



REGELN ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

Nach Erarbeitung des Charakterkonzepts und des Hintergrunds werden die Werte festgelegt. Jeder Charakter erhält

25 ERSCHAFFUNGSPUNKTE.

Ein höherer Rang oder eine mächtige Rasse kosten Erschaffungspunkte, genau wie Fertigkeiten.

Details folgen auf den folgenden Seiten, bei bereits gespielten Charakteren wendet euch bitte an Wolf für eine Konvertierung der bisher erspielten Erfahrungspunkte!

1 | DIE RASSEN

Bajoraner, Bolianer, Tellariten:

Erschaffungspunktkosten: 0

Besondere Fähigkeiten: Keine

Andorianer:

Erschaffungspunktkosten: 2

Besondere Fähigkeiten: +1 Lebenspunkt, +1 Nahkampfwert,

Betazoiden, Halb-Betazoiden:

Erschaffungspunktkosten: 2 [1 für Halb-Betazoiden]

Besondere Fähigkeiten: Telepathie & Empathie auf Stufe 0

Halbbetazoiden können nur Empathie erlernen.

Vulkanier:

Erschaffungspunktkosten: 3

Besondere Fähigkeiten: +1 Nahkampfwert, Telepathie (Gedankenverschmelzung) auf Stufe 0

Spezialfertigkeit Nervengriff

Halb-Vulkanier:

Erschaffungspunktkosten: 2

Besondere Fähigkeiten: +1 Nahkampfwert, haben die Möglichkeit,

die weiteren Fähigkeiten der Vulkanier im Spiel zu erlernen.

Trill:

Erschaffungspunktekosten: 0 für unvereinigte, 2 für vereinigte Trill

Vereinigte Trill dürfen sich 1 Spezialisierung frei aussuchen, die zu seinem vorherigen Wirt passt

Ulianer:

Erschaffungspunktkosten: 1

Besondere Fähigkeiten: Telepathie auf Stufe 0 (mit der Einschränkung das diese auf die Ulianische Erinnerungsmeditation beschränkt ist)

Folgende Rassen werden momentan nicht und später nur nach Absprache mit der SL genehmigt:

Klingonen:

Erschaffungspunktkosten: 3

Besondere Fähigkeiten: +2 Nahkampfwert, +1 Lebenspunkte

Romulaner:

Erschaffungspunktkosten: 1

Besondere Fähigkeiten: +1 Nahkampfwert

Cardassianer:

Erschaffungspunktkosten: 2

Besondere Fähigkeiten: +1 Lebenspunkt, Immun gegen telepathische und empathische Fähigkeiten

Ferengi:

Erschaffungspunktkosten: 1

Besondere Fähigkeiten: Immun gegen telepathische und empathische Fähigkeiten

2| DIE RÄNGE

Je nach dem in welchem Rang ein Charakter das Spiel beginnt, desto mehr Erschaffungspunkte kostet ihn das. Die Einstiegsmöglichkeiten sind:

Mannschaftsdienstgrad	(Einstiegsrang üblicherweise Crewman 3rd Class):	0 Punkte
Unteroffizier	(Einstiegsrang üblicherweise Petty Officer 3rd Class):	1 Punkt
Offizier	(Einstiegsrang üblicherweise Ensign):	2 Punkte

3| ABTEILUNGEN

Da wir die Besatzung eines Sternenflottenschiffes spielen, muß ein jeder Charakter einer Abteilung zugehörig sein. Die Abteilungszugehörigkeit kostet KEINE Punkte! Charaktere können in allen Abteilungen AUSSER Kommando starten. Die Kommando-Posten sind bis auf weiteres den SLs vorbehalten bzw. Charakteren, die durch langes Spiel in die Kommandoebene aufsteigen.

Flugkontrolle (CONN)	Abteilungsfarbe: Rot
Operations	Abteilungsfarbe: Gelb
Sicherheit / Taktik	Abteilungsfarbe: Gelb
Technik	Abteilungsfarbe: Gelb
Wissenschaft	Abteilungsfarbe: Blau
Medizin	Abteilungsfarbe: Blau
Counseling	Abteilungsfarbe: Blau

4| FERTIGKEITEN

Stufe Erfahrungsgrad in der betreffenden Fertigkeit

- Der Charakter besitzt keinerlei Kenntnisse oder Erfahrung in dieser Fertigkeit.
- 0 Der Charakter ist in der Fertigkeit rudimentär ausgebildet.
- 1 Der Charakter besitzt Grundkenntnisse in der Anwendung dieser Fertigkeit.
- 2 Der Charakter besitzt erweiterte Grundkenntnisse in der Anwendung der Fertigkeit.
- 3 Der Charakter besitzt einige Erfahrung in der Anwendung dieser Fertigkeit
- 4 Der Charakter gilt als Profi und ist sehr Erfahren was diese Fertigkeit betrifft.
- 5 Der Charakter gilt als absoluter Experte in der Anwendung dieser Fertigkeit.
- 6 Der Charakter hat in Bezug auf diese Fertigkeit absolute Meisterschaft erreicht.
Er gilt als lebende Legende was ihre Anwendung anbelangt.

Je nach Abteilung besitzt ein Charakter andere Ausbildungsschwerpunkte.
Jeder Abteilung sind drei Abteilungsfertigkeiten zugeordnet.

