

STAR TREK

DAS ROLLENSPIEL

PSI DIE KRAFT DES GEISTES

PSI-RASSEN, TEIL 1 VON ALEXANDER BERDICH

Vulkanier können es, Betazoiden können es, und eine ganze Reihe nichtmenschlicher Völker kann es auch ...: So mysteriös anmutende Dinge wie die Wahrnehmung von Gefühlen oder gar Gedanken oder sogar deren Beeinflussung durch den Geist eines fähigen Psionikers sind uns Terranern weitgehend fremd.

Zwar gibt es auf der guten alten Erde auch Kulturkreise, in denen nichtalltägliche Geisteszustände, Visionen u. ä. eine wichtige Rolle spielen, doch das psionische Potential der Menschheit scheint seinen gegenwärtigen Höhepunkt im Materialismus erreicht zu haben. In der von **Star Trek** gezeigten Zukunft hat die Menschheit Völker kennengelernt, für die der Umgang mit geistigen Fähigkeiten ganz normal ist, auch wenn deren Erlernung oft ein langwieriger und unangenehmer Prozeß ist.

In dieser Ausgabe der **WuWe** werden wir die Vulkanier und ihren rituellen Umgang mit *PSI-Fähigkeiten* kennenlernen und uns auch dem Volk der Betazoiden ausführlich widmen.

Dazu ist allerdings eine engere Auseinandersetzung mit dem Thema *PSI* unerlässlich. Um ein Mißverständnis von vornherein auszuschließen: Die im folgenden vorgestellten Talente sind nicht mit der aus dem Fantasy-Genre bekannten Magie gleichzusetzen.

Vielmehr handelt es sich hierbei um die Fähigkeit der nichtverbalen Kommunikation, die auch häufig mit der Abkürzung *ESP* (Extra Sensory Perception = Außersinnliche Wahrnehmung) beschrieben wird.

Hierzu zählen Telepathie, Empathie und die nicht immer einfache Auseinandersetzung mit den Phänomenen des eigenen Bewußtseins wie Träumen, Visionen oder *Déjà-vu*. Das Hauptaugen-

merk der ESP liegt also auf einer sehr persönlichen Ebene, die vom Alltagsbewußtsein normalerweise ignoriert wird, weil es zu sehr mit der Verarbeitung von äußeren Sinnesreizen beschäftigt ist.

Bei den meisten „primitiven“ Kulturen wie denen der Kelten, der Indianer oder der von Buschvölkern, Aborigines, etc. etc., finden sich recht detaillierte Vorstellungen von einer anderen oder inneren Realität, in der der Schamane mit einer transzendenten allumfassenden Einheit (dem Universum) verschmilzt, die die gesamte Existenz umfaßt.

Als Bestandteil dieser Einheit kann man auch das betrachten, was in der Psychologie nach C.G. Jung als das „Kollektive Unterbewußtsein“ bezeichnet wird und das als Medium für die Übermittlung von Gedanken und Gefühlen für jene dienen könnte, die gelernt haben, die inneren Signale richtig zu interpretieren.

Die „klassische“ Magie beschäftigt sich dagegen mit der Methodik, die Realität den Wünschen des Magiers anzupassen, d. h. sie wird da aktiv, wo der bloße Wille sich in materieller Gestalt manifestiert (z. B. in Form von Feuerbällen). Da sie am Schnittpunkt von Geist und Materie wirkt, erfordert sie ein ganz anderes Tätigkeitsspektrum als die Beschäftigung mit rein geistigen Fragen, und in der Tat sind ja ganze Bibliotheken mit Formeln, Ritualanleitungen und Symbolen angefüllt, deren Beherrschung für einen guten Magier selbstverständlich sein sollte.

Humanoide, die ein hohes psionisches Potential besitzen, sind jedoch meist auch nicht ohne hartes Training oder weise Anleitung fähig, ihre Talente zu entdecken, geschweige denn sie sinnvoll einzusetzen.

Begabte Psioniker sind deshalb meistens auch nicht in der Sternenflotte zu finden, sondern in Klöstern, Tempeln, Schulen oder Sanatorien – sowohl als Heiler wie auch als Patienten. Der PSI-Wert, den Ihr Charakter besitzt, sagt also noch nichts über seine Eignung aus, diesen auch einzusetzen.

Wie wir weiter oben gesehen haben, sind die Möglichkeiten, PSI-Talente zu erlernen, von der jeweiligen Kultur abhängig, falls diese überhaupt einen derartigen Ausbildungszweig besitzt – aber es soll ja sogar klingonische Mönche geben ...

DIE BETAZOIDEN

Die Betazoiden sind ein menschenähnliches Volk vom Planeten Betazed im Beta-Veldonna-System. Sie selbst nennen ihren Heimatplaneten Cyndriel. Den ersten Kontakt mit der Föderation hatten sie bereits im Jahr 2278, doch es dauerte fast zwei Jahrzehnte, bis die Betazoiden sich entschlossen hatten, dem interstellaren Völkerbund beizutreten.

