



DAS NEUE REGELWERK DER USS COLUMBIA

Hier ist es nun endlich: Das neue, überarbeitete, vereinfachte Regelwerk! Eure SL hat mit dem Feedback einiger Spieler das bisherige Regelwerk stark in die Mangel genommen und auf Spielbarkeit und Darstellbarkeit hin geprüft und geändert. Die Änderungen betreffen hauptsächlich den Wegfall jeglicher Attribute und die Streichung und Zusammenlegung einiger Fertigkeiten. Stattdessen ist es möglich die Fachrichtungen der Charaktere über Spezialisierungen auszudrücken oder seine Fertigkeiten untereinander zu kombinieren. Dies hat den Vorteil dass es nur noch sehr wenig Werte gibt, die man sich besser merken kann als beim alten System.

Dieses Neue System macht es natürlich notwendig, sämtliche Charaktere nach dem neuen Regelwerk umzubauen. Keine Angst – sämtliche Erfahrungspunkte bleiben natürlich bestehen, und werden auch auf das neue System angepasst.

Es gibt zusätzlich ein separates Dokument, das Schritt für Schritt durch die Charaktererschaffung und -steigerung leitet. [Charaktererschaffung_USS_Columbia.pdf]

EIN PAAR GEDANKEN ZU UNSERER SPIELPHILOSOPHIE

Jeder Star-Trek Verein und jede Star Trek Rollenspielgruppe interpretiert das Star Trek Universum ein klein wenig anders und spielt einen unterschiedlichen Stil.

Als Hilfestellung für das Erstellen des eigenen Charakters ist es sicherlich von Nutzen zu wissen wie der Living Future e.V. die Star Trek Welt auf den USS Columbia Cons interpretiert.

Die Haupttrichtlinien unserer Spielphilosophie sind die Visionen Gene Roddenberrys von einer positiven Zukunft, der durch die Serien Star Trek: The Next Generation und Deep Space 9 definierte Kanon und die Direktiven der Sternenflotte.

Wir spielen weder „Cowboys in Space“ noch die alleinigen Retter des Universums, die jegliches Mittel auf dem Weg zum Ziel einsetzen können.

Wir gehen davon aus, dass jedes Crewmitglied der USS Columbia eine Ausbildung auf der Sternenflottenakademie durchlaufen hat (auch Kadetten werden eine Zeit dort verbracht haben) und somit nicht nur einiges über das Universum und die Regeln der Sternenflotte gelernt hat, sondern auch einige gründliche psychologische Tests über sich hat ergehen lassen... ergo werden sich nur Crewmitglieder an Bord befinden, die diese Tests bestanden und keinen völligen Dachschaten (Destruktivismus, Paranoia, Depressionen, Rachegelüste etc.) haben.

Eine weitere Grundphilosophie unseres Spiels ist es, dass alle Charaktere (und ihre Spieler) mit dem gleichen Maß gemessen werden. Wer massiven Mist baut oder sich einfach nicht in die Crew einfügen will, kann im schlimmsten Falle von Bord fliegen (der Charakter, nicht der Spieler versteht sich). Das gilt für Führungsoffiziere bis hinunter zum Crewman.

Was wir erreichen wollen, ist ein schönes Zusammenspiel aller Charaktere, ein gemeinsames Erleben des Plots und der Missionen und die doch positive, optimistische Grundstimmung, die uns z. B. in TNG vermittelt wird.

Wir freuen uns auf weitere, schöne Cons!
Eure SL

1 | DIE RASSEN

Das Star Trek Universum ist voller verschiedener Spezies, die sich mehr oder weniger von Menschen unterscheiden. Spielercharaktere sollten möglichst einer Spezies angehören die Mitglied der Föderation ist, wobei es Ausnahmen geben kann wie Klingonische Austausch-offiziere oder ähnliches. Wichtig ist hier dass sich durch die Vorgeschichte des Charakters erklärt wie er als Angehöriger einer Nichtmitgliedsrasse in den Föderationsdienst gelangt ist. **Angehörige anderer Rassen müssen selbstverständlich entsprechend durch Maske etc. dargestellt werden.**

In der Vergangenheit wurden auch Charaktere zugelassen deren Spezies eine Eigenkreation war. Dies wird in Zukunft nicht mehr möglich sein – wir möchten uns in Zukunft auf die Rassen beschränken die in den Serien vorkamen. Bei der Charaktererschaffung kosten Rassen mit mächtigen Fähigkeiten Erschaffungspunkte.

