Paris sind terranische Kollaborateure und arbeiten mit der Allianz zusammen. Beverly (Crusher) Picard ist seit Jahren tot.

2375

Erstmalig in der Geschichte des Widerstandes gegen die Allianz werden offene Kämpfe zwischen Rebellen und cardassianischen Einheiten auf Bajor ausgetragen. Immer wieder versuchen Rebellengruppen Lager der Allianz anzugreifen.

Diese Angriffe sollten jedoch nur vom eigentlichen Ziel ablenken. Durch taktisch kluges Vorgehen schaffen es verschiedene Rebellengruppen unter der Leitung der Gruppe Sisko Terok Nor zu erobern. Dabei kamen O'Brien und seine Anhänger ums Leben.

2376

Es kommt zu einem erneuten Treffen der beiden Kirk. Tiberius fängt an, seinen Plan zu verwirklichen. Er entführt Kirk's große Liebe und die "Enterprise". Es kommt zum Kampf. Kirk kann sein Gegenstück davon abhalten, die "Enterprise" in sein Universum zu transferieren. Dabei wird er schwer verwundet. Kaum genesen, will Kirk seine Liebste, die von ihm schwanger ist, heiraten. Bei der Zeremonie wird Teilani, Kirk's Frau, vergiftet.

Kirk macht sich auf den Weg, um Tiberius das Gegenmittel zu entreißen. Es stellt sich aber heraus, das Tiberius mit Teilani's Vergiftung gar nichts zu tun hat. Tiberius bietet Kirk einen Handel an. Dieser nimmt widerstrebend an, um Teilani zu retten. Nachdem er Kirk zu seiner Frau gebracht hat, verlangt Tiberius die Einlösung des Handels. Kirk bringt ihn also zur Basis der "Ersten Föderation". Mit Hilfe der mächtigen

"Fesarius" - Schiffe will Tiberius erst Kirk' Universum übernehmen, und dann sein eigenes. Aber die Schiffe sind alle zerstört. Zerstört durch die Bewahrer.

Diese übermächtige Rasse will verhindern, das Tiberius mit seinem Plan durchkommt. Sie sehen in ihm einen Stör-Faktor, der nur durch die Vernichtung des Spiegel-Universums beseitigt werden kann. Und so kehren sowohl Kirk als auch Tiberius zu dem Ort zurück, wo alles begonnen hat. Nach Halmad. Dort soll sich der Wunsch der Bewahrer erfüllen. Aber durch die vereinten Kräfte von Tiberius, Kirk und Picard wird der Plan der Bewahrer vereitelt. Allerdings stirbt Kirk's Frau bei einer Rettungsmission. Vorher hat sie Kirk allerdings einen Sohn geboren. Mit diesem zieht sich Kirk in die Einsamkeit des Universums zurück.

Tiberius allerdings kehrt mit seiner Kopie der "Enterprise" ins Spiegel-Universum zurück, um seinem Spock dabei zu helfen, den Widerstand zu organisieren. Nach ihrer Rückkehr sind sie das letzte Mal auf dem Weg ins ehemals romulanische Gebiet gesehen worden.

Nach dem Tod von O'Brien und vielen weiteren Rebellen während der Eroberung Terok Nors schließen sich alle an der Eroberung beteiligten Rebellengruppen sowie andere Rebelleneinigungen zur Rebellion Alpha zusammen. Die Leitung übernehmen die führenden Widerstandspersönlichkeiten Boothby und Foxbat. Die Kommandozentrale wird die Raumstation Terok Nor, die den Namen Freedom erhält. Es beginnt der Wiederaufbau auf Bajor und im umliegenden Sektor.

Die Widerstandsgruppe auf Bajor „Der Kreis“ schließt sich ebenfalls der Rebellion Alpha an. Diese Gruppe stellt die erste Regierung auf Bajor nach der Rückkehr in die Unabhängigkeit.

Mai 2376 (Ära der Rebellion Alpha)

Die Bajoranische Militär Akademie (BMA) wird wieder eingerichtet und wird fortan neue RA Mitglieder und Bajoraner ausbilden. Die RA startet mit der Station R.S.B. Freedom, der R.S.S. Defiant, der R.S.S. Liberty und dem R.F.W. Black Hawk. Hinzu kommen die R.S.S. Bounty und die R.S.S. Drusus.

2377

Im Januar 2377 treffen sich die Regierungsvertreter von Bajor, Dreon, Trill, Tagra, Ambrisa und Lamiba um Verhandlungen über ein gemeinsames vorgehen gegen die Allianz zu entwickeln. Mitte des Jahres wird überraschend die Star Liga gegründet. Alle Welten in der Star Liga halten sich an ein Grundsatzpapier und akzeptieren die RA als gemeinsame Verteidigungstreitmacht. Die Trill treten noch nicht der Liga bei. Die Star Liga wird am 25. Januar 2378 gegründet.

Der Führungsstab der RA unter General Foxbat, Lieutenant General Boothby, Major Yarn Teaz und Tom Forrester beschließen neue Leitlinien für die RA.

Januar 2378

Trill tritt der Star Liga bei. Die RA rüstet in größerem Umfang auf und startet erstmal alle Einheiten mit Standardwaffen aus. Major Teaz (Stabschef) und John Rico (Sektionsleiter Operations) verlassen die RA.

Februar 2378

Die R.S.S. Liberty, ursprünglich ausgemustert, bricht unter dem Kommando von Tom Forrester auf, um die Erde wieder zu besiedeln und den Status des Sol Systems näher zu erforschen.

Am 03. Februar 2378 kommt es auf Vulkan zu einem Putsch. eine Gruppe Extremlogiker unterstützt von der Allianz haben die Macht übernommen und strenge Richtlinien erlassen. Tom Forrester reist unter einer anderen Identität nach Vulkan und unterstützt den Widerstand.

Auf Bajor wird bekannt, dass die Cardassianer ein Großteil der landwirtschaftlich nutzbaren Fläche verseucht haben. Mit Hilfe des gefangen genommenen Guls konnten neue Möglichkeiten zur Beseitigung der Probleme gefunden werden.

März 2378

Am 14. März 2378 gelingt es der Crew der R.S.S. Liberty die alte Regierung auf Vulkan wieder an die Spitze zu setzen. Damit ist das Ziel der Allianz vereitelt worden, den Sektor unter ihre Kontrolle zu bringen.

Darüber hinaus wurde festgestellt, dass die Erde nicht so zerstört wurde, wie bisher angenommen. Leben ist auf der Erde doch möglich und es wird das Ziel sein, die Erde aktiv zu kolonisieren. Außerdem wurde eine alte Raumstation im Orbit entdeckt.

April 2378

Jeffrey Cox, Second Lieutenant wird in einem Gefecht mit orionischen Piraten auf Sadri getötet.

Juni 2378

Die Allianz startet vom klingonischen Raum eine Armada mit dem Ziel Bajor. Es handelte sich dabei um eine Flotte aus 15 Bird of Preys, 8 Schlachtkreuzer der Klasse D-7, 4 Schlachtkreuzer der K't'inga-Klasse, 1 Schiff der Vor'Cha Klasse und ein Schiff der Negh'var Klasse.

Juli 2378

Frank Larson wird im Einsatz getötet.

Es wurde festgestellt, dass die Erde nicht so zerstört wurde, wie am Anfang geglaubt. Es wurden sogar Überlebende ermittelt, mit denen ein erster Kontakt hergestellt wurde. Außerdem wurde eine orbitale Station gefunden, die wieder hergerichtet werden kann. In dem Zusammenhang wurde die Liberty angegriffen und stark beschädigt. Die Crew stieg auf die R.S.S. Wellington um, einem Schiff der Akira Klasse.

Am 29. Juli 2378 wird durch einen Anschlag mit einer Annäherungsmine der amtierende Präsident der Star Liga Ikojo Narimata und 5 weitere hochrangige Regierungsvertreter getötet. Die Hintergründe des Anschlags konnten nicht geklärt werden.

August 2378

12. August 2378 Das System Theta wurde durch 2 klingonische Schlachtkreuzer (D7 Klassifikation) angegriffen. Die Liberty erhielt den Auftrag die Schiffe abzufangen und umgehend zu neutralisieren. Der Angriff galt als Vorbote für die geplante Invasion der Allianz.

Die umgerüstete R.S.S. Liberty - A wird in den Dienst gestellt.

Eine Übergangsregierung übernimmt die Regierungsgeschäfte bis zu den Neuwahlen im Dezember 2378.

September 2378

Am 1. September wird die errichtete Allianzbasis auf Tagra von Streitkräften der Rebellion Alpha neutralisiert.

Im bajoranischen Raum kommt es zur Schlacht zwischen der RA und der Allianz. Die Klingonen greifen etwas geschwächt mit 7 Bird of Preys, 4 Schiffen der K'Tinka Klasse und einer aufgerüsteten Negh'Var an. Die RA verteidigt sich mit der R.S.S. Wellington, der R.S.S. Defiant, der R.S.S. Liberty, dem R.F.W. Black Hawk und der Station Freedom selbst. Alle klingonischen Schiffe, bis auf den großen Kreuzer der Negh'Var Klasse, werden zerstört.

Die RA musste zwar schwere Verluste einstecken, trug jedoch den Sieg davon. Der Ligarat beschließt die Einführung einer planetaren Verteidigung zunächst für die wichtigsten Welten der Star Liga. Zum Betrieb der Verteidigungsanlagen wird zukünftig eine eigene Truppe geschaffen, die mit der RA zusammenarbeiten wird.

Oktober 2378

Am 07. Oktober 2378 beginnt die Star Liga mit der Installierung der planetaren Verteidigung auf Bajor.

General Boothby, Anführer der früheren Rebellengruppe Boothby und Vize Intendant der RA tritt am 11. Oktober 2378 von allen Ämtern innerhalb der RA zurück. Er flog daraufhin mit unbekanntem Ziel in die Weiten des Weltalls.

November 2378

Auf den Stab des Intendanten der RA wird ein Anschlag verübt. Tiberius Foxbat war zu dem Zeitpunkt nicht anwesend. Alle Stabsmitglieder kamen dabei ums Leben.

Die Tigerclaw ein Projekt von Maik Braun wird in den Dienst gestellt. Diese mobile Einsatzbasis sollte zukünftig für strategische Operationen eingesetzt werden.

Dezember 2378

Tiberius Foxbat wird als Präsident der Star Liga vorgeschlagen.

Die RA wurde umstrukturiert und die Flottenaufteilung angepasst. Es wurden Einsatzpläne für das Jahr 2379 aufgestellt. Die Pläne sind für den 01.01.2379 zur Umsetzung freigegeben worden.

Am 10. Dezember 2378 beschließt der Ligarat die Einführung einer Schutztruppe für die Star Liga. Zur bereits im September beschlossenen Verteidigungstruppe soll eine mobile Schiffsflotte zum Schutz und Wiederaufbau aufgestellt werden.