Schon vorher hatten sie mit einigen Mitgliedswelten Handel getrieben, und ihre frühlingshafte, üppige Heimwelt ist nicht nur bei den Besatzungen von Handelsschiffen als die „Juwele der äußeren Krone“ (womit die entlegeneren VFP-Systeme gemeint sind) bekannt.

In der Tat lockt Betazed mit den imposanten Janarian Wasserfällen, den einmaligen kristallinen Berggipfeln von Ishran und einer Fülle von weiteren Wundern der Natur Heerscharen von Frischverliebten und Romantikern an, die von der einheimischen Bevölkerung offen und freundlich empfangen werden. Daß Betazoiden die Gedanken ihres Gegenüber lesen können, ist ein weit verbreitetes Vorurteil, das manch einen Reisenden davon abhält, sich an Cyndriels Schönheit zu ergötzen.

In Wirklichkeit können Betazoiden nur untereinander mental kommunizieren, ihre empathischen Fähigkeiten beschränken sich bei Nicht-Betazoiden auf die Wahrnehmung von Gefühlen und Stimmungen, was sie zu äußerst zuvorkommenden Gastgeberern macht.

Und selbst wenn ein Betazoid jemandes Gefühle spürt, verbunden mit dem Wunsch, die geistige „Privatsphäre“ unverletzt zu wissen, so respektiert er oder sie diesen auch.

Die Kultur der Betazoiden kennt keine Lügen, sie basiert im Gegenteil auf geistig bedingter Ehrlichkeit und Offenheit, da

es einem Betazoiden nur unter großer Anstrengung gelingt, Gedanken oder Probleme so weit von sich zu schieben, daß sie für seine Umgebung ein Geheimnis sind.

Demzufolge besitzen die meisten Türen auf Betazed auch keine Schlösser oder ähnliche Verriegelungsmechanismen, denn wenn der Besucher nicht willkommen ist, so weiß er das, noch bevor er geklingelt hätte – was auf Betazed übrigens auch nicht üblich ist.

In ihren Gebräuchen sind die Betazoiden ebenso offen und tolerant: So ist es etwa bei betazoidischen Hochzeiten üblich, daß sämtliche Anwesenden nackt erscheinen, das Brautpaar inbegriffen, um so die Reinheit der Zeremonie und der an ihr Beteiligten auszudrücken.

Betazoiden werden schon im Alter von vier Jahren geistig mit einem zukünftigen Lebenspartner verbunden, der von den Eltern ausgesucht wird. 22 Jahre später, als Erwachsene, die gelernt haben, mit ihren geistigen Fähigkeiten umzugehen, werden sie einander vorgestellt, um wenig später den Bund fürs Leben einzugehen.

Diese Tradition stammt noch aus einer Zeit, als die Bevölkerung Betazeds kastenartig in sogenannte „Häuser“ unterteilt war, denen gesellschaftliche Funktionen zugeordnet wurden. Zwischen den Häusern – die unterschiedliches Ansehen genossen – wurden diese Heiratsabsprachen getroffen, um vorteilhafte Verbindungen zu schaffen, Nachwuchs für die Häuser sicherzustellen oder einfach weil die Eltern der Meinung waren, daß ihre Kinder geradezu wunderbar zueinander passen würden.

In der Gegenwart allerdings verliert diese Tradition zunehmend an Wichtigkeit, da viele Betazoiden mittlerweile Partner von anderen humanoiden Völkern gewählt haben, was den konservativeren Fraktionen innerhalb der betazoidischen Regierung (dezentralisierte Basisdemokratie mit gewählten Vertretern für äußere Angelegenheiten) etwas mißfällt.

DIE PSI-FÄHIGKEITEN DER BETAZOIDEN

Betazoiden entwickeln ihre übersinnlichen Fähigkeiten erst mit der Pubertät. Als erstes müssen sie lernen, ihren Geist nach außen abzuschirmen, um nicht von den Gedanken und Gefühlen ihrer Umgebung überflutet zu werden (Mentale Isolation).

Vereinzelt kommt es zu Mißbildungen, bei denen die geistige Wahrnehmung schon bei der Geburt voll ausgebildet ist. Diese unglücklichen Individuen können sich nicht von der „Aus-

senwelt“ abschirmen und entwickeln so im Laufe der Zeit schwere psychische Mißbildungen, Neurosen oder Persönlichkeitsstörungen und sind meist auf lebenslange Behandlung in entsprechenden Sanatorien angewiesen. (Ein solcher Betazoid wäre als Spielercharakter nicht zu empfehlen.) In ihrer Jugend beginnen Betazoiden, anderer Leute Gefühle wahrzunehmen, und lernen von ihren Eltern, sich geistig in ihrer Umwelt bemerkbar zu machen (Telepathie 1) und die Gedanken anderer Wesen zu empfangen (Telepathie 2).



Die Betazoidin Counselor
Deanna Troi

Alle Fähigkeiten, die darüber hinausgehen, müssen erlernt werden und setzen deshalb eine entsprechende Ausbildung voraus. Da diese meistens mit jahrelangem Aufenthalt in speziellen Tempeln oder Klöstern verbunden ist und von Starfleet im Gegensatz zu einer psychologischen Ausbildung nicht an-

erkannt wird, soll darauf an dieser Stelle nicht weiter eingegangen werden.

