

# USS Community RPG:

## Zusammenfassung der bisherigen Missionen

[ Hinweis: Im Folgenden werden nur die eigentlichen Missionen, welche unter Zusammenarbeit aller jeweils beteiligten Spieler entstanden, zusammengefasst dargeboten. Die privaten Erlebnisse jedes einzelnen Charakters, welche nach offiziellem Abschluss jeweils auf den letzten Seiten eines Missions-Threads oder in separaten Pausen-Threads präsentiert werden, bleiben hierbei unberücksichtigt. ]

### **Mission 1: „First Contact“**

Die Community trifft in der Neutralen Zone auf ein havariertes Schiff der bislang unbekanntes Spezies der *Cardigans*, Raubkatzen ähnlichen Humanoiden. Das Außenteam kann zwei von ihrer Besatzung retten; die beiden Cardigans werden zu ihrem Heimatplaneten geflogen – welcher sich im Gamma-Quadranten befindet – und erste Verhandlungen zwecks eines möglichen Beitritts zur Föderation geführt. Die Cardigans wären mit ihrer außergewöhnlichen, zum großen Teil organischen Technologie eine große Bereicherung, doch sie lehnen das Angebot eines Beitritts ab.

### **Mission 2: „Armageddon Clockwork“**

Ein wie es scheint schlafender Planetenzerstörer taucht in der Nähe des cardassianischen Systems auf; die USS Community wird geschickt, um das riesige Objekt wenn möglich von Innen zu untersuchen. Da trifft es sich gut, dass der neue Wissenschafts-Offizier Lieutenant-Commander Loc'k ein Klingone ist... Tatsächlich gelingt es einem Außenteam, in das Innere des fremden Objekts vorzudringen. Neben einigen nicht ganz ungefährlichen Halluzinationen wartet im Innern auch noch ein uraltes, mächtiges Wesen mit „gottähnlichen“ Fähigkeiten. Dieses weiß gar nicht dass es den Planetenzerstörer, der sich inzwischen ohne sein direktes Eingreifen reaktiviert hat, „kommandiert“ bzw. sogar unbewusst personifiziert. In der letzten Minute gelingt es dem Außenteam, den Zerstörer mit dem Shuttle wieder zu verlassen und mit zuvor angebrachten Sprengladungen von Innen zu zerstören; das Wesen im Innern, angewidert von dem Treiben des Planetenzerstörers und ohne Aussicht auf sonstige Rettung sieht seinem Tod mit Erleichterung entgegen.

### **Mission 3: „Intrigen und Spione hoch 31“**

Die Erste Offizierin der Community, *Commander Selina Kyle*, ist offiziell zwar ein Mensch, verfügt aber über enorme Kräfte. Der Grund dafür: Ein Agent von Sektion 31 namens Graig Evans hat sie einst per überlegener Gentechnik als Auftrag-Killerin geschaffen... Und nun meldet er sich wieder bei ihr und verlangt erneut nach ihrer Mitarbeit, obwohl sie sich

inzwischen nach einem neuen, ruhigeren Leben sehnt. Im Laufe der folgenden Verwicklungen stellt sich heraus, dass Evans in Wirklichkeit ein Polluxaner namens Hades ist der Selina schließlich anbietet, sich ihm und Seinesgleichen anzuschließen. Als diese ablehnt und Evans schließlich erkennt, dass er in dieser Dimension und Sektion 31 nichts mehr bewirken kann, „stirbt“ er und steigt zu den anderen „Göttern“ des Olymp auf. Von diesen haben inzwischen zwei weitere, Apollon und Nemesis, wieder humanoide Gestalt angenommen und befinden sich auf dem streng geheimen Spezialschiff *Evangelion* das Evans alias Hades einst entworfen hat. Sie reisen mitsamt dem Schiff zu einem unbekanntem Bestimmungsort, um ihre überlegene Technologie nicht in die Hände der „normalen“ Sektion-31-Agenten fallen zu lassen.

Auf der Community derweil: Während der Rest der Besatzung immer noch nicht über Selinas wahre Identität Bescheid weiß, vertraut diese sich dem halb romulanischen, halb vulkanischen Councillor *Lieutenant Solak* an, welcher bereits von Anfang an Nachforschungen wegen ihrer übermäßigen Kräfte angestellt hat.

#### **Mission 4: „Völlig losgelöst“**

Nach den Strapazen der vorangegangenen Missionen folgt diese Spaß-Variante:

Ein Weltraum-Rennen findet in der Nähe von Risa statt und jede der drei Einzelsektionen der USS Community wird als separates Schiff angemeldet – genauer gesagt: Nur Sekundär- und Tertiär-Sektion nehmen am eigentlichen Rennen teil, während die Primärsektion die Schiedsrichter herumkutschieren soll.

Passend zu diesem Anlass hat sich auch ein neuer Wissenschafts-Offizier an Bord eingefunden, nachdem sein Vorgänger Loc’k bereits nach der zweiten Mission ausgestiegen war: *Lieutenant T.S. Murdoch*, Reginald Barclays durchgeknallter Cousin mit einem Faible für das 23. Jahrhundert. Er soll sich auf der Primärsektion um die Betreuung der Schiedsrichter und anderen offiziellen Vertreter des Rennens kümmern...

