

Cyberpunk-Larp-Regeln 2.2

„Cyberlive“

Vorwort:

Nach nun mehreren Cyberlife-Cons auf denen wir Erfahrungen sammeln konnten und vor allem dank der netten und sehr, sehr hilfreichen Feedbacks unserer Spieler und NSC folgt nun die neu überarbeitete Variante der Cyberlife-Regeln.

Vieles ist bekannt, einiges neu weil nötig oder weg weil nicht gut – daher lest es euch auch als erfahrene Cyberlifer durch, nutzt dieses Regelwerk und gebt uns, bitte, weiterhin ein so gutes und inhaltlich wertvolles Feedback!

Charaktererschaffung:

Start: 90 CP

Anstieg der Charakterpunkt CP:

Pro Tag: 7 CP, für das WE 25 CP

Charakterfähigkeiten:

Hier findet ihr die verschiedenen Fähigkeiten des Cyberlife. Die Einteilung nach den Charakterklassen ist dabei **rein exemplarisch** und dient zur Verdeutlichung und zur Orientierung grade neuerer Spieler. Auch soll die Klassifizierung dazu dienen, dass eine SL besser abschätzen kann, was an Chars auf dem Con zu erwarten ist.

Grundsätzlich ist es so das **jeder Charakter aus allen Fähigkeiten** auswählen kann wie es der Spieler möchte.

Wenn nichts anderes beschrieben ist können die Fähigkeiten durch das „Bezahlen“ mit CP in 5er-Blöcken gesteigert werden. Es gilt dabei: Je höher der Wert, um so besser die Fähigkeit. Bei manchen Fähigkeiten gibt es „Grenzwerte“ welche überschritten werden müssen um bestimmte Fähigkeiten zu erhalten oder gewisse Dinge nutzen zu können, dies findet ihr bei den entsprechenden Fähigkeiten angegeben.

Sollte es aber der Fall sein, dass ihr bestimmte Punkte für bestimmte Eigenschaften bezahlt, so gilt immer: Die Fähigkeiten sind aufsteigend zu kaufen, sprich: Erst Stufe 1, dann Stufe 2 usw.

Bei manchen Fähigkeiten findet ihr einen Punkt mit „Gratis“ – diese Fähigkeit hat jeder und kann jeder nutzen, auch ohne sie auf seinem Charakterbogen anzugeben.

ALLE anderen Fähigkeiten müssen gekauft werden – Dinge, Ausrüstung oder Waffen, die ihr nicht über die entsprechende Fähigkeit nutzen könnt dürften ist von eurem Char nicht sinnvoll genutzt werden!

Wichtig ist, daß für alle "produzierenden" und technischen Fähigkeiten entsprechende Ausrüstungsgegenstände nötig sind (Verbände, Werkzeuge, Reagenzgläser,

Bewegungsmelder usw.) und alles natürlich entsprechend ausgespielt werden soll.

Und ebenso gilt: Je mehr Punkte, auch zwischen den einzelnen Stufen, um so besser ist euer Char - sei es was Geschwindigkeit, Erfolg oder Qualität angeht!

Solo:

Der Solo ist der Kämpfer, der Krieger der Straße, der Ritter der urbanen Großstadt oder der kleine Schläger der in der dunklen Gasse lauert. Diese Klasse solltet ihr auf eurem Charakterbogen angeben, wenn ihr Wert auf dem Kampf und die Auseinandersetzung legt.

Nanobotimplantate:

Nanobots Stufe 1: Nicht verbluten

Nanobots Stufe 2: Heilung je Wunde: 20 Minuten

Nanobots Stufe 3: Heilung je Wunde: 10 Minuten

Nanobots Stufe 4: Heilung ALLER Wunden nach 20 Minuten

Jeder Stufe der Nanobots kostet 40 Punkte.

Nanobots sind "aufbauend", daß heißt man muß für Stufe 2 das Implantat 1 haben usw.

Cyberpanzerung:

Panzerung Stufe 1: 1. Wunde im Kampf wird "nur ´ne Fleischwunde!"