Wer nicht in den Serien versiert ist, sich aber ein Bild der verschiedenen Rassen machen möchte, dem empfehlen wir die Internetseite www.memory-alpha.org ein Startrek-Wiki mit Informationen zu allen erdenklichen Themen! Hier im Regelwerk alle Rassen zu beschreiben würde ein wenig den Rahmen sprengen...

Menschen, Bajoraner, Bolianer, Tellariten:

Besondere Fähigkeiten: Keine
Status: Föderationsmitglieder

Andorianer:

Besondere Fähigkeiten: +1 Lebenspunkt, +1 Nahkampfwert,
Status: Föderationsmitglieder

Betazoiden, Halb-Betazioden:

Besondere Fähigkeiten: Verfügen über die Fertigkeiten Telepathie und Empathie
Halbbetazioden können nur Empathie erlernen.
Status: Föderationsmitglieder

Vulkanier:

Besondere Fähigkeiten: +1 Nahkampfwert, verfügen über die Fertigkeit Telepathie (mit der Einschränkung dass diese auf eine Gedankenverschmelzung beschränkt ist). Außerdem verfügen sie über einen Nervengriff, mit sie andere Personen im Nahkampf betäuben können (muß im Spiel paßgenau am Nacken platziert und angesagt werden)
Status: Föderationsmitglieder

Halb-Vulkanier:

Besondere Fähigkeiten: + 1 Nahkampfwert, haben die Option, Gedankenverschmelzung und Nervengriff zu lernen, wenn sie sich für den "Weg" der Vulkanier entscheiden. Sie können die Boni also im Spiel (durch gutes Spiel) erlernen.

Trill:

Besondere Fähigkeiten: ca. 1% der Trill sind mit einem Symbionten vereinigt. Je nach Hintergrund der früheren Wirte wird die Spielleitung gewisse Fertigkeiten eines vereinigten Trills zusätzlich erhöhen, um die Erfahrung des Symbionten wiederzuspiegeln. Daher ist ein vereinigter Trill anderen Charakteren überlegen, und kann nur mit spezieller Genehmigung der Spielleitung dargestellt werden.

Status: Föderationsmitglieder

Klingonen:

Besondere Fähigkeiten: +1 Nahkampfwert, +2 Lebenspunkte

Status: Verbündete der Föderation

Ulianer:

Besondere Fähigkeiten: Erhalten die Möglichkeit die Fertigkeit Telepathie (mit der Einschränkung das diese auf die Ulianische Erinnerungsmeditation beschränkt ist) erlernen.

Status: Neutral

Romulaner:

Besondere Fähigkeiten: +1 Nahkampfwert

Status: Neutral

Cardassianer:

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

Status: Neutral

Ferengi:

Besondere Fähigkeiten: Immun gegen telepathische und empathische Fähigkeiten

Status: Neutral

2| DIE RÄNGE

Die Einstiegsmöglichkeiten sind:

Mannschaftsdienstgrad	(Einstiegsrang üblicherweise Crewman 3rd Class)
Unteroffizier	(Einstiegsrang üblicherweise Petty Officer 3rd Class)
Offizier	(Einstiegsrang üblicherweise Ensign)

Bei entsprechendem Bedarf behält sich die Spielleitung vor, Charaktere innerhalb ihrer Ranggruppe auch höher als den angegebenen Einstiegsrang einzustufen. Es ist außerdem möglich Kadetten zu spielen – diese Kosten bei der Erschaffung Punkte in Höhe der angestrebten Ranggruppe.

3| ABTEILUNGEN

Da wir die Besatzung eines Sternenschliffens spielen, muss ein jeder Charakter einer Abteilung zugehörig sein. Hier eine kurze Beschreibung der Abteilungen, denen ein Charakter angehören kann:

Kommando

Abteilungsfarbe: Rot

Offiziere und Unteroffiziere der Abteilung Kommando stellen die befehlshabenden Kommandeure von Raumschliffen, Sternensbasen und oft auch Diplomaten, Protokolloffiziere oder JAG-Offiziere. Es ist ihre Aufgabe, Missionen zu leiten, auf den Brücken von Raumschliffen (und darüber hinaus) stets den Überblick zu behalten um die zur Verfügung stehenden Ressourcen an Personal und Technik für die jeweilige Aufgabe optimal einzusetzen und entsprechend zu delegieren.