Viele Betazoiden jedoch entschließen sich zu einer psychologischen, wissenschaftlichen oder medizinischen Karriere und bewerben sich bei der Sternenflottenakademie. Betazoiden sind besonders in Erstkontaktsituationen oder bei Verhandlungen wichtige Entscheidungshilfen für den kommandierenden Offizier.

Aber nicht nur in solchen Extremsituationen sind Betazoiden wertvolle Mannschaftsmitglieder: Auf jedem größeren Schiff, und besonders jenen, auf denen sich auch Familien aufhalten, befinden sich ein oder mehrere Berater, die die Aufgabe haben, Mannschaftsmitgliedern in persönlichen Krisen oder Problemen mit Rat und Trost beiseite zu stehen oder einfach nur zuzuhören.

BERATERAUSBILDUNG DER STARFLEET-AKADEMIE:

Die Beraterausbildung entspricht der Offiziersausbildung, die nach dem Akademiebesuch stattfindet (Abschnitt 4 in den Erschaffungstabellen des Regelbuchs).

Dauer: 3,5 Jahre

Talente:

- Computer bedienen	10
- Kommunikationssysteme bedienen	20
- Medizinische Wissenschaften	
Psychologie	3 Völker zu je 20
- Raumschiffsensoren	20
- Soziale Wissenschaften	3 zu je 15
- Sprache	4 zu je 20
- Technologie: Kommunikationssysteme	10
- Transporter bedienen	10
- Verhandlung/Diplomatie	30

Die Ausbildungsschritte „Freie Wahl“ und „Fortgeschrittenes Studium“ bleiben unverändert.

DIE BETAZOIDEN IM SPIEL:

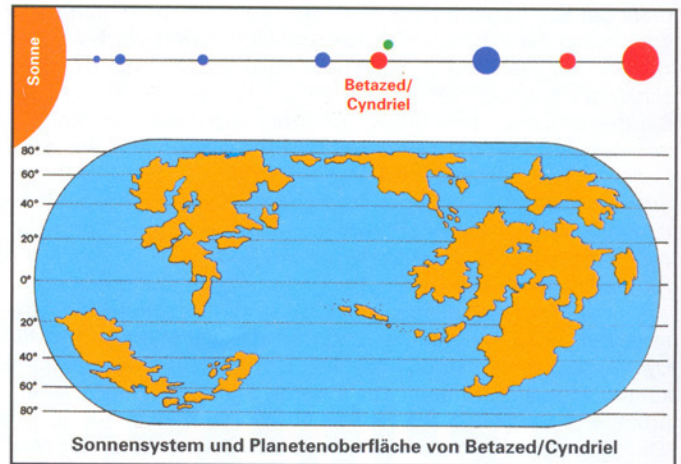
Es soll schon Spielleiter gegeben haben, die es nur gewaltsam geschafft haben, ihre ständig umherfühlenden und gedankenlesenden PSI-Monster unter Kontrolle zu bekommen. Damit das Vorhandensein eines Betazoiden in Ihrer Kampagne nicht zu Unstimmigkeiten führt, hier ein paar Tips für Spieler und Spielleiter:

Für den Spieler: Überstrapazieren Sie Ihre geistigen Fähigkeiten nicht! Sich für die Gefühle anderer Wesen zu öffnen, fällt Betazoiden nicht unbedingt leicht, vor allem wenn sich die Person nicht in der direkten Umgebung befindet.

Sondieren Sie nicht ständig neugierig herum, besonders nicht bei unbekannten Kreaturen. Es könnte sein, daß Sie mehr erfahren, als Sie wissen wollten.

Schreiben Sie sich die PSI-Talente Ihres Charakters auf einzelne Zettel und geben Sie diese dem Spielleiter, wenn Sie das betreffende Talent anwenden wollen. Schließlich können Ihre Mitspieler Ihre Gedanken nicht lesen ...

Für den Spielleiter: Wenn ein Betazoide seine PSI-Fähigkeiten einsetzt – und das erfolgreich – kann er durchaus in der Lage sein, hinter die Maske eines NSC zu blicken und seine wahre Motivation zu erken-



nen. Gerade bei Schlüsselpersonen ist im Abenteuer also Vorsicht geboten. Würfeln Sie fünfmal verdeckt auf den PSI-Wert des Charakters, um festzustellen, wie genau das geistige Bild ist, das der Betazoide erhält.

Drei gelungene Proben sind in Ordnung, alles was darüber oder darunter liegt, wirkt sich entsprechend auf Ihre Darstellung der Gefühlswelt der gescannten Person aus.

Sie können die Anzahl der gelungenen Proben nach Konzentrationszeit, Umgebungslärm, Erschöpfungsgrad und PSI-Wert des anderen modifizieren, wenn Sie wollen.