#### **Mission 5: „Valinor“**

Die Romulaner greifen die Föderations-Forschungs-Station *Valinor* an. Doch dies ist nur eine Falle um die USS Community als einziges Schiff in der Nähe anzulocken – in Wahrheit haben die Spitzohren es auf die Erste Offizierin *Selina Kyle* abgesehen, deren Kräfte (siehe Mission 3) sich auch bis zu den Romulanern durchgesprochen haben. Selina wird zusammen mit Solak gekidnappt, schafft es schließlich aber unter Einsatz ihrer besonderen Fähigkeiten sich und den Councillor zu retten.

[ Anmerkung: Dieses Abenteuer fand streng genommen ein bis zwei Jahre vor den Ereignissen aus „NEMESIS“ statt, auch wenn Selina und Solak mit einem Scorpion-Jäger fliehen ]

### **Mission 6: „Alter Ego“**

*Lieutenant T.S. Murdoch* untersucht auf eigene Faust das immer noch rätselhafte Verschwinden des ersten Schiffs-Arzt des *Community*, Dr. Marvin Ford welcher bereits nach der ersten Mission von einer Anomalie verschlungen wurde. Im gesperrten Quartier des Arztes stößt er tatsächlich auf die nach wie vor vorhandene (oder eine neue) Anomalie welche ihn in das Spiegel-Universum katapultiert... Dort verwechseln ihn die Rebellen zuerst mit seinem Spiegelbild, das als Verräter gilt. Kaum hat Murdoch sich aber als „Gast“ aus dem anderen Universum zu erkennen gegeben, spannen die Rebellen ihn ein um auf der verwüsteten Erde den sagemumwobenen *Tantalus-Strahler* des einstigen Imperators Kirk zu bergen. Dies gelingt ihnen zwar auch, aber in einem anschließenden Feuergefecht zwischen Rebellen und angeheuerten Killern wird der Strahler schließlich zerstört. An Bord der *Community* begibt sich derweil der Sicherheits-Chef *Max Sarel Bancroft* auf die Suche nach Murdoch; auch er wird in das Spiegeluniversum katapultiert, wo er schließlich stirbt – dafür kann Murdoch vergleichsweise unversehrt zurückkehren. Trotzdem quittiert der Wissenschafts-Offizier aufgrund seiner grausigen Erfahrungen auf der anderen Seite bald darauf den Dienst.

### **Mission 7: „Flötentöne“**

Die *Community* wird zu archäologischen Ausgrabungen nach *Zornika* geschickt, wo ein altes und gefährliches Artefakt verborgen sein soll. Zuvor kommt jedoch der zivile Spezialist Dr. *Mainstream* an Bord, zusammen mit dem neuen Sicherheits-Chef *Lieutenant Lucas Bishop*. Die neue Wissenschafts-Offizierin, *Lieutenant-Commander Vinara Shral* befindet sich bereits auf der *Community*.

Wie sich herausstellt handelt es sich bei dem Artefakt, hinter dem auch die *Cardassianer* her sind um eine Flöte welche der zornikanische Gott des Schelms gebaut haben soll – dieser entpuppt sich seinerseits schließlich als Q. Die Flöte verfügt tatsächlich über „magische“ Kräfte und sorgt für Chaos und Verwirrung, sobald jemand auf ihr bläst. Doch schließlich schafft die Mannschaft der *Community* es, Q durch Nichtbeachtung zu vertreiben und die Flöte mit einem per Transporter platzierten Sprengsatz zu zerstören.

### **Mission 8: „Der Hinterhalt“**

Als Captain *Jeffery Enders* auf eine Geheim-Mission geschickt wird, übernimmt *Commander Kyle* vorübergehend den Posten des Kommandanten und die Wissenschafts-Offizierin *Vinara Shral* wird Erste Offizierin. Die *Romulaner* bringen derweil den Chefingenieur der *USS Community*, *Lieutenant-Commander Kingsley* mit einer List in ihre Gewalt und unterziehen ihn einer Gehirnwäsche. Nach seiner Rückkehr manipuliert er die Systeme des Schiffs, sorgt

für einen weitgehenden Totalausfall und steuert es vom Maschinenraum aus zu einem Treffpunkt mit den Romulanern. Doch an Bord der Community befindet sich auch *One of Six*, ein ehemaliger Borg der zu Beginn der 7. Mission aufgelesen worden war. Mit seiner Hilfe gelingt es der Besatzung, Kingsleys Sabotagen zumindest teilweise wieder rückgängig zu machen und die angreifenden Romulaner abzuwehren.