Mitglieder der Abteilung Kommando sind in Politik und Taktik geschult, ihnen obliegt die Verantwortung für Missionen, das Schliff, ihre Crew und die unbedingte Einhaltung der Direktiven der Sternensflotte! Sie tragen also eine sehr hohe Verantwortung.

Die wenigsten Offiziere der Abteilung Kommando haben ihre Laufbahn auch in dieser Abteilung begonnen – meist wechseln sie aus anderen Abteilungen in die Kommandoabteilung, nachdem sie dort ausreichend Erfahrung sammeln konnten.

Die Aufgabe des CO (commanding officer bzw. Captain) ist es dabei primär, den Überblick über die Gesamtsituation zu behalten, Aufgaben zu delegieren und in Gefechtsituationen den Feuerbefehl zu erteilen.

Die Aufgabe des XO (executive officer bzw. 1. Offizier) ist es, in Abwesenheit des CO diesen dessen Aufgaben zu übernehmen, ansonsten den CO zu beraten, ggf. Außenmissionen anzuführen, wichtige Informationen zusammenzufassen und an den CO weiterzugeben. Zudem obliegt ihm die Personalverantwortung auf dem Schliff. Bei Unzufriedenheit, Problemen oder Personalgesprächen ist der der Ansprechpartner der Wahl.

(Anmerkung: Es ist NICHT möglich, in der Abteilung Kommando anzufangen! Die Kommando-Posten sind bis auf weiteres den SLs vorbehalten bzw. Charakteren, die durch langes Spiel in die Kommandoebene aufsteigen)

Flugkontrolle (CONN)

Abteilungsfarbe: Rot

Die Aufgabe der Abteilung CONN ist es zunächst, Raumschliffe unterschiedlichster Größe vom Shuttle bis zum großen Kreuzer zu navigieren und die Kursplanung vorzunehmen.

Sie überwachen die Navigationscomputer, können Schliffe aber auch manuell steuern, wenn die Situation es erfordert (z. B. bei Landemanövern, Ausweichmanövern etc.).

Mitglieder dieser Abteilung sind erfahren in Stellarer Kartografie und der Bedienung des Navigationscomputers und der dazugehörigen Sensorenphalanxen, sie sind zusätzlich

jedoch auch in Flugtaktik ausgebildet um ein Raumschiff im Notfall auch in einem Kampfeinsatz sicher steuern zu können.

Piloten dieser Abteilung werden oft auch in Shuttles eingesetzt um Außenteams an ihren Bestimmungsort zu bringen.

Operations / Technik

Abteilungsfarbe: Gelb

Auf kleineren Schiffen sind die Abteilungen Operations und Technik meist zusammengefasst. Dennoch gibt es Unterschiede:

Die Aufgaben der Abteilung Operations (OPS) ist vielfältig. Mitglieder dieser Abteilung überwachen die Verteilung von Ressourcen im ganzen Schiff – von Energie über Personalzuteilungen, Ausrüstungsverteilung etc.

Zudem sind sie für die externe Kommunikation zuständig, Experten für Sensorensysteme und die Bedienung des Schiffcomputers.

An Bord eines Raumschiffes kommt niemand am Operations-Offizier vorbei: Soll ein Außenteam zusammengestellt werden, laufen die Personalanfragen über die OPS. Brauchen Maschinenraum oder Wissenschaft zusätzliche Energie, läuft die Zuteilung derselben ebenfalls über OPS. Die Kapazitäten der Sensorenphalanxen eines Schiffes – sei es für die Stellare Kartografie oder ein Wissenschaftsprojekt – koordiniert ebenfalls die OPS.

Während Gefechten überwacht die OPS den Status der eigenen Schilde und die Energieverteilung. Sie meldet auch den Schadensstatus am Schiff und koordiniert Reparaturteams.

Die meisten Operations-Offiziere haben zumindest eine rudimentäre Ausbildung in der CONN um deren Aufgaben im Notfall mit übernehmen zu können.

Die Aufgaben der Abteilung Technik sind etwas mehr „Hands On“. Es ist Aufgabe der Techniker, alle Systeme von Raumschiffen oder Sternbasen am Laufen zu halten – darunter fallen Wartungsarbeiten, Reparaturarbeiten oder auch die Forschung an und Entwicklung von besseren, effektiveren Systemen (wie Antriebssystemen, Schildsystemen, Sensorphalanxen, Energieverteilungssystemen etc.)

