

DA-RULEZ

Das Spaltmaterial
(U-235 bzw. Pu-239)
muss einen sehr
hohen Rein-
heitsgrad von
über 95% haben und
ist in mehreren Einzel-
packungen in der Bombe verteilt
angeordnet. Bei der Zündung
werden konventionelle Spreng-
stoffladungen gezündet, so dass
durch die dabei entstehende
Druckwelle das Spaltmaterial
sich im
Zentrum Z
zu einer
kritischen Masse
sammelt. Dadurch setzt dann die
ungeregelte Kettenreaktion ein
und die Bombe entfaltet ihre
tödliche Wirkung.

Spielsystem für Endzeit-Liverollenspiel

V1.10



Spielsystem für Endzeit-Liverollenspiel

Vom Verstrahlt-Team (verstrahlt@aldarien.de)

Vielen Dank für die Unterstützung den Autoren des Lindorras-Regulariums
und für die gute Beute beim Klauen aus dem Giftstaub(Regelwerk)

Dieses Regelwerk soll für unsere Endzeit-LARPs einen Rahmen bilden in dem Charaktere einfach und schnell erstellt werden können. Dabei spielt die Gangzugehörigkeit eine große Rolle. Das Regelwerk kommt ohne Erfahrungspunkte aus, da wir weder wissen ob dieses Experiment einmalig bleibt noch ob es überhaupt ein Charakter überlebt...

In diesem Sinne: viel Spaß beim Lesen!

P.S. Mehr Infos zum Spiel auf <http://www.verstrahltes.aldarien.de>

Inhalt

Spielmechanismen.....	4	Tech 1-3	11
Spielhilfen	4	Verhören	11
Proben	4	PSI-Kräfte	12
Zustand	4	Ausrüstung	13
Suchen & Finden	4	Währung	13
Verfahren und Experimente	4	Sterben und sterben lassen	15
Die Gangs.....	5	Stirb schnell!	15
Erschaffung und Erfahrung.....	6	Schöner Sterben	15
Stufen	6	Heldentod	15
Vorteile und Nachteile	6	Rüstung	15
Mutationen	6	Generell	15
Skills	7	Rüstungsarten	16
Fertigkeiten.....	8	Waffen.....	16
Fallen stellen	8	Nahkampf- und Wurfaffen	16
Kloppen	8	Scharfschütze	17
Kräuterkunde, Techwissen und		Granaten	17
Nahrungsbeschaffung	8	Sprengladungen im Spiel	18
Medizin	8	Verstrahlung.....	18
Medikamente & Kräutermixturen ..	9	Verstrahlungslevel	18
Meucheln	10	Nahrung und Wasser	18
Chemie	10	Technologie	19
Pyrotechnik	11	Techschrott	19
Reparieren (Waffen & Rüstungen) ..	11	Computer und Hacker	19

Spielmechanismen

Spielhilfen

Archaische Waffen: Dazu werden die im Fantasy-Liverollenspiel verbreiteten Waffenrequisiten verwendet. Außerdem gibt es die am leichtesten verfügbaren Waffentypen, Knüppel und Eisenstange. Sie sind recht leicht nach den bekannt üblichen Sicherheitsstandards aus Schaumstoff herzustellen.

Moderne Waffen: Bei der Darstellung von Schusswaffen gibt es unseres Erachtens z.Zt. nur eine sichere und funktionierende Möglichkeit: Nerfguns und ähnliche Spielzeugwaffen. Nerfguns verschießen durch Druckluft oder kleine Motoren Schaumstoff-Munition. Man bekommt sie am besten über Toys'r'us, eBay oder unsere Website.

Strahlenwaffen: Diese Waffenart ist äußerst selten und wird bei Bedarf mit SuperSoakern o.ä. Wasser"pistolen" dargestellt.

Würfel: Bei vielen Vorgängen, die schief gehen können nehmen wir der Einfachheit halber einen Würfel. Den gibt es fertig in einer Art transparenten und geschlossenen Würfelbecher an einem Armband (vielen Dank an *Atlantis* und *Hammerkunst*). Du kannst ihn bei uns gegen Pfand leihen oder käuflich erwerben.

UV-Lampe: Diese werden benutzt um verborgene Informationen, die nur durch bestimmte Skills zu erkennen sind, sichtbar zu machen. Wir verwenden dazu übliche Geldscheintester. Auch diese sind beim Check-In gegen Pfand erhältlich (oder können natürlich auch selbst mitgebracht werden).

