

# STARFLEET OPERATIONS

Das Regelwerk für STAR TREK™ Live-Rollenspiel

## Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
Vorwort.....	2
1. Der Charakter.....	3
1.1 Auswahl des Charakters.....	3
1.2 Spezies.....	4
1.3 Abteilungen.....	5
1.4 Ränge.....	7
1.5 Fähigkeiten.....	8
1.6 Charaktererschaffung.....	10
1.7 Beförderungen & Charakterentwicklung.....	11
2. Spielregeln.....	13
2.1 Allgemeines.....	13
2.2 Kleidung und Ausrüstung.....	15
2.3 Darstellung.....	16
2.4 Spielmechanismen.....	18
2.5 Spielleitung.....	20
2.6 Sicherheit der Teilnehmer.....	20
2.7 Waffenloser Kampf.....	21
2.8 Bewaffneter Nahkampf.....	23
2.9 Fernkampf.....	24
2.10 Medizinische Versorgung und Heilung.....	26
2.11 Bewusstlosigkeit.....	27
2.12 Tod.....	28
3. Leitfaden zum Spiel.....	29
3.1 Kommandokette.....	29
3.2 Befehlskette.....	29
3.3 Verhalten von Offizieren.....	30
3.4 Waffen.....	30
3.5 Fluglizenz für Shuttles.....	31
Kontakt.....	32

# Vorwort

*"Das Entscheidende an diesen Dingen ist, dass man sie selbst machen muss" - Geordi LaForge (TNG)*

Was ist Star Trek? Eine amerikanische Fernsehserie. Was *bedeutet* Star Trek? Diese Frage lässt sich nicht so einfach beantworten, denn für jeden bedeutet es etwas anderes. Meistens endet ein Beantwortungsversuch in einer philosophischen Diskussion. Die Schreiber dieses Regelwerks geben hierin also lediglich *ihre* Interpretation wieder.

Das STARFLEET OPERATIONS Regelwerk für Star Trek Liverollenspiel in der vorliegenden Version 3.1 (Stand: Mai 2011) stellt eine Mischung aus punktebasierten Regelwerken und freiem Spiel („Du kannst, was du darstellen kannst“; kurz DKWDDK) dar. Das bedeutet, in erster Linie wird nach DKWDDK gespielt und erst wenn man damit nicht mehr weiterkommt, z.B. weil man etwas zu schwer oder zu einfach darstellen kann, wird auf Punkte zurückgegriffen.

Dieses Regelwerk setzt Grundkenntnisse in Bezug auf Star Trek voraus. Wer sein Wissen erweitern oder auffrischen möchte, dem sei [www.memory-alpha.org](http://www.memory-alpha.org) empfohlen. Hierbei handelt es sich um die größte und vollständigste Star Trek Datenbank, die es gibt (ca. 32.500 Einträge). Die deutsche Version hat immerhin ca. 20.400 Einträge.

Von Zeit zu Zeit aktualisiert der STARFLEET OPERATIONS e.V. ([www.starfleet-operations.de](http://www.starfleet-operations.de)) dieses Regelwerk und passt es an. Die für dieses Regelwerk verantwortliche Simulationsleitung (kurz „Sim“) ist für Rückmeldungen und Verbesserungsvorschläge von Spielern dankbar. Wer Fragen, Anregungen oder Kritik hat, kann diese in der spielfreien Zeit an die Simulationsleitung richten. Die Kontaktadressen findet man am Ende dieses Regelwerks.

Eure Simulationsleitung (Sim)

OPERATIONS



# 1. Der Charakter

## 1.1 Auswahl des Charakters

Wie bei jedem Rollenspiel braucht man zum Mitspielen einen Charakter, die man im LARP darstellen möchte. Jeder kann - in gewissen Grenzen - seinen Lieblingscharakter verkörpern. Aus den Serien bekannte Charaktere sind nicht erlaubt, z.B. nur Michael Dorn darf Worf spielen. Man darf sich auch nicht selbst spielen, weil die Verwechslungsgefahr zwischen Spieler und Charakter dabei zu groß ist. Realnamen (insbesondere der eigene oder die von bekannten Personen) als Charakternamen sind deshalb nicht zugelassen.

Prinzipiell darf man jede Rasse spielen, die man in einer der Serien gesehen hat *und* sie in der Sternenflotte oder als Begleiter bei einer Außenmission vorstellbar ist *und* die darstellbar ist. Borg und Jem'Hadar zählen zum Beispiel nicht dazu, da sie der Föderation gegenüber feindlich eingestellt sind. Qs und Formwandler sind nicht darstellbar. Der Charakter kann genau das, was man als Spieler darstellen kann (siehe auch Kapitel 2.3). Außerirdische Rassen sind durch entsprechende Masken und Verhaltensweisen auszuspielen und darzustellen, also Vulkanier mit spitzen Ohren, bestechender Logik und Grinsen verkneifen, Trill mit Flecken, Bajoraner mit geriffeltem Nasenrücken, usw.

Beim Ausdenken des Charakters sollte man sich also überlegen, wie man ihn spielen möchte bzw. wie man glaubt, diesen Charakter darstellen zu können. Dabei sollte man sich der Rolle des Charakters bewusst sein. Wer also zum Beispiel nicht gerne in eine Phaserschießerei gerät, sollte keinesfalls einen Charakter aus dem Bereich Sicherheit spielen. Wer keine Verantwortung tragen möchte, sollte keinen Offizier sondern lieber einen Crewman spielen. Es sei ausdrücklich darauf hingewiesen, dass Charaktere (in-time) und Spieler (out-time) entsprechend ihrem Rang Verantwortung übertragen bekommen und je höher man in der Hierarchie steht, desto mehr wird von der Darstellung erwartet und desto weniger Fehler darf man sich erlauben. Die Hintergrundinformationen zum Charakter, die sogenannte „Charaktergeschichte“, sollten in sich konsistent (z.B. bei Offizieren vier Jahre Studium an der Sternenflottenakademie) und mit dem canonischen Star Trek Universum vereinbar sein.

Eine Gruppe von Personen, die *Simulationsleitung* (kurz „*Sim*“), ist mit der Betreuung aller Spielercharaktere (SC) und des Spielhintergrundes beauftragt. Deswegen müssen alle Spielercharaktere mit der Sim abgesprochen werden, die sie auf Kompatibilität mit dem Spielhintergrund und „Powerlevel“ prüft und zum Spiel zulässt oder gegebenenfalls in Absprache mit dem Spieler anpasst. Die Sim kann sämtliche Fragen zu Charakteren und dem Spielhintergrund verbindlich beantworten und bei der Charaktererschaffung behilflich sein.

## 1.2 Spezies

*"Es sind die kleinen Dinge, die mich stören: das Atmen von Sauerstoff, zweibeinige Fortbewegung und Schlaf. Das Konzept, für 8 Stunden pro Nacht bewusstlos zu sein, das ist so... außerirdisch" - Valerie Archer (VOY: In Fleisch und Blut)*

Die Föderation bezieht ihr Personal aus den verschiedensten Kulturen und Spezies. Dies macht den Reiz und die Vielseitigkeit bei der Erschaffung eines Charakters aus. Bei einigen Spezies kann es gewisse Einschränkungen geben, die sich aus dem Star Trek Hintergrund oder der Umsetzung im LARP ergeben. Da dieses Regelwerk im Hinblick auf eine Spielergruppe konzipiert ist, die die Crew eines Sternenschiffes darstellt, sind verfeindete Spezies hier nicht berücksichtigt. Unter den folgenden Beschreibungen finden sich also keine Cardassianer oder Borg, was aber nicht heißen soll, dass man diese nicht als Charakter spielen kann. Es besteht nach Absprache mit der Simulationsleitung die Möglichkeit, solche Charaktere eventuell als NSC zu spielen. Über die in der Tabelle genannten Spezies hinaus gibt es noch viele andere Föderationsmitglieder, die nicht aufgeführt sind, z.B. Benziten, Bolianer, Brikar, Bynaren, Caitianer, Deltaner, Efrosianer, Grazeriten, uvm. Selbst erdachte Spezies sind vorher mit der Simulationsleitung abzusprechen.

Spezies	Status	Besonderheiten	Einschränkungen
Andorianer	Gründungsmitglied	3 Lebenspunkte am Torso	Hohe Anforderung an Maske und Schminke
Bajoraner	Verbündet, ab 2377 Mitglied <sup>1</sup>	Benötigt Empfehlungsschreiben für die Starfleet Academy <sup>2</sup> (bis 2377)	-
Betazoiden	Mitglied	-	Kann sehr destruktiv auf Plot wirken, Einschränkung der telepathischen bzw. empathischen Fähigkeiten empfohlen
Ferengi	Neutral	Benötigt Empfehlungsschreiben für die Starfleet Academy <sup>2</sup>	Aufgrund von Vorurteilen dem Charakter gegenüber nicht empfohlen
Klingonen	Verbündet	Benötigt Empfehlungsschreiben für die Starfleet Academy <sup>2</sup> , 3 Lebenspunkte am Torso	Reine Klingonen sehr selten in Starfleet, Halbklingonen keine Einschränkungen
Menschen	Gründungsmitglied	-	-
Romulaner	Neutral, ab September 2374 verbündet	Keine telepathischen Fähigkeiten, keine Geistesverschmelzung	Nur als Austauschoffizier nach 2372
Tellariten	Gründungsmitglied	-	Hohe Anforderung an Maske und Schminke
Trill	Mitglied	Probleme beim Beamen, starke Anfälligkeit gegen Insektenstiche und -bisse	Nur ca. 1% aller Trills sind vereinigt
Vulkanier	Gründungsmitglied	Geistesverschmelzung, Pon Farr, Nervengriff, Übertragung der Katra	Erfordert gute Selbstkontrolle und Kontrolle der Mimik

<sup>1</sup> Non-Canon, nur Starfleet Operations Spielhintergrund

<sup>2</sup> Empfehlungsschreiben sollten im Spielhintergrund erwähnt werden, sie müssen nicht „erspielt“ werden

## 1.3 Abteilungen

*"Major, ich konnte mir meinen Arbeitsbereich selbst aussuchen. Ich wollte keinen gemütlichen Job oder ein Forschungsstipendium. Genau dies hier schwebte mir vor: die entlegenste Gegend der Galaxis, einer der abgelegensten Außenposten der frei war." - Bashir zu Kira (DS9: Der Abgesandte Teil I)*

**Kommando (CMD):** 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. In die Abteilung Kommando gelangt man nur durch Beförderung in einen Kommandorang.

**Technik (ENG):** 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.

**Sicherheit/Taktik (SEC):** 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.

Taktisches Personal plant den Kampfauftrag der Sternenflotte und führt diesen nötigenfalls aus. Dies beinhaltet den strategischen, als auch taktischen Einsatz von Einheiten und Personal. Taktisches Personal gewährleistet die äußere Sicherheit von Sternenflotteneinheiten unter Zuhilfenahme der Offensiv- und Defensivmittel. Hierzu erstellt es taktische Analysen, bewertet Bedrohungspotentiale, legt Einsatzprioritäten fest und entwickelt geeignete Abwehrmaßnahmen. Taktisches Personal wird nicht regulär bespielt und steht daher für Spielercharaktere als Abteilung nicht zur Verfügung.

**Wissenschaft (SCI):** 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 (MED):** 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.

**Flugkontrolle (CONN):** 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 (OPS):** OPS-Personal ist verantwortlich für die Zuteilung von Ressourcen der Sternenflotte (Material, Energie, Signale, Information) auf Schiffen und Basen. Operations teilt Zeitpunkt und Dauer der Nutzung frequentierter Systeme und Einrichtungen ein. Darüber hinaus übernimmt die 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.

**Counseling (COU):** 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.

**Spezielle Bereiche** wie zum Beispiel Geheimdienst der Sternenflotte, JAG, Temporale Ermittlung, etc. sind vorher mit der Simulationsleitung abzusprechen.

STARFLEET  
OPERATIONS



## 1.4 Ränge

"Hoch mit Ihnen, das ist ein Befehl, Lieutenant!"

"Sie können mir keine Befehle geben, wir haben den gleichen Rang!"

"Das kann ich, denn ich bin Brückennoffizier und habe ein höheres Dienstalter."