Januar 2379

Am 01.01.2379 wird Tiberius Foxbat Präsident der Star Liga und zieht in den Palast des Präsidenten auf Trill ein. Maik Braun übernimmt das Kommando der Rebellion Alpha und tritt den neuen Posten des General Intendanten an. Lester McCarron übernimmt die Führung der Flotte um den Erdsektor und Kurt Steiner tritt das Kommando der Flotte auf Bajor an.

Zum zweiten Mal in der Geschichte der Alpha Force ist eine klingonische Armada auf dem Weg um die Liga anzugreifen. Die Verteidigung der Star Liga wird nach langem politischem Tauziehen beschlossen.

Februar 2379

Am 22. Februar stirbt auf Trill der Wirt Siska Fox.

Am 25. Februar 2378 wird die Station Tagra Station in Betrieb genommen. Es ist der erste neu gebaute Stützpunkt der RA in einem bisher stark umkämpften Gebiet.

Mai 2379

Die Dienstgrade der RA werden auf aktuelle Verhältnisse angepasst. Das System der Akademie wird neu aufgestellt.

Truppen der Allianz dringen bis nach Aldebaran und Capella vor. Während die RA versucht die klingonischen Schiffe abzufangen bereite das Imperium ihre Bodenverteidigung vor. Während der Gefechte wird die Besatzung der Defiant gefangen genommen und auf Aldebaran festgehalten. Unter der Besatzung war auch Maik Braun, General Intendant der RA. Die Crew der Defiant war kurz vorher von der Liberty gekommen, da diese in Gefechten schwer beschädigt wurde.

Die R.S.S. Bounty und die R.S.S. Minora erhielten den Auftrag die Crew zu befreien und die Crew der Defiant zu unterstützen. Während eines Gefechtes mit mehreren klingonischen Schiffen wird die Bounty sehr stark beschädigt. Die Crew wird beauftragt auf die R.S.S. Wellington zu gehen und die Befreiungsaktion fortzusetzen. Die Bounty wird ins Sol System gebracht.

Nach dem das System Aldebaran Ende Mai 2379 von der Präsenz klingonischer Schiffe befreit war, konnte mit der Landung von Bodeneinheiten begonnen werden. Verschiedene Mechs wurden in der Nähe des Lagers in Stellung gebracht.

Neben den zahlreichen Aktionen innerhalb der RA wurde von Wissenschaftlern auf Trill eine neue Generation des Warpantriebs entwickelt. Dieser basiert auf einer speziellen Form von dotiertem Dilizium. Der Antrieb wird zunächst in Schiffe der Kensington Klasse integriert.

Juni 2379

Erste Einheiten erreichen den Planeten Terra und starten den Wiederaufbau von Terra. Die Teams, die im Juni 2379 gelandet sind bereiteten die Ankunft der Terraformingeinheiten im September vor.

Juli 2379

Als Piraten getarnte Klingonen begingen verschiedene Übergriffe. Die Besatzung der Wellington gelang es Licht in die Angelegenheit zu bringen und stellte fest, dass die Klingonen mit Hilfe einen gefürchtete Clans die Macht auf Andor übernehmen wollten. Der Putsch im System Epsilon Indii konnte erfolgreich verhindert und das Hauptquartier des Clans in einem Asteroidenfeld zerstört werden. Die RA erhielt daraufhin eine Versorgungsstation (R.S.B. Epsilon Station) als Geschenk überlassen.

Die R.S.S. Wellington unter Cliff Mc Lane gelang es ebenfalls ein Sensorenetz am Rand der „Todeszone“ zu errichten. Dabei wurde im Agatos System eine Mondbasis (auf Y'Ralka) von den Klingonen erobert und als Horchposten ausgebaut.

August 2379

Am 01. August 2379 begannen die ersten offiziellen Gespräche zwischen Vertretern der Star Liga und dem Sternenimperium von Epsilon Indii. Als Ergebnis der Verhandlungen wurde erreicht, dass die RA alle militärischen Einrichtungen des Imperiums nach vorheriger Absprache nutzen kann.

September 2379

Der Aufbau von Terra ging in die Startphase und die Terraformingstationen für die erste Etappe wurde auf dem Planeten installiert. Die L.S.S. Kensington unter dem Kommando von Admiral Benett traf dafür im Sol System ein.

Simone Lilo trat das Kommando der Station R.S.B. Freedom an, nach dem Sie die R.S.S. Foxbat verlassen hatte.

Die R.S.S. Foxbat wurde durch einen Spion unterwandert, dieser wurde zum Glück rechtzeitig entdeckt. Er richtete sich selbst. Es handelte sich dabei um einen chirurgisch veränderten Cardassianer des Obsidianischen Ordens.

Oktober 2379

Die klingonischen Truppen konnten unter der Führung der R.S.S. Wellington endgültig aus dem Raum von Terra vertrieben werden und bis weit nach Aldebaran zurückgeschlagen werden. Vereinzelt Gruppen klingonischer Schiffe lieferten sich im Oktober zahlreiche Grenzgefechte mit Rebelleneinheiten.

Auf Terra selbst kommt es zu zahlreichen Übergriffen bis dato nicht bekannter Mutantengruppen, die Übergriffe auf Wissenschaftsteams durchführen. Das Problem kann durch die Crew der Wellington gelöst werden.

Am 09. Oktober 2379 kommen Vertreter der Star Liga und wichtige Verbündete auf Trill zusammen, um über die Erweiterung der Liga zu beraten.

Die Freedom beschäftigt sich mit starken Piratenaktivitäten, die von mächtigen Kartellen ausgehen.

November 2379

Die R.S.S. Wellington kann zahlreiche klingonische Schiffe entern, die sich auf dem Rückzug ins klingonische Territorium befanden. Dabei wurden wichtige Ressourcen erbeutet.

Die Garidianische Regierung beschließt einen Stützpunkt auf Galondon Core zu errichten und damit die Todeszone zu erschließen. Es ist der erste Versuch das Gebiet näher zu erkunden und für eine Besiedelung vorzubereiten.

Maik Braun und die Crew der Tigerclaw verschwinden auf rätselhafte Weise. Später stellt sich heraus, dass Maik Braun nicht mit den Interessen der Liga übereinstimmt und zieht auf eigene Faust los um seine Missionspläne durchzusetzen. Foxbat wird darauf hin wieder General Intendant. Foxbat erklärt Maik Braun zum Verräter und lässt nach ihm suchen. Foxbat leitet die Operation „Black Widow“ ein, um die Tigerclaw aufzuspüren.

Maik Braun hatte das Ziel sich einer Flotte der Breen zu stellen, die auf dem Weg ins Gebiet der RA waren. Die Tigerclaw lieferte sich heftige Kämpfe mit Schiffen der Breen.

Dezember 2379

Die R.S.S. Foxbat hat den Auftrag die Dreon Werft auf Breenaktivitäten zu untersuchen und gerät dabei in ein Gefecht mit Schiffen der Breen. Die Tigerclaw eilt der Foxbat zur Hilfe, verschwindet aber nach der Befreiung ohne von der Foxbat aufgehalten zu werden. Wenig später gelingt es der Foxbat der Tigerclaw gegenüber zu treten, wobei die Foxbat und die beiden Begeleitschiffe beschädigt wurden.

Die Wellington unterstützt Andor und kann so die Gunst des Monarchen erlangen. Die Freundschaft zwischen Liga und Epsilon Indii wird somit um ein Vielfaches gefestigt. Außerdem gelingt es der Wellington ein Sensorengitter zu errichten, um ein Frühwarnsystem zu betreiben. Das System wird mit der Agatos Station verbunden. Damit es der RA und der Liga erstmalig möglich die Sektoren um Terra aktiv zu überwachen.

Ben Beckman wird als „Quirl“ auf der Wellington bekannt.

Zum Ende des Jahres vermehren sich die Piratenaktivitäten um das Raumgebiet der RA, es wird vermutet, dass diese von farius ausgehen. Jedoch konnten noch keine Beweise dafür gesammelt werden.

Januar 2380

Die R.M.B. Tigerclaw verschwindet auf mysteriöse Art und Weise am Rande der Badlands. Maik Braun und sein Schiff wurden seither nicht mehr gesehen. Daraufhin lässt Tiberius Foxbat die Suche nach Braun einstellen.

Lester McCarron geht in den Ruhestand.

Februar – April 2380 (Der 10 Jahres Sprung)

Die Breen liefern sich heftige Gefechte mit Truppen der Allianz und es kommt zur Bildung von hart umkämpften Grenzlinien. Die RA zieht sich aus dem Kämpfen zurück.

Alpha Centauri, Epsilon Indii und Vulkan treten der Star Liga bei.

April – Dezember 2380

Es kommt zu Streitigkeiten zwischen Cardassianern und Klingonen wegen der umstrittenen und brisanten Lage in den von Breen besetzten Gebieten. Die Rebellion Alpha und die Star Liga nutzen diese Zeit um aufzurüsten und Vorbereitungen gegen mögliche Offensiven der Allianz zu treffen.

2381

Die Allianz aus Cardassianern und Klingonen zerbricht, da sich beide Seiten nicht auf ein gemeinsames Vorgehen gegen die Breen einigen können. Schwere Verluste auf allen Seiten lassen letztendlich die Allianz zerbrechen. Es kommt zu Übergriffen von Klingonen auf cardassianische Raumschiffe. Am Ende verlieren alle Seiten und ziehen sich in Ihr Gebiet zurück. Cardassianer und Klingonen verlieren weite Teile ihres besetzten Gebietes.

Unter Foxbat wird die erste Kolonie im alten San Francisco wieder errichtet. Zunächst unter dem Schutz einer künstlichen Atmosphäre. Das Terraforming geht wie geplant voran.

Die Garidianer Treffen bei Romulus auf das Schiff von Tiberius Kirk und liefern sich ein Katz und Mausspiel. Kirks Schiff verschwindet dabei, über den Verbleib wurden keine gesicherten Erkenntnisse bekannt. Kirks Vorhaben auf Romulus eine geheime Basis zu errichten scheitern jedoch. Die Garidianer errichten daraufhin auf Romulus und Remus entsprechende Lager.

2382

Alpha Centauri beginnt intensive Geschäftsbeziehungen mit der FCA und verärgern damit den Ligarat, da die Vereinbarung im Alleingang getroffen wurde und gegen Verträge innerhalb der Liga verstößt. Es kommt zu ersten Verstimmungen zwischen der Liga und Alpha Centauri.

Auf Cardassia Prime kommt es zu Unruhen, die einen langen und schweren Bürgerkrieg einleiten. Ebenfalls kommt es im klingonischen Reich zwischen den Häusern zu schweren Gefechten und

Differenzen, da die Schuldfrage für das Zerbrechen der Allianz und die Verluste im Kampf gegen die Breen für viele ungeklärt scheint. Die politische Lage im Reich ist unüberschaubar.