Bei Außenteams sind Techniker oft dabei, wenn es um das Verständnis der Technik fremder Schiffe oder unbekannter Zivilisationen geht. Während und nach Raumgefechten sind Techniker besonders gefragt, da sie Schäden am Schiff oft schnell ausbessern können.

Sicherheit / Taktik

Abteilungsfarbe: Gelb

Die Primäre Aufgabe der Abteilung Sicherheit ist die Aufrechterhaltung von Disziplin und die Einhaltung der Sternenflottenprotokolle an Bord des Schiffes – sie übernehmen quasi Polizeiaufgaben an Bord.

Sicherheitsoffiziere stellen bewaffnete Bewachung von wichtigen Diplomaten und Abgesandten an Bord von Raumschiffen oder von Außenteams außerhalb der Schiffe.

Sicherheitsoffiziere verwalten die Waffenkammern und den Arrestbereich und haben den Zugriff auf (und die Kontrolle über) interne Sicherheitssensoren und Kraftfelder innerhalb des Schiffes.

Sicherheitsoffiziere ermitteln im Falle von Verbrechen oder Dienstvergehen und sind befugt, im Falle schwerer Verstöße gegen Direktiven oder Gesetze auch höherrangige Offiziere unter Arrest zu setzen (mit Ausnahme des CO und ausschließlich nach Rücksprache und mit Erlaubnis desselben)

Die taktischen Offiziere der Abteilung Sicherheit bemannen die taktische Station auf der Brücke. Hier kontrollieren sie die Waffensysteme von Raumschiffen oder Sternbasen und sind in Kampfsituationen für den Einsatz derselben zuständig.

Sicherheits- und Taktikoffiziere sind ausgebildet in Kriminalistik, Bodenkampf- und Raumkampfaktik und an verschiedenen Bord- und Handwaffenarten.

Wissenschaft

Abteilungsfarbe: Blau

Mitglieder der Abteilung Wissenschaft sind die wahren Forscher an Bord von Raumschiffen und Sternbasen. Sie folgen der wahren Ideologie der Sternenflotte – das Unbekannte friedlich zu erforschen und zu verstehen. In ihren Reihen finden sich Archäologen, Biologen, Astrologen, Physiker, Geologen und vieles mehr. Wenn Wissenschaftler nicht direkt auf Planetenoberflächen ihren jeweiligen Lieblingsfachgebieten nachgehen können, sind sie Experten in der Bedienung der Sensoren eines Raumschiffes. Sie können die vielfältigen Sensorenphalanxen eines Raumschiffes oft Phänomene scannen, die mit normalen Mitteln nicht zu finden wären, Lebensformen finden und analysieren, Planetenoberflächen scannen oder Nebel und stellare Phänomene analysieren. Hierbei arbeiten die Mitglieder der Abteilung Wissenschaft meist eng mit den Abteilungen Operations und Flugkontrolle zusammen.

Medizin / Counseling

Abteilungsfarbe: Blau

Die Aufgaben der Abteilung Medizin liegen in der Diagnose von Krankheiten und medizinischen Problemen bei Crew und Gästen von Raumschiffen und Sternbasen, zudem in der Überwachung des Gesundheitszustandes und in regelmäßigen Routineuntersuchungen. Mitglieder dieser Abteilung sind zudem meist erfahrene Chirurgen, die auch bei schweren Verletzungen Patienten am Leben halten und ihre Verletzungen regenerieren können. Sie kennen sich mit der hochkomplexen medizinischen Ausrüstung auf Schiffen und Basen gut aus und in ihren Reihen befinden sich Experten in Sachen Anatomie, Pathologie, Toxikologie und Genetik.

Bei Außenteams ist immer ein Mediziner dabei um Gesundheitsgefährdende Umwelteinflüsse rechtzeitig zu entdecken oder notfalls Teammitgliedern medizinische Soforthilfe zukommen lassen zu können.

Besondere Bedeutung kommt den Mitgliedern dieser Abteilung bei medizinischen Hilfsmissionen (wie z. B. Seuchenausbrüche oder Naturkatastrophen) zu.