"Ja, zwei Tage!" - Paris und Torres (VOY: Translokalisierungen)

Ranggruppe	Rang	Anrede	Abzeichen
<b>Flaggoffiziere</b>			
Flag Officers:	Admiral	"Admiral"	
	Vice Admiral	"Admiral"	
	Rear Admiral	"Admiral"	
	Commodore	"Commodore"	
<b>Offiziere</b>			
Senior Officers:	Captain	"Captain"	
	Commander	"Commander"	
	Lieutenant Commander	"Commander"	
Junior Officers:	Lieutenant	"Lieutenant"	
	Lieutenant (junior grade)	"Lieutenant"	
	Ensign	"Ensign"	
<b>Unteroffiziere</b>			
Chief Petty Officers:	Master Chief Petty Officer	"Chief"	
	Senior Chief Petty Officer	"Chief"	
	Chief Petty Officer	"Chief"	
Petty Officers:	Petty Officer 1st class	"Officer"	
	Petty Officer 2nd class	"Officer"	
	Petty Officer 3rd class	"Officer"	
<b>Mannschaften</b>			
Crewmen:	Crewman 1st class	"Crewman"	
	Crewman 2nd class	"Crewman"	
	Crewman 3rd class	"Crewman"	
<b>Kadetten</b>	Cadet	"Cadet"	

**Kadetten** sind bei STARFLEET OPERATIONS *alle* Angehörigen der Starfleet in Ausbildung und wir unterscheiden diese auch nicht in vier Klassen wie beim Original. Kadetten befinden sich einfach in der Ausbildung und müssen sich noch nicht für eine Laufbahn oder Vertiefungsrichtung (s.o.) entschieden haben. Dieser Posten ist also *ideal für Einsteiger*, die sich erstmal mit Star Trek und/oder Live-Rollenspiel vertraut machen möchten. Natürlich ist es (insbesondere für die Simulationsleitung) hilfreich, sich trotzdem vorher Gedanken über die angestrebte Laufbahn des Charakters zu machen.

**Mannschaften** erhalten ein sogenanntes einjähriges „Basic Training“ an der Sternenflottenakademie. Weiterhin erhalten sie eine einjährige fachspezifische Ausbildung, um sie auf den Dienst in einer der Abteilungen vorzubereiten. Die gesamte Ausbildung dauert also zwei Jahre.

**Unteroffiziere** sind entweder Mannschaften, die sich hochgedient und irgendwann als Crewman 1<sup>st</sup> Class die Unteroffiziersprüfung abgelegt haben oder sie haben bereits die Sternenflottenakademie als Petty Officer abgeschlossen. In diesem Fall kommt zum einjährigen „Basic Training“ eine erweiterte, zweijährige, fachspezifische Ausbildung hinzu. Bis zum Abschluss als Unteroffizier an der Sternenflottenakademie dauert es also drei Jahre.

**Offiziere** studieren vier Jahre an der Sternenflottenakademie und erhalten mit ihrem Abschluss ihr Offizierspatent und die Ernennung zum Ensign. Die besten Kadetten eines Jahrgangs schließen die Akademie als Lieutenant (JG) ab.

Die Simulationsleitung entscheidet personen-, abteilungs- und situationsabhängig nach Absprache mit dem Spieler über den Einstiegsrang eines Charakters.

## 1.5 Fähigkeiten

*"Ich stehe vor Ihnen, all meiner Fähigkeiten entblößt. Verdammt, ein Mitglied der niedrigsten aller Spezies zu sein: ein normales, unvollkommenes, trauriges, menschliches Wesen." - Q (TNG: Nocheinmal Q)*

Man darf voraussetzen, dass die Föderation auf ihren Mitgliedswelten ein funktionierendes Bildungssystem unterhält. Demzufolge verfügen alle Föderationsbürger über eine solide Allgemeinbildung. Alle Angehörigen der Starfleet haben darüber hinaus mindestens eine Grundausbildung erhalten, die sie das Wichtigste in Bezug auf ihren Dienst in der Starfleet gelehrt hat. Dazu zählen zum Beispiel der Umgang mit Computern, mit einem Phaser, Erste Hilfe, Dienstvorschriften, u.v.m.

Je älter ein Charakter ist, desto mehr Erfahrung wird er sich aneignen. Diese wird durch eine Punktzahl ausgedrückt, die **Erfahrungspunkte (EP)**. Für jede Fähigkeit gibt es ein eigenes Punktekonto, das aussagt wie gut ein Charakter diese Fähigkeit beherrscht. Damit man sich nun nicht so viele Zahlen merken muss, gibt die Spielleitung – falls erforderlich - vor den Cons kleine Karten mit den persönlichen Fähigkeitswerten des Charakters aus.

Es folgt – mit Ausnahme der Grundausbildung - eine Liste von *Beispielen* für weitere Fähigkeiten, die an der Sternenflottenakademie vermittelt werden. Kategorie „akademisch“ bedeutet, dass es sich um reines (Fach-)Wissen handelt. „Physisch“ bedeutet, dass die Fähigkeit auch darstellerisch ausgespielt werden muss.

Das Spielprinzip und die Anwendung von Fähigkeiten werden im Kapitel 2.3 genauer erläutert.



Fähigkeit	Kategorie
<b>Grundausbildung</b> (gilt für alle Mitglieder der Sternenflotte)	
Sternenflottendirektiven und -protokolle	akademisch
Erste Hilfe	akademisch/physisch
Phaser	akademisch/physisch
Unbewaffneter Nahkampf	akademisch/physisch
Computer (Software)	akademisch/physisch
Geschichte (Föderation)	akademisch
Physik (Wahlfach, z.B. Astrophysik, Mechanik, Kinetik, etc.)	akademisch
<b>Geisteswissenschaften</b>	
Soziologie (Wahlfach) <sup>1</sup>	akademisch
Politik (Wahlfach) <sup>2</sup>	akademisch
Schriften (Wahlfach)	akademisch
<b>Technik</b>	
Antriebstechnik	akademisch/physisch
Schildtechnik	akademisch/physisch
Sensortechnik	akademisch/physisch
Transportertechnik	akademisch/physisch
Waffentechnik	akademisch/physisch
Computer (Hardware)	akademisch/physisch
Kommunikationstechnik	akademisch/physisch
<b>Naturwissenschaften</b>	
Chemie	akademisch
Archäologie	akademisch
Geologie	akademisch
Zoologie	akademisch
Botanik	akademisch
Mikrobiologie	akademisch
<b>Militärwesen</b>	
Schiffskunde	akademisch
Phasergewehr	akademisch/physisch
<b>Medizin</b>	
Pharmazie	akademisch
Anatomie & Physiologie	akademisch
Chirurgie	akademisch/physisch

<sup>1</sup> Soziologie ist die Lehre von der Gesellschaft, also dem *inneren Gefüge* einer Spezies

<sup>2</sup> Politik ist die Lehre von den *wirtschaftlichen und militärischen Interessen* einer Spezies, also den *externen Beziehungen*

## 1.6 Charaktererschaffung

*"Irgendwer hat mal gesagt: 'Versuche nicht, ein großer Mann zu sein, sei einfach ein Mann. - Und lass' die Geschichte ihr eigenes Urteil fällen.'" - Riker zu Cochrane (First Contact)*

Wir empfehlen, bereits vor der Charaktererschaffung Kontakt zur Simulationsleitung aufzunehmen.

Zu Beginn muss man sich entscheiden, welche **Spezies** man darstellen möchte, in welcher **Abteilung** (Technik, Wissenschaft, usw.) man Dienst tun möchte und in welcher **Ranggruppe** man spielen will. Dann braucht der Charakter noch einen zur Spezies passenden **Namen** und eine **Hintergrundgeschichte**, die ihm Tiefe verleiht. Soll heißen: wo und wann ist er geboren? Was hat er schon alles erlebt? Wer sind seine Familie (Eltern, Geschwister, Kinder)? Wie ist sein Werdegang? Was sind seine Hobbys?

Für die Personaldatenbank benötigt die Simulationsleitung darüber hinaus einen tabellarischen Lebenslauf des Charakters, der die wichtigsten Ereignisse im Leben des Charakters aufzählt. Während die Hintergrundgeschichte nur der Sim bekannt ist, wird der Lebenslauf allen Spielern zugänglich gemacht, er ist quasi Teil der allgemeinen Dienstakte des Charakters.

Es sei an dieser Stelle noch einmal darauf hingewiesen, dass man sich gut überlegen sollte, ob man einen Offizier spielen möchte (vgl. Kapitel 3.2 „Verhalten von Offizieren“). Die Anforderungen an diesen Charakter sind hoch. Ein Offizier hat demnach also nicht nur mehr Rechte, sondern auch viel mehr Verantwortung und Pflichten. Man sollte sich vor der Charaktererschaffung fragen, ob man das auch umsetzen kann und will. Schon so mancher Lieutenant hat sich nach einem Fehlschlag als Ensign mit einer Beförderungssperre wiedergefunden, weil er mit der Situation nicht fertig wurde. Es wird empfohlen etwas kleiner (z.B. als Kadett) anzufangen und erst mal zu lernen, die Rolle darzustellen. Das heißt natürlich nicht, dass niemand einen Offizier spielen soll. Die Simulationsleitung wird darauf achten, dass ein Außenteam (wenn man mal ein paar Jahre weiter in die Zukunft schaut), nicht aus 12 Lt.Cmdrs und sechs Commanders besteht.

Sobald Spezies, Abteilung und Rang feststehen, sollte man sich überlegen, über welche **Fähigkeiten** der Charakter verfügt. Vom Generalisten (kann von allem ein bißchen) bis zum Spezialisten (beherrscht nur wenige Dinge, diese dafür aber sehr gut) ist alles möglich. Realistisch sind ein bis drei Schwerpunkte, was der Charakter gut kann.

**Bei Charaktererschaffung erhält jeder Charakter automatisch 5 EP in jeder Fähigkeit, die in der Grundausbildung an der Akademie gelehrt wird (siehe Tabelle).**

Aus der Fähigkeitenliste (siehe Kapitel 1.5) muss nun jeder weitere Fähigkeiten (sozusagen die Wahlfächer des Charakters auf der Akademie) wählen, die zu seiner Abteilung passen sollten. Es spricht nichts dagegen, wenn ein Charakter auch abteilungsfremde bzw. andere Fähigkeiten beherrscht (z.B. auf Grund einer zivilen Vorbildung oder eines Hobbys), solange es nicht Überhand nimmt. Dies gilt vor allem für die Kampffähigkeiten, die - wenn überhaupt - nur in einem sehr begrenzten Maße als "Hobby" anerkannt werden (vgl. Kapitel 2.7 „Waffenloser Kampf“). Wenn ein Charakter ein ausgefalleneres Wissensgebiet wie z.B. „Xenoökonomie“ beherrschen soll, reicht eine Rücksprache mit der Simulationsleitung und eine Erklärung bzw. Begründung in der Hintergrundgeschichte, wo bzw. wie der Charakter es erlangt hat. Dies können auch selbst ausgedachte Fähigkeiten sein, wie z.B. Recht oder Religion einer Spezies. Hierbei sollte es sich jedoch nicht um körperliche Fähigkeiten handeln. Z.B. werden Spiel- bzw. Simulationsleitung niemandem beim Gewichtheben helfen, auch wenn der Charakter darin noch so viele Punkte hat.

**Ein Charakter kann maximal 20 Fähigkeiten beherrschen.**

Die Ranggruppen erhalten unterschiedlich viele EP bei der Charaktererschaffung zur freien Verfügung. Diese rangabhängigen EP können - *zusätzlich* zu den je 5 EP auf die Grundfähigkeiten - frei auf weitere Fähigkeiten verteilt werden.

Mannschaften	60 EP
Unteroffiziere	90 EP
Offiziere	120 EP

STARFLEET OPERATIONS spielt in der canonischen Zeitlinie, wie man sie aus dem Fernsehen und dem Kino kennt. Man sollte sich also zweimal überlegen, was man in den Charakterbogen hineinschreibt und es dabei nicht übertreiben. Es ist vor allem wichtig, seinen Charakter dann auch zu kennen. Wenn ein Charakter zum Beispiel auf ein Ereignis in seiner Vergangenheit angesprochen wird, dann sollte er auch dementsprechend reagieren. Bei bestimmten Ereignissen kann es sinnvoll sein, sich bereits bei der Charaktererschaffung eine Antwort zu überlegen.

Beispiel 1:

Lt. Chang und der Barkeeper der USS Phoenix begegnen sich in der 'Bordbar' des Schiffes. Der Barkeeper (ein NSC) kennt den Charakterbogen von Lt. Chang (der Barkeeper kennt Lt. Chang in-time natürlich auch, da ein Barkeeper auf einem Raumschiff fast jeden kennt) und spricht ihn auf seine Karriere in der Sternenflotte an. Wenn Lt. Chang jetzt erstmal überlegen muss, warum er überhaupt in die Sternenflotte eingetreten ist (eine triviale und bei Barkeepern sehr beliebte Frage), hat er sich nicht ausreichend Gedanken über seinen Charakter gemacht.