2383

Wichtige Verhandlungen mit Alpha Centauri und Tellar scheitern im Ligarat.

Die Garidianer geraten in Kämpfe mit dem hydranischen Reich um Gamma Hydrae. Die expandierenden Hydraner sind jedoch nicht in der Lage die schnelle Expansion mit ausreichend Streitkräften zu unterstützen, daher kann die Garidianische Regierung einen Friedensvertrag aushandeln.

Die Breen können ihre Position weiter ausbauen und geraten dabei mit dem Hydranischen Reich in Konflikt. Das Jahr 2383 wird auch das Jahr der Kräfte bezeichnet, da jede Macht immer noch versucht die verlorenen Sektoren der Allianz zu erobern.

2384

Der Ligarat kann sich auch zu Beginn des Jahres nicht auf eine einheitliche Verfahrensweise zum Truppenaufbau einigen. Außerdem stehen besondere Wirtschaftsinteressen von Alpha Centauri und Tellar nicht im Einvernehmen mit den anderen Mitgliedern der Liga. Es kommt daher zu starken Differenzen innerhalb der Liga und der Rat vertagt sich mehrfach.

Es kommt zum Zwischenfall von Tau Ceti. Eine kleine Gruppe von Patroulienschiffen von Alpha Centauri greift einen andorianischen Konvoi an. Ein Bürgerkrieg innerhalb der Star Liga wird sehr wahrscheinlich.

Im Mai entschließen sich wichtige Vertreter der Liga der Ansicht des Präsidenten Foxbat zu folgen und empfehlen ihm daher die Auflösung des Rates um einen Bürgerkrieg zu verhindern. Daraufhin bringt Vulkan einen entsprechenden Antrag in den Rat ein. Alpha Centauri und Tellar sind bei dieser Abstimmung nicht anwesend.

Um einen Bürgerkrieg zu verhindern wurden Tiberius Foxbat die Kompetenzen übertragen und der Rat wurde aufgelöst. Der amtierende Präsident der Star Liga Foxbat rief daraufhin das Imperium aus und gab der Ligaflotte Anweisung strategisch wichtige Punkte zu besetzen und zu schützen. Fast alle Welten beugten sich dieser Maßnahme, jedoch kam es vereinzelt zu kurzen Gefechten zwischen imperialen Streitkräften und Truppen von Alpha Centauri und Tellar.

2385

Foxbat übergibt der bajoranischen Regierung die Verantwortung für weite Teile des alten Raumgebietes der Star Liga um den Bajor Sektor. Damit können sich Foxbat und die imperialen Truppen auf Terra und die umliegenden Problematiken kümmern.

Auf Vulkan treffen sich nach mehreren Zwischenfällen Vertreter von Alpha Centauri, Tellar und anderer Mächte auf Aldebaran, um einen offenen Krieg zu verhindern. Die Verhandlungen dauern bis 2386.

Der Bürgerkrieg im Raumgebiet der Cardassianer wird beendet. Gul Nasal schafft es die verfeindeten Parteien zusammen zu führen und eine neue Regierung auf Cardassia Prime zu bilden. Die von heftigen Kämpfen und Plünderungen erschütterte Union beginnt einen Neuanfang.

2386

Im Jahre 2386 hatte sich das Imperium gefestigt und die ehemaligen Blockfreien Welten erkannten schnell die Vorteile eines starken Imperiums. In der neu aufgebauten Stadt San Francisco (Terra) kamen im selben Jahr Vertreter aus allen Welten des Imperiums zusammen und Tiberius Foxbat wurde offiziell als Imperator bestätigt. Alle Welten haben damit das Imperium als legitime Führung anerkannt und sind fortan vertreten im Imperialen Senat. Die offizielle Anerkennung des Imperiums und das Bekenntnis der Welten zu Foxbat I. als Imperator haben den Weg in eine ruhmreiche Zeit geebnet.

Darüber hinaus wurde die imperiale Raumflotte und die Alpha Force offiziell ins Leben gerufen. Was bisher nur auf Anordnung von Foxbat I. geschah, ist nun ein legitimer Standard. Im Gegensatz zur Liga Flotte ist die imperiale Raumflotte nun die gemeinsame Flotte aller Welten. Kein Planet verfügt mehr über eine eigene Flotte von Raumschiffen, diese sind in die Imperiale Raumflotte übergegangen.

Kurt Maximilian Steiner wird offiziell zum General Intendant ernannt. Tom Forrester wird als Stellvertreter benannt und wird Vize Intendant. Die neue Führung der Alpha Force wurde damit etabliert. Zum Chef der Imperialen Streitkräfte wurde offiziell Admiral Bennett ernannt.

2387

Die erste 3-Jahresmission der Alpha Force wird gestartet. Dabei hat die I.S.S. Wellington den Auftrag die Grenze zur Todeszone zu überwachen. Das Kommando führte Oberst Cliff Mc Lane.

Es kommt zum Kontakt mit den Breen und dem Hydran Empire, die mit Spannungen einhergehen. Auf Vorschlag der Hydraner wurde eine Konferenz auf Gamma Hydrae abgehalten. Auf Vorschlag der Breen wurde die Neutrale Zone zwischen dem Terranischen Imperium und der von den Breen und den Hydraner beanspruchten Gebieten eingerichtet. Gleichzeitig wurde der Status von Gamma Hydrae zwischen den Garidianern und den Hydranern geklärt. Gamma Hydrae wurde Garidia Prime zugesprochen.

Erstmals wird offiziell bekannt, dass das klingonische Reich in seine Häuser zerfallen ist und ein Bürgerkrieg in den tiefen des Reiches das ehemalige Imperium auseinander gerissen hat.

2388

Die Wellington unter Cliff Mc Lane trifft auf ein klingonisches Kriegsschiff, es wird deutlich, dass das Reich keine Bedrohung für das Imperium darstellt. Es ist der erste offizielle Kontakt nach dem Sieg über das Imperium. Das Haus der K'Ratork ist das einzige Haus der Klingonen, dass mit dem Terranischen Imperium ein Neutralitätsabkommen unterzeichnet.

2389

Der Imperiale Senat beschließt ein koordiniertes Vorgehen gegen die Piratenkartelle. Augenmerk liegt auf dem Orion Syndikat, welches hinter einer Vielzahl von Überfällen im ganzen Quadranten vermutet wird.

2390 (Ära des Alpha Universe)

Nach einer kompletten Modernisierung wird die I.S.S. Foxbat von einer neuen Crew übernommen und ist für die Sicherung der Badlands zuständig. Major Merlot Travelle übernimmt das Kommando des neuen Kreuzers Eximius und beginnt mit der Farius Mission. Travelle übernimmt gleichzeitig die Sektion Ressourcen der Alpha Force.

Imperiale Truppen werden an die Grenze zum Farius Empire verlegt, um die weiter zunehmenden Aktivitäten der Piraten und Kartelle einzudämmen.

Die I.S.S. Wellington beendet ihre Mission und wird zur Überholung in die Werft um Terra gebracht.

Die Dienstgrade Hauptmann Senior und Oberst Senior werden eingeführt.

Foxbat geht als General Intendant zurück zur Alpha Force. Neuer Imperator wird der ehemalige General der Imperialen Raumflotte Howard Eisen. Nach den ersten Monaten wird die Struktur der Alpha Force etwas angepasst.

Zum Beginn der zweiten Jahreshälfte beginnen Einheiten der AF das Regime auf Farius anzugreifen. Während die IRF das Raumgebiet abriegelt spüren Spezialeinheiten der AF verdeckte Schmugglerrouten auf, greifen Piratenstützpunkte an und können schließlich durch die Entführung der ersten Prinzessin Ariadne von Farius einen Vertrag aushandeln. Doch die Piraten wollen nicht aufgeben und führten eine Welle von Angriffen gegen Farius aus, die von der IRF und Schiffen der Alpha Force vereitelt wurden. Am Ende des Jahres gelang es ein Großteil der Kartelle und das Piratennetzwerk zu zerschlagen und die Systeme Farius und Orion zu säubern. Nach mehr als 100 Jahren ging damit eine Ära der Piraterie im Alpha Quadrant zu Ende.

Eine Flotte von unbekanntem Raumschiffen unter Schutz einer schweren Artillerie setzt Kurs auf das Gebiet des Terranischen Imperiums. Während die Imperiale Garde und Schiffe der Alpha Force den rebellierenden General Braun und sein Kommandoschiff Tigerclaw unter Beschuss nehmen greift die unbekannte Flotte an. Brauns Leute und die Crew unter Captain McCarron verbünden sich kurzer Hand mit der Garde und bekämpfen gemeinsam die Flotte. Es stellt sich heraus, dass Unbekannte Zwietracht zwischen Anhängern von Braun und Foxbat gesät hatten und dadurch ein Machtkampf ausgebrochen war. Während des Gefechtes wurde die Imperiale Garde unter dem Kommando von Foxbat aufgerieben und zahlreiche Schiffe wurden zerstört. Die Tigerclaw und die Liberty A wurden bei dem Gefecht ebenfalls zerstört. Maik Braun und Lester McCarron kamen dabei ums Leben.

2391

In Vorbereitung!

3.3 Der politische Hintergrund – Eine Zusammenfassung

Wir schreiben mittlerweile das Jahr 2390 und die Neue Welt steht am Rande zum Aufbruch. Das Terranische Imperium feiert den Beginn der zweiten Ära mit Zuversicht, Hoffnung und vielen Erwartungen. Die mächtige Allianz aus Cardassianern und Klingonen ist zerbrochen. Zahlreiche Bürgerkriege haben das Cardassianische Reich sehr stark geschwächt und das Klingonische Reich ist in seine Häuser zerfallen. Die Breen haben durch ihren Konflikt mit der Allianz den Krieg verloren und zahlreiche Völker kommen aus ihrem Loch der Angst hervor und bejubeln den Untergang der Allianz. In einer Welt voller Abenteuer, neuen Möglichkeiten und zahlreichen unbekanntem Gefahren sind Sie als Helden unterwegs im Auftrag des Imperiums, im Dienst der Alpha Force.

Die Aufgaben der Alpha Force sind vielfältig und erstrecken sich über die Erforschung Neuer Welten bis hin zum Schutz des Imperiums. Die Alpha Force ist aus der Rebellion Alpha hervorgegangen, einer Organisation zum Kampf gegen die Allianz. Da die Allianz zerbrochen ist und damit ein wichtiger Sieg errungen wurde, hat die Rebellion Alpha ihren Zweck erfüllt und ihre Mission erfolgreich beendet. Die Alpha Force ist somit eine speziell vom Imperium beauftragte Eliteeinheit, immer dort wo die Glut zum Feuer wird.

