USS Whitehorse NCC-75647

Inhaltsverzeichnis

- 1 Geschichte
- 2 Deckplan
- 3 Offplay

Die USS Whitehorse NCC-75647 ist ein Föderationsraumschiff der Defiant-Klasse. Sie wurde benannt nach der irdischen Stadt Whitehorse, gelegen auf dem nordamerikanischen Kontinent. Das Kommando führt Commander Mirex.

„Upon the wicked it will rain snares, fire and brimstone and burning wind will be the portion of their cup.“

Schiffsdaten	
Name	Whitehorse
Registrierung	NCC-75647
Typ	Eskorte
Klasse	Defiant
Stapellauf	2373
Bauwerft	Antares
Besatzung	40 (75 Evakuierungslimit)
Status	Aktiv
Heimathafen	Bajor

Technische Daten	
Länge	122 m
Breite	83 m
Höhe	20 m
Decks	4
Masse	355.000 t
Geschwindigkeit	Warp 6 / 7,5 / 9,0 für 12h
Antrieb	(2) LF-35 Warpfeldgondeln (2) FIG-2 Impulsantriebe

Bewaffnung	(4) Typ-I Impulsphaserkanonen (4) MK-75 Quantentorpedowerfer Lagerkapazität für 120 Gehäuse
Verteidigung	FSQ Primäres Hochleistungs-Deflektorschildsystem

1 Geschichte

Seit ihrem Stapellauf wurde die Whitehorse hauptsächlich an der cardassianischen Grenze eingesetzt. Zunächst als Teil der 9. Flotte im Dominionkrieg, später dann während der Konflikte mit den Raghdor. Kommandiert wurde das Schiff seinerzeit von Commander Jose Emanuel Ramirez, dem späteren Captain der USS Monterrey NCC-43306. Nachdem die Crew in den Folgejahren mehrfach wechselte, unternahm die Whitehorse 2388 eine Mission zu Cardassia Prime. Der Konvoi, den die Defiant-Klasse eskortierte, geriet jedoch in einen schweren Ionensturm. Zwei Frachter wurden hierbei zerstört, die Whitehorse schwer beschädigt.

Nach längerer Reparaturzeit und Komplettüberholung in der Antares-Flottenwerft wurde sie dann zur Sternenbasis 129 transferiert, wo sie eine neue Crew zugewiesen bekommen sollte. Bemannt wurde das Schiff dann schließlich mit Personal von der USS Pandora NCC-60582-A, das erst kürzlich von Minos Korva gerettet worden war. Commander Hannah von Salis übernahm das Kommando und befehligte das Schiff zusammen mit Commander Conrad während der Operation Charon.

Im Katastrophengebiet des Tohoka-Systems angekommen, suchte die Whitehorse nach einigen vermissten zivilen Schiffen und nutzte hierfür auch eine Sensorphalanx im Orbit des Planeten Tohoka X (Save Our Souls – Suche ohne Sicherheit). Einige Kriminelle nutzen die schlechte humanitäre Lage aus, um den Talarianern wirkungslose Medikamente gegen die Epsilonstrahlung zu verkaufen. Der Whitehorse gelang es, die Schiffe der Kriminellen aufzubringen und an die talarianischen Behördern zu übergeben (Counterfeit Meds).

Im weiteren Verlauf der Operation Charon arbeitete die Whitehorse mit dem Verband Vigilant Sentinels zusammen, um Beweise für eine tholianische Massenvernichtungswaffe auf Basis der Epsilonstrahlung zu finden. Um das Ziel zu erreichen, manovrierte man ein getarntes tholianisches Schiff unauffällig in eine Position, in der es schließlich nur noch im Meer des Planeten Tohoka V abtauchen konnte und es evakuiert werden musste. Außenteams wurden auf das Schiff gebeamt. Die Beweise konnten sichergestellt werden und das Schiff wurde so manipuliert, dass es immer tiefer im Meer versank und schließlich zerstört wurde (Deep Hunting, Es gibt immer einen noch größeren Fisch).