Beispiel 2:

Der Barkeeper aus Beispiel 1 trifft Ens. Perim (eine vereinigte Trill) und erkundigt sich nach ihrem dritten Wirt. Wenn die Spielerin jetzt erstmal nachdenken muss, wer überhaupt ihr dritter Wirt war, wie er hieß, usw. hat sie etwas falsch gemacht. Sie kennt ihren Charakter zu schlecht und hat sich nicht ausreichend mit ihm auseinandergesetzt.

Wenn der Charakter fertig ist, reicht man ihn bei der Simulationsleitung ein (Kontaktdaten siehe Abschnitt „Kontakt“), die ihn dann zum Spiel zulässt oder gegebenenfalls in Absprache mit dem Spieler abändert. Der Charakter wird anschließend von der Sim in der STARFLEET OPERATIONS Datenbank angelegt. Der Spieler kann dann dort selbstständig die EP des Charakters verwalten.

## 1.7 Beförderungen & Charakterentwicklung

*"So eine kleine Schachtel habe ich auf meinem Stuhl nie bemerkt." - Harry Kim, als Tom Paris befördert wird (VOY: Unimatrix Zero I)*

Alle Beförderungen erfolgen grundsätzlich nur in Absprache mit der Simulationsleitung. Beförderungen innerhalb der Ranggruppen erfolgen aufgrund des Verhaltens, das ein Charakter während Cons an den Tag legt. Wenn jemand der Meinung ist, er hätte eine Beförderung verdient und auch wenn er glaubt, die Sim hätte seine Beförderung vergessen, kann er damit in-time zu seinem Abteilungsleiter gehen und ihr/ihm das sagen. Der Abteilungsleiter wird in-time den Ersten Offizier informieren und der Erste Offizier wird die Liste mit Beförderungsvorschlägen bei der Sim einreichen. Die Sim wird dann anhand der bisherigen Dienstzeit und des Verhaltens des Charakters zustimmen oder ablehnen.

Beförderungen, die mit einem Gruppenwechsel einhergehen (z.B. von Petty Officer 1st Class nach Chief Petty Officer oder von Lieutenant nach Lt.Cmdr.), erfordern in der Regel zusätzlich eine Prüfung, die man bestehen kann - oder eben auch nicht. Er wird sehr gerne gesehen, wenn diese Prüfung auch - im Rahmen einer Con - ausgespielt wird. Je höher der Rang bzw. die Gruppe, desto schwerer wird die Prüfung und desto länger braucht man, um den nächsthöheren Rang zu erreichen.

**Jeder Charakter erhält 5 Erfahrungspunkte pro Spieltag**  
(also 15 EP für eine Wochenend-Con von Freitag bis Sonntag)

Nach jeder Veranstaltung können die hinzugekommenen Erfahrungspunkte in Absprache mit der Simulationsleitung auf die verschiedenen Fähigkeiten verteilt werden. Auf diese Weise verbessert sich ein Charakter.

Das System ist auf eine *langfristige, mehrjährige Charakterentwicklung* ausgelegt. Um in den Rängen aufzusteigen, benötigt man mehrere Jahre, wenn man regelmäßig spielt. Diese Zeitspanne mag auf den ersten Blick viel erscheinen, jedoch haben einige LARP-Regelwerke das Problem, dass die Charaktere *zu schnell* aufsteigen. Charaktere, die alle Fähigkeiten beherrschen, sind jedoch schlichtweg langweilig und es liegt der Simulationsleitung fern, irgendwann Weltenretter-Plots zu entwerfen oder den Spielern Horden von Gegnern auf den Hals zu hetzen, um ihnen überhaupt noch eine Herausforderung zu bieten. Star Trek bietet und erfordert die Kooperation der Spieler und NSCs mehr als alle anderen Spielhintergründe. Und genau das ist auch der Antrieb für STARFLEET OPERATIONS: schönes, interessantes, gemeinsames Spiel - nicht der möglichst schnelle Aufstieg auf der Karriereleiter. Die Entwicklung der Charaktere erfolgt hauptsächlich auf einer sozialen, emotionalen oder hierarchischen Ebene.

**Beispiel 1:**

Petty Officer 1st Class Jurot möchte gerne Chief Petty Officer werden. Sie glaubt, dass sie eine Beförderung verdient hätte und fragt bei ihrem Vorgesetzten, Lieutenant Commander Callahan an. Dieser stimmt dem zu und setzt eine Prüfung an. Jurot besteht die Prüfung *im Spiel* und wird zum CPO befördert.

**Beispiel 2:**

Petty Officer 1st class T'Pril könnte schon längst CPO sein, hatte eine Beförderung bisher jedoch immer abgelehnt. Theoretisch könnte sie direkt zum Senior Chief Petty Officer befördert werden. Ob das Überspringen der Rangstufe möglich ist, entscheidet die Simulationsleitung.

Neben Beförderungen kann ein Charakter bei vorbildlichem Verhalten zum Beispiel auch belobigt werden. Schriftliche Belobigungen werden dem Ersten Offizier vom Abteilungsleiter vorgeschlagen. Umgekehrt können bei grobem Fehlverhalten auch Disziplinarmaßnahmen (Schriftliche Ausarbeitung eines Themas, Verweis, Arrest, Beförderungssperre, Degradierung bis hin zur Entlassung) ergriffen werden.

## 2. Spielregeln

### 2.1 Allgemeines

#### Verhalten gegenüber Mitspielern

LARP definiert sich dadurch, dass man *für andere etwas darstellt*. Grundvoraussetzung dafür sind passende Kleidung, Ausrüstung (siehe Kapitel 2.2) und gegebenenfalls eine passende Maske, ebenso wie rollengerechtes Verhalten (siehe Kapitel 3). Alle Spieler, die einen Sternenflotten-Charakter darstellen, sollten sich angemessen verhalten, denn sie spielen alle Angehörige DER Sternenflotte, wie man sie aus dem Fernsehen (TNG, DS9, VOY) und den Kinofilmen (ab Generations) kennt. Hierbei ist hilfreich, wenn man sich von Zeit zu Zeit selbst die Frage stellt "Wie würden sich Picard, Sisko, Riker, o.a. verhalten?".

Dies kann man zu einer einzigen Grundregel zusammenfassen, die man als Teilnehmer (egal ob SC oder NSC) beachten muss: *vernünftiges Verhalten*. Vernunft schließt dabei andere Eigenschaften wie zum Beispiel *Fairnis, Rücksichtnahme, Verhältnismäßigkeit und Selbstbeherrschung* mit ein. Die Grundfesten auf denen LARP basiert, sind Toleranz, Ehrlichkeit und die Bereitschaft, sich so gut wie möglich ins Spiel einzubringen. LARP ist ein Spiel für Erwachsene, deshalb wird von allen Teilnehmern ein entsprechendes Verhalten erwartet, insbesondere beim Sozialverhalten und bei der Konfliktlösung. Das In-time-Verhalten der Charaktere darf hiervon natürlich - in gewissen Grenzen - abweichen.

#### Konstruktives Spiel

Was ist, wenn ein Mitspieler, aus welchem Grund auch immer, versucht, das Szenario zu kippen? Oder man selber irgendwie nicht ins Szenario kommt? In diesem Fall sollte man versuchen, kreativ mit der Situation umgehen. Das heißt, dass man das Spiel eines „querulanten“ Mitspielers nicht nur akzeptieren, sondern daraus sogar Spaß gewinnen kann, solange es konstruktives Spiel und kein destruktives Spiel ist. Die Grenzen sind natürlich fließend, deshalb ist Feingefühl bei der Einschätzung der Situation gefragt. Wenn zum Beispiel ein Mitspieler nach fünf Treffern auf das linke Bein noch steht glaubt man ihm, dass er - aus welchen Gründen auch immer - nach fünf Treffern auf das linke Bein noch stehen darf. Die Alternative, eine Out-time-Diskussion mit dem mutmaßlich „betrügenden“ Spieler anzufangen, würde das Spiel unterbrechen und wäre für keinen Mitspieler von Nutzen.

Kein Regelwerk der Welt kann Spieler vom Schummeln abhalten. Aus diesem Grund soll die Freiheit der Spieler nicht durch eine Unzahl an Regeln eingeschränkt werden. Im Gegenzug sollten die Spieler diese Freiheit aber nicht missbrauchen und fair miteinander umgehen.

Nimm das Spiel der Anderen an, reagiere auf Aktionen, halte das Spiel am Laufen. Mach Dir keine Sorgen darüber, das "Richtige" zu tun, sondern spiele irgendetwas, was Dir in der Situation passend erscheint. Selbst als Reaktion auf "schlechte" Darstellung ist das Ignorieren von Spielaktionen eine eher schlechte Lösung, die wirklich nur dann gewählt werden sollte, wenn nichts mehr hilft. Ansonsten sollte man eine Aktion, mit der man aus den verschiedensten denkbaren Gründen nicht einverstanden ist, und deren Folgen man nicht so ausspielen will, wie es das Gegenüber vielleicht geplant hat, wenigstens mit einer Ersatzhandlung als Reaktion honorieren.

## Aktion und Reaktion

Du solltest davon ausgehen, dass es keine vorgeschriebenen Effekte gibt und die Ergebnisse einer Aktion nicht vorhersehbar und nicht reproduzierbar sind. Die SL kann zum Beispiel aus dramaturgischen Gründen die Wirkung von technischen Geräten einschränken, ändern oder aufheben.

Ein Spieler hat also keinen Anspruch gegen die Mitspieler oder die Spielwelt darauf, dass die eigene Aktion irgendeinen bestimmten Effekt hat. Man muss offen für andere Sichtweisen und andere Interpretationen der Spielwelt sein. Da der Mitspieler über den Ausgang jeder Aktion (mit-)entscheidet, macht man sich automatisch mehr Gedanken darüber, ob die eigene Sicht der Situation wirklich "objektiv" ist. Dein Mitspieler wird Deine Aktion annehmen und damit *irgendwas* machen. Vielleicht nicht das, was Du erwartest, aber etwas, mit dem Du weiterspielen kannst. Das ist kein Systemfehler, sondern ein erwünschter Nebeneffekt. Dass unerwartete Dinge passieren, ist ein Vorteil, kein Nachteil. Das macht die Sache spannend. Lass Dich darauf ein.

## In Rolle bleiben

Genauso wenig wie ein Schauspieler mitten auf der Bühne plötzlich seine Rolle abbrechen kann, sollte das ein Larper tun. Man sollte versuchen, möglichst für die Dauer des ganzen LARP in-time zu bleiben. Wer also mal keine Lust auf In-time hat, gefrustet oder verärgert ist, sollte der Spielleitung Bescheid sagen und sich aus dem Spiel zurückziehen, in einen ausgewiesenen Out-time-Bereich gehen (z.B. in der Küche Gemüse schnippeln) aber bitte nicht die anderen Spieler bei ihrem Rollenspiel stören.

Wenn ein Spieler in-time etwas fragt, dann sollte man auch in-time darauf reagieren. Wer weiter out-time bleiben will, sollte versuchen, das dem dritten Spieler in-time zu erklären, zum Beispiel so: "Wir haben gerade eine persönliche / wichtige / private Besprechung, bitte kommen Sie später wieder". Denn er soll nicht bei *seinem* Rollenspiel unterbrochen / gestört werden.

## Unterscheidung zwischen Spieler und Charakter

Ein ganz wichtiger Punkt ist es, immer zwischen Spieler und Charakter zu unterscheiden. Also wenn z.B. ein Ensign im Spiel von einem Commander eine Standpauke erhält, richtet sich das ausschließlich gegen den Charakter und nicht gegen den Spieler.

Desweiteren muss auch zwischen Charakterwissen und Spielerwissen unterschieden werden. Es mag z.B. sein, dass ein Spieler alle technischen Daten sämtlicher Föderationsraumschiffe auswendig hoch- und runterbeten kann. Das heißt aber noch lange nicht, dass auch der Charakter (z.B. ein Mediziner) ein technisches Genie ist. Die Verteilung der Erfahrungspunkte soll die Spieler daran erinnern, welche Fähigkeiten ihr Charakter gut kann und welche nicht.