Das Imperium ist aus einer Liga von Blockfreien Welten, der Star Liga entstanden. Im Jahre 2384 kam es durch Unstimmigkeiten im Ligarat und durch verschiedene politische Intrigen fast zu einem Bürgerkrieg innerhalb der Star Liga. Um dies zu verhindern wurde Tiberius Foxbat die Kompetenzen übertragen und der Rat wurde aufgelöst. Der amtierende Präsident der Star Liga Foxbat rief daraufhin das Imperium aus und gab der Ligaflotte Anweisung strategisch wichtige Punkte zu besetzen und zu schützen. Fast alle Welten beugten sich dieser Maßnahme, jedoch kam es vereinzelt zu kurzen Gefechten zwischen imperialen Streitkräften und Verteidigungstruppen einiger Welten. Im Jahre 2386 hatte sich das Imperium gefestigt und die ehemaligen Blockfreien Welten erkannten schnell die Vorteile eines starken Imperiums. In der neu aufgebauten Stadt San Francisco (Terra) kamen im selben Jahr Vertreter aus allen Welten des Imperiums zusammen und Tiberius Foxbat wurde offiziell als Imperator bestätigt. Alle Welten haben damit das Imperium als legitime Führung anerkannt und sind fortan vertreten im Imperialen Senat. Die offizielle Anerkennung des Imperiums und das Bekenntnis der Welten zu Foxbat I. als Imperator haben den Weg in eine ruhmreiche Zeit geebnet. Nach der Neuordnung der Dinge kehrt Foxbat als Oberkommandierender der Alpha Force zurück und lässt die Politik hinter sich.

Darüber hinaus wurde die imperiale Raumflotte und die Alpha Force offiziell ins Leben gerufen. Was bisher nur auf Anordnung von Foxbat I. geschah, ist nun ein legitimer Standard. Im Gegensatz zur Liga Flotte ist die imperiale Raumflotte nun die gemeinsame Flotte aller Welten. Kein Planet verfügt mehr über eine eigene Flotte von Raumschiffen, diese sind in die Imperiale Raumflotte übergegangen.

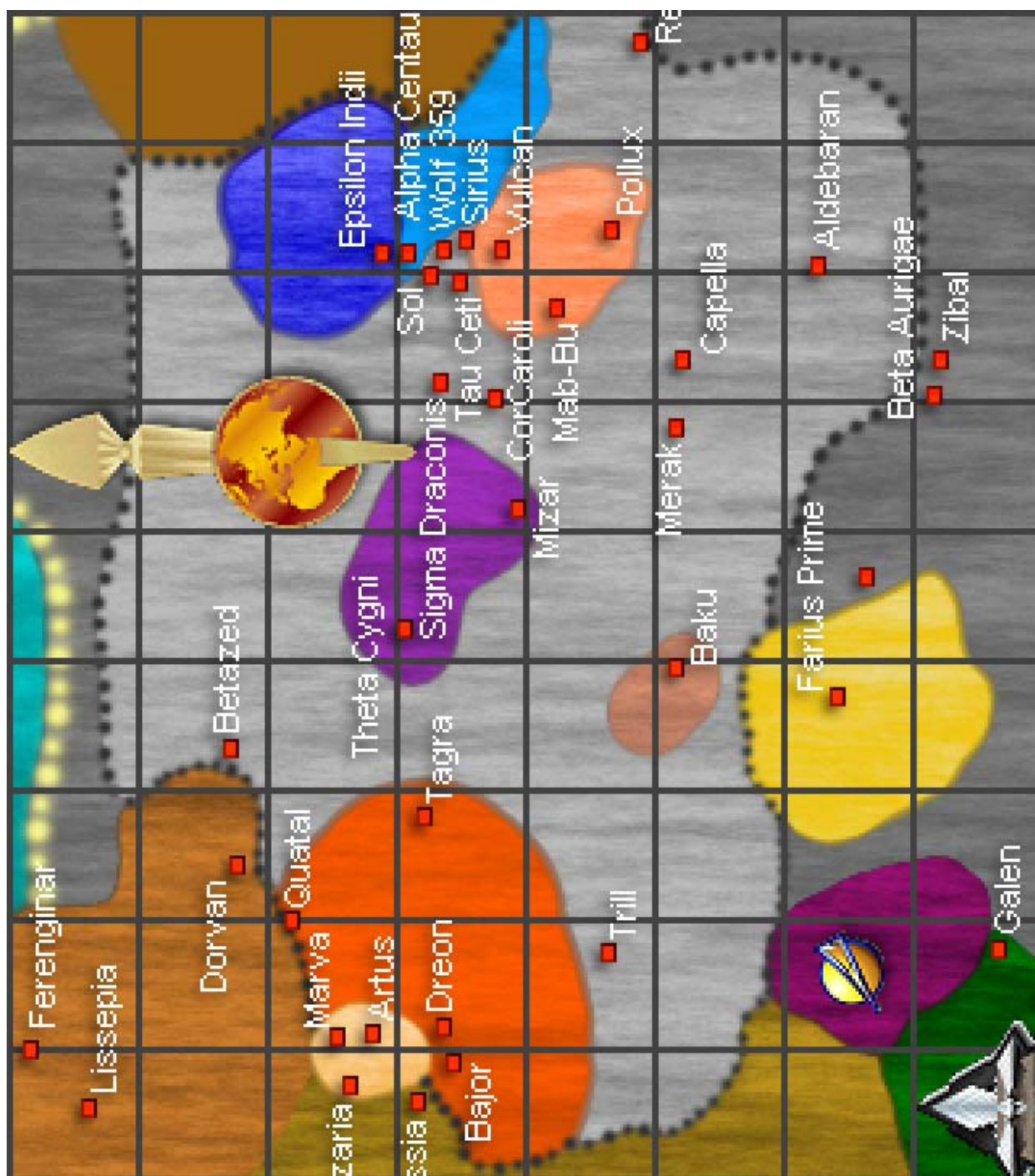
Wir befinden uns hier nur im Rahmen der Alpha Force und bestreiten Missionen von höchster Geheimhaltung mit brisanten Hintergründen und auf Anordnung des Imperiums. Wenn Sie sich in der Alpha Force bewerben und ein Teil vom Alpha Universe werden möchten, dann melden Sie sich bei uns im Forum (Anmeldeforum). Beachten Sie bitte die Hinweise innerhalb des Anmeldeforums.

3.4 Ein wenig stellare Kartographie

Die Welt im Spiegeluniversum und die Entwicklung innerhalb der AF haben zur Aufstellung einer Sternkarte geführt, die als Grundlage für Missionen, Geschichten und Projekte verwendet wird. Karte 01 zeigt das Zentrum der Alpha Force und des Imperiums. Bei den auf der Karte eingezeichneten Feldern handelt es sich um die einzelnen Sektoren. Eine Sektorenkante entspricht dabei einer Entfernung von 20 Ly (Lichtjahren).

Die wichtigsten Sternensysteme innerhalb des Imperiums sind Bajor, Trill, Dreon und Tagra sowie die erdnahen Systeme. Auf Bajor befindet sich das Hauptquartier der Alpha Force. Im Orbit um Bajor befindet sich die Raumstation I.S.B. Freedom, die als Hauptbasis für die AF ihren Dienst tut. Auf Trill befinden sich große Teile der Einrichtungen des Imperiums sowie der imperiale Palast. Auch zahlreiche Vertretungen anderer Welten befinden sich auf Trill.

Ein Hauptteil der Verteidigungstreitkräfte des Imperiums ist auf Trill stationiert. Zukünftig wird ein Großteil weiterer Flottenverbände sowie imperialer Einrichtungen auf Terra aufgebaut.



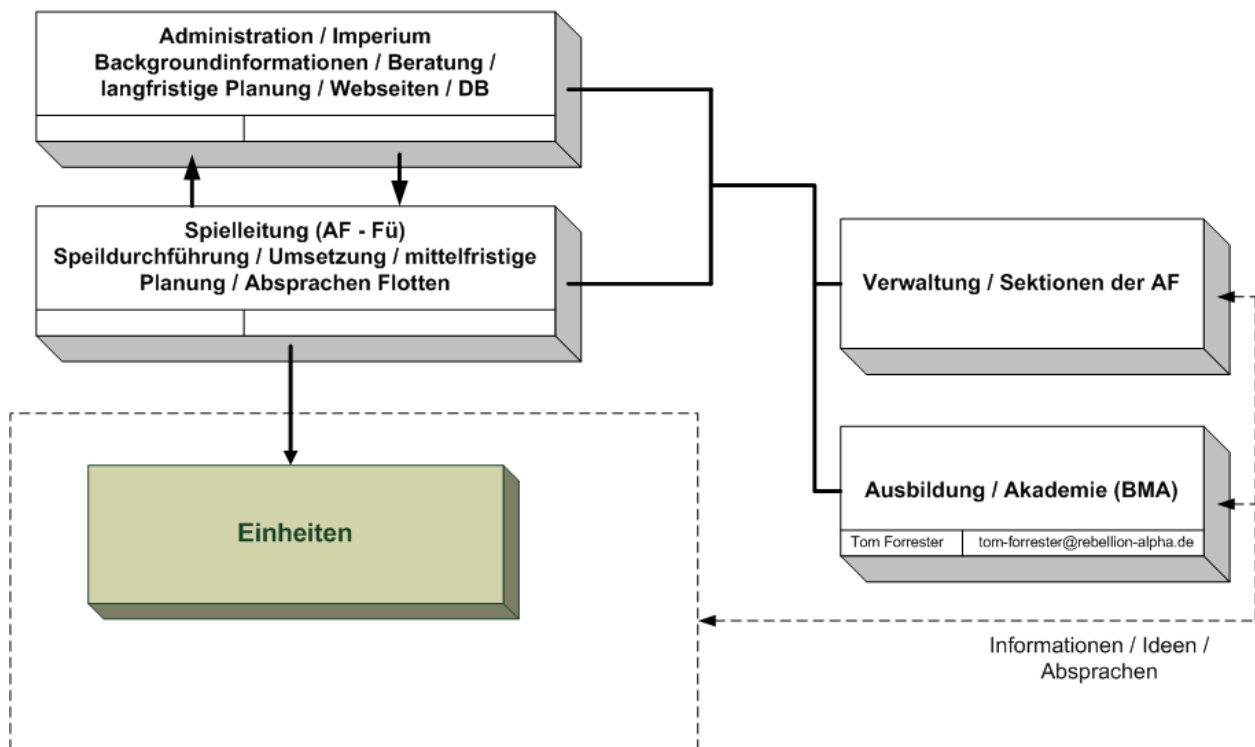
Karte 01 – Das Terranische Imperium

4 Aufbau und Struktur

4.1 Allgemeine Struktur und Aufbau

Jedes Rollenspiel muss durch seine ständige Weiterentwicklung eine gut durchdachte und auf die Bedürfnisse des Spiels zugeschnittene Struktur aufweisen. Dies ist nicht zuletzt der Tatsache geschuldet, dass der Weiterentwicklungsprozess bereits in das Spiel integriert ist und wir es nicht mit einem geschlossenen System zu tun haben. Der Hauptaufgabe der Spielleitung ist die Organisation der Abläufe in der AF. Schließlich ist ein Rollenspiel auch eine Art Simulation. Uns geht es hier nicht darum Personen auf biegen und brechen zu kommandieren, sondern um in erster Linie Spaß zu haben und gemeinsam Interessen zu vertreten. Spielorganisation steht immer in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Investieren von Zeit, daher ist die gesamte Planung bereits Bestandteil des Rollenspiels. Auf das organisatorische Konzept wird in einem späteren Kapitel näher eingegangen. An dieser Stelle soll die Struktur dargestellt werden, die im Spiel Anwendung findet.