[ Anmerkung: Auch diese Mission fand nach der korrigierten RPG-Zeitlinie ca. ein Jahr vor dem Shinzon-Zwischenfall in NEMESIS statt ]

### **Mission 9: „Ewige Feindschaft“**

Da Captain Enders so bald nicht wieder zurückkehren wird, übernimmt sein Nachfolger *Maurice LeBlanc* das Kommando über die Community. Seine erste Mission entpuppt sich schon bald als schwierige Herausforderung: Der unsterbliche Cheronier *Lokai* sucht bei der Community um Hilfe für sich und seine Anhänger, die er auf einem umgebauten klingonischen Schiff um sich gescharrt hat. Ihm auf den Fersen ist nach wie vor *Commissioner Bele*, welcher inzwischen ein altes cheronisches Kriegsschiff nachgebaut und mit einer gemischten Besatzung aus Droiden und genetisch veränderten Jem'Hadar versehen hat. Die Besatzung der USS Community wird in den Jahrtausende alten Kampf mit hineingezogen, als Lokai Lieutenant-Commander Shral telepathisch beeinflusst, Bele diese dann in seine Gewalt bringt und seine Cyborg-Gehilfin bei einer Inspektion des Schiffs ein Besatzungs-Mitglied tötet. Der mit der Situation vollkommen überforderte Captain LeBlanc wird von der meuternden Mannschaft kurzfristig abgesetzt; unter der erneuten Führung Commander Kyles bricht man zu einer Befreiungs-Aktion auf und beschließt, dass Bele wie Lokai gleichermaßen getötet werden müssen um den Frieden in der Galaxis aufrecht zu erhalten. Shral kann gerettet werden und die ewigen Kontrahenten finden tatsächlich ein furioses Ende, doch zumindest Lokais Anhänger überleben zum größten Teil.

### **Mission 10: „The Traitor of the Mind“**

Der Kontakt zu drei Föderations-Systemen sowie einer Kolonie darin befindlichen entlang der klingonischen Grenze ist abgebrochen. Die USS Community soll unter der Führung des neuen Captains Esmeralda Gonzales nach dem Rechten sehen, vor allem was die Kolonie „Other North Prime“ im äußersten der drei Systeme betrifft. Zu allem Überfluss ist in dem betroffenen Sektor auch noch ein hochexperimentelles Schiff der *Boomerang-Klasse*, die USS *Moonlight* mit neuartigen Waffensystemen und KI-Steuerung verloren gegangen. Die Situation spitzt sich zu, als die Community von einem unbekanntem Frachter mit Pulsphasern angegriffen wird und auch noch der Kontakt zu zwei klingonischen Systemen abbricht. Ebenso ist der Kontakt zu dem Schiff abgebrochen, das die „Other North Prime“-Kolonie

bewachen sollte, wie auch zu einem Spezial-Team das bei besagter Kolonie zuerst nach dem Rechten sehen sollte.

Die vermisste USS Moonlight wird schließlich steuerlos herumtreibend gefunden; einzige Überlebende an Bord ist Fähnrich Eve Johnson, welche einen Amoklauf der Schiffs-KI in Stase überstanden hat. Nach einem letzten Aufbäumen der automatischen Waffensysteme wird die Moonlight schließlich zerstört; Fähnrich Johnson und das Außenteam kommen mit dem Leben davon.

Auf der Kolonie, deren exzentrischen Bewohner sich zum größten Teil wie Wikinger kleiden, findet die Besatzung der Community derweil heraus dass eine fanatische „Bruderschaft“ aus Föderations-Personal, Klingonen und mindestens einem Cardassianer einen Überfall begangen und das System mithilfe eines Dämpfungsfelds abgeschirmt hat. Nachdem die Bruderschaft unschädlich gemacht wurde, entpuppt Eve Johnson von der Moonlight sich in Wahrheit als ein hochentwickelter Android, in dessen Körper die KI des zerstörten Schiffs Zuflucht genommen hat. Nun geistert die KI die sich schlicht „EVE“ nennt durch die Systeme der Community und kann nur durch die Ankunft ihres Schöpfers, Commander Jamie Maddox aufgehalten werden.

[ Anmerkung: Diese Mission war noch in der alten Zeitlinie angesiedelt, laut welcher die Community Anfang des 25. Jahrhunderts vom Stapel lief; deshalb sind Technologie der USS Moonlight wie auch der Androidin Eve so weit fortgeschritten, und Jamie Maddox war als Nachfahre von Commander Bruce Maddox (TNG: „Wem gehört Data?“) gedacht ]

### **Mission 11: „Der Hochzeits-Blues“**

Captain Gonzalez wird ihrerseits wieder abgelöst durch *Captain Andrew Gene Stewart*. Seine erste große Aufgabe ist der Transport einer wichtigen Hochzeitsgesellschaft: Die einst verfeindeten Völker der *Cateractraner* und *Velivolaner* wollen durch diese Hochzeit offiziell Frieden schließen und eine formelle Verbindung eingehen. Die Cateractraner – eine Rasse von Wasserwesen – und die Velivolaner – eine Mischung aus zahlreichen Hybriden, daher keine genetisch eigene Rasse – planen obendrein der Föderation beizutreten. Dies gefällt einigen Extremisten und anderen Verschwörern – unter ihnen auch Cardassianer – gar nicht und so versuchen sie die Hochzeitspläne wo es geht zu sabotieren. Zuerst kommt es bei einem Weltraum-Rennen zur Unterhaltung der Gäste zu einem Zusammenstoß mit tödlichen Folgen, dann soll auch noch ein Bombenanschlag erfolgen – doch die Besatzung der Community schafft es wieder einmal mit ungewöhnlichen Methoden die Pläne der Verschwörer zu vereiteln und die Hochzeit doch noch ohne schlimmere Zwischenfälle stattfinden zu lassen.