<u>Abteilung</u>	<u>Zugeordnete Fertigkeiten</u>
Wissenschaft	Wissenschaften, Sensoren, Trikorder
Operations	Computer, Sensoren, Trikorder
Technik	Technik, Computer, Trikorder
Medizin	Medizin, Trikorder, Wissenschaften,
Sicherheit	Kriminalistik, Taktik, Fernkampf
Flugkontrolle	Schiffssteuerung, Sensoren, Taktik
Counseling	Psychologie, Medizin, Wissenschaften

5| VERGABE DER STARTPUNKTE AUF FERTIGKEITEN

Zu Beginn erhält jeder Charakter **eine Abteilungsfertigkeit seiner Wahl auf Stufe 2, die anderen beiden auf Stufe 1.**

Zusätzlich beherrscht jeder Charakter die **folgenden Fertigkeiten auf Stufe 0** (bedingt durch die Ausbildung an der Sternenflottenakademie:

Fernkampf	Nahkampf
Ausweichen	Taktik
Wissenschaften	Sensoren
Trikorder	Computer
Technik	Erste Hilfe
Schiffssteuerung	

Die Fertigkeiten, Psychologie, Kommando, Medizin und Kriminalistik sowie die beiden psionischen Fertigkeiten Telepathie und Empathie beherrscht man nur wenn man diese als Abteilungsfertigkeiten (oder Rassenfertigkeiten) erhält.

Dann kann er weitere Fertigkeiten kaufen und bestehende Fertigkeiten steigern.

Eine Fertigkeit von Stufe 0 auf Stufe 1 zu steigern kostet 1 Erschaffungspunkt,
von Stufe 1 auf Stufe 2 kostet 2 Erschaffungspunkte
von Stufe 2 auf Stufe 3 kostet 3 Erschaffungspunkte.

Eine Fertigkeit die man nicht auf Stufe 0 besitzt zu kaufen kostet 1 Punkt, dann kann sie normal gesteigert werden. Bei der Charaktererschaffung ist die maximale Stufe die ein Charakter in einer Fertigkeit erreichen kann 3.

Nur mit Erfahrungspunkten können höhere Stufen erreicht werden.

6| SPEZIALISIERUNGEN

Bei der Charakterschaffung kostet eine Spezialisierung 2 Erschaffungspunkte.

Die Auswirkung ist einfach – effektiv wird die Fertigkeit in diesem Fachbereich als um eine Stufe höher gewertet als die Grundstufe.

<u>Fertigkeit</u>	<u>Verfügbare Spezialisierungen</u>
Technik**	Waffentechnik, Energietechnik, Antriebstechnik, Feldtechnik, Transportertechnik, Computertechnik, Elektronik, Mechanik
Wissenschaften**	Astronomie, Physik, Chemie, Biologie, Archäologie, Geologie, Mathematik etc. (viele weitere denkbar)
Medizin*	Erste Hilfe, Chirurgie, Anatomie, Pathologie, Toxikologie, Genetik
Kommando	Bestimmte Kultur (zb. Vulkanier oder Klingonen), Geschichte, Politik, Föderationsrecht
Computer	Computersicherheit, Datensuche, Kommunikation, Transporter
Schiffssteuerung	Shuttles, Jäger, Transporter, Großraumschiffe
Taktik	Energiewaffen, Torpedos, Schutzschilde, Traktorstrahlen
Kriminalistik	Verhör, Forensik, Rechtswissenschaft, Ermittlung
Fernkampf	Phaserpistolen, Phasergewehre, Projektilwaffen, Bögen etc.
Nahkampf	Unbewaffnet, Klingenwaffen, Knüppel, Stangenwaffen etc.

* Hier ist eine Spezialisierung erforderlich bevor die Fertigkeitsstufe auf 4 erhöht werden darf, zwei bevor die Fertigkeitsstufe auf 5 erhöht werden darf und drei bevor die Fertigkeitsstufe auf 6 erhöht werden darf.

** Hier sind zwei Spezialisierungen erforderlich bevor die Fertigkeitsstufe auf 4 erhöht werden darf, drei bevor die Fertigkeitsstufe auf 5 erhöht werden darf und vier bevor die Fertigkeitsstufe auf 6 erhöht werden darf.

7 | ERFAHRUNGSPUNKTE UND CHARAKTERSTEIGERUNG

Nach jeder LARP Veranstaltung erhalten die beteiligten Charaktere eine gewisse Anzahl Erfahrungspunkte, mit denen Fertigkeiten gesteigert und neue Spezialisierungen gekauft werden können. Bei einem typischen Wochenendlarp sind das zwischen 10 und 15 Erfahrungspunkte – je nach Leistung des Spielers. Die Spielleitung vergibt diese Erfahrungspunkte individuell. Die Erfahrungspunkte können dann eingesetzt werden um die Werte des Charakters zu steigern – dies ist bei der Spielleitung anzumelden und man sollte möglichst primär die Dinge steigern die der Charakter im Spiel angewendet oder trainiert hat, oder in der er eine Fortbildung oder ähnliches gemacht hat.

<u>Steigerung</u>	<u>Kosten</u>
Fertigkeit neu erlernen auf Stufe 0	5 Erfahrungspunkte.
Fertigkeit von Stufe 0 auf Stufe 1 steigern	10 Erfahrungspunkte
Fertigkeit von Stufe 1 auf Stufe 2 steigern	20 Erfahrungspunkte
Fertigkeit von Stufe 2 auf Stufe 3 steigern	30 Erfahrungspunkte
Fertigkeit von Stufe 3 auf Stufe 4 steigern	40 Erfahrungspunkte
Fertigkeit von Stufe 4 auf Stufe 5 steigern	50 Erfahrungspunkte
Fertigkeit von Stufe 5 auf Stufe 6 steigern	60 Erfahrungspunkte
Neue Spezialisierung erwerben	20 Erfahrungspunkte