Commander von Salis war indessen erkrankt, die Führung der Whitehorse lag daher bei Commander Conrad und dem Zweiten Offizier Lieutenant Sullivan. Nahe des Endlager Dorlife fand die Whitehorse später einen unbemannten Frachter im Sperrgebiet. Der Frachter wurde untersucht und sämtliche Daten des Hauptcomputers zur weiteren Untersuchung heruntergeladen. Man fand auch Beweise, dass an Bord offenbar eine tholianische Drohne bzw. Massenvernichtungswaffe zusammengebaut wurde. Tiefergehende Untersuchungen des Frachters wurden durch einen ferngesteuerten Torpedo verhindert, welcher den Frachter zerstörte (Der Feind klopft an die Türe). Die Führungsoffiziere machten mehrere Vorschläge, wie man die gesuchten tholianischen Drohnen noch rechtzeitig finden konnte. Man entschied sich schließlich dafür, die Kommunikationssignale der Drohnen aufzuspüren. Um dies zu erreichen, scannte die Whitehorse systematisch das Tohoka-System. Unterstützt wurde sie dabei durch ein Außenteam, welches die Sensorphalanx im Orbit von Tohoka X neu justierte. Gemeinsam gelang es, sämtliche Drohnen aufzuspüren und zu vernichten. Das Tohoka-System war somit vor einer Detonation der Massenvernichtungswaffen gerettet worden (Und die Tür ist weit offen …).

Nach Abschluss der Operation Charon machte sich die Whitehorse auf den Weg zur Sternenbasis 41. Commander Conrad hatte das Kommando über die USS Juneau NCC-75656 bekommen, sodass Lieutenant Sullivan zum neuen ersten Offizier ernannt wurde. Auf dem Weg zur Sternenbasis wurde die Whitehorse durch einige Fremde, verkleidet als Angehörige der Sternenflotte, infiltriert. Die Fremden nahmen Ensign Yamamoto als Geisel. Es konnte eine Sprengladung nahe des Warpkerns gefunden und rechtzeitig entfernt werden. Bevor die Geiselnehmer überwältigt werden konnten, nahmen sie sich nach der Entfernung der

Sprengladung selbst das Leben (The Hunt - Facing Fate).

Im Januar 2390 erfolgte ein neuer Personalwechsel, nachdem die Führungscrew und weitere Crewmitglieder zurück auf die Pandora versetzt worden waren. Das Kommando über die Whitehorse übernahm dieses Mal Commander Mirex. Die Denobulanerin hatte zuvor als Erster Offizier an Bord der USS Alferov NCC-42531 gedient.

2 Deckplan

Systeme	**Räume**
Deck 1	**Deck 1**
Deuteriumtanks Warpkern - Deuteriuminjektor Taktische Sensorenanordnung Subraum-Kommunikationsempfänger	Brücke, Bereitschaftsraum Maschinenraum (Oberdeck) Transporterraum 1 Quartiere (1 Einzel-, 9 Zweibettzimmer)
Deck 2	**Deck 2**
Hauptdeflektor Warpkern - Materie-Antimaterie-Reaktionskammer Computerkern (primär/sekundär) Impulsantriebssystem Kraftfeldgenerator (SIF) 2 Typ-I-Impulsphaserkanonen (Front) 2 Mk-95-Quantentorpedorampen (Front)	Maschinenraum (Hauptdeck) Krankenstation Labor Messe Arrestzelle Waffenkammer Shuttlehangar (Oberrang) Rettungskapseln
Deck 3	**Deck 3**
Hauptdeflektor Warpkern - Antimaterie-Injektor Antimaterie-Vorratskapseln Fusionsreaktoren Computerkern (primär/sekundär) Impulsantriebssystem	Shuttlehangar -Shuttle 'Orlando' (Klasse 9) -Shuttekapseln 01 und 02 Transporterraum 2 Frachtraum 1 und 2 Luftschleuse Maschinenraum (sekundär) Quartiere (23 Zweibettzimmer)
Deck 4	**Deck 4**
Hauptdeflektor Landestützen 2 Mk-95-Quantentorpedorampen (Heck) Sondenwerfer (Front) Taktische Sensorenanordnung Traktorstrahl	Frachtraum 3 Shuttlehangar -Ventrales Hangartor
Deck 5*	**Deck 5***
2 Typ-I-Impulsphaserkanonen (Front) Deflektorengenerator	-

**Die Bereiche unterhalb von Deck 4, die über keinerlei Korridore oder komplette Räume verfügen, werden nur crewintern als* Deck 5 *bezeichnet – laut Spezifikationen hat das Schiff vier Decks.*

3 Offplay

Die USS Whitehorse dient während des Großrollenspiels 2011 den Spielern der Pandora als temporäres Spielerschiff.