Wenn Sie dem Spieler/der Spielerin des Betazoiden die gespürten Gefühle beschreiben (dazu gehen Sie am besten kurz hinaus), sollten Sie daran denken, daß sich Gefühle auch in Assoziationen, also Bildern darstellen lassen. Je abstrakter Sie diese Bilder beschreiben, umso mehr sind die Spieler auf ihre Eigeninterpretation angewiesen, so daß Sie dadurch einen mysteriösen NSC noch geheimnisvoller erscheinen lassen können.

Rechnen Sie in der Abenteuerzubereitung mit Betazoiden und bereiten Sie ein paar kleine Zettelchen mit Gefühlseindrücken vor. Manche davon können auch irreführend sein.

Bei Spielern, die mit „Ich versuch's nochmal!“ eine mißlungene PSI-Probe zum drittenmal ungeschehen machen wollen, gilt: Für jeden direkt auf den mißlungenen folgenden Versuch ist ein erfolgreicher Wurf mehr nötig, um das Talent einsetzen zu können.

Beispiel: Fiona Dry versucht, die Gefühle von Fähnrich Penwick zu erkunden. Der SL würfelt fünfmal, doch nur zwei Würfe liegen unterhalb des PSI-Werts.

SL: „Du tust dich schwer, einen genauen Eindruck zu bekommen. Er scheint von seiner Arbeit abgelenkt zu sein.“

Fiona: „Ich versuch's nochmal!“, und der SL würfelt wieder fünfmal auf PSI.

Hatte er beider ersten Probe noch drei Erfolge verlangt, so sind es jetzt vier.

Jetzt waren alle fünf Würfe erfolgreich. Der SL gibt Fiona eine detaillierte Beschreibung der Gefühlswelt von Fähnrich Penwick. (tz,tz,tz ...)

ATTRIBUTSMODIFIKATOREN FÜR BETAZOIDEN:

Die Grundeigenschaften werden wie im Regelbuch beschrieben ausgewürfelt.

Ein Betazoide erhält folgende Modifikationen:

STÄ -5	GES --	
AUS -10	CHA +10	PSI --
INT --	GLÜ -5	

PSI-TALENTE FÜR BETAZOIDEN:

Die PSI-Talente sind in verschiedene Schwierigkeitsgrade eingeteilt, die für jedes Volk anders verteilt sind. Um ein Talent zu erlernen, muß dem Spieler von fünf Würfeln auf PSI die für den jeweiligen Schwierigkeitsgrad erforderliche Anzahl gelingen. Die Anzahl der Talente, die so erlernt werden können, ent-



Der Erste Offizier
William T. Riker & Deanna Troi

spricht dem *PSI*-Wert des Charakters geteilt durch zehn, abgerundet. Soviele Versuche hat der Charakter, um die Talente in aufsteigender Reihenfolge zu erlernen. Hat er auf einer Schwierigkeitsstufe mehrere Talente zur Auswahl, muß er mindestens die Hälfte davon beherrschen, bevor er mit der nächsten Stufe weitermachen kann. Ungenutzte Versuche verfallen nicht, sollten aber gewissenhaft auf dem Datenblatt vermerkt werden.

Stufe	Erfolge nötig	Talent
1	1/5	Einfühlungsvermögen zwischenmenschlich/allgemein
2	2/5	Gefühle spüren Mentale Isolation
3	3/5	(Hypnose*) Träume & Déjà-vu Visionen
4	4/5	Telepathie 1 Telepathie 2 Bewußtsein spüren Mentale Verbindung
5	5/5	Kontakt mit nicht raumgebundenen Wesen Kontakt mit nicht zeitgebundenen Wesen (Beides nur mit Telepathie 1 und Bewußtsein spüren erlernbar)
6	5/5	Kommunikation mit nicht raumgebundenen Wesen Kommunikation mit nicht zeitgebundenen Wesen (Beides nur mit Telepathie 1 & 2 und Bewußtsein spüren erlernbar)
7	6/6	Synchronizitätserzeugung Energiekonzentration

*Hypnose kann nur erlernt werden, wenn der Charakter bereits ein Psychologie-Talent beherrscht.

Angesichts der Tatsache, daß es auch unter Betazoiden nur wenige gibt, deren *PSI*-Wert so hoch ist, daß er oder sie all diese Talente erlernen könnte, ersparen wir uns an dieser Stelle die Beschreibungen der Talente der Stufen fünf bis sieben und überlassen sie der Interpretation des Spielleiters für den Fall, daß er ein wenig „O“ spielen möchte ...

Die Erklärung der übrigen Talente finden Sie am Ende des Artikels. Nun aber zu den Vulkanierern, deren *PSI*-Fähigkeiten genauso eindrucksvoll sind wie die der Betazoiden. Allerdings besitzen die Vulkanier eine völlig andere, nüchternere Herangehensweise an diese Thematik als die Betazoiden, weswegen die mentalen Kontakte zwischen diesen beiden Völkern eher selten sind.