Organisation und Administration



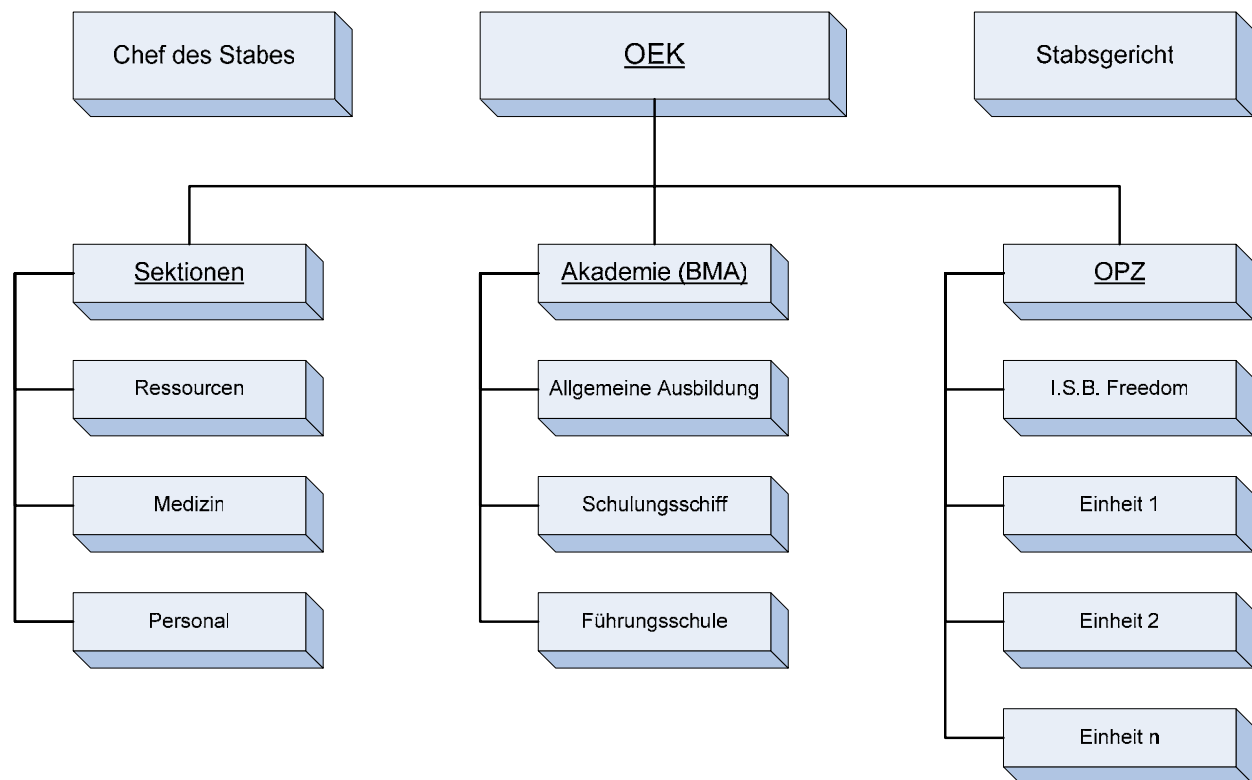
Sie erkennen bereits, dass in der AF die Organisation getrennt von der internen Struktur betrachtet wird. Sicherlich gibt es zahlreiche Berührungspunkte, wichtig ist aber immer, dass das Spiel als Spiel betrachtet wird. Die Trennung von Organisation und interner Spielstruktur ermöglicht so einen besseren Umgang mit den unterschiedlichen Fragestellungen. Dies gilt auch für private Angelegenheiten, die nichts mit dem Spiel zu tun haben.

4.2 Die Alpha Force

Die im Folgenden dargestellte Struktur betrifft Sie als Charakter in der AF. Sie zeigt einen Organisationsplan, der von Ihrem Charakter beachtet werden muss. Als Beispiel sei hier einmal die Akademie erwähnt. Als neues Mitglied in der AF können Sie die Akademie besuchen. Sie sind also ein Rekrut. Rekruten unterstehen der Akademie. Somit wissen Sie, dass Ihr primärer Ansprechpartner die Akademieleitung sein wird. Sie werden also nach der Anmeldung in diesen Teil der AF integriert. Nach Abschluss der Akademie gelangen Sie im Allgemeinen auf ein Raumschiff oder eine Raumstation. Sie

wechseln also strukturell gesehen ihren Platz in der Organisationsstruktur und wissen dann, dass sie zu den Einheiten der AF gehören.

Eine Ausführliche Erklärung über die einzelnen Aufgabenfelder ist in einem späteren Kapitel zu finden. An dieser Stelle wird deutlich, dass die AF wesentliche Elemente einer Simulation enthält. Wie bei einem Computerspiel fangen sie im unteren Bereich an und können im Laufe der Zeit ihre Erfahrungen ausbauen. Im Laufe ihrer Karriere können sie verschiedene Stationen in der AF durchlaufen und je nach Engagement in höhere Ebenen aufsteigen. Dies ist vergleichbar mit den einzelnen Levels im eben genannten Computerspiel. Natürlich gibt es in der AF auch eine Rangstruktur, die ein wesentlicher Bestandteil der einzelnen Ebenen ist.



4.3 *Posten- und Aufgabenbeschreibung*

Der Führungsstab

Der Führungsstab besteht aus dem General Intendanten, dem Vize Intendanten, dem Chef des Stabes, dem Leiter der OPZ, dem Leiter der Akademie und den Leitern der einzelnen Sektionen.

Der General Intendant ist der höchste Posten innerhalb der AF. Er ist primärer Vertreter in allen Angelegenheiten, überwacht die Arbeit aller Bereiche, hat den Oberbefehl über die AF, entscheidet über deren Struktur und hat oberste Entscheidungsgewalt innerhalb der AF. Vertreter des General Intendanten ist der Vize Intendant. Intern kann eine Aufgabenteilung zwischen General und Vize Intendant vereinbart werden.

Der Leiter der Akademie berät den Führungsstab in allen Fragen der Ausbildung neuer Offiziere und Unteroffiziere.

Die Leiter der Sektionen haben beratende Funktion in Bezug auf ihre Aufgabenbereiche. Sie koordinieren ihre Sektionen mit dem OEK. Ausführliche Informationen zur Struktur und den aktuellen Regelungen ist der Allgemeinen Vorschrift Alpha Force (AVAF) zu entnehmen.

Die Einheiten - Raumschiffe, Basen und Außenposten

Die Einheiten der AF können aus Schiffen, Stationen, Geschwadern und sonstigen Kombinationen bestehen. Alle Einheiten operieren unabhängig voneinander. Dies schließt gemeinsame Aktivitäten jedoch nicht aus. In jeder Einheit werden verschiedene Posten bzw. Aufgabenbereiche vergeben. Diese Aufgabenbereiche werden im Folgenden näher erläutert. Die Einheiten sind in Flotten zusammengefasst.

Der Kommandierende Offizier/Command Officer (CO)

Der CO führt das Kommando über die Einheit und hat die Befehlsgewalt über alle zur Crew gehörenden Personen. Der Kommandierende Offizier ist der diplomatische Vertreter der AF an Bord. Er hat Vorschlagsrecht für Beförderungen, Versetzungen und Disziplinarmaßnahmen an das Kommando. Er hält Kontakt zum Führungsstab über den jeweiligen Stabschef. Er ist für die Umsetzung der Missionen auf dem jeweiligen Schiff verantwortlich und hat Verwaltungsaufgaben für sein Kommando zu übernehmen.

Der Ausführende Offizier/Executive Officer (XO)

Der Ausführende Offizier oder auch Executive Officer ist der Stellvertreter des Kommandierenden Offiziers bei dessen Abwesenheit. Er übernimmt die Leitung allgemeiner Dienstgeschäfte (Routinen) an Bord (Erstellung von Dienstplänen, etc.) und handelt im Auftrag des CO. Er ist des Weiteren das Bindeglied zwischen Kommandierendem Offizier und Besatzung. Der XO ist der erste Ansprechpartner der Besatzung, es sei denn es liegen äußerst wichtige und dringende Gründe vor bzw. es betrifft den XO selbst. Darüber hinaus stellt der XO Außenteams zusammen und leitet diese. Außerdem kann er zusammen mit dem leitenden medizinischen Offizier den Kommandierenden Offizier seines Postens entheben, wenn berechtigte Gründe vorliegen, dass dieser nicht mehr in der Lage ist, das Kommando auszuführen.

Der Sicherheitsoffizier/Security Officer (SO)

Der Sicherheitsoffizier oder Security Officer ist für die Sicherheit an Bord der Einheit zuständig und sorgt für geordnete Verhältnisse. Darüber hinaus sichert er das Außenteam gegen mögliche Gefahren.

Der Taktische Offizier/Tactical Officer (TO)

Der Taktische Offizier erstellt Waffeninventar und taktische Analysen, überwacht Außenbordaktivitäten, usw. Außerdem hält er direkte Kontrolle über die Schilde, Phaserbänke und Photonentorpedowerfer, um in einer Gefechtssituation das Schiff zu verteidigen.

Der Bordingenieur/Engineering Officer (EO)

Der Chefingenieur ist für die gesamte technische Überwachung des Schiffes zuständig. Sein primärer Arbeitsbereich ist der Maschinenraum, wo er die Energieversorgung des Schiffes sicherstellt. Außerdem ist er für die ordnungsgemäße Funktion der Einheit zuständig.

Der Wissenschafts-Offizier/Science Officer (RO)

Der Wissenschaftsoffizier ist für alle Laboreinrichtungen, dessen Verwendung und das Auswerten von Daten im wissenschaftlichen Bereich verantwortlich. Darüber hinaus umfasst sein Arbeitsbereich Analysen, Untersuchungen und Forschung.