Panzerung Stufe 2: 2. Wunde im Kampf wird "nur ´ne Fleischwunde!"

Panzerung Stufe 3: 3. Wunde im Kampf wird "nur ´ne Fleischwunde!"

Panzerung Stufe 4: Nur von "Schweren Waffen" verwundbar

(Geschütze verletzen IMMER sofort)

Jede Stufe der Panzerung kostet 40 Punkte.

Cyberpanzerungen sind "aufbauend", daß heißt man muß für Stufe 2 das Implantat 1 haben usw.

Nahkampf:

Der Nahkampf umfasst den waffenlosen wie auch den bewaffneten Kampf auf nächste Nähe ohne Feuerwaffen.

Die Schadens- und Kampfregeln für Nahkampfwaffen findet ihr unter den Waffenbeschreibungen.

Für den waffenlosen Nahkampf gilt: Zu Beginn des Kampfes werden die Punkte verglichen, mehr Punkte = Sieger, dann wird im SCHEINKAMPF ausgespielt. Bei gleicher Punktzahl gibt es ein Unentschieden. Waffenloser Kampf grundsätzlich nicht tödlich! (Ausnahme: siehe unten).

Kämpfen mehrere gegen einen bzw. gegeneinander werden die Punkte aufaddiert und dann mit dem des Einzelnen bzw. der Gruppe verglichen. (Bsp: Der Türsteher hat Nahkampf 50, die beiden betrunkenen Punks je Nahkampf 20, das ergibt 50 gegen 40 – der Türsteher gewinnt gegen beide.)

Gratis: Improvisierte Waffen: Baseballschläger, Rohre, Flaschen usw. können von jedem Char genutzt werden.

Ab 5 Punkte: Anfänger: die einfachen Techniken des waffenlosen Kampfes werden ebenso beherrscht wie der Umgang mit „Leichten Nahkampfwaffen“ wie Macheten, Beilen usw.

Ab 30 Punkte: Fortgeschrittener: der Char hat tiefer gehende Kenntnisse in Nahkampftechniken und kann sogar „Schwere Nahkampfwaffen“ wie Katanas, Schwerter, Feuerwehrräute usw. benutzen.

Ab 60 Punkte: Meister: der Char ist im waffenlosen Kampf ein Meister seines Faches und mit den Nahkampfwaffen so gut, dass er sogar Kettenwaffen wie Kettensägen, Kettenschwerter usw. umgehen kann.

100 Punkte: Ninja: Der Char ist ein tödlicher Gegner mit allen Waffen. Im waffenlosen Nahkampf ist er potentiell genau so tödlich wie im Umgang mit improvisierten Waffen! (Ja, richtig: Bei einem solchen Meisters gilt, dass Waffenloser Kampf wie auch Improvisierte Waffen zu potentiell tödlichen Fähigkeiten werden!)

Feuerwaffen

Noch mal hier an dieser Stelle zur Verdeutlichung: Hat ein Char nicht die entsprechende Fähigkeit um eine Waffe zu nutzen, dann kann er sie nicht sinnvoll einsetzen!

Gratis: Single-Action-Einschüsser können von jedem Char benutzt werden (nur Leichte Waffen, z.B. N-Strike Reflex IX-1).

Ab 5 Punkte: Rekrut: Single-Action-Waffen mit Magazin / Trommel können verwendet werden (nur Leichte Waffen, z.B. Nerf N-Strike Maverick).

Ab 30 Punkte: Private: Halbautomatische Waffen können verwendet werden (nur Leichte Waffen, z.B. Nerf Barricade RV-10).

Ab 60 Punkte: Sarge: Vollautomatische Waffen sowie Schwere Waffen dürfen verwendet werden (z.B. N-Strike Stampede ECS-60 oder N-Strike Deploy CS-6).

100 Punkte: Geschütze wie schwere MGs, Raketen, Panzerfäuste dürfen verwendet werden.

Tech:

Der Bastler in der Garage, der Profi der Alarmanlagen schneller ausschaltet als die meisten anderen die Glotze ein, der Fälscher mit Ausweisen die echter aussehen als die der Regierung, das alles sind Techis. Solltet ihr also basteln, fälschen, Schlösser knacken oder Kammeras umgehen – dann ist der Tech eure Charakterklasse.