Gameboy: Zur Darstellung von Cyberdecks, Hacking und Zugriffen auf alle möglichen elektronischen Systeme benutzen wir einen Gameboy und Zubehör dazu. Siehe dazu: Gameboy-Hacking im Abschnitt Technologie.

Proben

Fast alle Dinge können mal daneben gehen. Computer stürzen ab, Gewehre haben Ladehemmung, Handgranaten sind Blindgänger, Ärzte begehen Kunstfehler und der Kaffeeautomat gibt dir deinen Kaffee ohne Becher. Für alle diese Fälle gibt es die "Probe". Um eine Probe durchzuführen benutzen wir Würfel. Siehe dazu: Spielhilfen.

Normalerweise geht bei einem Wurf von 1 etwas schief. Je nach Probe wird dieser Wurf außerdem durch verschiedene Faktoren modifiziert.

Proben werden immer erst *nach* einer Aktion durchgeführt. Außerdem sollte es keine Proben innerhalb von Action-Spielsequenzen geben um das Spiel nicht aufzuhalten. So kann z.B. bei einer Waffe eine Probe erforderlich sein nachdem drei mal das Magazin leer-gefeuert wurde. Geht die Probe schief dann wird ein entsprechender negativer Effekt bei der *nächsten* Benutzung eintreten. Die genauen Wirkungen einer verpatzten Probe werden bei den einzelnen Fertigkeiten erklärt.

Zustand

Je nach Alter eines Gegenstands, Zustand des "Objektes" und Sorgfalt bei der Durchführung ist es unterschiedlich wahrscheinlich, dass eine gravierende Fehlfunktion auftritt. Hochkomplexe Geräte sind viel anfälliger als simple und dazu noch schwieriger instand zu halten und zu reparieren etc.

Für jedes technische Gerät gibt es einen Zahlencode, z.B. 10-4. Der erste Wert ist die Anzahl der Einsätze, der zweite Wert ist der Schwierigkeitsgrad. Die erste Zahl heißt also nach wie vielen Anwendungen man würfeln muss, die zweite den Wurf, den man erreichen muss, damit es nicht kaputt geht und repariert werden muss (gilt auch für Artefakte etc.)

Schusswaffen können kaputt gehen wenn sie "heißgeschossen" werden. Das passiert wenn die Waffenprobe verpatzt wird. Sie wird normalerweise alle 6 Schuss fällig. Wird bei diesem Wurf eine 1 gewürfelt hat die Waffe einen Jam ("Ladehemmung"). D.h. **für Schusswaffen ist der Zustand normalerweise 6-2.**

Suchen & Finden

Es gibt grundsätzlich zwei Varianten (welche Variante auf dem Spiel eingesetzt wird erfahrt Ihr beim Check-In):

- 1.) **Suchen:** auf dem Gelände sind die zu findenden Ressourcen verteilt. Mit dem entsprechenden Skill erhaltet Ihr beim Check-In Infos darüber wie die verschiedenen Ressourcen zu identifizieren und wofür sie zu gebrauchen sind. Entweder wird der Level der gefundenen Ressourcen mit UV-Farbe auf den Gegenstand geschrieben (kann mit einer kleinen UV-Lampe gelesen werden) oder es gibt ein Codierungssystem verwendet. Auch diese Information erhaltet Ihr beim Check-In.
- 2.) **Finden:** wenn auf dem Spielgelände keine Ressourcen verteilt wurden funktioniert der Skill nach Zeitaufwand. Pro 15 min ununterbrochener, ausgespielter Suche kann man sich eine Ressourcenstufe "gutschreiben". Wird die Suche unterbrochen verliert man die letzte ¼ h, d.h. eine Ressourcenstufe.

Verfahren und Experimente

Bei vielen Skills kann man Dinge versuchen, z.B. mit *Tech* eine Maschine bauen, ein neues *Medikament* erfinden oder eine Waffe mit *Hacker* ein neues Betriebssystem schreiben. Wenn für so eine "Erfindung" eine Beschreibung, Bauplan o.ä. existiert handelt es sich um ein *Verfahren*. Ohne einen Plan, wie so etwas vonstatten geht, führt man ein Experiment durch. Experimente sind wesentlich fehleranfälliger und riskanter als Verfahren.