DIE VULKANIER

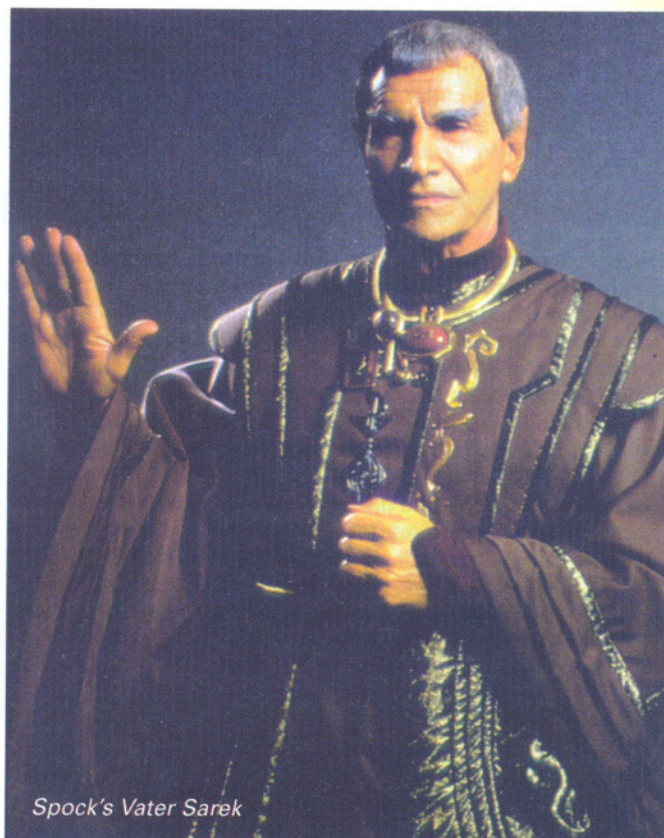
Die Vulkanier waren die ersten Außerirdischen, die in Person des legendären Mr. Spock das Licht der **Star Trek**-Welt erblickt haben. Insofern ist es nicht überraschend, daß es jene Vulkanier sind, die im aktuellsten Kinofilm den „ersten Kontakt“ mit der Menschheit herstellen.

Dieser Artikel kann und will nicht alles zusammenfassen, was an den verschiedensten Stellen über Vulkanier veröffentlicht wurde, er soll Spielern des **Star Trek**-Rollenspiels die Möglichkeit geben, einem solchen Charakter Leben und Kultur einzuhauchen.

Und damit wären wir schon bei der größten Schwierigkeit: Wie soll man einen Charakter spielen, der keinerlei Emotionen zeigt und der, wenn er es dennoch tut, gegen das grundlegende Dogma seines Volkes verstößt, sich gar der Lächerlichkeit preisgibt?

Die Vulkanier aber wurden durch Spock so stark definiert, daß jeder Versuch, einen solchen nun im Rollenspiel zu führen (meiner persönlichen Erfahrung nach) für den Spieler unbefriedigend ist, da das Entwicklungspotential des Charakters schon zu Anfang weitgehend festgelegt ist. Was übrigbleibt, ist eine Imitation des Originals, und wie sich das macht, ist ja in **Star Trek: Voyager** zu begutachten. Das soll nicht heißen, daß es für einen vulkanischen Charakter keine Entwicklungsmöglichkeiten gäbe, ganz im Gegenteil, nur bedeutet eine solche Figur eine immense Anforderung an den Spieler, die er einzugehen bereit sein muß. Wenn Sie keine Fälle von vererbter Schizophrenie in Ihrer Familie haben, können Sie ja ausprobieren, wie es ist, jemanden zu spielen, der keine Gefühle zeigt, und sich gleichzeitig nicht so ernst zu nehmen, denn Spaß werden Sie mit einem Vulkanier auf jeden Fall haben!

INFORMATIONSSCHRIFT DES ORGANISATIONSBÜROS FÜR TOURISMUS
AUF VULKAN, HERAUSGEGEBEN IN ZUSAMMENARBEIT MIT
DER VULKANISCHEN WISSENSCHAFTS-AKADEMIE;
SHI'KAR/VULKAN, SD 2/9703:



Spock's Vater Sarek

Willkommen auf Vulkan, Heimatwelt eines der hochentwickeltesten und maßgeblichsten Mitgliedsvölker der Föderation! Genießen Sie den Ausblick auf die Dreierkonstellation der Sonnen des 40-Eridani-Systems!

Bewundern Sie das unvergleichliche Schauspiel der brodelnden Vulkane auf T'Kuht, dem Schwesterplaneten Vulkans! Besuchen Sie die Ruinen von M'naht und die Felsentürme von Vulcana Regar!

Denn obwohl die Oberfläche Vulkans zu 96% aus trockener, lebensfeindlicher Wüste besteht und das örtliche Klima für Humanoide sehr heiß ist, hat der Planet einige hochinteressante Besuchsstätten zu bieten, so auch die Hauptstadt Shi'Kar, eine Oase inmitten der Ödnis, wo hydroponische Gärten und ästhetische Wasserspiele vor den eindrucksvollen Kulissen der Architektur von vier Jahrtausenden den zentralen Lebensnerv des Planeten bilden.

