



## 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]

## 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](http://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:

<b>Mannschaftsdienstgrad</b>	(Einstiegsrang üblicherweise Crewman 3rd Class)
<b>Unteroffizier</b>	(Einstiegsrang üblicherweise Petty Officer 3rd Class)
<b>Offizier</b>	(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 Sternenflottenschiffes spielen, muß ein jeder Charakter einer Abteilung zugehörig sein. Hier eine kurze Beschreibung der Abteilungen, denen ein Charakter angehören kann:

### Kommando

Abteilungsfarbe: Rot

Kommandopersonal ist mit Führungs- und Planungsaufgaben betraut. Es trägt die Verantwortung für Schiffe, Basen und Personal der Sternenflotte und deren Missionen. Das Ziel ist es, den gegebenen Auftrag unter Berücksichtigung von Föderationspolitik, -gesetzen und Sternenflottendirektiven optimal auszuführen. Kommandooffiziere bedienen sich dazu ihrer Untergebenen, indem sie ihnen Befehle erteilen und Aufgaben delegieren. Kommandopersonal kann jederzeit auf Wissen der verschiedenen Abteilungen zugreifen, um die bestmögliche Entscheidung in einer Situation zu treffen.

(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. Kommandooffiziere erhalten die Fertigkeit „Kommando“ als zusätzliche Abteilungsfertigkeit, wenn sie in diese Abteilung wechseln.)

### Flugkontrolle (CONN)

Abteilungsfarbe: Rot

Das Personal zur Steuerung & Navigation (CONtrol & Navigation) ist für den Flugeinsatz von Raumschiffen und Shuttles verantwortlich. Es legt Flugrouten unter Berücksichtigung des umgebenden Raums fest, überwacht Position und Kurs im automatischen Flugbetrieb und übernimmt nötigenfalls die manuelle Steuerung (Start/Landung/Gefechtsmanöver).

Flugkontrolloffiziere werden jedoch auch auf Stationen eingesetzt, um den Flugverkehr im Föderationsgebiet zu überwachen und zu steuern.

### Operations

Abteilungsfarbe: Gelb

OPS-Personal ist verantwortlich für die Zuteilung von Ressourcen der

Sternenflotte (Material, Energie, Signale, Information) auf Schiffen und Basen. Operations managed Zeitpunkt und Dauer der Nutzung frequentierter Systeme und Einrichtungen.

Darüber hinaus übernimmt OPS die Missionslogistik, indem sie das eingesetzte Personal mit allen missionsrelevanten Daten und der erforderlichen Ausrüstung versorgt, Missionen von Schiff und Aussenteams koordiniert und überwacht. Auch die externe Kommunikation fällt in den Aufgabenbereich dieser Abteilung.

### Sicherheit / Taktik

Abteilungsfarbe: Gelb

Sicherheitskräfte führen grundlegende Polizeiaufgaben an Bord von Schiffen durch, das heißt die Aufrechterhaltung der inneren Sicherheit, Disziplin und Ordnung auf Schiffen und Basen der Sternenflotte. Darüber hinaus leisten sie Schutzdienste für hochgestellte Persönlichkeiten, Aussenteams und Sternenflottenstützpunkte. Sicherheitskräfte sind daher in der Regel mit Phasern bewaffnet und aufgrund regelmäßigen Trainings im Schießen und im Nahkampf geschult. Ihre Aufgabe ist weiterhin die Ermittlung bei Dienstvergehen und Straftaten durch Sternenflottenpersonal. Die Verwaltung der Arrestzellen und Waffenkammern fällt ebenfalls in den Bereich der Sicherheitsabteilung.

Im Bereich der Taktik ist das Sicherheitspersonal für die Bedienung der Waffen- und Schildsysteme im Raumkampf zuständig sowie für die taktische Einsatzplanung und durchführung von Aussenmissionen in bedrohlichem Terrain. Hierzu erstellt es taktische Analysen, bewertet Bedrohungspotentiale, legt Einsatzprioritäten fest und entwickelt geeignete Abwehrmaßnahmen.

### Technik

Abteilungsfarbe: Gelb

Das technische Personal ist für die Wartung, Instandhaltung und Instandsetzung von Schiffen, Basen und Ausrüstung der Sternenflotte verantwortlich. Hierzu überwacht es ständig den (Betriebs-) Zustand von Systemen, um Schäden zu vermeiden und zu beheben. Dabei bedienen sich die Ingenieure der Personal- und Materialressourcen (z.B. Ersatzteilreplikation). Die meisten Techniker auf Schiffen und Basen arbeiten im Maschinenraum oder technischen Labors, kommen aber auch in mobilen Teams vor Ort zum Einsatz.