### **Mission 12: „Das Segel der Zeit“**

Die Ferengi sollen von den Tamarianern ein wichtiges Artefakt gestohlen haben, welches letztere „Das Segel der Zeit“ nennen. Die USS Community wird mit der Untersuchung des Falls sowie dem Wiederauffinden des Artefakts beauftragt, welches tatsächlich in der Lage ist die Zeit zu manipulieren. Dabei kommt dem Schiff wieder einmal die Teilungsfähigkeit der Prometheus-Klasse zugute, wodurch die Suche nach den Ferengi und möglichen Käufern des Artefakts erheblich beschleunigt wird... Die Mission ist zwar von Erfolg gekrönt, doch Councillor Solak und der leitende Pilot, Lieutenant Talbot verlassen während des Einsatzes das Schiff; nach Beendigung der Mission gehen auch Chefsingenieur Mark Lefler und die leitende Ärztin Maya Gemini.

### **Mission 13: „Supernova“**

Die Sonne des Doramess-Systems soll in Kürze in einer Supernova verglühen – die Community erhält den Auftrag sämtliche darin befindlichen Lebensformen, die nicht aus eigener Kraft fliehen können zu evakuieren. An Bord befinden sich die Nachfolger für die nach der vorangegangenen Mission ausgeschiedenen Führungs-Offiziere – Chefsingenieur *Carden LeBrodie*, Councillor *Dorian Gray* und Chefärztin *Dr. Assjima*.

Bei Eintritt in das System erhalten sie eine mysteriöse Warnung, welche Captain Stewart veranlasst das Schiff zu teilen um das System zu durchsuchen. Während die Primärsektion über ein Wurmloch in einen unbekanntem Sektor des Alls geschleudert wird und auf einem Planeten eine Bruchlandung hinlegt, sehen die restlichen beiden Sektionen sich auf einmal mit cardassianischen Schiffen konfrontiert mit denen es zu einem kurzen Feuergefecht kommt. Bei einem anschließenden Versuch, Kontakt mit der Primärsektion aufzunehmen wird auch noch die Tertiärsektion mit dem Captain an Bord durch das Wurmloch katapultiert. Auf der anderen Seite sind die gestrandeten Crewmitglieder der durch den Aufprall zerstörten Primärsektion auf eine „Siedlung“ anderer Gestrandeter gestoßen. Im Doramess-System derweil bemüht die Mannschaft der zurückgebliebenen Sekundärsektion sich einerseits um die weitere Rettung der beiden verschwundenen Sektionen, andererseits versucht sie die Sand- und Steinwesen die einen Planeten der Planeten bewohnen zu retten. Doch diese Planetenbewohner haben keinerlei Interesse an einer Evakuierung, sie sehen die bevorstehende Supernova sogar als eine Art Wiedergeburt an. Als sich abzeichnet dass sie sich auf keinen Fall retten lassen wollen, werden alle Kräfte darauf konzentriert die verschwundenen Kameraden zurückzubringen, ehe die Sonne endgültig kollabiert. Das Unternehmen ist auch diesmal wieder von Erfolg gekrönt, auch wenn nur die Tertiärsektion wieder zurückkehren kann. Dafür konnten von dem Planeten auf der anderen Seite des

Wurmlochs auch drei Sternenflotten-Offiziere gerettet werden, welche fortan auf der Community dienen werden:

Die neue Chefpilotin *Milseya Anquenar*, Wissenschafts-Offizier *Bjørn Niels van Richthoven* und (NPC-)Arzt *Dr. John Gilmore*.

#### **Mission 14: „Der Kreis der 12“**

Die USS Community hat eine neue Primärsektion bekommen und es ist schon wieder zu größeren Personalveränderungen gekommen: Als Ersatz für Carden LeBrodie wird *Lieutenant-Commander George Sheridan* neuer Chefingenieur und der *Zakdorn Vartik Tanrim* fungiert von nun an als Captain des Schiffes. Außerdem ist mit *H'Qar, Sohn des Gar'Tok* ein klingonischer Austauschoffizier zur Besatzung hinzugestoßen. Als Councillor ist wieder *Lieutenant Solak* zurückgekehrt.

Zu allem Überfluss sorgt auch noch eine zivile Praktikantin, *Vinara Shrals* sex- und vergnügungssüchtige jüngere Cousine *Talana Raan* für Ärger...