Das selbe gilt auch für das Wissen aus unserem Outtime-Alltag. Natürlich sind wir mit der Zeitgeschichte der Erde des 20. und 21. Jahrhunderts gut vertraut, weil wir nunmal in dieser Zeit leben. Das heißt aber noch lange nicht, dass auch der Charakter (z.B. ein Trill-Techniker) dieses Wissen hat. Natürlich wird er einige Rahmendaten aus seiner Sternenflottenausbildung kennen, aber keine Details und auch nicht unbedingt den Alltag der Menschen aus dieser Zeit. Genauso wenig wird ein Charakter sämtliche Logbucheinträge der USS Enterprise oder von Deep Space Nine gelesen haben. Ideen wie „Captain Sisko hat mal einen Logbucheintrag über ... geschrieben“ oder „Geordie LaForge hatte schonmal dasselbe Problem wie wir und hat es gelöst, indem ...“ oder „Im Delta-Quadranten ist die USS Voyager schonmal auf ein sehr ähnliches Phänomen gestoßen ...“ sind un kreativ und unlogisch. Wenn jemand diese Unterscheidung zwischen In-time- und Out-time-Wissen nicht hinbekommt, sollte er sich ernsthaft überlegen, ob LARP das richtige Hobby für ihn/sie ist.

Beispiel:

Lt.Cmdr. Sarah Derringer und Ens. Vansen erkunden zu zweit die Gegend. Sie sehen in der Ferne ein paar Gestalten über eine Wiese laufen. Ens. Vansen macht den Lt.Cmdr. auf die Gestalten aufmerksam. Der anwesende Spielleiter bekommt das mit, sagt aber den Spielern, dass sie in der Richtung der Gestalten nur eine große leere Wiese sehen. Diese Gestalten sind ein paar NSCs auf dem Weg zu ihrem nächsten Auftritt und eigentlich sollten die Spieler sie noch garnicht sehen. Dumm gelaufen, weil die Spieler sie aufgrund des schlechten Timings nun doch schon gesehen haben, aber passiert ist passiert. Die beiden Spieler müssen die Gestalten also ignorieren, Lt.Cmdr. Derringer und Ens. Vansen müssen sich so verhalten, als ob dort wirklich nur eine große leere Wiese sei und sie die Gestalten nie gesehen hätten.

## 2.2 Kleidung und Ausrüstung

*"Ich bin Ingenieurin, nicht Kostümbildnerin." - Torres (VOY: Der Virtuose)*

Jeder Spieler braucht rollengerechte Kleidung und Ausrüstung. Das heißt Angehörige der Sternenflotte treten in „First Contact“-Uniform inkl. schwarzer Hose, schwarzen Socken, schwarzen Schuhen, mit (FC-)Kommunikator und Rangpins auf (siehe Bild). Für den STARFLEET OPERATIONS Spielhintergrund wurde festgelegt, dass die Galauniform einfachheitshalber für *alle* Angehörigen der Sternenflotte vorne einen weißen Einsatz hat (der im Bild gezeigte blaue Einsatz ist weiterhin erlaubt, aber optional). Da es öfter zu Außenmissionen kommen kann, ist wetterfeste Außenbekleidung (Regenjacke, schwarze geländetaugliche Schuhe, z.B. Springerstiefel) sinnvoll. STARFLEET OPERATIONS verwendet als einheitliche Uniform-Regenjacke das Modell „Gotland“ von der Firma Texxor, die in unregelmäßigen Abständen als Sammelbestellung für interessierte Spieler angeschafft wird. Darüber hinaus kann man in der dienstfreien Zeit optional ambiente-taugliche Zivilkleidung tragen.

Die Uniformfarben sind wie folgt eingeteilt:

- rot: Kommando, Flugkontrolle (CONN)
- gold: Sicherheit, Technik, Operations (OPS)
- aquamarin: Wissenschaft, Medizin, Counseling



v.l.n.r.: Dienstuniform (rot, gold, aquamarin), Admiralsuniform, Galauniform (Offiziere)

Zusätzliche Ausrüstung können z.B. Phaser, Tricorder oder PADDs sein. Bei aller Phantasie kann jedoch nur Ausrüstung zugelassen werden, die glaubhaft ist. Eine Spielzeugpistole kann kein Phaser vom Typ II sein. Ein Taschenrechner kann auch kein Tricorder sein, ein Handy mit einem entsprechenden Klingelton schon. Ein PDA, iPad oder Ähnliches geht natürlich auch als Tricorder oder PADD durch. Nicht erwünscht sind ambiente-störende Gegenstände wie Gürteltaschen, Baseballkappen, bunte Rucksäcke oder Ähnliches. Im Zweifelsfall entscheidet die Spielleitung oder die Simulationsleitung.

Bei Ebay kann man Tricorder, Phaser, Rangpins für Offiziere, Kommunikatoren und andere Dinge ersteigern. Rangpins für Unteroffiziere, Mannschaften und Kadetten kann man beim STARFLEET OPERATIONS e.V. erwerben. Es wird den Teilnehmern empfohlen, ihre Ausrüstung vor Spielbeginn als ihr Eigentum zu kennzeichnen.

Wer eine Uniform, Phaser, o.ä. braucht, kann die Spielleitung bis Anmeldeschluss der jeweiligen Veranstaltung fragen, ob sie in der Lage ist, Ausrüstung zu verleihen. In diesem Fall ist eine Kautions (ca. 40 EUR für eine Uniformjacke) zu hinterlegen, die bei ordnungsgemäßer Rückgabe zurück erstattet wird. Dazu kommt noch eine kleine Leihgebühr (ca. 5-10 EUR) für die anschließende Reinigung der Uniformen.

## 2.3 Darstellung

*"Da will man Authentizität und was erhält man? Verbrennungen zweiten Grades." - Janeway beim kochen (VOY: Die Voyager-Konspiration)*

### Allgemeines

STARFLEET OPERATIONS versucht, ein möglichst "realistisches" Spiel zu erschaffen, daher lehnen sich diese Regeln an das "Du kannst was du darstellen kannst"-Prinzip (kurz DKWDDK) an. Das bedeutet gleich mehrere Dinge:

Jeder Effekt, jede Handlung und jeder Zustand des Charakters sollte so gut wie möglich rollenspielerisch dargestellt werden. Ist die Darstellung einer simulierten, real unmöglichen Handlung nicht ohne "Time-Out" oder "Time-Freeze" möglich, sollte diese Handlung im Spiel nicht gemacht werden (zum Beispiel formwandeln). Auch auf mündliche Beschreibungen („Telling“) in der Art von „Du siehst wie...“ sollte man verzichten.

Grundsätzlich gibt es zwei Wege, die Fähigkeiten und das Können eines Charakters umzusetzen: die "symbolische" und die "echte" Darstellung. Zur Veranschaulichung dieses Unterschieds kann man folgende Richtschnur nutzen: Wenn ein Außenstehender beim Betrachten der Szene - ohne Ansagen zu hören oder Text zu lesen - verstehen würde, was da gerade vor sich geht, ist es eine "echte" Darstellung.

Echten Darstellungen sollte - wann immer möglich - der Vorzug gegeben werden. So wird zum Beispiel ein Nahkampf entsprechend rollenspielerisch "echt" umgesetzt (=dargestellt); siehe auch Kapitel 2.7 und 2.8. Ein anderes Beispiel wäre etwa das Behandeln einer Wunde durch einen Mediziner. Der Arzt hat ein entsprechendes Requisite in der Hand und bewegt es langsam über die - idealerweise mit Kunstblut geschminkte - Wunde am Bein eines anderen Spielers. Diese Darstellung ist völlig überzeugend - vor allem, wenn der verletzte Charakter entsprechend reagiert (siehe Aktion und Reaktion) und etwa sagt "Danke Doktor. Es ist schon viel besser, der Schmerz lässt nach".

Eine „echte“ Darstellung ist nicht immer möglich, wenn der gewünschte Effekt gefährlich ist (z.B. eine Plasmaexplosion; ein Latexschwert ist immerhin auch nur ein Symbol für eine Waffe) oder einfach in der realen Physik nicht funktioniert (z.B. Antigravitation). Immer dann (und *nur dann!*), wenn eine echte Darstellung nicht möglich ist, können statt dessen symbolische Ersatzhandlungen für Effekte verwendet werden. Zum Beispiel das Beamen ist real leider nicht möglich, trotzdem möchten wir im Spiel nicht darauf verzichten. In diesem Fall sollte also zumindest der typische Sound beim (De-)Materialisieren abgespielt werden. Wichtig ist hierbei, dass der gewünschte Effekt eben *möglichst überzeugend* vorgetäuscht wird.



## Fähigkeiten

Die „Du kannst, was du darstellen kannst“ (DKWDDK) Spielphilosophie bedeutet *nicht* „Dein Charakter kann alles, was Du darstellen kannst“ sondern es bedeutet „Dein Charakter kann *nur*, was Du darstellen kannst“. Genauer gesagt bedeutet es, dass man zwar theoretisch alle Fähigkeiten darstellen *darf*, die man darstellen *kann*. Aber praktisch erfordert es von den Spielern Fairnis und Selbstbeschränkung, damit nicht *jeder* Charakter *alles* beherrscht.

Jedem Spieler wird daher dringend angeraten, sich selbst zu überlegen, welche Aktionen zum eigenen Charakter passen, der jeweiligen Spielsituation angemessen sind, andere Mitspieler in das Spiel einbeziehen und neues Spiel generieren. Wir erwarten von den Spielern, dass die Fähigkeiten und Kenntnisse der Charaktere deren Alter, ihrer Erfahrung und ihrer Dienstzeit entsprechend ausgespielt werden. Natürlich kann jede Person zum Beispiel einen Phaser halten und abdrücken, aber nur eine trainierte Person wird auch treffen. Die wenigsten Charaktere haben das Logbuch der USS Enterprise gelesen, auch wenn der Spieler TNG auswendig kennt. Um die Sache nachvollziehbarer zu machen und die Selbstbeschränkung der Spieler zu unterstützen, geben die EP-Konten der Fähigkeiten an, wie gut jemand etwas beherrschen *darf*.

Auf der anderen Seite bedeutet es aber auch, dass man *keine* Fähigkeiten besitzt, die man *nicht* darstellen kann. Wenn ein Spieler etwas nicht darstellen kann, dann kann es eben auch der Charakter nicht, insbesondere sportliche Aktivitäten, Diplomatie, Technobabble, Nahkampf mit Bat'leths, usw.

Ein Techniker wirkt sehr unglaubwürdig, wenn er seinen Mitspielern und der Spielleitung nicht wenigstens den *Eindruck* vermitteln kann, dass er weiß, wovon er redet. Ein Navigator sollte z.B. die Lichtgeschwindigkeit (300.000 km/s) kennen, dagegen muss man die Gravitationskonstante des Universums bis auf vier Stellen hinter dem Komma *nicht* kennen - es sei denn man ist Vulkanier und will damit angeben. ;-). Als Mediziner sollte man ein paar Star Trek-typische Krankheiten, Medikamente und medizinische Geräte kennen. Wer sich „Erstkontakt-spezialist“ nennt, sollte auch out-time ein diplomatisches Gespür haben und geschickt verhandeln können. Wer keine Intrepid- von einer Galaxy-Klasse unterscheiden kann, kann kein guter Raumkampfaktiver sein, usw. Wenn ein Spieler wie eine Herde Elefanten durch den Wald rennt, dann würde ihm eine Fähigkeit „Schleichen“ oder "Heimlichkeit" nichts bringen. Denn wenn ihn die cardassianische Patrouille hört, dann hört sie ihn - egal was auf dem Charakterblatt des Spielers steht.

Eine schlecht (d.h. nicht überzeugend) dargestellte Handlung sollte für den ausführenden Charakter als missglückt angesehen werden. Wenn ein Charakter etwas versucht, wovon er keine Ahnung hat, kann es also durchaus sein, dass diese Aktion fehlschlägt und/oder die Situation verschlimmert - dies ist eine Entscheidung der Spielleitung. Das bedeutet auch, dass man andere nicht zwingen kann, auf eigene Fertigkeiten einzugehen.

Gelegentlich verwendet die Spielleitung kleine Rätsel oder Knobelaufgaben, um eine Handlung auszuspielen. Wenn zum Beispiel ein Computerlogbuch entschlüsselt werden soll, kann es durchaus sein, dass die Spielleitung dem Spieler, der das versuchen möchte, ein entsprechend gestaltetes Zahlenrätsel in die Hand drückt und das Logbuch im Spiel dann entschlüsselt ist, wenn das Rätsel gelöst ist (symbolische Ersatzhandlung). Solche Rätsel sollen die Herausforderung der aktuellen Spielsituation steigern und das Zusammenspiel fördern, indem man zum Beispiel mit mehreren Spielern gemeinsam daran arbeitet. Der Hinweis eines Spielers, dass er in der Fähigkeit "Computer (Software)" 78 Punkte hat und daher dieses Rätsel nicht lösen braucht, wird von der Spielleitung nicht akzeptiert. Gleichwohl kann ein Spieler aufgrund eines hohen Punktwertes eine Hilfestellung von der SL bekommen oder er bekommt eventuell ein leichteres Rätsel vorgelegt als ein Mitspieler, der kaum Punkte in der entsprechenden Fähigkeit hat.