Der Navigations-Offizier/Navigation Officer (NO)

Der NO ist für die Steuerung des Schiffes verantwortlich. Bei seinen Aufgaben unterstützen ihn spezielle Subprozessoren für die Schiffsführung & Navigation (S&N) sowie zahlreiche automatisierte Computerroutrinen. Sollte der CO keinen anderen Posten für Kommunikation bestimmen, so fällt dieser Aufgabenbereich ebenfalls auf den NO. Dieser Posten ist lediglich für Raumschiffe vorgesehen.

Der Einsatzoffizier/Operation Officer (OO)

Der Einsatzleiter hat vielfältige Aufgaben. Material- und Ressourcenzuteilungen zu koordinieren und Prioritäten zuzuweisen. Schiffsgebundene Aktivitäten zu überwachen und zu steuern. Außeneinsätze vorzubereiten und vom Schiff aus zu überwachen. Statusinformationen zur Verfügung zu stellen. Bereitstellung von Kommunikationsfrequenzen und Übertragung von Daten. Unterstützung des Sicherheitsoffiziers in Alarm- oder Krisensituationen. Dieser Posten ist lediglich für Raumschiffe vorgesehen. An Bord von Raumschiffen kann er auch die Aufgaben des SCO übernehmen.

Der Flugoffizier / Flight Officer (FO)

Der FO ist auf Trägerschiffen für die Einsatzkoordination der Jäger und Jägergeschwader sowie für den Shuttleinsatz verantwortlich. Zu den Aufgaben gehört die Planung der Jägereinsätze, Verteilung der

Ressourcen und Überwachung aller Start- und Landeoperationen. Außerdem überwacht er die gesamte Kommunikation während der Einsätze. Auf großen Schiffen kann dieser Posten bis zum Dienstgrad Oberst befördert werden.

Der Medizinische Offizier/Medical Officer (MO)

Der MO ist für medizinische Versorgung der Crew verantwortlich, behandelt evtl. Verletzungen oder Krankheiten und überwacht den gesamten medizinischen Bereich inkl. medizinischen Frachtguts. Er kann zusammen mit dem 1. Offizier den Kommandierenden Offizier seines Kommandos entheben, wenn berechnete Gründe vorliegen (z. B. Krankheit, psych. Probleme, Zwang / Erpressung durch Dritte).

Sonstige Posten/Hinweise

Zusätzlich können in den Einheiten weitere Posten (z.B. Counselor) vergeben werden. Diese Posten werden nicht standardmäßig vergeben, sondern finden nur auf gesonderten Wunsch Anwendung.

Für Raumschiffe sind standardmäßig die Posten des CO, XO, EO, TO, NO, OO und des MO vorgesehen. Zusätzlich kann ein SO Posten vorgesehen werden. Eine Abweichung ist je nach Ansatz möglich. Nach der Standardaufstellung übernimmt der OO gleichzeitig die Funktion des RO.

Auf Raumstationen und Außenposten sind standardmäßig die Posten des CO, XO, EO, TO, SO, RO und MO vorgesehen. Eine Abweichung ist je nach Ansatz möglich. Nach der Standardaufstellung werden die Aufgabe des OO auf die Posten RO, SO und TO verteilt.











Als zusätzliche Option kann ein 2. Offizier benannt werden, dieser wird vom CO bestimmt, ggf. wird dieser zum XO, wenn der Posten des XO nicht besetzt wurde.

In Geschwadern, Geschwader Stützpunkte oder Trägerschiffen wird der Posten des Flight Officer besetzt.

4.4 Rangstruktur









Die Rangstruktur innerhalb der AF besteht aus Offizieren, Offiziersanwärtern, Unteroffizieren und Mannschaften. In der AF beginnen sie grundsätzlich mit den Mannschaftsdienstgraden. Nachdem sie erste Erfahrungen gesammelt haben, können sie sich für die Offiziers- oder Unteroffizierslaufbahn entscheiden. Wenn sie sich für die Offizierslaufbahn entscheiden, dann besuchen sie die Akademie. Die Möglichkeiten, die sie in den beiden Laufbahnen haben sind sehr vielseitig und verleihen ihrem Charakter einen feinen Schliff.

Dienstgrade im Generalstab

Rang	Abk.	Abzeichen	
		Rechte Seite	Linke Seite
Generalfeldmarschall	GFM		
Generaloberst	GO		
Generalleutnant	GL		
Generalmajor	GM		
Brigadegeneral	BG		











Dienstgrade der Offiziere

Die Dienstgrade der Offiziere sind nachfolgend nur mit Farbcode Weiß dargestellt. Die Dienstgrade Oberst senior, Oberst und Hauptmann senior sind grundsätzlich mit Farbcode Weiß zu bestücken.

Rang	Abk.	Abzeichen	
		Rechte Seite	Linke Seite
Oberst senior	OBR sr.		
Oberst	OBR		
Oberstleutnant	OTL		
Major	MAJ		
Hauptmann senior	HPM sr.		
Hauptmann	HPM		
Oberleutnant	OLT		
Leutnant	LT		

Dienstgrade Unteroffiziere/Mannschaften

Die Dienstgrade sind nachfolgend nur mit dem Farbcode Weiß dargestellt. Für alle anderen Divisionen ergeben sich dieselben Dienstgrade.

Rang	Abk.	Abzeichen	
		Rechte Seite	Linke Seite
Oberstabsfeldwebel	OSF		
Stabsfeldwebel	SFW		
Hauptfeldwebel	HFW		
Oberfeldwebel	OFW		
Feldwebel	FW		
Unterfeldwebel	UFW		
Unteroffizier	U		
Hauptgefreiter	HG		
Obergefreiter	OG		
Gefreiter	G		

Dienstgrade Offiziersanwärter

Rang	Abk.	Abzeichen	
		Rechte Seite	Rechte Seite
Oberfähnrich	OFN		
Fähnrich	FNR		
Fahnenjunker	FNJ		



Informationen zu den Farbcodes und den Beförderungen finden sie in der Vorschrift der Alpha Force Nummer 3 (VAF 3).

5 Organisation

5.1 Der Dienstweg

Wie bereits festgestellt, handelt es sich bei der AF um ein Rollenspiel, welches Aspekte der Simulation enthält. Dies wird vor allem durch die vorhandene Struktur und die Dienstgrade deutlich. Um einen gewissen Spielablauf zu sichern und die Organisation so zu gestalten, dass der Spielleiter nicht für alle Probleme zuständig sein muss, ist ein Dienstweg notwendig. Auch aus Gründen der Simulation ist dies eine logische Schlussfolgerung. Captain James T. Kirk kann als Kommandant der Enterprise auch nicht alle Aufgaben alleine erledigen. So werden technische Probleme vom Chefsingenieur und Abweichungen der Flugroute vom Navigator gelöst, ohne dass jedes Detail mit dem Captain abgesprochen wird. Alle an Bord eines Raumschiffes sind also ein Team.

Je nach Lage und Beurteilung der Probleme, werden bestimmte Personen angesprochen. Kann der Chefsingenieur ein Problem nicht sofort lösen oder wird beispielsweise der Flug des Raumschiffes beeinträchtigt, so muss er dem Kommandanten bzw. dem ersten Offizier des Schiffes eine Meldung abgeben. Auch ist es erforderlich, dass Informationen immer geordnet dorthin gelangen, wo sie benötigt werden. So bringt es einem Leiter der Sektion Medizin beispielsweise herzlich wenig, wenn der Chefsingenieur dort Ersatzteile für den Warpantrieb bestellt. Auch Probleme, Fragen oder Wünsche des Charakters sind auf diesem Dienstweg zu erledigen. Rollenspielexterne Probleme werden grundsätzlich direkt mit dem Spielleiter, dem Administrator oder dem jeweiligen gegenüber besprochen. Diese gehören nicht in das Rollenspiel oder die Missionen (Chats).

Der Dienstweg in Einheiten bis zum General Intendanten:

- a) Mitglied/Unteroffizier/Offizier der Aufgabenbereiche der Einheit
- b) Ausführender Offizier
- c) Kommandierender Offizier der Einheit
- d) Leiter der OPZ (Einsätze) oder ChdS (Personalfragen)
- e) Vize Intendant
- f) General Intendant

Der Dienstweg in den Sektionen:

- a) Unteroffizier/Offizier der Sektion
- b) Abteilungsleiter
- c) Sektionsleiter
- d) Vize Intendant
- e) General Intendant

Der Dienstweg in der Akademie:

- a) Dozent (auf dem Schulschiff der Kommandierende Offizier)
- b) Akademieleiter
- c) Vize Intendant
- d) General Intendant



Zur Organisation beachten Sie bitte die Allgemeine Vorschrift der Alpha Force (AVAF). Diese enthält gültige Details!

5.2 Wer ist nun mein Vorgesetzter?

Der Dienstweg zeigt bereits einige Möglichkeiten, wer mein Vorgesetzter sein kann bzw. wer mir innerhalb des Spiels Befehle erteilen kann und darf. Es gibt aber verschiedene Vorgesetztenverhältnisse, die nachfolgend betrachtet werden sollen:

Was ist ein Vorgesetzter?

Ein Vorgesetzter ist, wer befugt ist, einem AF-Mitglied Befehle zu erteilen. Kennzeichnend an dieser Stelle ist die Befehlsbefugnis.

Aus welcher Basis begründet sich das Vorgesetztenverhältnis?

- Dienststellung
- Dienstgrad
- Besondere Anordnung
- Eigene Erklärung

Wer kann sonst noch Vorgesetzter sein?

Der General Intendant ist der höchste Vorgesetzte der Alpha Force und gleichzeitig Spielleiter.

Die Vorgesetztenverordnung als Kompetenzregelung

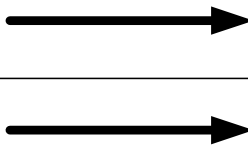
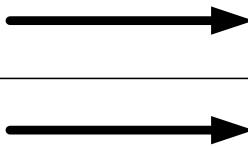
Im Detail beschreibt die Vorgesetztenverordnung (5-W Schema):

- Wer ist vorgesetzt?
- Wem ist er vorgesetzt?
- Wo gilt das Vorgesetztenverhältnis?
- Wann gilt das Vorgesetztenverhältnis?
- Wozu bzw. was (in welchem Inhalt und Umfang) darf er befehlen?

Die folgende Tabelle beschreibt für alle Simulationsbereiche der AF die Vorgesetzten und ihre Kompetenzen. Damit wird ein geordneter Ablauf in der AF gesichert.



Das Vorgesetztenverhältnis ist in der Vorschrift der Alpha Force 4 ausführlich dargestellt.

