

Regeln zum Cyberpunkcon "Shadow on the Run" Beta Version

1. Es gilt, du Kannst was du darstellen kannst (DKWDDK)

2. In dieser Welt gibt es die folgenden Völker:

2.a. Menschen, durch jeden darstellbar, größte Bevölkerungsgruppe (40%)

2.b. Orks, muss entsprechend einem klassischen Orkbild dargestellt werden. Hautfarbe, Größe, Figur sind der von Menschen ähnlich. Alle Orks haben spitze Ohren und ein stark ausgeprägtes Gebiss. Grün ist keine normale Orkhautfarbe! Orks sind die zweitgrößte Bevölkerungsgruppe (35%)

2.c. Elfen, muss entsprechend einem klassischen Elfenbild dargestellt werden. Hautfarbe und Größe sind der von Menschen ähnlich, Elfen sind Schlank, niemals übergewichtig und haben spitze Ohren. Elfen stellen eine kleine Bevölkerungsgruppe (5%)

2.d. Zwerge, muss entsprechend einem klassischen Zwergenbild dargestellt werden. Hautfarbe, Haarwuchs und Figur sind der von Menschen ähnlich, Zwerge werden nicht größer als 165 cm. Alle männlichen Zwerge tragen einen reich verzierten Bart. Zwerge stellen die drittgrößte Bevölkerungsgruppe (15%)

2.e. Troll, muss entsprechend einem klassischen Trollbild dargestellt werden. Hautfarbe, Haarwuchs und Figur sind der von Menschen ähnlich, Trolle sind mindestens 190 cm groß und haben eindrucksvolle Hörner auf dem Kopf. Trolle stellen eine kleine Bevölkerungsgruppe dar (5%)

Einem dieser Völker musst du angehören. Es gibt keine Vor- und Nachteile basierend auf diesen Völkern, bzw. Bevölkerungsgruppen.

3. Es gibt in dieser Cyberpunkwelt verschiedene "Berufsgruppen" die ausserhalb der üblichen Kanäle Aufträge annehmen. Sie sind so etwas wie die Glücksritter und Söldner dieser Zeit, nur mit dem Unterschied das keine Versicherung sie versichert.

Die "besonderen Berufsgruppen haben wiederum "Spezialisten" Diese Spezialisten sind: Strassenkämpfer, Drohnenjockey, Hacker, Magier, Schamane.

Jeder dieser Spezialisten hat eine eigene Liste aus der er Fähigkeiten und Ausrüstung wählen kann.

Jedem dieser Spezialisten stehen dafür 10 Punkte zur Verfügung. Nicht genutzte Punkte verfallen mit Spielbeginn.

Auch wenn ein Teil der Ausrüstung vom Veranstalter den Spielern zur Verfügung gestellt wird, muss die Fähigkeit dafür gekauft werden.

4. Alle Zauber, Fähigkeiten, Ausrüstung muss entsprechend dargestellt bzw. auch getragen werden.

Beispiel: an einer Panzerjacke sollte auch Panzerung dargestellt sein, ein Cyberauge muss auch als solches erkennbar sein.

Wenn ein Zauber gewirkt wird muss dieses mit Gesten und Sprüchen geschehen, der Zauber muss auch "Funktionieren". Z.B. sollte ein Feuerball auch wirklich ein geworfener Schaustoffball sein oder ein Schutzschild sollte aus, z.B. durchsichtiger Folie oder einem durchsichtigen Regenschirm bestehen.

Jeder Zauber hat eine bestimmte Ruhezeit, dies symbolisiert die Zeit die das "Mana" benötigt um sich wieder zu regenerieren. Es wirkt auch immer sehr schön wenn kompliziertere Zauber länger beim darstellen dauern.

Sprecht bitte die Orga an wenn Ihr nicht sicher seid.

5. Es gelten bestimmte Ausrüstungsoptionen nur für bestimmte Spezialisten.

6. Darts und Discs werden vom Veranstalter gestellt, also lasst eure bitte zuhause, alles andere wäre euren Mitspielern gegenüber unfair. Lediglich Demolisher Granaten, Rival Bälle und Tec-Recon Gummis dürfen Mitgebracht werden und werden dem Veranstalter gegeben, so das diese im Spiel an euch (und nur an euch) ausgegeben werden. Für Verlust während des Spiels wird keine Haftung übernommen.

7. Es werden nur Blaster der Marke Nerf, Buzzbee, Lanard, TecRecon zugelassen. Ob Dartblaster oder Vortex spielt dabei keine Rolle. Als Tuning ist maximal Tactical Kit bei Federblastern zugelassen und maximal 12 Volt bei Elektronischen Tuning. Stellt euch darauf ein das wir im Zweifelsfall einen Blaster aus dem Spiel nehmen müssen wenn Mitspieler meinen das er zu heftig gemodded ist und habt einen Ersatzblaster oder ähnliches zur Hand.

8. Die Darts und Disc die im Spiel sind, haben entsprechende Farben und Größen, entsprechend dessen sind sie auch vom Kaliber bzw. von der Auswirkung. Die Farben werden euch bei Spielbeginn mitgeteilt. Die Grobe Unterteilung ist:

Elitedart = Standard (rot = Schockmunition, Leuchtdart = EMP-Munition)

Megadart = stärkeres Kaliber, höhere Durchschlagskraft (doppelter Schaden) (Rot = Schockmunition)

Demolishergranate = Granate (Schockgranate, 3 Meter Radius)

Vortexdisc = Elektroschock

TecRecon = Taser

Rival = kleinkalibriges Sniper, halber Schaden (Gelb = Schock)

Jeder Spieler ist für das Ausspielen des "Schadens" selber verantwortlich. Wenn ein Treffer nicht bemerkt wird, ist er halt nicht durch die Schutzkleidung gegangen, das Adrenalin war zu hoch, etc.

Ausgehend vom Standarddart wird der getroffene Spieler nach 4 Treffern für 5 Minuten ausser Gefecht gesetzt. Demzufolge sind es bei Mega 2 Treffer für 5 Minuten und bei Rival 8 Treffer. Eine Demolisher-Granate setzt sofort ausser Gefecht. Eine Vortex-Disc sorgt für unkontrolliertes Zittern wenn nackte Haut getroffen wird, ebenso wie 3 TecRecon Gummis

9. Sämtliche weiteren "Waffen" dürfen nur LARP-Waffen sein, die auch entsprechend sicher sein müssen.

10. Jeder Spieler ist für die Sicherheit seiner LARP-Waffen, Munition und Blaster selber verantwortlich.