Fälschen:

Über diese Fähigkeit können Ausweise, Pässe, ID-Karten, Bounty-Hunter Lizenzen usw. erstellt werden. Dabei ist gilt grundsätzlich: Je mehr Punkt um so besser die Fälschung.

Ab 5 Punkte: Stümper: Schulausweise, Führerscheine, einfache Mitarbeiter-IDs können glaubhaft erstellt werden.

Ab 30 Punkte: Könner: Normale Ausweispapiere, Waffenscheine, Mitarbeiter-IDs für die meisten Firmen und ähnliches können erstellt werden.

Ab 60 Punkte: Künstler: Bounty-Hunter-Lizenzen, Reisepässe sowie ID-Karten selbst der meisten Großkonzerne können erstellt werden.

100 Punkte: Genie: Es gibt so gut wie nichts, was du nichts kannst, sogar offizielle Dokumente von Cops oder ähnlichem kannst du nachmachen – und selbst die Polizei kann die Papiere die dich als Polizist ausweisen nicht als Fälschung erkennen. Ja, du bist so gut, dass du sogar eigenhändige Unterschriften fremder Personen so gut nachmachen kannst, dass selbst die meisten Computerprogramme sie akzeptieren.

Sicherheitstechnik:

Hierüber können Sicherheitssysteme erstellt oder umgangen werden.

Dabei ist egal, um welche Art von Sicherheitssystem es sich handelt: Kamera, Bewegungsmelder, Wärmesensor...oder auch einfach Schlösser, egal, ob es sich um ein „normales“ Schloss, ein Tastenfeld oder ein Kartenschloss handelt.

Auch wenn unten beides aufgesplittet beschrieben wird: Es werden **einmal** die Punkte vergeben, diese gelten dann für beide Ausprägungen der Fähigkeit!

Sicherheitssystem umgehen:

Vergleich des Wertes des Systems mit dem eigenen Wert, eigener Wert gleich oder drüber:
Erfolg, Dauer: 1 Min. / je 10 Punkte

Sicherheitssystem erstellen:

Wert des Systems maximal gleich dem eigenen Wert, Dauer: 2 Min. / 10 Punkte

Sprenstoffe:

Die Fähigkeit Sprengstoffe umfasst sowohl den Bereich des Entschärfens von Bomben wie auch den Bau derselben, egal ob mit Zeit-, Fern oder sonstigem Zünder. Auch wenn unten beides aufgesplittet beschrieben wird: Es werden **einmal** die Punkte vergeben, diese gelten dann für beide Ausprägungen der Fähigkeit! Und natürlich muß beides entsprechend ausgespielt ;-)

Bombe entschärfen:

Vergleich des Wertes des Systems mit dem eigenen Wert, eigener Wert gleich oder drüber:
Erfolg, Dauer: 10 Sekunden. / je 10 Punkte

Bombe erstellen:

Wert des Systems maximal gleich dem eigenen Wert, Dauer: 1 Min. / 10 Punkte

Hack´n´Surf:

Diese Fähigkeit umfasst das Hacken mit Hilfe von Tastatur und Programmen ebenso wie das Einsteigen in die Matrix.

Auch wenn unten beides aufgesplittet beschrieben wird: Es werden **einmal** die Punkte vergeben, diese gelten dann für beide Ausprägungen der Fähigkeit!

Hacken kann man sich in Computer, PDAs und alles, was sonst so Speicherchips hat um Inhalte lesen, verändern usw. zu können.

Will man aber Programmdateien wiederherstellen, geschickt platzieren oder tiefergehende Nachforschungen in der Matrix vornehmen – dann muß man selbst einsteigen!

Erfolg Hacken: Eigener Hack-Wert gleich oder höher dem Sicherheitswert des Gerätes.