Vorgesetzter aufgrund	I. Dienststellung			II. des Dienstgrades		III. besonderer Anordnung	IV. eigener Erklärung
	1. Unmittelbarer Vorgesetzter	2. Fachvorgesetzter	3. mit besonderem Aufgabenbereich	4.1. und 4.2.	4.3.	5.	6.
Wer?	Chef einer Flotte, Kommandierende der Offizier, Leiter einer Sektion, Abteilungsleiter	Leiter eines Fachbereiches (nur Medical Service, stellare Kartographie)	Mitglied der AF mit besonderem Aufgabenbereich	Offz  Uffz 	Höhere Dienstgrade einer Dienstgradgruppe	Mitglied mit besonderer Aufgabe	Offizier und Unteroffizier durch eigene Erklärung zur: a) Hilfe bei Notlagen b) Aufrechterhaltung der Disziplin c) Herstellung einer einheitlichen Befehlsgebung
Wem?	allen unterstellten Mitgliedern der AF	allen im Fachbereich unterstellten Mitgliedern der AF	allen im Aufgabenbereich unterstellten Mitgliedern der AF, soweit vorgesehen	Uffz Mannsch aft. ft. derselben Einheit	Niedrigere Dienstgrade einer Dienstgradgruppe	allen durch dienstliche Bekanntheit vorübergehend unterstellten Mitglieder der AF	Mitglieder der AF die: a) im Dienstgrad nicht über ihnen stehen b) keine Vorgesetzten nach 1.-3. oder 5. sind
Vorgesetzter Wann? Untergebener	im und außer Dienst	im Dienst	im Dienst	im Dienst	im und außer Dienst	im Dienst	im und außer Dienst
Wo?	im und außer Dienst	im Dienst	im und außer Dienst	im Dienst	im und außer Dienst	im und außer Dienst	im und außer Dienst
Was?	innerhalb und außerhalb der AF, wenn es die AF betrifft	innerhalb und außerhalb der AF, wenn es die AF betrifft	innerhalb und außerhalb der AF, wenn es die AF betrifft	innerhalb und außerhalb der AF, wenn es die AF betrifft	innerhalb und außerhalb der AF, wenn es die AF betrifft	innerhalb und außerhalb der AF, wenn es die AF betrifft	innerhalb und außerhalb der AF, wenn es die AF betrifft
Beispiele	allgemeine Befehlsbefugnisse	spezielle Befehlsbefugnisse	spezielle Befehlsbefugnisse	allgemeine Befehlsbefugnisse	allgemeine Befehlsbefugnisse	spezielle Befehlsbefugnisse	Befugnisse zur Abhilfe in Situationen a) bis c)
	Chef des Stabes, CO	SL Medical Service dem Stabschef	Forenmoderator, IRC-Wache	MAJ dem OFW, UO dem OG der selben Einheit	MAJ dem LT, FW dem UO	Leiter eines Projektes	Unruhe im IRC

Übersicht über die Vorgesetztenverhältnisse

5.3 *Planstellen*

Planstellen sind Posten innerhalb des Rollenspiels, die aufgrund der Struktur vorgesehen sind und daher von Spielern bzw. ihren Charakteren besetzt werden können. Dabei werden unterschiedliche Kriterien erforderlich sein, auf die an dieser Stelle nicht näher eingegangen werden soll.

Das nachfolgende Planstellenverzeichnis gibt einen Überblick über die derzeitigen Posten in Organisation und innerhalb der Einheiten (Raumschiffe, Basen etc.). Konkrete Stellen sind in der AF ggf. ausgeschrieben.

Stabsdienst

Im Stabsdienst sind folgende Planstellen vorhanden:

- General Intendant
- Vize Intendant
- Leiter der Akademie
- Chef des Stabes
- Leiter OPZ

Sektionen

- Sektionsleiter (Dienstgrad min. Oberleutnant)
- Abteilungsleiter (Dienstgrad min. Oberfeldwebel)
- Mitarbeiter

Einheiten

- Command Officer (Dienstgrad min. Hauptmann)
- Executive Officer (Dienstgrad min. Oberleutnant)
- Sonstige Posten

5.4 *Laufbahnen*

Als Spieler können sie für ihren Charakter zwischen der Unteroffiziers- und Offizierslaufbahn wählen. In jedem Fall werden sie sofort auf ein Schiff oder eine Station versetzt und beginnen ihre Laufbahn in den Mannschaftsdienstgraden. Bei der Unteroffizierslaufbahn müssen sie keine Akademie besuchen, sondern werden im Einsatz praktisch einmalig geprüft. Sie schließen als Unteroffizier die Ausbildung ab. Als Unteroffizier können sie später keine Kommandofunktion übernehmen (ausgenommen Leitung von Speziellen Einsätzen z.B. Außenteam). Ab dem Dienstgrad eines Unteroffiziers besteht jedoch die Möglichkeit, dass sie einen der folgenden Posten auf einem Raumschiff oder einer Station selbstständig übernehmen können: NO, TO, SO, MO, OO, EO, FO und RO.

Sie können jederzeit als Unteroffizier in die Offizierslaufbahn wechseln. Hierfür müssen sie lediglich die Ausbildung an der Akademie nachholen oder entsprechende Fähigkeiten aufweisen. Offiziersanwärter, die die Akademie nach Akademieordnung nicht schaffen werden automatisch in die Unteroffizierslaufbahn übernommen.

Findet gerade keine Ausbildung an der Akademie statt, sind alle Kurse belegt oder sie wollen einfach mal bei der AF reinschauen, dann kommt für sie die Unteroffizierslaufbahn in Frage. Dieser erste Schritt ermöglicht ihnen auch ein erstes Gefühl für die AF zu entwickeln. Sie können natürlich auch freiwillig diese Variante wählen, alle Leistungen und Mitgliedszeiten finden auf jeden Fall Beachtung.

Während ihrer Laufbahn können sie neben den Standardumfang der Akademie weitere Kurse je nach Angebot besuchen. Alle Abschlüsse sind Bestandteil ihrer Charakterentwicklung und sind Inhalt des Spiels. Dies findet besonders Beachtung bei der Auswahl der Posten, Beförderungen und Eintragungen in ihrer Dienstakte.

An dieser Stelle haben sie sicher festgestellt, dass es eine Reihe von Möglichkeiten gibt ihren Charakter im Spiel voran zu bringen. Sie selbst entscheiden wie weit ein Charakter einmal kommt oder was er in der

AF für Aufgaben übernimmt. Voraussetzung dafür ist natürlich auch eine freie Position. Sollten sie einmal einen anderen Charakter erschaffen wollen, dann können sie dies auch in Absprache mit der Spielleitung tun. Hierfür müssen sie dann nicht noch einmal die Akademie besuchen. Ggf. sind Spezialkurse soweit vorhanden nachträglich zu absolvieren, wenn der Aufgabenbereich sich grundlegend von dem des früheren Charakters unterscheidet.

6 Kommunikation

6.1 Grundregeln für den Missionsablauf (Chat)

Damit eine Mission im Chat geordnet ablaufen kann und nicht alles kreuz und quer geht, gibt es in der AF einige Regeln für den Chat. Damit wird sichergestellt, dass jeder weiß, was an gewissen Stellen gemeint ist und wann die Mission offiziell beginnt oder beendet wird. Diese Regeln sind ebenfalls in der Vorschrift der Alpha Force 5 zu finden.

Die Missionen finden im IRC (Internet Relay Chat statt). Sollten sie nicht wissen was IRC ist, oder wie sie an einer Mission mittels IRC teilnehmen, dann gibt es eine kurze Einführung in IRC im Kapitel 6.

Die aktuellen Server und allgemeinen Zugänge finden sie auf der Webseite der AF oder fragen sie bei ihrem unmittelbaren Vorgesetzten nach.

Folgende Befehle bzw. Anweisungen sorgen für einen geordneten Spielablauf:

<---- START -----> oder <---- BEGINN ----->

Mit diesem Befehl wird die Mission offiziell begonnen. Ab diesem Zeitpunkt gelten diese Befehle. Dieser Befehl wird durch den zuständigen CO oder Vorgesetzten gegeben.

<---- ENDE ----->

Mit diesem Befehl wird die Mission offiziell beendet. Dieser Befehl wird durch den zuständigen CO oder Vorgesetzten gegeben.

<---- PAUSE XX Minuten ----->

Einleiten einer Pause, sofern dies für notwendig erachtet wird. Durchzuführen durch den CO oder Vorgesetzten.

<---- PAUSE ENDE ----->

Beenden der Pause. Durchzuführen durch den CO oder Vorgesetzten nach VVO.

#

Vorgesetztes Zeichen für ortsspezifische Kommunikation z.B. der Chefsingenieur ruft den Captain auf der Brücke: # Major Meier an Captain Redmond, wir haben ein Problem mit dem Warpantrieb...

##

Vorgesetztes Zeichen für Kommunikation über Subraum bzw. zwischen zwei Orten z.B. der Chefsingenieur befindet sich auf einem Planeten und berichtet dem Raumschiffe im Orbit: ## Major Meier an R.S.S. Challenger - wir haben das Problem mit der Energieversorgung in der Bodenstation behoben...

###

Dieser Befehl wird vom Captain verwendet, wenn er die gesamte Besatzung ruft bzw. über das Kommunikationssystem alle an Bord befindlichen Crewmitglieder informiert oder der gesamten Flotte in einem Flottenverband eine Nachricht übermittelt z.B. Ansprache: ### Hier spricht der Captain, die gegnerische Flotte zieht sich zurück. Ich danke allen für ihren Einsatz...

(..)

Dieser Befehl wird zum Angeben des Ortes verwendet. Die Haupthandlung findet wenn nicht anders vom CO angegeben auf der Brücke statt. Um zu unterscheiden ob sich jemand auf der Brücke oder an einem anderen Ort befindet, sorgt dieser Befehl für geordnete Verhältnisse:

Beispiel:

Die Crew befindet sich auf der Brücke, wobei Doktor Taylor und Major Hilton sich auf der Krankenstation befinden. Im Chat sieht diese Situation wie folgt aus:

OBR_Redmond:
Mister Meier geben sie mir bitte den Status der Schilde!

MAJ_Meier:
Verstanden, vordere Schilde bei 80%, obere Schilde bei 90%, alle anderen Schilde bei 100%.

OTL_Taylor:
(KS) Warte sie einem Moment Major Hilton ich bin gleich bei ihnen.

OBR_Redmond:
Danke, wann sind die Schilde wieder vollständig bei 100%?

MAJ_Hilton:
Voraussichtlich in 10 Minuten, Sir

MAJ_Meier:
(KS) Ja ich laufe ihnen bestimmt nicht weg Doktor.

Der kurze Ausschnitt verdeutlicht, wo die beiden getrennt ablaufenden Handlungen stattfinden. Der Vorsatz (KS) macht die Krankenstation als Handlungsort deutlich zu erkennen. Damit kann auch nachträglich noch festgestellt werden, wo eine Handlung abgelaufen ist. Fragen wo sich die einzelnen Charaktere gerade befinden entfallen an dieser Stelle und machen das Spiel übersichtlicher.