## 2.4 Spielmechanismen

### Rufbefehle

TIME-IN	Der TIME-IN-Befehl signalisiert den Beginn bzw. die Fortsetzung des In-time-Geschehens. Diesen Befehl darf nur die SL verwenden
TIME-FREEZE	Beim TIME-FREEZE-Befehl wird die Zeit und das Spiel angehalten. Jeder verharrt so, wie er gerade ist, schließt die Augen und summt vor sich hin bis der TIME-FREEZE-Befehl mit dem TIME-IN oder WEITER-Befehl aufgehoben wird. Diesen Befehl darf nur die SL verwenden
STOPP	Der STOPP-Befehl wird verwendet, wenn eine reale Gefahrensituation eintritt (z.B. jemand hat sich verletzt, seine Brille verloren, o.ä.). Diesen Befehl darf und soll <i>jeder</i> verwenden, um mögliche Personen- oder Sachschäden abzuwenden. <b>Alle Spieler stellen SOFORT das Rollenspiel ein</b> und warten ab, bis sich die Lage geklärt bzw. die Situation entschärft hat. Der Spieler, der STOPP gerufen hat, erklärt die Situation und nur er oder die Spielleitung kann den STOPP-Befehl (durch WEITER oder TIME-IN) aufheben. Bis dahin gelten alle inzwischen eventuell doch durchgeführten Handlungen (z.B. schnell zwischendurch heilen, etc.) als nicht geschehen. Das In-time-Geschehen wird für die Dauer des Stopp-Befehls unterbrochen.
WEITER	Der WEITER-Befehl (manchmal auch TIME-IN) ist das Gegenteil des STOPP- oder TIME-FREEZE-Befehls. Er signalisiert die Fortsetzung des In-time-Geschehens
TIME-OUT	Der TIME-OUT-Befehl beendet das In-time-Geschehen (üblicherweise nur am Ende einer Con). Diesen Befehl darf nur die SL verwenden
SANI(TÄTER)	Ist ein <i>Spieler</i> ernsthaft verletzt, ruft man laut nach einem SANI(TÄTER). Damit ist der nächste Rettungssanitäter gemeint, der sich um den Verletzten kümmert und ihn ggf. ins nächste Krankenhaus bringt. Diesen Befehl darf <i>jeder</i> verwenden.
MEDIC oder DOKTOR	Wenn jemand eine Verletzung <i>simuliert</i> , ruft er einen „MEDIC“ oder einen „DOKTOR“ (auf keinen Fall einen „Sanitäter“!). Dann wird ein Charakter so tun, als würde er sich um den scheinbar Verletzten kümmern. Eventuell schminkt die SL dann noch ein schönes Veilchen, macht ein bißchen Sauerei mit Kunstblut, o.ä. ;-). Die beiden Begriffe "Sanitäter" und "Medic"/"Doktor" dürfen niemals durcheinander gebracht werden.

### Nichtvorhandensein / Out-time / Beamen

**Vor dem Körper gekreuzte Arme** oder eine aufgesetzte **Baseball-Kappe** (für Spielleiter) bedeuten, dass die Person **in-time nicht vorhanden** ist. Das heißt, die Person mit den gekreuzten Armen oder der Baseball-Kappe auf dem Kopf ist nur out-time vorhanden und muss im Spiel ignoriert werden. Im Gegensatz zur Unsichtbarkeit ist die Person mit keinerlei technischem Gerät lokalisierbar, denn was nicht da ist, kann man auch nicht aufspüren. Anwendungsbeispiele können sein: wenn gebeamt wird, NSCs out-time auf Position gehen, grundsätzlich also immer dann, wenn ein Spieler gerade out-time ist und auf andere Leute trifft.

## Telepathie, Empathie

*"Vulkanische Geistesverschmelzung. Was für ein Schwachsinn. Niemand mit einem Fünkchen Verstand würde sein Gehirn mit einer anderen Person teilen. Sie vielleicht? Ich bestimmt nicht! Und wenn etwas schief geht - was öfter geschieht, als die Leute bereit sind zuzugeben - ist natürlich das erste was sie rufen: 'Doktor!?' - Doktor (VOY: Gewalt)*

Gefühle und Wahrheit erkennen ist für Telepathen (z.B. Betazoiden, z.T. Vulkanier, usw.) grundsätzlich möglich, aber erfordert dass der Telepathen-Spieler sich mit der Zielperson beschäftigt (etwas Zeit investiert). Natürlich kann ein Spieler, der einen Betazoiden verkörpert, nicht ahnen was seine Mitspieler denken. Genausowenig kann ein Vulkanier-Spieler bei einer Geistesverschmelzung im Kopf seines „Opfers“ herumspuken. In diesem Fall kann man sein Gegenüber aber kurz out-time danach fragen. Beim Erfragen der Gefühle/Lüge sollte der Telepathen-Spieler jedoch berücksichtigen, dass dies *subjektive* Wahrnehmungen des Zielcharakters sind und mit seiner Frage den Zielspieler (der sich mit Telepathie wohlmöglich weniger beschäftigt hat) entsprechend darauf hinweisen, z.B. „Ist dein Charakter der Meinung dass er lügt?“.

## Tricorder

*Riker: „Können Sie mit dem Scanner Lebensformen ausmachen?“*

*Data: „Aber mit Vergnügen Sir! Ich liebe es geradezu, Lebensformen auszumachen...“ (beginnt auf seiner Konsole die Melodie von „La cucaracha“ zu spielen) „Ihr klitzekleinen Lebensformen... ihr hoch geschätzten Lebensformen... wo seid ihr?“ - Riker zu Data (Treffen der Generationen)*

Ein Spieler, der einen Tricorder bedient, braucht ebenfalls Informationen über seine Umwelt. Hier hilft die Spielleitung weiter, die dem Spieler dann die entsprechenden Informationen gibt (sei es mündlich oder in Form von Zetteln oder gar versiegelten Umschlägen). Bei der Untersuchung von Verletzten (oder Leichen) können die NSCs in aller Regel selbst Auskunft über die mit Hilfe des Tricorders gewonnenen Erkenntnisse geben.

## Krafffelder

Krafffelder werden meistens durch Lichtschläuche dargestellt. Ist der Lichtschlauch eingeschaltet, ist auch das Krafffeld aktiv. Die Spielleitung, die NSCs oder eine Hinweiskarte können Auskunft über die Stärke des Krafffeldes geben. Sie können auch festlegen, wie das Krafffeld auf äußere Einwirkung (z.B. Phaserbeschuss) reagiert.

## Kommunikation

Kommunikation zwischen Personen oder zwischen einem Außenteam und einem Schiff lässt sich mit Hilfe von Funkgeräten realisieren. Die Spielleitung behält sich jedoch vor, die Benutzung von Kommunikationsgeräten (aus plot-technischen Gründen, z.B. atmosphärischen Störungen) zu untersagen. Die Out-time-Benutzung in Notfällen (also um einen Arzt oder Hilfe zu rufen) ist selbstverständlich jederzeit gestattet. Nach Möglichkeit sollte sich jeder Spieler selbst ein Funkgerät beschaffen und mitbringen, die SL kann Informationen zu kompatiblen Geräten geben. Wer nicht selbst über ein Funkgerät verfügt, kann seine Mitspieler oder die SL freundlich darum bitten, ein Gerät kurz auszuleihen. Wenn genug Funkgeräte vorhanden sind, kann die SL (muss aber nicht) einige davon gegen eine Ausleihgebühr zur Verfügung stellen.

Beim Funken ist auf jeden Fall die **Funkdisziplin** einzuhalten, das bedeutet dass man andere erst ausreden und ihr Gespräch beenden lässt, bevor man selbst ein neues Gespräch beginnt. Sonst führt das zu Chaos wenn sechs oder mehr Leute wild durcheinander reden.

Weiterhin ist unbedingt zu beachten, dass Kommunikation im Spiel immer nur zwischen zwei Gesprächspartnern („Captain Carlson an Lieutenant Zeto ...“) oder einem streng definierten Benutzerkreis („Captain Carlson an Maschinenraum ...“) - niemand sonst - gehört werden kann, auch wenn alle Spieler out-time zuhören können, weil alle auf demselben Kanal funken. Hier muss ganz streng zwischen Spieler- und Charakterwissen unterschieden werden. **Einmischungen durch unbeteiligte Dritte, die ein Gespräch (OT) mitgehört haben, sind nicht erwünscht.**

Das bedeutet, wenn zum Beispiel der Transporterchief gerade mit dem Chefwissenschaftler in einem Labor spricht, weil dieser etwas gebeamt haben möchte, dann darf sich niemand auf der Brücke in dieses Gespräch einmischen. Die SL behält sich vor, Funkgeräte für die Dauer der Veranstaltung einzuziehen, wenn die Funkdisziplin missachtet wird.

## 2.5 Spielleitung

*"Und so beginnt meine neue Karriere als Tricorder." - Doktor (VOY: Translokalisierung)*

Die Spielleitung (SL) dient den Spielern als Hauptcomputer-Datenbank mit allen relevanten Informationen. Bei allen Fragen, Problemen und Schwierigkeiten ist sie immer für die Spieler und NSCs da. Hierzu stehen Spielleiter (SLs) per Funkgerät in ständigem Kontakt untereinander. SLs mit Baseball-Kappe gelten als im Spiel nicht vorhanden.

Die Spielleiter überwachen auch die Einhaltung der Regeln. Die SL kann jederzeit Spieler, insbesondere bei Verstoß gegen Sicherheitsbestimmungen, gemäß AGB, vom Spiel ausschließen. In Regelfragen hat die SL immer das letzte Wort. Eventuelle Regeldiskussionen kann man *nach* der Con beim Checkout führen. Dort kann man in einem Einzelgespräch jegliche Kritik loswerden.

Die Spieler müssen die Spielleitung mit allen wichtigen Informationen versorgen, das heißt wenn sie irgendwo hingehen (egal ob in-time oder out-time) oder etwas Wichtiges tun wollen. Wer also unbedingt nachts im Wald, etc. unterwegs sein muss, muss die SL vorher informieren und sollte dies in Begleitung wenigstens eines weiteren Spielers tun, damit einer von beiden im Notfall Hilfe holen kann.

## 2.6 Sicherheit der Teilnehmer

*"Hier geht es nicht um Bestimmungen und Regeln. Hier geht es um richtig und falsch! Und ich warne Sie, ich werde Sie nicht noch einmal jene Linie übertreten lassen!" - Chakotay zu Janeway (VOY: Equinox Teil II)*

Sicherheit ist oberstes Gebot. Die Spielleitung gibt ihr Bestes, um die Sicherheit aller Con-Teilnehmer zu gewährleisten und Gefahrenquellen zu beseitigen. Dennoch ist jeder Teilnehmer verpflichtet, für seine eigene Sicherheit und die der anderen Teilnehmer zu sorgen. Der Teilnehmer ist auch verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Waffenattrappen) vor und während der Veranstaltung regelmäßig auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbstständig aus dem Gebrauch zu nehmen. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiter verwendet werden. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss führen.

Obwohl Star Trek kein Nährboden für Gewalt ist, kann es auch in diesem Universum zu Konflikten kommen. James T. Kirk hat sich wahrscheinlich mit fast jeder Spezies im Universum geprügelt. ;-) Nahkampf (egal ob bewaffnet oder unbewaffnet) ist aus Sicherheitsgründen für alle Spieler möglichst nur unter Aufsicht eines Spielleiters durchzuführen. Nahkampf ist im LARP Vertrauenssache, daher darf ein Kampf niemals mit der Absicht begonnen werden, (OT) zu gewinnen. Die Gefahr, dass man im Übereifer des Gefechts den anderen real verletzt, ist dafür einfach zu groß. Aus diesem Grund sollten sich Spieler auch nur dann einen Nahkampf liefern, wenn sie sich beide sicher sind, dass sich der jeweils andere zu jedem Zeitpunkt unter Kontrolle hat. **Jeder kann einen Nahkampf jederzeit (out-time) mit Begründung ablehnen.** Auch die SL kann jederzeit Kämpfe unterbinden/ verbieten. Kommt es nicht zum Kampf, wird die Spielhandlung zum Zeitpunkt des Kampfes fortgesetzt.