Dauer für den Hack: 1 Min. / Punkt

Erfolg Matrix: Eigener Wert gleich oder Höher dem Sicherheitswert des Systems. Bei der Datenrecherche fallen die Informationen um so besser und zuverlässiger aus je höher der eigene Punktwert ist.

Medic:

Der Sani aus dem AV, der Militärarzt in Tarnrüstung, der Ripperdoc aus dem Hinterhof – alle Formen von Medics sind immer gebraucht auf den Straßen (oder Hinterhöfen) der Combat-Zones. Heilung gehört genau so zu ihrem Reparoire wie das Herstellen von Nanobots oder das

Mischen der besten Pillen die ihr je eingeworfen habt. Ihr wollt andere Chars, meist gegen gutes Geld, verarzten, eure eigenen Nanobot „züchten“ oder mal schauen, wie das Testobjekt auf die neue Mischung reagiert – eure Klasse ist der Medic!

Medizin:

Grundsätzlich gilt: Unversorgte Wunden bluten weiter, verbluten des Chars nach 15 Minuten.

Gratis: Druckverband: Einen Verband anlegen oder die Wunde zudrücken, so dass der betreffende Char nicht verblutet.

Ab 5 Punkte: Ersthelfer: Nicht verbluten, Wunde heilt über Nacht

Ab 30 Punkte: Sani: Keine Entzündung der Wunde, ohne Bots: Heilung (je einer Wunde) nach 30 Min mit Einsatz von Nanobots (bis Stufe 1): 15 Minuten.

Ab 60 Punkte: Assistenzarzt: Heilung (je einer Wunde) nach 20 Minuten, mit Nanobots nach 10 Minuten, Regeneration von Körperteilen über Nacht (nur mit Bots Stufe 3)

100 Punkte: Doc: Regeneration von Körperteilen in 3 Stunden (nur mit Nanobots St. 4), Körperheilung in 30 Min (mit Nanobots bis St.4: 15 Min)

Pharmazie:

Mit dieser Fähigkeit können Dinge wie Betäubungsmittel, Narkotika, Wahrheitsseren, Schmerzstille und Schmerzverursacher, Durchfallmittel und so weiter erstellt werden – genau so wie Drogen aller Art, Farbe und Wirkung.

Bei der Erschaffung einer Substanz legt der Char fest, welche Stärke es haben soll. Die Herstellung dauert 3 Minuten / 10 Punkte, die Maximalstärke darf nur so hoch sein wie die Punkte des Chars in Pharmazie. Bei einer Immunität wird geschaut, ob die Immunität stärker / gleich dem Wert des Mittels ist. Ist das nicht der Fall wirkt die Substanz wie festgelegt. Tödliche Wirkungen oder Mutagene Substanzen können erst von „Professoren“ hergestellt werden.

Ab 5 Punkte: Herstellung der Substanzen als Tablette wird möglich.

Ab 30 Punkte: PTA: Herstellung der Substanzen in beliebiger Form (Pulver, Tablette, Salbe usw.).

Ab 60 Punkte: Apotheker: Verarbeitung der Substanzen zu einem „Gift“ für den Einsatz auf Waffen möglich

100 Punkte: Professor: Herstellung tödlicher Substanzen und Biotaxine (z.B. Todesgifte, Biotoxine: z.B. "Zombie"-Viren usw.)

Cybertechnik:

ab 5 Punkte: Lehrling: beschädigte, aber noch teil-funktionsfähige Cyberware kann behelfsmäßig repariert werden, Dauer: 20 Minuten Kleines Implantat, 35 Minuten Großes Implantat

ab 30 Punkte: Geselle: defekte, nicht mehr funktionierende Cyberware kann wieder in Stand gesetzt werden und ist fast wie neu, Dauer: 15 Minuten Kleines Implantat, 30 Minuten Großes Implantat

ab 60 Punkte: Vorarbeiter: Die Reparaturen sind schnelle rund besser, der Char kann Kleine Implantate bauen und einsetzen. Dauer für die Reparatur: 10 Minuten Kleines Implantat, 25

Minuten Großes Implantat. Dauer des Einsetzens: 60 Minuten Minimum (ja nach Komplexität mehr)

100 Punkte: Erfinder: Reparaturen macht der Char fast ohne hinzusehen, außerdem kann er Kleine und Große Implantate bauen und einsetzen. Dauer für die Reparatur: 5 Minuten
Kleines Implantat, 15 Minuten Großes Implantat. Dauer des Einsetzens: 45 Minuten
Minimum bei Kleinen Implantaten, 60 Minuten Minimum bei Großen Implantaten (ja nach Komplexität mehr).