Schiffscounselor, die der Abteilung Medizin zugeordnet sind, sind hingegen für das psychische Wohl der Crew verantwortlich. Sie behandeln psychische Probleme, dienen aber aufgrund ihrer Ausbildung auch oft als Diplomaten an Bord von Raumschiffen.

Jedes Crewmitglied muss in Regelmäßigen Abständen zu einer psychologischen Bewertung zum Schiffscounselor gehen und findet bei Problemen in diesem einen zuverlässigen Ansprechpartner.

4| FERTIGKEITEN

Die Fertigkeiten sind von 0 bis 6 gestaffelt. Der Wert 0 in einer Fertigkeit bedeutet dass der Charakter eine rudimentäre Ausbildung (wie auf der Sternenflottenakademie) erhalten hat, und diese theoretisch ausüben kann, aber ohne jede Erfahrung und Expertise. Ein Charakter ist in allen Fertigkeiten ausgebildet, in denen er auf Wert 0 beginnt. Es gibt 14 Fertigkeiten und 2 spezielle psionische Fertigkeiten die nur entsprechenden Rassen zugänglich sind.

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| FERTIGKEITSBESCHREIBUNGEN

Erste Hilfe:

Die Fähigkeit, Verletzte vor Ort zu verarzten. Auf Stufe 0 kann der Charakter die Erstversorgung am Unfallort vornehmen. Mit Stufe 1 kann der Charakter eine Herz-Lungenmassage vornehmen. Mit Stufe 3 wäre der Charakter ein ausgebildeter Rettungssanitäter.

Fernkampf:

Die Fertigkeit um mit Fernkampfaffen wie Phasern, Disruptoren und Projektilwaffen umzugehen.

Nahkampf:

Die Fertigkeit um mit Nahkampfwaffen wie Dolchen und Schwertern zu kämpfen, wie auch um unbewaffneten Nahkampf.

Wichtig: Hier sollte sich der Charakter schon bei der Erschaffung für eine Richtung entscheiden! Das ist aber nur Ambiente... Letztlich entscheidet der Nahkampfwert.

Ausweichen:

Die Fähigkeit Angriffen zu entgehen. Für jede Fertigkeitsstufe in Ausweichen (ab 0) die ein Charakter besitzt kann er pro Larp einem Fernkampfangriff der ihn eigentlich treffen würde entgehen. Er muss dabei das Ausweichen ausspielen und benötigt genug Platz dafür (sprich es ist unmöglich bei eingeschränkter Bewegung auszuweichen). Bei Ausweichen 0 kann der Charakter einmal pro LARP ausweichen, ab Rang 1 gilt: Rang + 1 x Ausweichen pro Larp

Schiffssteuerung:

Das Steuern und Navigieren von Raumschiffen. Dies beinhaltet Skills wie z.B. Navigation und Stella-re Kartographie.

Taktik:

Die Verwendung von Bordwaffensystemen und Schutzschilden, Wissen um Stärken und Schwächen verschiedener Raumschiffe und deren taktischer Wert, Analyse von Gefechtssituationen. Mit dieser Fertigkeit steuert man auch die internen Sensoren und die internen Sicherheitskraftfelder.

Kriminalistik:

Tatortermittlung, Spurensicherung und die Auswertung von Beweismitteln. Verhörtechnik und Föderationsrecht.

Beinhaltet Verhörtaktiken, Polizeiliche Ermittlung, Tatortermittlung, Spurensicherung und die Auswertung von Beweismitteln. Darüber hinaus Verhörtaktiken, das Wissen um die Gesetze der Föderation und ein Wissen um die wichtigsten gesuchten „Subjekte“. Der Charakter könnte z.B. Tips von der SL bekommen wenn ein Gesuchter über die Szenerie läuft oder wenn er einen Raum durchsucht und ein platziertes Indiz findet.

Medizin

Die Diagnose sowie Behandlung von Verletzungen und Krankheiten aller Art...

Charakter kann Verletzungen aller Art behandeln sowie Verbrennungen, Verätzungen, Krankheiten erkennen etc.

Trikorder:

Die Fähigkeit, einen Tricorder so zu bedienen, dass er verwendbare Ergebnisse produziert...

Sensoren:

Die Anwendung von Sensoren, Auswertung von Sensordaten, Analyse und Suche nach Objekten. Weiterhin die optimal Kalibrierung und Ausrichtung von Sensoren.