Auf den weitläufigen Plätzen der Stadt treffen sich die Künstler und Philosophen zum gemeinsamen Harfespielen oder disputieren unter freiem Himmel.

Hier kann sich der Terraner in eines der zahlreichen vegetarischen Cafés setzen, eine Plomeek-Suppe zu sich nehmen und

die an eine griechische Polis erinnernde Atmosphäre genießen; auf Disharmonie und Streit wird er hier nicht stoßen. Am Stadtrand von Shi'Kar befindet sich die Akademie der Wissenschaften, die führende Universität der Föderation. Wer hier Philosophie, Musik, Kunst oder Naturwissenschaften studieren möchte, sollte sich vorher allerdings mit der altvulkanischen Sprache befassen, deren auf Logik basierendes Symbolsystem die Grundlage für die Axiome und Theorien der oben genannten Wissensgebiete darstellt.

Weiter außerhalb beginnt das Gol-Gebirge, wo sich auf einer Hochebene das spirituelle Zentrum Vulkans befindet: das Kloster der Kolinahru, jener Mönche, die die absolute, von Gefühlen ungetrübte Logik zu erlangen suchen.

Auf dem Gipfel des Berges Seleya, unweit des Klosters, befinden sich noch eine weitere Kultstätten, wo die Heiler und Hohepriesterinnen schon so lange ihre Zeremonien vollführen, daß ihre Ursprünge geschichtlich nicht mehr zurückzuverfolgen sind.

Da die Heiler und Mönche keine Besucher auf der Hochebene empfangen, muß der interessierte Außenweltler sich mit Holodokumentationen der Wissenschaftsakademie zufriedengeben, um seine Neugier zu stillen.

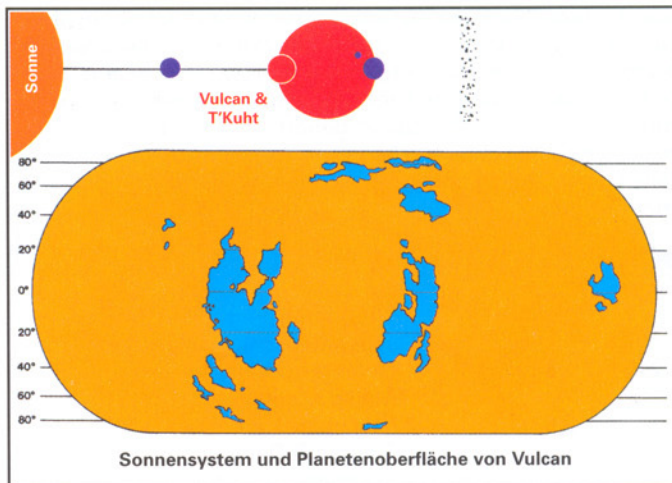
Da vulkanische Dokumentarfilme dafür bekannt sind, humanoide Zuschauer durch ihre Länge, Detailfülle und vor allem ihre absolut undramatische Machart schnell zu ermüden, seien an dieser Stelle die wichtigsten Informationen über die Vulkanier und ihre Welt zusammengefaßt:

VULKANISCHE GESCHICHTE UND KULTUR:

Die Bevölkerung Vulkans hat eine lange, ereignisreiche Geschichte hinter sich, die bis vor etwa zweitausend Jahren von grausamen Kriegen gezeichnet war, bis die rivalisierenden Gruppen sich beinahe gegenseitig ausgelöscht hatten.

Als alle Alternativen ausgeschöpft schienen, erschien der Philosoph Surak auf der Bildfläche, der in einem mutigen Vorstoß die Gegner davon überzeugen konnte, daß nur die Unterdrückung ihrer aggressiven Gelüste das Überleben der Vulkanier gewährleisten konnte.

Dieser Vorschlag spaltete die Bevölkerung, aber der Wille zum Frieden siegte über die Aggression. Da die Vulkanier schon damals begonnen hatten, die Raumfahrt zu entwickeln, entschieden die Gegner der Reform, ihrem Planeten den Rücken zu kehren, und verließen Vulkan mit einer Flotte von Generationenschiffen, um andere Planeten zu finden, auf denen sie



Kindesbeinen an wird jeder Vulkanier dazu erzogen, seine Gefühle hinter einer Fassade nüchternen Rationalismus' zu verbergen. Infolgedessen entwickelte sich die Wissenschaft der Logik zum maßgebenden Wertesystem, ein beachtlicher Fortschritt in der Philosophie und den Naturwissenschaften waren die Folge.

Die Vorherrschaft der kriegerischen Männer wurde durch ein sanftes Matriarchat abgelöst, das die verfeindeten Stämme Vulkans unter sich vereinte.

„Unendliche Mannigfaltigkeit in unendlicher Kombination“ wurde zum Leitthema des vulkanischen Strebens nach Wissen; die Faszination des Unbekannten, der sich auch die Vulkanier nur schwer entziehen können, wurde zur Triebfeder der Expansion, die nun nicht mehr mit Waffengewalt, sondern auf geistiger Ebene stattfand.