Achtung: Bei den Einsetzungsprozeduren sollte am besten auch immer ein weiterer Medic anwesend sein der sich auf die Biologie spezialisiert hat – der Cybertechniker ist voll und ganz mit der Technik beschäftigt, auf den Körper sollte besser auch noch jemand achten...

Nanotechnologie:

Die sagenhaften Nanobots mit ihren unglaubliche erscheinenden Heilwirkungen – auch die müssen oft erst einmal hergestellt werden! Und das kann nur spezielle, meist hochbezahltes Fachpersonal mit entsprechender Ausbildung.

Ab 5 Punkte: Azubi: Herstellung Nanobots Stufe 1

Ab 30 Punkte: Facharbeiter: Herstellung Nanobots Stufe 2

Ab 60 Punkte: Vorarbeiter: Herstellung Nanobots Stufe 3

100 Punkte: Produktionsleiter: Herstellung Nanobots Stufe 4

Dealer:

Brauchst du? Dann kriegst du! – Der Job des Dealers. vom verranzten Kerl in siffigem Trenchcoat neben dem Müllcontainer im Hof hinter der Kneipe bis zu geschniegelten Geschäftsmännern mit Anzug, Hut und Aktenkoffer – wenn Infos, Knarren oder was auch immer gebraucht wird: Wenn es dein Job ist so was zu besorgen, dann ist deine Klasse der Dealer...

Es gibt 4 verschiedene Bereich, für jeden einzelnen muß der Dealer eigene Punkte investieren um diese nutzen zu können. Dabei gilt als Faustformel: Je mehr Punkte der Dealer in der jeweiligen Kategorie besitzt, um so wahrscheinlicher ist, dass der angerufene Kontakt helfen kann und will, um so verlässlicher sind in der Regel die Infos und um so fairer ist der Preis. Dabei gilt für alle Bereiche:

Ab 5 Punkte: Flüchtiger Bekannter: Hilfe ist möglich, aber eigentlich kennst du den Kerl kaum, aber was besseres ist grade nicht verfügbar, also was soll man machen?

Ab 30 Punkte: langjähriger Geschäftspartner: Du kennst ihn, er kennt dich, und ihr habt schon den ein oder anderen Deal durchgezogen. Die Geschäftspartnerin von die hat sich als zuverlässig erwiesen.

Ab 60 Punkte: guter Kumpel: Ihr kennt euch lange, und aus eurer Geschäftsbeziehung ist eine auch private Beziehung, fast freundschaftlich, geworden. Du kannst dich in der Regel auf den Geschäftspartner verlassen, und wenn er dir was falsches sagt ist sicher, dass er selbst auch falsche Infos bekommen hat – denn dein Kumpel läßt dich ohne triftigen Grund nicht hängen!

100 Punkte: Guter Freund: Dein Kontakt ist einer deiner besten Freunde. Wenn du keine Kohle hast gibt er die Kredit, und den Preis den er verlangt ist der, den er dafür zahlen musste. Wenn er dir nicht helfen kann, dann hat es einen Grund, denn es gibt kaum jemanden, auf den du dich mehr verlassen kannst!

Informationsdealer

Wissen ist dein Gebiet. Infos über Personen, Konzerne, Staaten, egal –du erfährst alles! Aber auch den ein oder anderen Netrunner bekommst du an die Strippe und in die Matrix...

Waffendealer

Wissen ist Macht – aber man braucht auch die Hardware um die Macht zu erhalten. Knarren ohne Ortungschip, Schwere Waffen ohne Lizenz, Sprengstoff, Zünder, oder gleich eine ganze Bombe – das besorgt der Waffendealer!