### Wissenschaft

Abteilungsfarbe: Blau

Das Wissenschaftspersonal an Bord von Schiffen oder innerhalb von Forschungseinrichtungen der Sternenflotte sammelt Daten und Fakten (z.B. mit Hilfe von Tricordern, Schiffssensoren oder Sonden), analysiert diese mit wissenschaftlichen Methoden, dokumentiert die Ergebnisse und interpretiert sie. Unter Wissenschaft werden nicht nur Naturwissenschaften wie Physik, Biologie und Chemie mit ihren jeweiligen Disziplinen, sondern auch Geisteswissenschaften wie z.B. Sozial-, Politik- und Wirtschaftswissenschaften, etc. zusammengefasst.

### Medizin

Abteilungsfarbe: Blau

Das medizinische Personal überwacht ständig den Gesundheitszustand von Sternenflottenmitgliedern an Bord von Schiffen, auf Basen und während Außenmissionen und stellt deren Gesundheit sicher. Hierzu findet mindestens einmal jährlich eine präventive Routineuntersuchung statt. Diagnostizieren die Mediziner eine Beeinträchtigung der körperlichen Gesundheit, leiten sie eine Behandlung ein und pflegen den Erkrankten bis zu seiner Genesung. Darüber hinaus leistet das medizinische Personal gegebenenfalls humanitäre Hilfe.

**Counseling**

Abteilungsfarbe: Blau

Counselors überwachen ständig das mentale Wohlbefinden der Crew. Sie geben Ratschläge und Anleitung bei Problemen, die Crewmitglieder haben können. Sie können im Bedarfsfall psychiatrische und psychologische Behandlung und Pflege geben. Counselors können Patienten auch an das medizinische Personal weiterverweisen, wenn sie es für richtig halten. Desweiteren erstellen sie Personalgutachten, soziologische Analysen und stehen den kommandierenden Offizieren bei diplomatischen Aufgaben zur Seite. Jedes Mitglied der Sternenflotte muss jährlich einen Counselor zur psychologischen Routineuntersuchung aufsuchen.

**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 Erfahrungswert 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.

<b>Abteilung</b>	<b>Zugeordnete Fertigkeiten</b>
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 Fernkampfwaffen 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 Stellaire 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 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. 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.

<b>Fertigkeit</b>	<b>Verfügbare Spezialisierungen</b>
<b>Technik * *</b>	Waffentechnik, Energietechnik, Antriebstechnik, Feldtechnik, Transportertechnik, Computertechnik, Elektronik, Mechanik
<b>Wissenschaften * *</b>	Astronomie, Physik, Chemie, Biologie, Archäologie, Geologie, Mathematik etc. [viele weitere denkbar]
<b>Medizin *</b>	Erste Hilfe, Chirurgie, Anatomie, Pathologie, Toxikologie, Genetik
<b>Kommando</b>	Bestimmte Kultur (zb. Vulkanier oder Klingonen), Geschichte, Politik, Föderationsrecht
<b>Computer</b>	Computersicherheit, Datensuche, Kommunikation, Transporter
<b>Schiffssteuerung</b>	Shuttles, Jäger, Transporter, Großraumschiffe
<b>Taktik</b>	Energiewaffen, Torpedos, Schutzschilde, Traktorstrahlen
<b>Kriminalistik</b>	Verhör, Forensik, Rechtswissenschaft, Ermittlung
<b>Fernkampf</b>	Phaserpistolen, Phasergewehre, Projektilwaffen, Bögen etc.
<b>Nahkampf</b>	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, dass jegliche Nahkämpfe zwar ausgespielt werden, aber ein im Vorfeld zwischen den Kontrahenten vergleichener 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:

<b>Kurze Waffe</b>	(Messer, Dolch, Schlagstock):	+1
<b>Lange Waffe</b>	(Schwert, Degen, Streitkolben):	+2
<b>Zweihandwaffe</b>	(Zweihandschwert, Bat'leth):	+3
<b>Projektilpistole</b>	(klassischer Revolver)	+0
<b>Projektilgewehr</b>	(Einschüssiges Gewehr)	+1
<b>Phaser Typ 1</b>	(Modell zirpende Grille):	+0
<b>Phaser Typ 2</b>	(Standardphaser / Disruptor):	+1
<b>Phaser Typ 3</b>	(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 jemandem mit Fernkampf 1 schwer haben, es zu treffen. Mit der Ausweichfertigkeit 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:

<b>Phaser/Disruptoreinstellung</b>	<b>Wirkung</b>
<b>Stufe 1 – „Stun“ (Betäuben)</b>	Das Ziel ist für 10 Minuten bewusstlos. Rassen mit Lebenspunktbonus reduzieren die Zeit pro Bonuspunkt um zwei Minuten.
<b>Stufe 2 – „Burn“ (Verbrennen)</b>	Das Ziel erleidet einen Trefferpunkt Schaden.
<b>Stufe 3 – „Kill“ (Töten)</b>	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.
<b>Stufe 4 – „Desintegrate“</b>	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.

Projektilwaffen besitzen nur eine Wirkung: Projektilschaden. Dies wird durch „Projektile + Fertigungsstufe“ angesagt. Ein Treffer mit einer Projektilwaffe 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](#)