Die ursprüngliche Mission scheint dafür auf dem ersten Blick ganz einfach: Die Community soll eine Delegation von Föderations-Botschaftern zu Verhandlungen mit den *Zarianern* auf DS 3 begleiten. Doch unterwegs begegnen sie einem unbekanntem Objekt das sich als Transportkapsel entpuppt, in der ein Romulaner in anfänglicher Stase ruht – dabei weist die Kapsel keinerlei Ähnlichkeit zu romulanischer oder sonstiger bekannter Technologie auf. Kaum ist der Romulaner erwacht, verlangt er nach SB 512, einem Planeten der Dämon-Klasse gebracht zu werden. Es stellt sich im weiteren Verlauf der Mission heraus dass dort alle 1000 Jahre ein Kreis von 12 auserwählten Wesen zusammentritt, um in einer Verschmelzung den Einsatz von unvorstellbar mächtigen Massenvernichtungs-Waffen für weitere 1000 Jahre hinauszuzögern, die nach einem vor Urzeiten beendeten Krieg übrig geblieben sind und Teil eines damals ausgehandelten Friedens-Pakts sind. Eine Gruppierung die sich *Wächter* nennt ist für die sichere Zusammenkunft der Auserwählten sowie deren genetische Entstehung verantwortlich – bereits jetzt werden die Wurzeln für die Auserwählten des nächsten Zyklus durch gezielte Paarbildungen „gepflanzt“. Zu den Wächtern gehören Vertreter sämtlicher Spezies (einschließlich Iconianer) die über eine unbekannte, extremst fortgeschrittene Technologie verfügen. Nur in äußersten Notfällen greifen sie selbst ein, ansonsten bleiben sie unsichtbar. Es gibt auch eine Gegenpartei, welche die Zusammenkunft der Zwölf verhindern und somit das Ende der Galaxie heraufbeschwören will... Zudem wollen skrupellose Verschwörer innerhalb der Föderation die Verschmelzung ebenfalls verhindern, um sich die Massenvernichtungs-Waffen anzueignen. Letztere haben auch eine der Auserwählten gefangengenommen, welche von einem Team der Community zwar befreit werden kann, aber nicht mehr lebend zum Ort der Verschmelzung gelangt. An ihrer Stelle

nimmt der Hüter, das Produkt der vorangegangenen Verschmelzung ihren Platz ein. Die Zwölf verschmelzen nun zu einem neuen Hüter – ein uralter Pakt wird wieder einmal erfüllt und das Universum vor seinem Ende bewahrt.

### **Mission 15: „Evil Twin“**

Während die Community sich auf dem Weg befindet um eine Seuche auf dem Planeten Quatal einzudämmen, entführen einige Rebellen aus dem Spiegeluniversum mithilfe eines gefälschten Hilferufs *Commander Kyle*, *Dr. Assjima*, *Lieutenant-Commander Sheridan* und OPS-Offizier *Lieutenant J.G. Jeremiah Esteban*. Diese sollen bei der Aufklärung einer Mordserie unter den Anführern der Rebellion helfen. Wie sich herausstellt wurde das Ebenbild Selina Kyles, welches zuvor (siehe Mission 6) Mitglied der Rebellion war, von der Allianz einer Gehirnwäsche unterzogen. Es gelingt ihrer habhaft zu werden und die Gehirnwäsche zumindest halbwegs rückgängig zu machen. Die Allianz jedoch rächt sich furchtbar für den Verlust ihrer „Agentin“ und weitere Niederlagen: Eine Flotte aus klingonischen, andorianischen und haliianischen Schiffen zerstört die Rebellen-Hochburg Terok Nor – zum Glück können die wichtigsten Anführer der Rebellen fliehen oder sind zum Zeitpunkt des Angriffs einfach nicht auf der Station. Auch die entführten Offiziere der USS Community konnten zuvor wieder unbeschadet in ihr eigenes Universum zurückkehren.

### **Mission 16: „Go(ue)rilla Diplomatie“**

Die Community wird entsandt, um die Beitrittsfähigkeit der *Grodd* zur Föderation zu prüfen. Die Grodd sind ein Volk affenartiger Humanoiden deren Technologie im Gesamten der der Föderation unterlegen, auf dem Gebiet der Bio- und Gentechnik jedoch deutlich weiter fortgeschritten ist. Doch die Grodd sind in zwei zum größten Teil gegensätzliche Parteien gespalten: Die konservative, kaiserlich-monarchistische *SID* und die aufgeschlossene, demokratische *SAB*. Folglich ist es auch nur letztere Partei von welcher der Wunsch nach Aufnahme in die Föderation ausgeht und welche sich mit der USS Community trifft. Da diesmal kein externer Botschafter der Föderation als Missions-Spezialist hinzugezogen wurde, wird *Councillor Solak* vorübergehend zum diplomatischen Offizier ernannt. Seinen ursprünglichen Posten nimmt solange Councillor-Assistentin und Kadettin *Agatha Talbot*, die Cousine des ausgeschiedenen Steuermanns Orlando Talbot ein.

Wie erwartet entpuppen die konservativen *SID* sich als Störfaktor bei dem diplomatischen Zusammentreffen: Sie sabotieren die Verhandlungen wo immer es geht und es kommt sogar zu einem Kampf zwischen der Community und groddanischen Schiffen. Zwar lässt sich das Schlimmste noch abwenden, aber das Urteil der Sternenflotten-Mannschaft fällt eindeutig



aus: Solange Groddan 4 keine Einheit in seiner Bevölkerung herstellen kann, ist mit diesem Planeten bestenfalls eine privilegierte Partnerschaft möglich.