Techdealer:

Hardware, Software, Werkzeug, legale und illegale Cyberware, Sicherheitstechnik – oder Hinweise wie man diese umgeht... So was bekommst du vom Techdealer deines Vertrauens. Aber auch gefälschte Ausweise, nachgemachte IDs oder einen Reisepass...

Medic-Dealer:

Nanobots sind toll, aber schwer zu bekommen, und die kleinen bunten Pillen die so bunte Farben machen sind auch nicht ohne – kein Problem, egal ob was aus dem Bereich Pharmazie oder medizinische Nanotechnologie: der Medic-Dealer hat es!

Zur Hilfe bei Darstellung:

Wenn ihr die Fähigkeit nutzt ruft ihr einen NSC die SL an. Wenn diese sich melden, nutzt bitte in der Begrüßung die Möglichkeit zu sagen, wen ihr Anruft, aus was für einem Bereich und auf welcher „Stufe“.

Ein Beispiel: Der Dealer hat 60 Punkte in dem Bereich Medizin und Drogen. Er ruft den Lieferanten seines Vertrauens mit folgenden Worten an: „He, Mike, hier ist Bob, hör zu: Wir machen ja schon lange Geschäfte, und ich brauch mal wieder ein paar Pillen...“

Dann weiß die SL direkt, worum es geht und wie eure Fertigkeit gewertet ist und kann darauf reagieren ohne erst den Charakterbogen anschauen zu müssen.

Weitere Fähigkeiten:

Die folgenden Fähigkeiten sind von so genereller Natur, dass sie keinem Bereich zugeordnet werden – denn sie kann wirklich und uneingeschränkt jeder brauchen!

Widerstand:

Widerstand gegen Gifte, Bitoxine usw., sprich: Gegen die verschiedensten Erzeugnisse aus dem Bereich Pharmazie (aber auch gegen den ein oder anderen schädlichen Umwelteinfluß! Es können immer volle 5er-Blöcke vergeben, ist der Wert gleich oder über dem der Substanz, dann wirkt diese nicht – ist aber deren Wert höher wirkt sie wie immer.

Achtung: Es gilt gegen jede Substanz mit diesem Wert – also auch gegen Schmerzmittel, Narkotika usw. selbst wenn euer Char sie will oder braucht....

Cyberware:

Die Fähigkeit Cyberware orientiert sich an dem original Cyberpunk 2020 RPG und an der Darstellbarkeit.

Beispiele für Cyberware (eigene Vorschläge sind natürlich willkommen!) wären:

- Werkzeughand: Handschuh mit ausklappbarem Werkzeug: Immer das nötige Werkzeug dabei zu haben ist eine feine Sache, und weil man damit ganz besonders gut arbeiten kann

gibt es 20 CP extra auf die technische Fähigkeit für die das Werkzeug gedacht ist (natürlich nur, wenn es dafür genutzt wird).

- Cyberarm: z.B. Plattenarm oder Ganz-Arm-Überzug aus Latex, Treffer bis einschließlich schwere Waffen können ignoriert werden, besondere Stärkeaktionen können vollbracht werden.

- Cyberoptik: z.B. besondere Kontaktlinse, mit Hautkleber aufgesetztes Sonnenbrillenglas, besondere Wahrnehmung, z.B. Vergrößerung der besonders feinen Drähte des Zünders und damit + 20 CP auf Sprengstoff

Das sind aber nur ein paar Beispiel und keine vollständige Liste! ;-)

Ob es sich um ein Kleines Implantat oder um ein Großes Implantat handelt entscheidet die SL in Absprache mit dem entsprechenden SC. Für die Kosten gilt:

60 Punkte je kleines Implantat (z.B. Werkzeughand)

90 Punkte je großes Implantat (z.B. ganzer Arm)

Aber natürlich gilt auch: Es müssen nur Implantate mit CP bezahlt werden, die auch eine spieltechnische Auswirkung haben sollen – einfach nur Posen und Angeben ist nicht nur erlaubt sondern erwünscht! ;-)

Vom Kampf und vom Sterben

Zugelassene Waffen für das Cyberlife-Rollenspiel:

- Larpwaffen nach den gängigen Regeln des Fantasy-Larp
- Nerf-Guns

Weitere „Waffen“ sind nur nach Absprache und mit expliziter Erlaubnis der SL zugelassen.