An Nahkampfaffen sind nur LARP-taugliche Polsterwaffen erlaubt. Phaser mit Laserpointer dürfen nur mit entnommenen Batterien im LARP verwendet werden. Zu sonstigen Sicherheitsbestimmungen beim Kampf siehe auch Kapitel 2.7, 2.8, 2.9, AGB und SL-Ansprache vor Ort.

#### Verboten sind u.a.:

- Kämpfen mit nicht den Sicherheitsbestimmungen entsprechenden Waffen / Ausrüstungsgegenständen
- Nahkampf unter Alkohol- oder Medikamenteneinfluss
- Stiche, Kopf-, Hals-, Hand-, Handgelenk- und Genittreffer
- Waffenloser Kampf ohne vorherige Absprache mit dem (den) beteiligten Spieler(n) und der Spielleitung
- Phaser mit funktionsfähigen Laserpointern

Sollte sich jemand beim Kämpfen *ernsthaft* verletzt haben, ruft man erstens sofort „STOPP!“ und zweitens einen „SANITÄTER“ (siehe Kapitel 2.4, Rufbefehle).

## 2.7 Waffenloser Kampf

*"Sie haben mich geschlagen! Picard hat mich nie geschlagen!" - Q zu Sisko (DS9: Q unerwünscht)*

Die Regeln für *waffenlosen Kampf* finden Anwendung, sobald *eine einzige* der beteiligten Personen *keine* Waffe führt, also *unbewaffnet* ist. Wenn *alle* beteiligten Personen irgendeine Waffe führen, wird dieser Kampf mit den Regeln für bewaffneten Nahkampf (DKWDDK, siehe Kapitel 2.8) ausgetragen. Bei diesen Regeln wurde bewusst auf zuviel Realismus verzichtet, um das System möglichst überschaubar und ohne große Rechnerei durchführbar zu halten. Vor jeder Con wird der aktuelle Nahkampfwert nur einmal berechnet und dieser verändert sich i.d.R. dann nicht mehr (Ausnahme: Gebrauch von Waffen).

### Die Fähigkeit „Waffenloser Kampf“

Diese Fähigkeit deckt alle möglichen Kampfstile z.B. Karate, Ju Jutsu, usw. ab. Wer will kann diese Fähigkeit auf einen Stil spezifizieren, dies hat aber keinen Einfluss auf die Verwendung der Fähigkeit durch die Spielmechanik – außerdem gilt immernoch DKWDDK.

Wenn klar ist, dass es zum Kampf kommt, nennen sich *vorher* beide Kontrahenten ihren EP-Wert (inklusive aller zutreffenden Boni, s.u.). Die beiden stellen dann den Verlauf des Kampfes dar, so dass derjenige mit dem höherem Punktwert gewinnt. Hierbei werden **Schläge nur angedeutet. Körperkontakt ist verboten!** Natürlich soll man die (virtuellen) **Treffer schön ausspielen**, d.h. man fällt nach einem saftigen Kinnhaken nach hinten um. Dadurch dass vor Beginn des Nahkampfes klar ist wer gewinnen wird, ist es für beide nicht mehr nötig, alle Gedanken und Kräfte

auf das „Gewinnen wollen“ zu verschwenden und sie können sich auf eine schöne und sichere Darstellung des Kampfes konzentrieren. Die Kampfparteien sollten bei der Darstellung des Kampfes versuchen, die Punkte-differenz mit einzubeziehen, d.h. bei geringer Punktedifferenz dauert der Kampf lange und endet knapp, bei großer Punktedifferenz endet der Kampf schnell und eindeutig.

## Boni

- **Spezies:** Menschen, Cardassianer erhalten +0 Punkte; Vulkanier, Romulaner, Andorianer +10 Punkte; Klingonen, Jem'Hadar +20 Punkte. Alle anderen nach Festlegung der Simulationsleitung.
- **Nahkampftraining:** wöchentliche, intensive Trainingseinheiten, wie es Mitglieder der Sicherheitsabteilung erhalten, geben +30 Punkte. Wird das Training unterbrochen, so erlischt der Bonus nach 3 (IT) Monaten. Regelmäßiger (auch intensiver) Kampfsport des Charakters als Freizeitbeschäftigung für alle Charaktere außerhalb der Sicherheitsabteilung zählt *nicht* als Nahkampftraining und somit können hier auch keine Bonuspunkte in Betracht gezogen werden.
- **Waffe:** Waffen unter 50 cm Länge geben +10 Punkte, über 50 cm Länge geben +20 Punkte für die Dauer der Benutzung.
- **Fähigkeit:** Wenn eine Person die Handhabung der von ihr geführten Waffe als Fähigkeit erlernt hat, dann wird dieser Fähigkeitswert anstatt des Waffenbonus verwendet. Wer also z.B. "Schwert: 50" und "Waffenloser Kampf: 30" hat, bekommt dann - sobald er ein Schwert in die Hand nimmt und gegen einen Unbewaffneten kämpft - einen Wert von  $30+50 = 80$  EP als Vergleichswert.

### Beispiel 1:

Lieutenant Vorak (Vulkanier) aus der Technik tritt in einem waffenlosen Übungskampf gegen Ensign Remington (Mensch) aus der Sicherheit an. Vorak hat 33 EP in der Fähigkeit „Waffenloser Kampf“, Remington hat dagegen 28 EP. Die Sim errechnet vor der Con für Vorak einen Endwert von  $33+10$  (Spezies-Bonus) = 43 EP und teilt diesen dem Spieler mit. Für Remington errechnet sie einen Endwert von  $28+30$  (Nahkampftraining) = 58 EP, den er sich merken muss. Obwohl Vorak als Vulkanier stärker als Remington ist, gewinnt der Offizier aus der Sicherheit aufgrund seines Trainings den Kampf recht eindeutig.

### Beispiel 2:

Remington gerät in einem Restaurant auf Qo'noS in eine Schlägerei mit einem jungen Klingonen (NSC). Der Sicherheitsoffizier ist unbewaffnet, es bleibt also bei seinen 58 EP (s.o.). Der Klingone hat einen Grundwert von 25 EP im waffenlosen Kampf, aber er hat einen kleinen Dolch gezückt. Der NSC teilt also einen Wert von  $25 + 20$  (Spezies) + 10 (Kurzwaaffe) = 55 EP mit. Remington gelingt es nach einem harten, zähen Kampf, den Klingonen kampfunfähig zu machen.

Auch bei dieser Kampfregelung gilt die **Opferregel**. Auf eigenen Wunsch steht es jedem frei, einen Kampf freiwillig zu verlieren. Eine Person kann - wenn gewünscht - in einem Kampf auch nur einen Teil ihrer Fähigkeiten einsetzen, also ihren Kampfwert geringer angeben als sie eigentlich besitzt.

### Beispiel:

Lieutenant Carter möchte sich in einem Gefängnis einschleichen und beginnt deshalb einen Streit mit einem Polizisten. Da er den Kampf verlieren will, gleichzeitig aber auch die Situation für den Polizisten nicht auffällig sein darf, setzt er nicht seine vollen Fähigkeiten (Waffenloser Kampf 100) sondern nur einen Teil ein und benennt für den Punktevergleich seine Fähigkeit nur mit 50 Punkten. Er liefert dem Polizisten also einen kurzen Kampf, ohne sofort zu Boden zu gehen.

## Gruppenkämpfe

Wenn sich ein Kampf zwischen zwei Personengruppen anbahnt, müssen alle, die sich an dem Kampf beteiligen wollen, kurzfristig nach der ersten Nennung eines Fähigkeitswertes ihre Zugehörigkeit zu einer Kampfpartei erklären. Dann werden die Punktzahlen der Einzelpersonen pro Partei addiert und die Partei mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt. Es ist nicht möglich, sich erst bei einem laufendem Kampf für eine Partei zu entscheiden, da hierfür der Kampf unterbrochen und die Werte neu berechnet werden müssten – diese möglicherweise mehrfach eintretende Unterbrechung des Spielflusses ist nicht akzeptabel.

## 2.8 Bewaffneter Nahkampf

*"Gehen Sie nur, ich nähe alle Gliedmaßen wieder an - wenn Sie sie mitbringen." - Doktor (VOY: Das Tötungsspiel)*

Als Nahkampfwaffen sind grundsätzlich **nur LARP-taugliche Polsterwaffen** aus Schaumstoff zugelassen. Mit Nahkampfwaffen versucht man, so realistisch wie möglich zu kämpfen. Das heißt man simuliert die Masse und Trägheit der Waffen, obwohl LARP-Waffen federleicht sind. Obwohl sie gepolstert sind, werden die Schläge abgebremst, um blaue Flecken beim Gegenüber zu vermeiden.

Der Kopf, der Hals, die Hände, Handgelenke und die Genitalien sind keine Trefferzonen. Treffer auf diese Zonen sind verboten. Sollten sie trotzdem vorkommen, können diese Treffer ignoriert werden. Sollte es - natürlich versehentlich - passieren, dass man seinen Gegner in einer verbotenen Zone trifft oder wenn man den Eindruck hat, dass etwas nicht in Ordnung ist, dann sollte man kurz out-time nachfragen ob alles in Ordnung ist. Wenn etwas nicht stimmt, sollte der Stopp-Befehl ausgerufen, die Situation geklärt und gegebenenfalls ein Sanitäter herbeigerufen werden. Denn jeder Spieler trägt nicht nur die Verantwortung für sich selbst, sondern auch für seine Mitspieler.

Jeder Spielercharakter besitzt im Spiel 2 Lebenspunkte (LP) am Torso (von der Schulter bis zur Hüfte) und zusätzlich je 1 Lebenspunkt pro Extremität (Arm/Bein). Insgesamt sind das also 6 LP. Klingonen, Andorianer und einige andere Spezies besitzen aufgrund ihrer körperlichen Stärke und Konstitution einen Lebenspunkt mehr am Torso als andere Rassen.

Nahkampfwaffen (Dolche, Mek'leths, Bat'leths, etc.) verursachen im Spiel alle eine in-time Verletzung (Schnitt, stumpfer Hieb, Stich, o.ä.). An der Trefferstelle verliert der Getroffene einen Lebenspunkt. Diese In-time-Verletzungen müssen ausgespielt werden. (Das gilt auch für Charaktere mit "Schmerzunempfindlichkeit" durch Hypospraybehandlung, o.ä.) Das heißt zum Beispiel Gegenstände, die mit einem getroffenen Arm gehalten wurden, müssen fallen gelassen werden. Bei Beintreffern wird das jeweilige Bein unbrauchbar (humpeln, hinken). Sind beide Beine getroffen, stürzt man und kann sich nur noch kriechend oder humpelnd, auf Helfer gestützt, fortbewegen.

Wurde ein Charakter einmal an einer Extremität getroffen, geht jeder weitere Treffer auf diese Extremität zu Lasten der Torso-Lebenspunkte. Beispiel: wird ein Charakter (nicht klingonisch) dreimal auf den linken Arm getroffen, wird er bewusstlos und liegt im Sterben, da ein Treffer den Arm unbrauchbar gemacht hat und die zwei weiteren Treffer die Torso LP verbraucht haben. Wird ein Charakter (nicht klingonisch) zweimal direkt am Torso getroffen, ist er ebenfalls bewusstlos und liegt im Sterben. Wird ein Charakter durch Klingens wie z.B. ein Bat'leth bewusstlos geschlagen, beginnt er zu verbluten. Das heißt, nach 10 Minuten stirbt der Charakter, wenn er nicht medizinisch versorgt wird.

Welche Waffen man einsetzen kann hängt davon ab, was der Charakter kann - nicht, was der Spieler kann. Fällt einem eine Waffe in die Hand, mit der man nicht umgehen kann, kann man sie auch nicht einsetzen, es sei denn um sich damit bei Lebensgefahr mehr schlecht als recht zu verteidigen. Zum Beispiel mag ein gewöhnlicher menschlicher Offizier der Sternenflotte gut im Umgang mit einem Phaser sein, mit einer klingonischen Hiebwappe allerdings sieht das dann ganz anders aus.

## 2.9 Fernkampf

*"Sie wissen doch noch, wie man Phaser abfeuert?" - Riker zu Worf (First Contact)*

### Einstellungen von Energiewaffen

Energiewaffen gibt es in unterschiedlichen Varianten. Je nach Einstellung verursachen sie Systemschäden, das heißt der Effekt wirkt nicht nur auf ein Körperteil, sondern auf den ganzen Körper. Oder sie verursachen lokale Effekte, die sich nur auf ein Körperteil auswirken, zum Beispiel eine Verbrennung zweiten Grades. Phaser der Sternenflotte haben 16 Zwischenstufen, die jedoch im LARP nicht alle dargestellt werden. Phaser können von jedem Mitglied der Sternenflotte angewendet werden, da jedes Mitglied den groben Umgang damit in der Grundausbildung auf der Akademie gelernt hat.