Technik:

Das Wissen um den Aufbau und die Funktionsweise technischer Systeme, deren Reparatur und Konstruktion.

Psychologie:

Die Diagnose psychischer Erkrankungen und deren Behandlung, das Wissen um den Aufbau der Psyche. In der Praxis kann der Psychologe (bzw. Counselor) Tips von der SL über eventuelle Probleme des "Patienten" bekommen um besser darauf eingehen zu können bzw. bei NSCs Tips über deren Schwachpunkte und Ticks.

Computer:

Die Anwendung von Computern in vielen möglichen Bereichen. Dazu gehört die Bedienung vieler Schiffssysteme (Transporter, Kommunikation etc.), Computersicherheit, Datensuche und die Programmierung von Computersystemen.

Wissenschaften:

Das Wissen über ein breit gestreutes Spektrum von Wissens- und Fachgebieten der Wissenschaften, die in der Sternenflotte benötigt werden. Vor allem hier ist es empfehlenswert sich in den für den Charakter maßgeblichen Fachrichtungen zu spezialisieren, da diese Fertigkeit zwar umfassendes, aber doch recht allgemeines Wissen repräsentiert. (Fasst die bisherigen Science-Skills wie Chemie, Biologie, Astrophysik, Archäologie, Geologie, Mathematik, Physik etc. zusammen)

Kommando:

Diese Fertigkeit fasst die verschiedenen Kenntnisse und Fertigkeiten zusammen über die ein Kommandooffizier verfügen muss. Dies ist zum einen das Wissen über Politische Systeme in der Galaxis, Völker und Kulturen sowohl Kenntnisse über aktuelle Ereignisse, Kriege und politische Beziehungen der Völker und Machtblöcke untereinander. Hinzu kommt die Kenntnis über Gesetze und Vorschriften der Sternenflotte und der Föderation, und der Zugriff auf gewisse „Interne Informationen“ die nur Kommandooffizieren zugänglich sind. Diese Fertigkeit kann auch von nicht Kommandooffizieren belegt werden, allerdings sind die Informationen die dieser Charakter erhält weniger detailliert und wesentlich weniger verlässlich – quasi Gerüchte die er so aufgeschnappt hat ohne die Möglichkeit sie zu verifizieren. Im Spiel bedeutet dieser Skill, mehr oder weniger ausführliche Briefings von der SL zum jeweiligen Thema zu bekommen.

Telepathie:

Die Fähigkeit Gedanken zu lesen und zu senden und bei sehr hohen Stufen auch zu Beeinflussen. Steht nur speziellen Rassen zur Verfügung – je nach Rasse mit anderen Einschränkungen und Ausprägungen. Zum Beispiel können Vulkanier ausschließlich Telepathie (Geistesverschmelzung) erlernen, wobei eine Gedankenverschmelzung erforderlich ist um die Fertigkeit anzuwenden.

Empathie:

Die Fähigkeit Gefühle zu lesen und zu senden. Steht nur speziellen Rassen zur Verfügung – je nach Rasse mit anderen Einschränkungen und Ausprägungen.

6| SPEZIALISIERUNGEN

Einige Fertigkeiten sind der Einfachheit halber sehr allgemein gehalten. Um Charakteren die Möglichkeit zu geben seine Kenntnisse in bestimmten Fachbereichen einer Fertigkeit zu vertiefen gibt es Spezialisierungen. Bei der Characterschaffung 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. Ein Charakter mit Technik 4 und der Spezialisierung Waffentechnik hätte in dieser effektiv Stufe 5. Es gibt Fertigkeiten in denen es erforderlich ist Spezialisierungen zu erwerben um sie über Stufe 3 hinaus steigern zu können. Andere Fertigkeiten sind bereits so spezifisch, dass es dort nicht möglich ist sich zu spezialisieren.

Fertigkeit	Verfügbare Spezialisierungen
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 | KAMPFREGLN

Die Kampfregeln sollen bei einem LARP System helfen, eine Kampfsituation fair und gemäß den Fähigkeiten der Beteiligten darzustellen. Man unterscheidet grundsätzlich zwischen Fernkampf und Nahkampf.

Jeder Charakter verfügt über drei Lebenspunkte, manche Rassen über mehr. Sinken diese durch Schaden auf Null wird der Charakter bewusstlos, erleidet er weiteren Schaden stirbt er nach 10 Minuten wenn er keine Medizinische Versorgung erhält. Wird im Zustand von 0 Lebenspunkten ein Todesstoß auf den betreffenden Charakter angesagt, stirbt dieser sofort.