Welche Waffe welcher Charakter benutzen kann ist, wie oben beschrieben, unterschiedlich und hängt von dessen speziellen Fähigkeiten ab.

Schadensklassen:

Es gibt mehrere Klassen von Waffen welche unterschiedlichen Schaden verursachen und unterschiedlich auf Gesundheit und Rüstung eines Chars einwirken.

Improvisierte Waffen:

Tischbeine, Baseballschläger, Bleirohre, Flaschen und vieles mehr – eigentlich keine Waffe, aber hilfreich im Nahkampf oder manchmal letzte Rettung. Diese Dinge kann jeder nutzen der sie in die Finger bekommt.

Schaden:

Der Schaden dieser Waffen beträgt 1 Punkt Traumaschaden. Dies bedeutet, dass der Treffer damit schmerzhaft ist und erst einmal behandelt wird wie echter Schaden bis hin zur Bewusstlosigkeit. Allerdings bleiben nicht mehr als blaue Flecken und verletzter Stolz zurück, und nach einigen Minuten kommt der Char wieder zu sich. Traumaschaden führt, außer in besonderen Ausnahmesituationen nie zum Tode eines Chars! Schwere Rüstungen können hiermit nicht durchdrungen werden.

"Leichte Waffen"

Sind alle Waffen die dafür gedacht sind mit einer Hand gehalten / benutzt zu werden. (Pistolen, Revolver, Messer, Dolch, Schlagringe, kleine Beile usw.).

Schaden:

Bei Treffern, egal ob Schuss- oder Nahkampfwaffen, zählt dieser als 1 Punkt Schaden. Der Treffer zählt normal auf die Leichte Rüstung. Hat die Rüstung keine Punkte mehr wird der Char verletzt. (Bsp: Eine leichte Rüstung verfügt über 5 Schutzpunkte – bei dem sechsten Treffer aus der Leichten Waffe wird die Rüstung durchschlagen, der Char wird verletzt.)
ACHTUNG: Schwere Rüstung kann nicht durchdrungen werden!

"Schwere Waffen"

Alle Waffen die für 2 Hände gedacht und gemacht sind (Gewehre, MPs, Sturmgewehre, Shotguns, 2-Hand-Schwerter, Feuerwehrräute usw.) - und nein, eine mit beiden Händen geführte Leichte Waffe wird dadurch nicht zur Schweren Waffe.

Schaden:

Bei Treffern, egal ob Schuss- oder Nahkampfwaffen, zählt dieser als
- bei Leichten Rüstungen: 2 Punkte Schaden
- bei schweren Rüstungen: 1 Punkt Schaden
Leichte Rüstung wird hier also bereits beim dritten Treffer durchschlagen,
Schwere Rüstung erst beim 6. Treffer.

"Geschütze"

Montierte MG, Granatwerfer, Raketenwaffen, Flammenwerfer....

Schaden:

Durchschlägt alles und jedes - Wirkung je nach Waffe unterschiedlich (SL-Ansage)
Hiervor schützt auch in der Regel keine Rüstung.

Sonderregeln

Sonderregel Kettenwaffen:

Alle Kettenwaffen durchschlagen Leichte Rüstung sofort und verursachen direkten Schaden!
Als Kettenwaffen gelten solche Waffen wie beispielsweise Kettensägen oder Kettenmesser, nicht aber Waffen wie Flegel oder Nunchaku.

Sonderregel Gift:

Alle Nahkampfwaffen können mit durch Pharmazie hergestellten Giften und Präparaten präpariert werden und bei verletzenden Treffern entsprechende Wirkungen hervorrufen. Dies geht jedoch nicht bei Kettenwaffen.