### **Mission 17: „Zeit der Entscheidung“**

Im Gamma-Quadranten wurden mehrere Mordanschläge und Sabotage-Akte auf diverse archäologische Teams verübt, welche den Planeten *Xsesal III* untersuchen. Neben der Föderation haben auch noch die Cardassianer, Klingonen und Romulaner – zudem noch wie sich später herausstellt die Breen und Ferengi – ihre jeweiligen Vertreter geschickt. Die USS *Community* wird entsandt um die Mordfälle aufzuklären und der Leiterin des Föderations-Teams, *Captain Indira Swami* zu helfen. Aufgrund von metallisch-magnetischen Partikeln, die eine uralte Maschinerie in einem Vulkan ausspeit funktioniert die Technologie des 24. Jahrhunderts gar nicht bis mangelhaft; daher muss – unter anderem mit Projektilwaffen – improvisiert werden. Die verschiedenen archäologischen Parteien beschuldigen sich zunächst untereinander des Mordes und der Sabotage, doch allmählich wird klar dass noch eine weitere, bislang unbekannte Partei dahinterstecken muss. Die einzelnen Teams müssen zusammenarbeiten um das Rätsel zu lösen, das auch verschiedene Artefakte beinhaltet die überall auf dem Planeten verteilt wurden. Normale Sensoren – selbst wenn sie funktionieren – können sie nicht wahrnehmen, da sie teilweise außerhalb des normalen Raum-Zeit-Kontinuums existieren. Auch erfahren Humanoide mit bestimmten gehirnanatomischen Voraussetzungen in ihrer Gegenwart kurze Zeitsprünge in jeweils mögliche Zukunften... Zusammengesetzt ergeben die Artefakte eine Pyramide welche in der Lage ist, die Raumzeit zu manipulieren und obendrein den Planeten *Xsesal III* aus dem Raum-Zeit-Kontinuum zu bewegen und somit für Beobachter aus dem „normalen“ Universum nicht existent zu machen. Aus diversen Inschriften und weiteren Hinweisen wird ersichtlich dass die Xsealianer, welche sich selbst „Getargaer“ nannten Nachfahren der Iconianer waren, welche die Artefakte höchstwahrscheinlich aus Teilen ihres Tores angefertigt hatten.

Da sich auf dem Planeten nichts Neues mehr finden lässt, beschließt man das Artefakt mitzunehmen und die Archäologen aller Teams mit der *Community* zum Alpha-Quadranten zurückzutransportieren. *Captain Swami*, welche die Macht der Artefakte für sich nutzen wollte befindet sich inzwischen im Arrest.

Doch auf dem Nachhauseweg stoßen sie auf einen Planetoiden, dessen Bewohner sich als ältere Ichs bzw. Nachfahren der an Bord der USS *Community* befindlichen Personen entpuppen. In einer alternativen Realität machte das Schiff nach einer Katastrophe, welche wieder rückgängig gemacht werden sollte eine Zeitreise 40 Jahre in die Vergangenheit und stürzte auf besagtem Himmelskörper ab. Die nun zu treffende Entscheidung ist nicht einfach:

Soll die Community die Zeitreise machen und den älteren Ebenbildern somit das Leben, das sie jetzt führen ermöglichen oder weiterfliegen und ihre Existenz auslöschen?

Wie sich nun herausstellt waren für die Attentate und Sabotageakte auf Xsesal III die Nachfahren der gestrandeten Community-Mannschaft verantwortlich, welche ohne den Absturz niemals geboren worden wären. Doch einige der älteren Ichs, welche mit dem Leben auf dem Planetoiden nicht zufrieden waren sind ebenfalls heimlich nach Xsesal gereist um die Pläne ihrer Nachkommen zu durchkreuzen.

Um obigem temporalen Dilemma zu entgehen und allen Seiten gerecht zu werden, beschließt die Crew der Community die „Siedler“ des Planetoiden nach Xsesal III zu bringen und ihnen das zusammengesetzte Artefakt mitzugeben, damit sie den Planeten wieder in eine andere Raumzeit versetzen können – sie wären somit im Idealfall für alle Zeiten geschützt vor den Auswirkungen im „normalen“ Universum.

Der Plan geht in der Tat auf und die Community kann sich mit einem besonderen neuen Besatzungs-Mitglied ehrenhalber auf den Heimweg machen: Dem Grabungsroboter „Blehbüx“ aus Swamis Team, welcher aus noch nicht geklärten Gründen ein eigenes Bewusstsein entwickelt und der Crew bei der Lösung des Problems geholfen hat.

### **Mission 18: „Wild Boyz“**

*Dr. Assjima* und *Councillor Solak* kehren gerade von einem Symposium zum Thema „Gehirn – Bewusstsein – Metaphysik“ zurück, als das Shuttle plötzlich von Unbekannten geentert und die beiden entführt werden. Die Pilotin *Milseya Anquenar* erleidet dabei schwerste Verletzungen und wird auf dem Shuttle zurückgelassen... Zwar kann sie gerade noch von der Community gerettet werden, doch sie befindet sich nun im Koma und kann somit nicht sagen, was eigentlich genau passiert ist. Dennoch schaffen ihre Kameraden es die ungefähre Richtung zu ermitteln aus der die Angreifer gekommen sein müssen; tatsächlich finden sie auf einem Planetoiden im Argolis-Cluster eine geheime Basis. Es stellt sich heraus, dass die sich dort versteckenden Entführer kybernetisch verstärkte Soldaten einer streng geheimen Spezialeinheit der Föderation sind – kaum etwas deutet auf eine Beteiligung der Sternenflotte hin; die Soldaten haben eigene Uniformen und ein Rangsystem, das dem alten französischen Militär auf der Erde entlehnt zu sein scheint. Die Verbesserungen wurden offenbar zum Teil auf der Basis modifizierter Borg-Technologie vorgenommen und die Soldaten haben Assjima nebst Solak deshalb entführt, weil ihre ursprüngliche Biologie nach mittlerweile 15 Jahren nicht mehr mit den künstlichen Verstärkungen mithalten kann. Wer aber hinter ihrer Neu-Erschaffung steht können oder wollen sie nicht sagen. Bei einem der Cyborg-Soldaten mit dem Kampfnamen „Pants“ sind die Fehlfunktionen inzwischen sogar soweit fortgeschritten, dass er eine ernstzunehmende Gefahr für seine eigenen Kameraden und andere geworden ist.