Nahkampf:

Da Nahkämpfe, immer ein gewisses Verletzungsrisiko für die beteiligten Spieler beinhaltet, sind sie im LARP immer ein heikles Thema. Dieses Regelwerk geht davon aus, das jegliche Nahkämpfe zwar ausgespielt werden, aber ein im Vorfeld zwischen den Kontrahenten verglichener Nahkampfwert festlegt, wer den Sieg davon trägt. Der Ausgang des Kampfes steht also bereits im Vorfeld fest – und die Spieler können sich darauf konzentrieren ihn so schön wie möglich auszuspielen und darzustellen ohne sich darüber Gedanken zu machen nur nicht getroffen zu werden und den Gegner zu besiegen. Dieser Nahkampfwert errechnet sich wie folgt:

Unbewaffneter Nahkampf:

Nahkampffertigkeitswert + Rassenbonus

Bewaffneter Nahkampf:

Nahkampffertigkeitswert + Rassenbonus + Waffenbonus

Waffenbonuswerte:

Kurze Waffe	(Messer, Dolch, Schlagstock):	+1
Lange Waffe	(Schwert, Degen, Streitkolben):	+2
Zweihandwaffe	(Zweihandschwert, Bat'leth):	+3
Projektilpistole	(klassischer Revolver)	+0
Projektilgewehr	(Einschüssiges Gewehr)	+1
Phaser Typ 1	(Modell zirpende Grille):	+0
Phaser Typ 2	(Standardphaser / Disruptor):	+1
Phaser Typ 3	(Phasergewehr)	+2

Die Nahkampfwerte der Kontrahenten werden direkt miteinander verglichen – der mit dem höheren Wert trägt den Sieg im Kampf davon – sein Gegner sinkt danach in der Regel auf 0 Trefferpunkte. Liegen die Kampfwerte nahe beieinander erleidet auch der Sieger Verletzungen, wobei er selbst darüber entscheidet. Sind beide Gegner gleichwertig, so kann die Spielleitung entweder entscheiden dass beide sich gegenseitig auf 0 Trefferpunkte prügeln, oder einer den Sieg davonträgt.

Bei Massenkämpfen werden die beiden höchsten Nahkampfwerte auf jeder Seite verglichen – und mit +1 für jede weitere Person modifiziert die am Kampf teilnimmt. Die Seite mit dem höchsten Kampfwert gewinnt, wobei die Spielleitung aufgrund der individuellen Kampfwerte über erlittene Verletzungen und Ausfälle des Kampfes entscheidet.

Beim Ausspielen der Kämpfe selbst sollte darauf geachtet werden, dass niemand reale Verletzungen erleidet. Es dürfen ausschließlich LARP-taugliche Polsterwaffen verwendet werden, die im Vorfeld von der Spielleitung genehmigt werden müssen. Schläge im unbewaffneten Nahkampf sind nur anzudeuten – Körperkontakt sollte möglichst vermieden werden. Es bleibt zu beachten dass die Werte für bewaffneten und unbewaffneten Nahkampf direkt miteinander verglichen werden – jemand der mit einem Messer zu einer Schlägerei geht hat nun einmal einen gewissen Vorteil.

Fernkampf:

Fernkampf findet meist mit Hilfe von Energiewaffen wie Phasern oder Disruptoren statt. Um einen Fernkampfangriff durchzuführen, richtet ein Charakter seine Waffe auf ein Ziel, und sagt dabei die Wirkung der Waffe und seine Fernkampffertigkeitsstufe an, bzw. ruft sie dem Ziel zu – je nach Waffe in Energiewaffen oder Projektilwaffen und nennt wenn es Unklar ist auch das Ziel des Fernkampfangriffs. Beispiel: „Stun – 3 – Romulaner von rechts“. Das Ziel des Angriffs entscheidet aufgrund der Deckung in dem es sich befindet, der Entfernung und der Höhe der Fertigungsstufe des Schützen, ob es getroffen wurde oder nicht. So wird jemand der bewegungslos auf freiem Feld steht selbst von jemandem mit Fernkampf 1 nicht unbedingt verfehlt. Bewegt sich das Ziel jedoch und versucht aktiv dem Feuer auszuweichen, so wird es jemand mit Fernkampf 1 schwer haben es zu treffen. Mit der Ausweichen Fertigkeit ist es einem Charakter möglich, auch sicheren Treffern zu entgehen, vorausgesetzt er hat die Möglichkeit dem Angriff überhaupt zu entgehen.