Rüstung:

Es gibt zwei Arten von Rüstung: Leichte Rüstung und Schwere Rüstung.

Leichte Rüstung:

Jeder Char ist nicht blöd und trägt zuverlässige Kleidung aus Kevlar - modisch, bequem und in allen Farben, Formen und Größen zu haben - vor diesem Hintergrund zählt jede Kleidung als Leichte Rüstung. (Schutz: 5 Schutzpunkte)

Aber auch hier gilt: Sie schützt nur, wo sie auch getragen wird!

Der Einfachheit halber zählen Handschuhe und Schuhe / Stiefel immer wie die entsprechende

vorherrschende Körperpanzerung.

Ach ja, und da natürlich alle Rüstungen mit reaktiven Naniten versehen sind repariert sich die Rüstung von selbst mit 1 SP / 2 Minuten.

Schwere Rüstung:

Diese muss besonders dargestellt werden - entweder gebastelt, als besondere Kleidung wie z.B. eine Protektorenjacke mit Hartplastikeinlagen, Larp-Plattenpanzer usw.

Diese Rüstung schützt, wo sie getragen wird besonders gut, und trägt jemand einzelne Rüstungsteile (z.B. Brustplatten), so wird diese Stelle undurchdringlich für Leichte Waffen. Der Einfachheit halber zählen Handschuhe und Schuhe / Stiefel immer wie die entsprechende vorherrschende Körperpanzerung.

Ach ja, und da natürlich alle Rüstungen mit reaktiven Naniten versehen sind repariert sich die Rüstung von selbst mit 1 SP / 2 Minuten.

Zusammenfassend:

Leichte Rüstungen schützen vor den ersten 5 Treffern mit Leichten und Improvisierten und den ersten 2 Treffern mit Schweren Waffen.

Schwere Rüstungen schützen vor den ersten 5 Treffern mit Schweren Waffen, Leichte und Improvisierte Waffen können ignoriert werden.

Geschütze durchschlagen alles und jeden.

Ausnahmen: Kettenwaffen ignorieren Leichte Rüstungen,

Weiteres zum Kampf:

Auf Grund der verwendeten Waffen wird dringend empfohlen, für die Dauer des Spieles eine Schutzbrille oder -maske zu tragen!

Das Spiel soll Spaß machen, daher auch die Regel mit den Treffern - im Zweifel steht man dann eben einen Moment länger, aber wie gesagt: es soll Spaß machen, und zu häufiges fallen und verletzt rumliegen macht keinen Spaß, wenn wir ehrlich sind ;-) Daher lassen wir euch lieber einen Moment länger stehen als zu oft fallen ;-)

Kopf und Geschlechtsmerkmale sind keine Trefferzonen, entsprechende Treffer dürfen ignoriert werden.

Verletzungen:

Die Rüstung ist durchschlagen, und nun? Keine Rüstung angehabt und doch getroffen worden, was jetzt?

Nun, kurz gesagt: Ihr werdet verletzt.

Werdet ihr verletzt, dann sind die verletzten Körperteile nicht mehr benutzbar (z.B. Treffer am Bein = hinken, beim Treffer am Torso (linke Rippenseite) muss z.B. die linke Seite gehalten werden, der Char kann kaum noch stehen usw.

Nach zu vielen Treffern sinkt der Char durch den Schock und den Blutverlust bewusstlos zu Boden und kann innerhalb von 15 Minuten verbluten, dann hilft auch der beste Doc nicht mehr.

Beim Ausspielen der Treffer und der Reaktionen darauf wenn möglich auch danach spielen, wer oder was euch getroffen hat – genau so wie bei der Anzahl der Treffer. Bekommt ihr was aus der kleinen Single-Action ab die in die Handfläche paßt ist das was anderes als ein Schuß mit einer Schrotflinte auf den nackten Oberkörper – gleich bleibt nur: Ihr braucht einen Doc!

Oh, und was das draufgehen angeht: Außer auf SL-Anweisung i.d.R. nach Eigeneinschätzung - aber seid nicht zu streng zu euch ;-)