Bei den Soldaten handelt es sich ausschließlich um männliche Menschen und Betazoiden, welche zum großen Teil ehemalige Sternenflotten-Offiziere sind die angeblich vor etwa 15 Jahren bei Unfällen und anderen tragischen Ereignissen ums Leben kamen. Eine streng geheime und passwortgeschützte Datei im Daten-Netzwerk der Föderation könnte Antworten geben, doch nicht einmal ein regulärer Admiral hat Zugriff auf diese Informationen. Dafür rufen die versuchten Aufrufe dieser Datei einige Handlanger der Drahtzieher auf den Plan: Zwei Schiffe vom Maquis-Raider-Typ, aber mit wesentlich stärkeren Waffen und Schilden nehmen die Basis der abtrünnigen Cybersoldaten und die USS Community unter Beschuss. Es gelingt zwar die beiden Schiffe auszuschalten und auch einen Teil der Besatzung in die Arrestzellen zu beamen, aber die Basis wurde zerstört und die meisten der Cyborgs getötet. Nachdem auch Pants, welcher die Community infolge seiner Fehlfunktionen durch Sabotage zerstören wollte außer Gefecht gesetzt wurde, gelingt es Chief O'Tra, einem Ingenieur und ehemaligen Commander der Sternenflotte die gesicherte Datei zu knacken: Hinter dem Cyborg-Projekt steht eine Gruppe ehemaliger Admiräle, aber kein aktiver Flaggoffizier der Sternenflotte ist an dem Projekt beteiligt. Mithilfe dieser Informationen gelingt es, die Gruppierung auffliegen zu lassen. Die verbliebenen Cyborgs, welche ihre Existenz als neue Hybrid-Lebensform inzwischen akzeptiert haben und durch diesen inneren Ausgleich ihren biologischen Verfall möglicherweise aufhalten konnten, fliehen mit einem gestohlenen Shuttle der Community zu einem unbekanntem Ziel.

#### **[ Zwischen-Mission: Die doppelte Hochzeit ]**

Auch wenn dieses Abenteuer am Ende eines Pausen-Threads angesiedelt ist, so sind doch alle Charaktere der Community gleichermaßen daran beteiligt:

*H'Qar* und *Milseya Anquenar*, welche seit Mission 14 ein Paar sind heiraten – und das gleich zweimal: Einmal nach klingonischer Tradition und einmal nach haliianischer Sitte. In ersterem Fall wird die Braut auf eine schwere Probe, im letzterem – die Haliianer sind eine matriarchalisch orientierte Gesellschaft – der Bräutigam, wobei auch seine einzelnen Kameraden von der Community eine Rolle spielen. Die Mühen lohnen sich für das Paar, dessen nun doppelt genährte Ehe auch entsprechend lange halten sollte...

#### **Mission 19: „Was dieses Schiff so alles treibt“**

Die Sternenflotte hat ein Problem mit der Rekrutierung neuer Kadetten: Fast 90 Prozent von ihnen sind Angehörige von bereits aktivem Sternenflotten-Personal, so dass man in gewisser Weise von einer Art „Inzest“ sprechen kann. Dazu kommen auch noch diverse Verschwörungen innerhalb der Flotte, was nicht gerade zu deren positivem Image beiträgt.

Um dem entgegenzuwirken will die Sternenflotten-Abteilung für Öffentlichkeitsarbeit ein ziviles Filmteam auf die USS Community als derzeitiges „Vorzeigeschiff“ schicken, um mithilfe einer Doku-Soap weitere Interessenten aus der Zivilbevölkerung anzuwerben. Schnell stellt sich heraus dass diese Filmemacher alles andere als eine objektive Berichterstattung im Sinn haben: Alles soll so gestellt werden dass ein größtmöglicher Unterhaltungswert erzeugt werden kann. Die in diesem Rahmen mehr oder weniger absichtlichen Entblößungen *Vinara Shral* und *Dr. Assjimas* haben in der Tat einen gewissen Effekt – pubertierende Jugendliche wollen auf einmal haufenweise in die Sternenflotte eintreten, nur weil sie auf ihren Bildschirmen zwei Paar Brüste gesehen haben. Doch dies ist den Machern nicht genug: Sie wollen die Crew in Aktion sehen, weshalb die Community bei einer Dürrekatastrophe auf einer Kolonie nahe Risa helfen soll. Der Großteil der Siedler ist von dem Eintreffen des Sternenflotten-Personals alles andere als begeistert und versucht teilweise sogar die Rettungsbemühungen zu sabotieren. Schließlich stellt sich heraus dass der verantwortliche Regisseur Zack Branagh die Siedler bewusst mit Falschinformationen versorgt hat, um sie gegen die Community-Mannschaft zwecks Steigerung der Einschaltquoten aufzuwiegeln. In der Tat funktioniert die mediale Hetzkampagne, die sich vor allem gegen *Milseya Anquenar* und *Vinara Shral* richtet hervorragend – bis die Wahrheit ans Licht kommt und die fälschlich beschuldigten Offizierinnen offiziell rehabilitiert werden. Im weiteren Verlauf der Mission gelingt es, das Dürreproblem zu lösen und nebenbei auch noch eine Weltuntergangs-Sekte davon abzuhalten, den Planeten zwecks Erzielung medialer Aufmerksamkeit in die Luft zu sprengen.