Folgende Kürzel sind standardmäßig zu verwenden:

KS	=>	Krankenstation
MR	=>	Maschinenraum
FR	=>	Frachtraum
TL	=>	Turbolift
JR	=>	Jeffreys Röhre
SR	=>	Shuttlerampe
BR	=>	Bereitschaftsraum
CA	=>	Casino
QT	=>	Quartier

Je nach Anforderung können weitere Kürzel von Bedeutung sein. Hier obliegt es den jeweiligen Charakteren, welche Abkürzung sie verwenden. Ziel sollte es immer sein, den Missionsablauf (Chat) so übersichtlich wie möglich zu halten. Sollten einmal zur gleichen Zeit zwei gleiche aber örtlich unterschiedliche Orte verwendet werden, dann ist eine Ziffer anzuhängen z.B. Frachtraum 1 = FR1 oder Frachtraum 2 = FR2.

[...]

Dieser Befehl wird verwendet, um Kommentare zu kennzeichnen, die nichts mit der Mission zu tun haben. Damit wird deutlich gemacht, dass diese Informationen nicht für die Handlung der Charaktere zutreffen. Dies wird z.B. verwendet, wenn man den Chat verlässt d.h. sich verabschiedet oder einen Hinweis bzw. Frage hat. Dieser Befehl sollte nicht zu häufig genutzt werden. Für private Unterhaltungen ist ein privater Kanal (Query) zu verwenden. Wenn sie nicht wissen was ein Query ist, dann schlagen sie in Kapitel 6 in der IRC Anleitung nach.

6.2 Der Chatname

Der Chatname dient der Identifikation des Charakters und kann in zwei unterschiedlichen Grundformen angegeben werden. Der CO legt hierbei fest, welche Grundform standardgemäß für die Einheit gilt.

Die erste Möglichkeit wurde bereits in Kapitel 3 erwähnt. Die erste Grundform besteht aus dem Dienstgrad mit Kürzel und den Namen des Charakters: OBR_Redmond. In abgewandelter Form kann, sofern die Anzahl der Zeichen vom Server zugelassen werden, zusätzlich der Vorname verwendet werden: MAJ_Edward_Fraser.

Die erste Grundform besteht also immer aus: **Dienstgrad_Name**

Die zweite Möglichkeit ergibt sich aus den einzelnen Posten auf einem Raumschiff oder einer Basis. Die zweite Grundform gibt im Gegensatz zur ersten Grundform nicht den Rang im Chatnamen an: CO_Redmond oder MO_Taylor. Hier ist ersichtlich, dass CO für den Kommandierenden Offizier steht und MO für den Medizinischen Offizier (Schiffsarzt) verwendet wird. Die üblichen Abkürzungen sind:

CO	=>	Command Officer (Kommandierender Offizier)
XO	=>	Executive Officer (Ausführender oder Erster Offizier)
OO	=>	Operations Officer (Einsatz- oder zweiter Offizier)
MO	=>	Medical Officer (Medizinischer Offizier)
TO	=>	Tactical Officer (Taktischer Offizier)
SO	=>	Security Officer (Sicherheitsoffizier)
NO	=>	Navigation Officer (Steuermann)
EO	=>	Engineering Officer (Bordingenieur)
RO	=>	Science Officer (Wissenschaftsoffizier)
CL	=>	Counselor (Barater)
FO	=>	Flight Officer (Flugoffizier)

Sind mehrere Offiziere im selben Aufgabenbereich an Bord, so ist der Leiter der Abteilung als Chief zu deklarieren. Dies geschieht mit dem Buchstaben C vor dem eigentlichen Kürzel für die Abteilung z.B. Es sind zwei Techniker an Bord, davon ist einer der Chefindingenieur: EO_Gerond (Engineering Officer) und EO_Walter (Engineering Officer). Dieser Vorsatz findet jedoch keine Anwendung bei CO, XO und WC!

Die erste Grundform besteht also immer aus: **Posten_Name**

7 Abkürzungsverzeichnis

1LT	- First Lieutenant (alter Dienstgrad)
2LT	- Second Lieutenant (alter Dienstgrad)
a.D.	- außer Dienst
Abs	- Absatz
AF	- Alpha Force
Aka	- Akademie
Anl	- Anlage
Art	- Artikel
AT	- Außenteam
Bfh	- Befehlshaber
BG	- Brigadegeneral / Brigadier General (alter Dienstgrad)
BMA	- Bajoran Military Academy
ChdS	- Chef des Stabes / Stabschef
CSM	- Command Sergeant Major (alter Dienstgrad)
CO	- Command Officer / kommandierender Offizier
COL	- Colonel (alter Dienstgrad)
CPL	- Corporal (alter Dienstgrad)
Einh	- Einheit
EK	- Eisernes Kreuz
Entw	- Entwurf
EO	- Engineering Officer
FG	- Force General (alter Dienstgrad)
FNJ	- Fahnenjunker
FNR	- Fähnrich
FO	- Flight Officer / Flugoffizier
Fü	- Führungsstab
FW	- Feldwebel
G	- Gefreiter
GFM	- Generalfeldmarschall
GL	- Generalleutnant
GM	- Generalmajor
GenIn	- General Intendant
GSG	- Gunnery Sergeant (alter Dienstgrad)
i.A.	- im Auftrag
i.d.R.	- in der Regel
IsDes	- Isomagnetischer Desintegrator
ICC	- Imperial Construction Code
Imp.	- Imperator
I.S.S.	- Imperial Star Ship
I.S.B.	- Imperial Star Base
I.S.C.	- Imperial Star Carrier
IX	- Imperial Experimental
HG	- Hauptgefreiter
HPM	- Hauptmann
Kdr	- Kommandeur
KVO	- Kommunikationsverordnung
LCC	- Liga Construction Code
LCP	- Lance Corporal (alter Dienstgrad)
L.S.B.	- Liga Star Base

L.S.S.	- Liga Star Ship
LT	- Leutnant
LTC	- Lieutenant Colonel (alter Dienstgrad)
LTG	- Lieutenant General (alter Dienstgrad)
LTM	- Lieutenant Major (alter Dienstgrad)
MAJ	- Major
MG	- Major General (alter Dienstgrad)
Mitgl	- Mitglied
MSG	- Master Sergeant (alter Dienstgrad)
MO	- Medical Officer
NO	- Navigation Officer
OBR	- Oberst
OFN	- Oberfähnrich
OFW	- Oberfeldwebel
OG	- Obergefreiter
OLT	- Oberleutnant
OTL	- Oberstleutnant
OEK	- Oberstes Einsatzkommando
OPZ	- Operationszentrale
Präs	- Präsident
PV1	- Private 1st Class
PV	- Private
RAI	- Alpha Force Intelligence
RCC	- Rebel Construction Code
R.M.C.	- Rebel Mobile Carrier
R.S.B.	- Rebel Star Base
R.S.S.	- Rebel Star Ship
R.F.W.	- Rebel Fighter Wing
RO	- Research and Scientific Operations Officer (Wissenschaftsoffizier)
Sek	- Sektion
SEK	- Strategisches Einsatzkommando
SGM	- Sergeant Major (alter Dienstgrad)
SGT	- Sergeant (alter Dienstgrad)
SIF	- Strukturelles Integritätsfeld
SL	- Sektionsleiter
SSG	- Staff Sergeant (alter Dienstgrad)
UO	- Unteroffizier
UFW	- Unterfeldwebel
VSF.net	- Virtual Starfleet Network

8 Größen:

Ly

- Light Year / Lichtjahr
- Weg, den das Licht in einem Jahr zurücklegt
- 1 Ly = 9,46 Billionen km

pc

- Parsec / Pallaxensekunde
- interstellares Längenmaß, 1pc ist die Entfernung eines Sterns mit einer jährlichen Parallaxe 1 Bogensekunde
- 1 pc = 3,2615 Ly = 30,86 Billionen km

9 Das Regelwerk des RPG (Übersicht)

Das Regelwerk des RPG und damit der Alpha Force gliedert sich in folgende Regelwerke zu speziellen Themenbereichen:

Handbuch:	Grundlagen für das RPG
AVAF	Allgemeine Vorschrift der Alpha Force (Grundregeln)
VAF 2	Vorschrift über die Auszeichnung von Personal der Alpha Force
VAF 3	Vorschrift über die Beförderung von Personal der Alpha Force
VAF 4	Vorschrift über Vorgesetztenverhältnisse der Alpha Force
VAF 5	Vorschrift zum Ablauf von Einsätzen (Chat)

Die Vorschriften der AF behandeln spezielle Themenbereiche, die entsprechende wichtige Details enthalten.



Es ist zu beachten, dass jeder Spieler sich über aktuelle Anweisungen zum RPG im Forum auf dem Laufenden halten muss. Nicht jede Verfahrensweise ist festgelegt, sondern wird über Befehle oder Aufgabenverteilungen realisiert. Diese sind dann als Regel anzusehen!

10 Ansprechpartner

Bei Fragen rund um das Handbuch, der Alpha Force, dem RPG oder Sonstigen relevanten Themen verwenden Sie bitte unser Forum „Fragen und Antworten“ in der Alpha Force oder schreiben Sie eine Email an handbuch@alpha-universe.de.

Zu speziellen Themen können Sie auch mit dem Stab Kontakt aufnehmen:

Oberstes Einsatzkommando: oeke@alpha-universe.de

OPZ/SEK: opz@alpha-universe.de

Akademie: bma@alpha-universe.de

Logs/Befehle: logs@alpha-universe.de

Spielleitung: Name: Tiberius Benjamin Foxbat, Generalfeldmarschall
ICQ: 60-142-784
Email: tiberius-foxbat@alpha-universe.de

Name: Tom Forrester, Oberst sr.
ICQ: 123-425-102
Email: tom-forrester@alpha-universe.de

Vertretung VSF.net: Name: Kurt Maximilian Steiner, Generalleutnant
ICQ: 66-422-532
Email: kurt-steiner@alpha-universe.de

Akademie: Name: Tom Forrester, Oberst sr.
ICQ: 123-425-102
Email: tom-forrester@alpha-universe.de

Sektion Personal: Name: Werner von Köpenick, Oberst
ICQ: 102-479-731
Email: werner-von-koepenick@alpha-universe.de

Sektion Medizin: Name: Simone Lilo, Oberstleutnant
ICQ: 251-208-046
Email: simone-lilo@alpha-universe.de

Name: Ben Beckman, Leutnant
ICQ: 214-288-735
Email: ben-beckmann@alpha-universe.de

Technischer Administrator: Name: Cassiopeia
ICQ: 60-142-784
Email: cassiopeia@alpha-universe.de