Die Gangs

Bewohner der verstrahlten Welt

Jeder will überleben. Die meisten haben erkannt, dass das alleine unmöglich ist und haben sich deshalb zu Gangs zusammengeschlossen, kleinen Gemeinschaften und Gemeinden mit vergleichbaren Zielen und Interessen. Die wichtigsten Gangs stellen wir im Folgenden vor. Jede Gang hat ihre Eigenheiten, Stärken und Schwächen.

VAGABUNDEN

Die Vagabunden sind die Glücksritter, Söldner oder Taugenichtse dieser Welt. Ein Vagabund ist der einsame Wolf, der allerdings weiß, dass man oft das Rudel suchen muss, um zu überleben. Hierarchien sind nicht Dein Ding.

Vamos!

Special: +1 Techwissen; schräge Kontakte

SIEDLER

Der Traditionelle Bund zur Wahrung der menschlichen Zivilisation sind die Hillbillies und Rangers der Endzeit. Genug unversehrtes Essen, Grundbesitz und die Bürgerwehr sind die Werte, die Dein Leben prägen.

Gute Nacht, John-boy.

Special: +1 zu Schulmedizin, +1 zu Medikamente

TECH-PRIESTER

Der Kult der Maschine hütet mit religiösem Eifer das Wissen um Die Große Technologie. Die Tech-Priester versuchen, alle Reliquien in ihre gierigen Klauen zu bekommen. Die Gruppe für den Endzeit-Nerd.

CU :-)

Special: +1 zu Tech, +1 zu Hacker

MUTANTEN

Dies ist die Gruppe all jener, deren Hautfarbe zu blau, deren Kiemen zu offensichtlich oder deren Arme zu zahlreich sind, um in der Gesellschaft der noch nicht (so sehr) Mutierten geduldet zu werden. Willkommen im Club der Aussätzigen. Ein Leben am Rande der Gesellschaft birgt auf jeden Fall Entbehrungen, hat aber auch seine Reize, oder?

Special: +1 Mutationsvorteil, +1 zu Chemie

LEGION DES EMPIRE

In Dir steckt ein echter Navy-SEAL. Für Dich ist die Legion die einzige Macht, die die Menschheit vor dem endgültigen Verfall zu Strahlenzombies bewahren kann. Du befolgst jeden Befehl und stellst keine Fragen, denn Deine Vorgesetzten wissen schon, was sie tun.

Ein echter Legionär ist nicht lustig, auch wenn alle anderen lachen. Sir, ja, Sir!

Special: zwei mal +1 aus Projektilwaffen, Automatische Waffen, Strahlenwaffen, Geschütz Waffen

Die edlen Wilden

Der Geist des Roten Mannes hat Dich durchdrungen. Du trägst das kulturelle Erbe der Retro-Hippies in Dir. Zu wilden Rhythmen barfuß ums Feuer tanzen und überleben in der Wildnis sind Dein Alltag.

Hugh!

Special: zwei mal +1 aus Naturmedizin, Kräutermixturen, Nahrungsbeschaffung, Kräuterkunde

Erschaffung und Erfahrung

Stufen

Charaktere gibt es in 2 Stufen:

Stufe 1 (*allgemeine* oder normale Charaktere): Jeder Charakter, der keine hierarchische Aufgabe innerhalb seiner Gruppe oder eine besondere Funktion inne hat.

Stufe 2 (*besondere* Charaktere): Charaktere mit hierarchischer Aufgabe innerhalb seiner Gruppe oder einer besonderen Funktion. Dazu gehört z.B. auch ein geheimes Doppelleben.

Wenn bei der Anmeldung weder eine Gruppenfunktion noch ein geheimes Doppelleben gewählt wurde, dann handelt es sich um einen Stufe 1 Charakter.

Vorteile und Nachteile

Vorteile und Nachteile können zusätzlich zu Fähigkeiten erworben werden. Das ist abhängig von der Stufe des Charakters:

Charakter	Start Vorteile	Maximum Vorteile
Stufe 1 (allgemein)	0	1
Stufe 2 (besonders)	1	3

Zusätzliche Vorteile (bis zum Maximum) können nur durch Nachteile erworben werden. D.h.: ein Stufe 1 Charakter muss einen Nachteil nehmen um einen Vorteil erwerben zu können, ein Stufe 2 Charakter kann einen Vorteil ohne Nachteil nehmen und durch Nachteile bis zu zwei weitere Vorteile erwerben.