Der einzige von der Mannschaft der im übrigen nicht in irgendeiner Weise von den Medien in einem kritischen Licht dargestellt, sondern vielmehr zum Medienhelden hochstilisiert wird, ist Sicherheits-Chef *Lieutenant-Commander Lucas Bishop*, der sich vor Fanpost und Heiratsanträgen – und das obwohl er in einer festen Beziehung ist – nicht mehr retten kann... Insgesamt erweist die Doku-Soap sich am Ende doch noch als voller Erfolg, da es tatsächlich gelingt taugliche Kadetten sowie Sponsoren für die Sternenflotte zu gewinnen.

Doch die Strapazen haben auch unmittelbare personelle Folgen für die Community: Councillor *Solak*, welcher bereits nach Ende der Hochzeits-Zwischenmission nicht mehr zurückgekehrt war, bleibt nun endgültig auf Vulkan und betreut dort fortan romulanische Flüchtlinge. Commander *Selina Kyle* gesellt sich samt Tochter und Lebensgefährten zu ihm, so dass Lieutenant-Commander *Shral* vorerst ihren Posten einnimmt.

### **Mission 20: „Operation ‚Dornröschen‘“**

Kaum meinte man es könnte nicht schlimmer kommen, wird auf einmal die gesamte Führungs-Mannschaft der USS Community zuzüglich dem Bio-Ingenieur *Lieutenant J.G. van*

*Richthoven* versetzt und größtenteils minderwertigeren Posten zugewiesen. Die neuen Führungs-Offiziere bis auf *Captain Jeremy Tenner* verhalten sich bald relativ merkwürdig; sie kontrollieren jeden Schritt ihrer Untergebenen und schließlich bricht auch noch eine mysteriöse Grippewelle aus, die mehr und mehr untergebene Offiziere befällt – interessanterweise vor allem diejenigen die am lautesten gegen ihre neuen Vorgesetzten protestieren. Andere werden schlicht wegen Insubordination inhaftiert.

Nicht weniger merkwürdig ist der neue Auftrag der *Community*: Sie soll im *Neria*-System, dessen Bewohner trotz eines Attentats seitens Extremisten kürzlich der Föderation beigetreten sind, eine Strahlen-Anomalie untersuchen und das obwohl wissenschaftlich besser ausgerüstete Schiffe sich in unmittelbarer Nähe zum Einsatzort befinden...

Kein Wunder also dass bald Hilferufe bei den alten Führungs-Offizieren eintreffen, welche prompt beschließen entgegen aller Befehle auf eigene Faust aufzubrechen und nach dem Rechten zu sehen. Als Fahnenflüchtige von der Sternenflotte gejagt, schaffen sie es schließlich in einem gestohlenen Zivilschiff der Raven-Klasse zum *Neria*-System vorzudringen, wo bereits die Romulaner die Untersuchungen der *USS Community* überwachen. Denn *Neria* liegt sehr nahe am romulanischen Reich, welches mit dem kleinen System zuvor regen Handel betrieben hat. Gerüchten zufolge soll das oben erwähnte Attentat, bei welchem eine Reihe von Sternenflotten-Diplomaten ums Leben kamen, heimlich von den Romulanern unterstützt worden sein.

Handelt es sich am Ende um eine Verschwörung auf beiden Seiten? Wollen vielleicht Extremisten einen Krieg provozieren? Die ehemaligen Führungs-Offiziere der *Community* haben keine Wahl, als einen Pakt mit den Romulanern einzugehen wenn sie erfahren wollen, was wirklich auf dem Sternenflotten-Schiff geschieht...

[ Anmerkung: Diese Mission ist zum Zeitpunkt der Zusammenfassung (7. 12. 2008) noch nicht abgeschlossen, doch die Personal-Lage soll sich nach Ende etwa so gestalten: *Captain Tenner* bleibt an Bord der *Community*, die restlichen neuen Führungs-Offiziere werden fast alle wieder durch ihre Vorgänger ersetzt. Als neuer Erster Offizier kehrt der ehemalige *Captain Andrew Gene Stewart* zurück, welcher sich dafür freiwillig zum Commander hat degradieren lassen. Es fehlen also nur noch ein Councillor und ein leitender Wissenschafts-Offizier... ]