Ein Charakter kann wählen, ob er seine Waffe auf leichte Betäubung (**stun**), schwere Betäubung (**heavy stun**), Verbrennung (**burn**), Töten (**kill**) oder Desintegrieren (**desintegrate**) einstellen will. Nicht alle Arten von Waffen verfügen über alle Einstellungen.

Einstellung	Rufwort	Wirkung
Leichtes Betäuben	"stun"	Das Opfer wird bei einem erfolgreichem Treffer (egal wo) bewusstlos. Nach 10 Minuten wacht es wieder auf.
Starkes Betäuben	"heavy stun"	Das Opfer wird bei einem erfolgreichem Treffer (egal wo) bewusstlos. Nach 30 Minuten wacht es wieder auf.
Verbrennen	"burn"	Das Opfer erleidet bei einem erfolgreichem Treffer in der Trefferzone eine schwere Verbrennung. An dieser Stelle verliert das Opfer einen Lebenspunkt.
Töten	"kill"	Die Lebenspunkte des Opfers sinken bei einem erfolgreichem Treffer (egal wo) sofort auf Null. Das Opfer stirbt sofort, kann aber auf einer Krankenstation innerhalb von 10 Minuten von einem Arzt reanimiert werden.
Desintegrieren	"desintegrate"	Das Opfer bzw. der unter Feuer genommene Gegenstand löst sich sofort und unwiderruflich in Luft auf.



## Ablauf

Der Schütze muss laut und deutlich - so, dass es das Opfer hört - eine Kombination aus mehreren Worten rufen. Jeder Schuss beginnt mit dem Wort "Phaser".

Dann folgt die „Stufe“ mit der der Schütze diese Fähigkeit beherrscht. Die Stufe ist die 10er-Stelle des EP-Werts in der Fähigkeit „Phaser“. Bei einem Wert von 28 EP wäre die Stufe also 2.

Die Standardeinstellung von Phasern ist "Leichte Betäubung" (stun), d.h. man muss die Einstellung nur dann ansagen, wenn sie explizit von der Betäubung abweicht (heavy stun, burn, kill, desintegrate).

Im Anschluss wird das Ziel angesagt (falls es nicht offensichtlich ist). Dies muss einerseits die Person (Spieler- oder Charaktername) sein, damit diese reagieren kann. Zusätzlich kann aber noch eine Trefferzone (rechtes Bein, linker Arm, Schulter, o.ä.) angegeben werden. Soundfähige Phaser können natürlich aktiviert werden, aber ausschlaggebend ist der Ausruf des Spielers. Wird jemand von einem Phaser- bzw. Disruptorstrahl getroffen, muss er das ausspielen, z.B. bewusstlos zu Boden sinken, bei einem Beintreffer humpelnd oder kriechend weiterbewegen, usw.

**"Phaser" - Stufe - (Einstellung) - (Ziel)**

Wenn die Situation eindeutig ist (und nur dann!), kann man sich den Spruch sparen und braucht einfach nur abdrücken (Sound aktivieren).

## Trefferermittlung

Eine Person kann meistens nur aufgrund der obigen Ansage erkennen, ob sie beschossen wird. Anhand der Zahl, ihrer Deckung, der Lichtverhältnisse, etc. darf sie selbst entscheiden, ob sie getroffen wurde oder nicht. Hier wird von allen Spielern und NSCs Fairnis erwartet! Untrainierte Schützen (Stufe 1) können keine Ziele treffen, die aktiv versuchen, den Schüssen auszuweichen, d.h. Haken schlagen, springen usw. Durch die Grundausbildung weiß jedoch jeder Charakter, wie man z.B. einen Phaser auf Betäubung oder Töten stellt, er kann jedoch keine komplexen Handlungen ausführen. Ab Stufe 2 kann man komplexe Handlungen mit der Waffe ausführen, z.B. Frequenzen einstellen, Steine erhitzen (ohne dass sie explodieren), Phaser überladen, usw. Trainierte Schützen (ab Stufe 3) können auch Ziele treffen, die aktiv versuchen den Schüssen auszuweichen, nur Deckung kann das Opfer vor Treffern schützen. Charaktere, die die Fähigkeit auf Stufe 5 gesteigert haben, können damit sehr gut umgehen. Man kann also grundsätzlich von einem Treffer ausgehen, wenn man keine Deckung zur Verfügung hat.

Phasergewehre besitzen eine Zielvorrichtung, mit der man selbst auf große Entfernung zielgenau treffen kann. Nur Personen mit der Fähigkeit „Phasergewehr“ können diese nutzen. Eine solche Ausbildung am Phasergewehr haben nur Mitglieder der Sicherheitsabteilung erhalten und dort auch nicht alle. Generell ist bei Fernwaffen die Erfahrung des Charakters besonders gefragt. Andere können zwar hindurch schauen, jedoch auf größere Entfernungen nicht zielgenau treffen. Um einen Treffer aus großer Entfernung zu landen, muss ein Spielleiter („Gefechts-SL“) anwesend sein, der den Schuss an das Opfer übermittelt, damit dieses reagieren kann.

#### Beispiel 1:

Lt.Cmdr. Sarah Derringer und ihr vier Mann starkes Außenteam sind nach ihrer Begegnung mit den Klingonen immernoch auf der Suche nach dem Tempelhüter von Karon 4. Sie befinden sich gerade in einem Waldgebiet, als sie plötzlich jemanden rufen hören "PHASER 3 BURN VANSEN RECHTES BEIN". Ensign Vansen, der Wissenschaftsoffizier, sackt mit einer Phaserverbrennung am rechten Bein zu Boden. Diesem Schuss aus dem Hinterhalt konnte er überhaupt nicht ausweichen. Sofort befiehlt Lt.Cmdr. Derringer ihren Leuten, Deckung zu suchen und die Phaser auf Betäubung zu stellen. Petty Officer Higgs zieht den Ensign hinter einen Baumstamm in Deckung.

#### Beispiel 2:

Petty Officer 3rd class Higgs beherrscht als Spezialistin für Transportertechnik Phaser nur mit Stufe 1. Sie hat in 10 Metern Entfernung etwas rascheln gehört. Als sie näher hinschaut, erkennt sie, dass sich dort ein Romulaner im Gebüsch versteckt. Sie legt an und ruft "PHASER 1 ROMULANER LINKS". Ihr Ziel hat sie sowohl gesehen und gehört und weiss somit, dass es gemeint ist. Allerdings ist unser NSC der Meinung, dass er gut genug in Deckung liegt und Officer Higgs zu schlecht schießt, um etwas zu treffen. Er zieht also kurz den Kopf ein und der Schuss geht ins Leere.

#### Beispiel 3:

Lt.Cmdr. Derringer befiehlt Lt. Zacharias, dem Sicherheitsoffizier im Team, vorzurücken. Dieser führt den Befehl umgehend aus und umgeht die Romulaner, um sie von der Seite in die Zange zu nehmen. Mit seiner langjährigen Erfahrung beherrscht der Lieutenant Phaser auf 3. Als Subcommander Ta'Rolmak ein "PHASER 3" von der Seite hört, ist es zu spät. Als er den Kopf zur Seite dreht, blickt er genau in die Mündung von Zacharias' Phaser und sackt bewusstlos zu Boden.

#### Beispiel 4:

Die restlichen Romulaner sind verärgert und machen ernst. Als Lt. Zacharias ein "PHASER 2 KILL ZACHARIAS" hört, kann er gerade noch hinter den nächsten Baumstamm flüchten. Beim nächsten Schuss hat er weniger Glück. Ein Romulaner erwischt ihn mit einem "PHASER 3 KILL ZACHARIAS", als er hinter dem Baum hervorlugt. So schwer es dem Spieler auch fällt, er spielt fair und konsequent und lässt sich mit einem lauten Schmerzensschrei zu Boden sinken. Lt.Cmdr. Derringer hört den Schrei und initiiert einen Nottransport zurück auf ihr Schiff, um ihren Leuten medizinische Hilfe zukommen zu lassen.

## 2.10 Medizinische Versorgung und Heilung

*"Willkommen auf der Krankenstation. Ziehen Sie eine Nummer." - Doktor (VOY: Translokalisierung)*

Jede Verletzung bedarf medizinischer Versorgung. Wird eine Verletzung nicht behandelt, kann es zu Spätfolgen (z.B. Wundbrand, Kreislaufschock, o.ä.) kommen. Darüber entscheidet die Spielleitung. Wurde ein Verletzter mit 0 Lebenspunkten auf dem Torso medizinisch versorgt (jeder Charakter hat auf der Sternenflottenakademie zumindest Grundwissen in "Erste Hilfe" erhalten), stirbt er nicht, aber er ist handlungsunfähig.

Ein Charakter bedarf medizinischer Hilfe (z.B. eine Operation, Verband, Hautregeneration, o.ä.), damit sich seine Lebenspunkte regenerieren. Dies simuliert die Heilung seiner Wunden. Da dies aber eigentlich viel länger als die Con dauern würde, wird hier auf Realismus zugunsten des Spielspaßes verzichtet. Werden Verletzungen mit einem **Medikit** (Standardausrüstung jedes Mediziners) behandelt, regeneriert der Charakter **1 Lebenspunkt pro 4 Stunden** Realzeit.

Eine Intensivbehandlung auf einer voll ausgestatteten **Krankenstation** regeneriert **alle Lebenspunkte** innerhalb von **mindestens einer Stunde**. Das bedeutet nicht, dass der Charakter anschließend wieder voll dienstfähig ist, er muss sich für eine Weile schonen. Ausschlaggebend sind hier die Anweisungen des medizinischen Personals, das die Person möglicherweise noch weiter zur Beobachtung auf der Krankenstation behalten will.

Beispiel:

Der von einem romulanischen Disruptor getroffene Lt. Zacharias wird auf Befehl von Lt.Cmdr. Derringer direkt auf die Krankenstation der im Orbit von Karon 4 befindlichen U.S.S. Bristol gebeamt. Der Chefmediziner war auf diese Situation vorbereitet und leitet die Wiederbelebung ein. Der Lieutenant hat Glück, sein Herz beginnt nach der Behandlung wieder zu schlagen. Er wird zwar noch eine Weile (mindestens 1 Stunde Realzeit) Ruhe benötigen, aber er wird keine bleibenden Schäden davontragen. Auch Ensign Vansens Phaserverbrennung am Bein kann auf der Krankenstation mit Hilfe eines Hautregenerators schnell behandelt werden. Vansen muss das Bein noch etwas schonen (mindestens 1 Stunde Realzeit), aber es werden keine Narben zurückbleiben. Bei einer nur notdürftigen Versorgung mit einem Medikit auf der Oberfläche von Karon 4 hätte der Heilungsprozess wesentlich länger gedauert (mind. 4 Stunden Realzeit). Lt. Zacharias wäre wahrscheinlich sogar in Erfüllung seiner Pflicht gestorben.

## 2.11 Bewusstlosigkeit

Ein Charakter kann auf vielen Wegen bewusstlos werden. Die meisten LARP-technischen Möglichkeiten, einen anderen Charakter bewusstlos zu machen, haben eine Wirkungsdauer von ca. 10 Minuten Realzeit. Zum Beispiel:

- **Phaserschuss auf leichter Betäubung (Stun):** Der Getroffene sackt sofort bewusstlos zusammen und ist für die nächsten **10 Minuten** Realzeit außer Gefecht.
- **Phaserschuss auf starker Betäubung (Heavy Stun):** Der Getroffene sackt sofort bewusstlos zusammen und ist für die nächsten **30 Minuten** Realzeit außer Gefecht.
- **Vulkanischer Nervengriff:** Der Vulkanier legt seinem Opfer die Hand locker in den Nacken und sagt "Nervengriff". Er betäubt das Opfer damit für **10 Minuten** Realzeit.
- **Pömpfen:** Der Charakter (nicht der Spieler!) wurde bewusstlos geschlagen ("gepömpft"). Dabei wird ein Schlag auf den Kopf des Gegners angedeutet. Der Angreifer deutet den Schlag an und sagt deutlich "Pömpf", das Opfer geht daraufhin sofort zu Boden und ist für die nächsten **10 Minuten** bewusstlos. Jeder Teilnehmer, der einen anderen Teilnehmer tatsächlich schlägt, hat mit Spielverbot zu rechnen. Denn auch hier gilt: Sicherheit ist oberstes Gebot.
- **Torso-Lebenspunkte auf 0 gesunken:** Ein Charakter wurde in einen Kampf verwickelt und hat alle Torso-Lebenspunkte verloren. Er ist damit bewusstlos und liegt im Sterben, ist aber noch nicht endgültig tot. Der Tod tritt bei einer Wunde (z.B. innere oder äußere Blutung), die nicht behandelt wird, nach 10 Minuten ein. Die Zeit von 10 Minuten zwischen dem tödlichen Treffer und dem endgültigen Tod einer Person kann z.B. durch eine Herz-Lungen-Massage oder die Etablierung eines Stasisfelds (*nicht* Bestandteil eines Medikits) verlängert werden.