Phaser und Disruptoren besitzen verschiedene Wirkungsweisen aufgrund ihrer Einstellung. Theoretisch besitzt ein Sternenflottenphaser vom Typ II 16 verschiedene Einstellungen – der Einfachheit halber werden diese auf vier reduziert:

<u>Phaser/Disruptoreinstellung</u>	<u>Wirkung</u>
Stufe 1 – „Stun“ (Betäuben)	Das Ziel ist für 10 Minuten bewusstlos. Rassen mit Lebenspunktbonus reduzieren die Zeit pro Bonuspunkt um zwei Minuten.
Stufe 2 – „Burn“ (Verbrennen)	Das Ziel erleidet einen Trefferpunkt Schaden.
Stufe 3 – „Kill“ (Töten)	Die Trefferpunkte des Ziels fallen sofort auf Null. Wird es nicht innerhalb einer Minute Medizinisch versorgt stirbt es, kann dann aber immer noch innerhalb von 10 Minuten wieder belebt werden.
Stufe 4 – „Desintegrate“	Das Ziel wird komplett aufgelöst und ist sofort tot.

Der Mechanismus des Fernkampfs ist also mehr oder weniger Vertrauenssache – da ja immer das Ziel selbst entscheidet, ob es getroffen wurde oder nicht. Absolute Fairness ist dabei ein Muss, und die Spielleitung wird jede Fernkampfsituation genau beobachten um einen Missbrauch der Regeln zu verhindern. Effektiv dient die Fertigungsstufe den Spielern als Indikator wie fähig ihr Gegner ist, und dieser Fähigkeitsgrad muss ausgespielt werden.

Als Faustregel gilt das jemand ohne Fernkampffertigkeit die Waffe gerade halten kann, jemand mit Stufe 0 ein Still stehendes Ziel treffen kann das dicht vor ihm steht – aber nicht viel mehr, Stufe 1 und 2 bedeuten das der Schütze schon etwas fähiger ist, mit Stufe 3 kann man selbst einen ausweichenden Gegner auf freiem Feld problemlos treffen, Stufe 4 bedeutet das der Schütze selbst Ziele hinter teilweiser Deckung regelmäßig treffen kann, mit Stufe 5 kann das Ziel sogar noch weit entfernt sein, und Stufe 6 bedeutet einen tödlichen Meisterschützen, der das trifft was er sieht.

Es ist beim Fernkampf auch möglich Trefferzonen anzusagen – dazu nennt man die Zone die man Treffen möchte im Anschluss an die Zielansage. Beispiel: „Burn – 4 – Födi mit roter Jacke – rechtes Bein“. Darunter leidet allerdings die Genauigkeit des Schusses, und das Ziel kann bei angesagtem Treffer die Fertigungsstufe als um eine Stufe gesenkt ansehen, bei Kopftreffern sogar um zwei Stufen. Getroffene Körperteile sind bis zu einer medizinischen Behandlung nutzlos, oder zumindest so gut wie unbrauchbar, was vom Spieler dargestellt werden muss. Auch ansonsten sind Treffer natürlich so gut wie möglich auszuspielen. Ein Ziel das getroffen wird ohne dass eine Trefferzone angesagt wurde, sollte sich diese im übrigen Ausschauen, um die Verletzung besser ausspielen zu können.

Projekttilwaffen besitzen nur eine Wirkung: Projektilschaden. Dies wird durch „Projektil + Fertigungsstufe“ angesagt. Ein Treffer mit einer Projekttilwaffe verursacht immer einen Trefferpunkt Schaden, außer Kopftreffer oder Herztreffer, die sofort alle Trefferpunkte auf 0 reduzieren.

8| CHARAKTERERSCHAFFUNG

Um nun mit dem Spiel loslegen zu können, braucht ihr natürlich einen Charakter - oder müsst diesen vom alten Regelwerk konvertieren.

Die Charaktererschaffungsregeln findet ihr im separaten Dokument [Charaktererschaffung_USS_Columbia.pdf](#)

9 | 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