Die Philosophin T'plana-Hath legte den Grundstein für die vulkanische Metaphysik, die eine Brücke zwischen den scheinbar unvereinbaren Polen der abstrakten Logik und den noch heute praktizierten Ritualen der Vulkanier schlug.

Vierseits werden diese Rituale als kontrollierter (und vor allem gesellschaftlich akzeptierter) Ausdruck der unterdrückten Gefühlswelt betrachtet, doch für die Vulkanier stellen sie eine historisch gewachsene Synthese aus Logik und Tradition dar.

RITUALE, SEXUALITÄT UND GEISTIGE FÄHIGKEITEN DER VULKANIER:

Die Vulkanier legen großen Wert auf Traditionen und Rituale, denn nur so findet die vulkanische Gesellschaft ein Ventil, durch das sie – starren Vorschriften und alten Überlieferungen folgend – zumindest gelegentlich Gefühle zeigen kann.

Dazu gehören unter anderem auch recht brutal anmutenden, Zeremonien, die noch aus der Zeit vor der Reformation stammen.

Einige dieser archaischen Bräuche dienen mittlerweile dazu, den Gebrauch der Logik als Überlebensinstrument zu erlernen. So ist es Tradition, daß ein vulkanischer Junge auf sich gestellt mehrere Tage in der Wüste überleben muß (*kahs-wan-Prüfung*). So soll er unter Beweis stellen, daß er Manns genug ist, diese Herausforderung zu überstehen und seine Ängste zu überwinden.

Überlebt er diese Prüfung, ist er reif genug, um im Alter von sieben Jahren mental mit einer gleichaltrigen Vulkanierin verbunden zu werden. Diese Verbindung wird von einer Priesterin vorgenommen, da die *PSI*-Kräfte so junger Vulkanier noch nicht voll ausgereift sind.

Sie dient dazu, daß sich die Verbundenen auch über große Distanzen einander bewußt sind, denn ein erwachsener Vulkanier durchmacht alle sieben Jahre die Phase des *pon farr*, in der sein Sexualtrieb die Oberhand gewinnt. Während des *pon farr* verändern sich alle seine Körperfunktionen, und wenn er sich währenddessen nicht mit seiner Partnerin paaren kann, besteht die Wahrscheinlichkeit, daß er diesen (als *plak-tow* bekannten) Prozeß nicht überlebt.

Das *pon farr* ist ein sehr intimer Vorgang, und die Vulkanier



ihren Instinkten frönen konnten. Als festgestellt wurde, daß die Romulaner und die Vulkanier gemeinsame Vorfahren zu haben scheinen, klärte sich das Schicksal jener Dissidenten nach über zwei Jahrtausenden endlich auf.

Die von Surak eingeleitete Reform veränderte die vulkanische Gesellschaft grundlegend: Heutzutage gilt jede Zurschaustellung von Emotionen als Geschmacklosigkeit, und schon von

sprechen darüber äußerst selten miteinander. Als Außenweltler sollte man dieses Thema also um jeden Preis meiden!

Mußten die Vulkanier früher noch um ihre Frauen kämpfen, so wird das *kal-if-fee*, die Herausforderung, heute nur noch praktiziert, wenn die Frau einen anderen Partner bevorzugt. Dies ist jedoch selten der Fall, weil die im Kindesalter vorgenommene mentale Bindung zumeist respektiert wird.

Sollte es dennoch zu einem solchen Kampf kommen (wie in der Classic-Folge „Weltraumfieber“), werden dabei die *Lirpa* und das *ahn-woon*, ein als Peitsche verwendbarer Lederriemen, benutzt. Die Auseinandersetzung endet erst mit dem Tod von einem der Kontrahenten ...

Der Tod stellt für die Vulkanier jedoch keineswegs das Ende ihrer Existenz dar, und wie man sich denken kann, sind sie in der Lage, diesen Tatbestand nüchtern und logisch zu beweisen:

Das Bewußtsein eines Vulkaniers, die Summe seiner Gedanken, das Wesen seines Selbst, also das, was in der menschlichen Mystik als Seele oder Astralkörper bezeichnet wird (und von den Vulkaniern *katra* genannt wird), kann sich nach dem körperlichen Tod in

einen Bereich zurückziehen, der als *sha-ka-ree* bezeichnet wird, um sich dort mit den *katren* seiner Vorfahren zu vereinigen.

Als sehr grober Vergleich mag hier auf die den meisten Zivilisationen bekannten Paradiesmythen hingewiesen werden.

Mit der aufwendigen und beinahe in Vergessenheit geratenen *fal-tor-pan*-Zeremonie kann eine entsprechend hochqualifizierte Hohepriesterin (wie z. B. T'Lar in *Star Trek III*) ein *katra* von seinem Körper auf ein anderes Medium übertragen.

Bis vor ca. 1500 Jahren wurden mit diesem Ritual die *katren* sterbender vulkanischer Denker in Behälter übertragen, die der Legende zufolge irgendwo in einer riesigen Halle im Inneren des Berges Seleya aufbewahrt werden, so daß Eingeweihte mentalen Kontakt mit ihren Ahnen aufnehmen können, um von ihrer Weisheit zu lernen.