## 2.12 Tod

*Soong: "Ich werde sterben!"*

*Data: "Woran sterben Sie, Sir?" - (TNG: Die ungleichen Brüder)*

Ein Charakter kann auf vielen Wegen sterben, hier die wahrscheinlichsten:

- **Verbluten:** Wird ein Charakter mit einer Nahkampfwaffe verletzt, sind seine Torso-Lebenspunkte auf 0 gesunken und bleibt er dann ohne Versorgung länger als 10 Minuten liegen, verblutet er.
- **Einzelne tödliche Verletzung durch Strahlenwaffe:** Zum Beispiel ein Phaser auf der Stufe Kill (Töten) oder ein Disruptor. Wird man von einer solchen Energieentladung getroffen, sinken die Lebenspunkte auf 0 und das Opfer ist sofort tot.
- **Mehrere Verletzungen durch Strahlenwaffen mit Todesfolge:** Zum Beispiel durch mehrere Schussverletzungen durch einen auf Burn (Verbrennen) eingestellten Phaser. Wird man von einer Energieentladung der Intensität "Burn" getroffen, verliert man in der Trefferzone einen Lebenspunkt. Durch mehrere Treffer kann die Anzahl an Torso-Lebenspunkten auf 0 sinken. In diesem Fall erliegt das Opfer nach 10 Minuten seinen schweren Phaserverbrennungen und ist tot.
- **Desintegrieren:** Entweder durch einen direkten Phasertreffer mit der Intensität "Desintegrate" (Desintegrieren) oder andere tödliche Energiewaffen (z.B. romulanische Disruptoren, o.ä.), die den Körper auflösen. Dies tötet das Opfer sofort und unwiderruflich!

Nach dem Tod eines Charakters kann innerhalb von 10 Minuten Realzeit auf einer voll ausgerüsteten Krankenstation (und nur dort!) von einem *Arzt* eine Reanimation durchgeführt werden. Nach Ablauf der 10 Minuten ist – ebenso wie bei der Desintegration - eine Wiederbelebung nicht mehr möglich.

In einer logischen Situation ist der Charaktertod sehr gut möglich und als solcher hinzunehmen. Zum Beispiel wenn man in einen Hinterhalt gerät und gnadenlos von seinen Gegnern zusammengeschossen wird. Wenn man tot ist, ist man tot. Das bedeutet aber nicht, dass die Spielleitung aktiv versucht, Charaktere umzubringen.

## 3. Leitfaden zum Spiel

Die folgenden Informationen sind ein Sammelsurium an Informationen, die von der Sim irgendwann mal festgelegt wurden und für das Spiel wichtig oder hilfreich sind. Sie dienen den Spielern als Leitfaden zum Spiel und spiegeln den gewünschten Spielstil wider. Ein paar Dinge sind zu Gunsten der Spielbarkeit und der Notwendigkeiten im LARP bewusst etwas anders geregelt, als man das eventuell aus der Fernsehserie oder militärischen Organisationen im allgemeinen kennt. Diese Dinge sind hier out-time formuliert, haben aber natürlich (auch) in-time Gültigkeit.

### 3.1 Kommandokette

Die Kommandokette (im Sinne einer Stellvertreterregelung) gilt hauptsächlich in **Notsituationen**, also wenn nichts anderes befohlen wurde. Diese vorhergehende Festlegung soll im Notfall dafür sorgen, dass es zu keinen Unsicherheiten, Unklarheiten oder gar Kompetenzstreitigkeiten kommt.

1. Captain
2. Erster Offizier
3. Zweiter Offizier
4. Dienstranghöchster anwesender Feldoffizier
5. Dienstranghöchster anwesender Fachoffizier

Bei gleichem Rang gilt folgende Funktionsreihenfolge (Eselsbrücke „Ampel“: rot – gelb – grün):

- Kommando (Feld-)
- Flugkontrolle (Feld-)
- OPS (Feld-)
- Sicherheit/Taktik (Feld-)
- Technik (Fach-)
- Wissenschaft (Fach-)
- Medizin (Fach-)
- Counseling (Fach-)
- Sonstiges Fachpersonal (Fach-)

Bei gleichem Rang und gleicher Funktion entscheidet das Dienstalder.

### 3.2 Befehlskette

Die normale Befehlskette ist: Captain - Erster Offizier - Abteilungsleiter - Abteilungspersonal. Der Informationsfluss sollte ebenfalls nur entlang dieser Kette erfolgen.

Der Vorgesetzte für Abteilungspersonal ist (neben Erstem Offizier und Captain) ausschließlich der eigene Abteilungsleiter. Das heißt Mitglieder anderer Abteilungen haben - unabhängig vom Dienstgrad - keine Befehlsgewalt über andere Abteilungen.

Jeder Abteilungsleiter hat einen Stellvertreter, der auf Befehl die eigene Position übernimmt bzw. bei einem Unfall o.ä. die Position selbstständig übernimmt. Sobald der Stellvertreter die Leitung übernimmt, ist ein neuer Stellvertreter zu bestimmen.

Befehle sowie Anfragen und Informationen aus anderen Abteilungen laufen über den Abteilungsleiter. Bekommt ein Mitglied des Abteilungspersonals eine Information oder eine Anfrage aus einer anderen Abteilung, sollte der Abteilungsleiter umgehend darüber informiert werden.

Einer der Abteilungsleiter wird vom Captain dauerhaft zum Zweiten Offizier ernannt. Sind Captain oder Erster Offizier nicht verfügbar (Außenmission, nicht dienstfähig, etc.) rückt der zweite Offizier automatisch nach und übernimmt die Stellvertretung der Person, die er ersetzt. Im regulären Dienst ist der zweite Offizier anderen Abteilungsleitern oder Abteilungspersonal nicht vorgesetzt. Er hat jedoch - genau wie Captain und Erster Offizier - das Recht und die Pflicht, anderes Personal auf Fehlverhalten, o.ä. hinweisen, zur Unterlassung aufzufordern und zu melden.

Grobe Verstöße gegen diese Regeln können in-time negative Folgen für den Charakter haben (vgl. Kapitel 1.7).

### 3.3 Verhalten von Offizieren

Die Simulationsleitung erwartet insbesondere von Offizierscharakteren ein vorbildliches Verhalten, wie wir es aus den Star Trek Serien kennen. Dies betrifft nicht nur das eigene Benehmen, sondern auch den Umgang mit Vorgesetzten, Untergebenen und Fremden, das Geben und Ausführen von sinnvollen Befehlen, das Einhalten der Föderationsgesetze, Direktiven, Sternenflottenprotokolle, uvm. Arroganz, Desinteresse oder Egoismus sind hier nicht angebracht.

Es wird erwartet, dass Offiziere – insbesondere Abteilungsleiter - die Verantwortung für sich und ihre Untergebenen übernehmen. Dies gilt sowohl in-time, als auch out-time. Offiziersspieler sollten sich bewusst sein, dass sie nicht nur für ihren eigenen, sondern auch für den Spaß der Spieler von rangniedrigeren Charakteren verantwortlich sind. Auch in einer nur spielerisch dargestellten Hierarchie kann der Spaß der Spieler von rangniedrigeren Charakteren stark unter einem unangemessenen Verhalten von Offizieren leiden.

Offiziere und insbesondere Abteilungsleiter sind dafür verantwortlich, dass

- ⤴ die ihnen gestellten Aufgaben durch sinnvolle Befehle an die Untergebenen delegiert werden und rangniedrigeren Charaktere auf diese Weise kooperativ in das Geschehen integriert werden
- ⤴ Informationen an andere Spieler, insbesondere in Führungspositionen, weitergegeben werden
- ⤴ kein Plot gebunkert wird (Zurückhalten von relevanten Gegenständen oder Informationen)
- ⤴ Plotelemente fair unter den Spielern aufgeteilt werden (z.B. sollten nicht immer dieselben Spieler auf Außenmission gehen, sondern es wird abgewechselt)
- ⤴ Abteilungsmitglieder, insbesondere Kadetten, eine IT-Ausbildung erhalten
- ⤴ Abteilungsmitglieder sinnvoll beschäftigt werden, falls von der Spielleitung mal kein Plot zur Verfügung gestellt wird.

### 3.4 Waffen

Im Innendienst ist das ständige Tragen einer Waffe nicht erforderlich und somit auch nicht gestattet. Mit Ausnahme von Sicherheitspersonal ist die Schiffsbesatzung während des regulären Dienstes nicht bewaffnet. In einer Gefahrensituation, zum Beispiel ein (bevorstehender) Eindringlingsalarm, kann die Besatzung auf Phaser-Depots zugreifen, die an einigen strategischen Positionen stationiert sind.

Bei Außenmissionen entscheidet der Missionsleiter oder sein Vorgesetzter, ob grundsätzlich Waffen mitgenommen werden oder nicht (z.B. auf diplomatischen Missionen sollten keine Waffen getragen werden). Der Missionsleiter oder sein Vorgesetzter bestimmt auch, wer wie bewaffnet ist. Tut er dies nicht, entscheidet der diensthabende Sicherheitschef.

**Standard** ist:

- ⤴ Mitglieder der Sicherheit tragen Typ II Phaser
- ⤴ Offiziere dürfen max. Typ I tragen

Der Missionsleiter bzw. dessen Vorgesetzter bzw. der diensthabende Sicherheitschef kann ausdrücklich eine andere Bewaffnung befehlen, zum Beispiel "Alle mit Typ II" oder "Sicherheit zusätzlich mit Typ III".

Die Einstellung des Phasers wird ebenfalls vom Missionsleiter bzw. von dessen Vorgesetzten bzw. vom diensthabenden Sicherheitschef befohlen. *Jeder*, der von der Standardeinstellung „stun“ (leichte Betäubung) abweicht, muss sich dafür vor seinem Vorgesetzten (Missionsleiter, Abteilungsleiter, Erster Offizier bzw. Kommandierender Offizier) verantworten!

### 3.5 Fluglizenz für Shuttles

Grundsätzlich kann und darf nur CONN-Personal Shuttles fliegen. (Wenn das jeder könnte, bräuchten wir schließlich kein CONN-Personal mehr.) Es besteht im Spiel die Möglichkeit, eine Fluglizenz für Shuttles zu erwerben. Diese wird nach einer in-time ausgespielten und bestandenen Prüfung erteilt, hierbei übernimmt das CONN-Personal die Rolle des Fluglehrers. Das Erwerben der theoretischen und praktischen Fähigkeiten kostet 20 EP (einmalig erforderlich). Das Ablegen der Prüfung kostet 15 EP, sie darf beliebig oft wiederholt werden (hierbei fallen *jedes Mal* 15 EP an). Der Charakter darf nach bestandener Prüfung ein Shuttle fliegen, solange kein CONN-Personal an Bord ist. Ist CONN-Personal an Bord, ist dessen ausdrückliche Erlaubnis erforderlich.

STARFLEET  
OPERATIONS



# Schlusswort und Danksagung

Dieses Regelwerk ist mit Sicherheit weiterhin verbesserungsfähig. Aber letztendlich kommt es gar nicht so sehr auf die Regeln an. Wichtig ist, dass man zusammen Spaß hat. In diesem Sinne wünschen wir allen viel Spaß beim Star Trek Live-Rollenspiel. Wir bedanken uns bei den folgenden Personen, die zu diesem Regelwerk beigetragen haben: Martin Engelhardt, Marc-Christian Schröder, André Wiesler, Sabine Simmet, Viktor Lorenc, Steffen Dams, Jörg Bolle, Thomas Oesterberg, Marc Knippen, Dirk Neugebauer, Daniela Ullrich, Matthias Totten, Michael Susebach, Klaus Kann, Frank Borina, Ralf Hüls und unseren Spielern.

Euer STARFLEET OPERATIONS Team

## Kontakt

### Vereinsvorstand

Jörg Bolle, Dirk Neugebauer, Marc Knippen

[vorstand@starfleet-operations.de](mailto:vorstand@starfleet-operations.de)

### Simulationsleitung

Alex Kalcher, Jörg Bolle, Klaus Kann

[simulationsleitung@starfleet-operations.de](mailto:simulationsleitung@starfleet-operations.de)