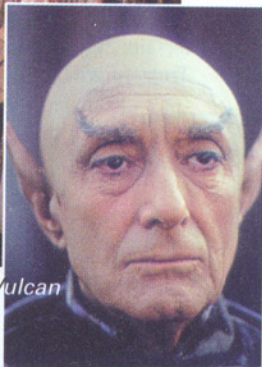
Abgesehen von solch beeindruckenden Künsten, die den Hohepriestern und Heilern vorbehalten sind, verfügt der Durchschnittsvulkanier über begrenzte mentale Fähigkeiten wie die bewußte Körpersteuerung (Heiltrance), Schmerzkontrolltechniken oder die bekannte Gedankenverschmelzung.

Da bei dieser jedoch sämtliche geistigen Barrieren fallengelassen und alle Geheimnisse sichtbar werden – inklusive der so streng geheimgehaltenen Empfindungen – wird diese Methode auch nicht häufig angewendet.

Die Privatsphäre ist den Vulkaniern heilig, und ein Verstoß gegen die Etikette undenkbar. So vermeiden die Vulkanier auch Körperkontakte mit anderen Personen, und nur selten wird man ein vulkanisches Pärchen bei der gegenseitigen Berührung der Fingerspitzen in der Öffentlichkeit ertappen.



Spock's Meister auf Vulcan



Stufe	Erfolge nötig	Talent
1	2/5	Mentale Isolation Einfühlungsvermögen (Sensibilität ...!)
2	3/5	(Hypnose*) Heiltrance Telepathie 1 Gedankenverschmelzung (Telepathie 1 nötig) Gedanken induzieren Gefühle induzieren
3	4/5	Bewußtseinstransfer 1 (Telepathie 1 nötig) Mentale Bindung Visionen
5	5/5	Telepathie 2
6	6/6	Träume & Déjà-vu Bewußtseinstransfer 2 (Telepathie 2 nötig)
7	7/7	Energiekonzentration Synchronizitätserzeugung

ERLÄUTERUNG DER TALENTBEZEICHNUNGEN:

• **Einfühlungsvermögen** bezeichnet die allgemeine Sensibilität im Umgang mit anderen, die Fähigkeit, deren Stimmungen wahrzunehmen.

• **Gefühle spüren:** Ähnlich wie Einfühlungsvermögen, nur bekommt der Anwender einen Eindruck von der Ursache, der Motivation für die momentane Stimmung und wie intensiv diese wirklich ist.

• **Telepathie 1:** Das gezielt-gewollte Aussenden von komplexeren gedanklichen Botschaften oder Bildern.

• **Telepathie 2:** Die Fähigkeit, solche Bilder und Gedanken zu empfangen und zu verstehen.

• **Gefühle induzieren:** Das Erwecken eines einfachen Gefühls wie der Klang einer Stimmgabel in einem anderen Wesen.

• **Gedanken induzieren:** Das gezielte Plazieren/Auftauchenlassen eines bewußten Gedankens (keine Botschaft, denn der Empfänger glaubt, der Gedanke stamme von ihm).

• **Mentale Isolation:** Von Kultur zu Kultur unterschiedliche Konzentrations-/Meditationstechnik, um sich vor solchen Einflüssen wie den gerade beschriebenen zu schützen.

• **Heiltrance:** Vulkanische Selbstheilungstechnik, bei der der Patient sich in einen koma-artigen Zustand versetzt. Bei Bewußtsein auch zur Kontrolle von Schmerz geeignet.

• **Hypnose:** In der Psychotherapie angewendete Technik zur Rückführung des Patienten in vergangene oder verdrängte Themengebiete.

• **Visionen:** Offenbarungen, mystische Erlebnisse, Prophezeiungen und die bewußte Verarbeitung derselben.

• **Träume & Déjà-vu:** Haben wir wohl alle ab und zu, aber manche eben öfter und prägnanter. Bei vielen schamanistischen Kulturen Zugang zum Unbewußten oder zu anderen Realitäten.

• **Gedankenverschmelzung:** Vulkanische Technik zur Vereinigung zweier Bewußtseinssphären. Sehr intimer Vorgang, der nur selten praktiziert wird.

• **Mentale Bindung:** Eine Art schwache Gedankenverschmelzung, die zwei Personen auch über räumliche Entfernung hinweg miteinander verbindet. Hat häufig zeremoniellen Charakter und wird von Priestern o.ä. ausgeführt.

• **Bewußtseinstransfer 1:** Transfer der/des *katra* von seinem eigenen Körper in einen anderen Träger (siehe Spock am Ende von *Star Trek II*)

• **Bewußtseinstransfer 2:** Transfer der/des *katra* von einem Träger zu einem anderen durch eine/n dritten wie in der *fal-tor-pan*-Zeremonie.

DIE PSI-TALENTE DER VULKANIER:

Die Vorgehensweise des Erlernens gleicht der im Abschnitt über Betazoiden beschriebenen Prozedur, nur die Talente sind bei den Vulkaniern ein wenig anders gelagert.