Vorteil	Beschreibung
Niemals Furcht	flieht nicht bei Furcht
Starker Wille	Kann nicht beherrscht werden (siehe <i>PSI</i>) und ist schwierig zu verhören (siehe <i>Verhören</i>)
Tech Verstand	kann an Technik herumbasteln (Probe erforderlich)
Tough	verpackt jeweils eine Wunde mehr; kann mehrmals erworben werden
Überlebenskünstler	startet mit Verstrahlung 1; darf Verstrahlungsprobe <i>oder</i> Mutationsprobe wiederholen (geht nicht mit <i>Verstrahlt</i>)

Nachteil	Beschreibung
Abhängig	ist von einer Droge abhängig
Allergie	reagiert auf eine an sich ungefährliche Substanz mit Verstrahlung oder sogar mit körperlichem Schaden
Behindert	blind, stumm, taub usw.
Sensibel	bricht bei Verletzung in Panik aus
Total blöd	Versteht nur, was man ihm oft genug erklärt hat, Komplexes gar nicht
Verstrahlt	startet mit Verstrahlungslevel 6 (geht nicht mit <i>Überlebenskünstler</i>)
Wahnsinnig	Nun ja, etwas, ähm, seltsam...

Mutationen

Ihr seid genauso verwesende Biomasse wie alles andere. Wir sind der singende und tanzende Abschaum der Welt. Wir sind alle Teil desselben Komposthaufens! - Fight Club

Mutationen sind die Zeichen der Verstrahlung, Veränderungen des Erbguts, die über ein gesundes Maß hinausgehen. Mutierte sind meist unfruchtbar, oft aber zäher als andere Menschen. Ähnlich wie Vorteile und Nachteile können sie positive und negative Effekte haben. Man kann sie zusätzlich zu Fähigkeiten erwerben und im Spiel durch Verstrahlung bekommen.

Charakter	Start Mutationen	Maximum Mutationen
Stufe 1 (allgemein)	0	1
Stufe 2 (besonders)	1	3
Mutant Stufe 1 (allgemein)	1	2
Mutant Stufe 2 (besonders)	2	4

Zusätzliche Mutations-Vorteile (bis zum Stufenmaximum) können nur durch Mutations-Nachteile erworben werden.

Mutations-Vorteil	Beschreibung
Auge des Wahn	Leute in Angst versetzen
Dermalpanzerung	Gibt 1 zusätzlichen Hit Point; kann bis zu drei mal erworben werden; auf jeden Fall sichtbar (ob unter oder über der Haut); heilt nach (1 Punkt pro Stunde)
Klauen	Schaden (2)
PSI	wie die Fertigkeit (kann mehrmals erworben werden)
Säureblut	Im Nahkampf nehmen Gegner bei Treffern auch 1 Schadenspunkt; bzgl. Rüstung gilt Säureschaden als Projektilschaden
Schlangenauge	Beherrschen einmal am Tag (wie die PSI-Kraft)
Tentakel	Schaden (2) oder Giftschaden (1) oder Säureschaden (1)

Mutations-Nachteil	Beschreibung
Auswuchs	Widerliche Pusteln, einen Buckel etc. Ohne spieltechnischen Effekt, bis darauf, das man dadurch als Mutant gilt und somit geächtet ist (muss sofort erkennbar sein!) Kann nur einmal gewählt werden
Luminiszenz	Die Haut des Charakters leuchtet im Dunkeln. Wenn nicht wirklich die <i>komplette</i> Haut der Spielfigur mit Stoffen o.ä. bedeckt ist, muss der Spieler mindestens drei Knicklichter offen tragen.
Verfaulend	Nimmt immer einen Hit Point mehr an Schaden
Verseucht	Nimmt immer einen Verstrahlungslevel mehr; hebt <i>Überlebenskünstler</i> auf
Zweites Gehirn	Der Charakter hat irgendwo (zweiter Kopf, Buckel, Auswuchs am Bauch etc.) ein zweites Gehirn. Dadurch ist seine Persönlichkeit gespalten...

Skills

Fertigkeiten und Fähigkeiten

Fertigkeiten erwirbt man mit Skillpunkten. Je nach Charakter- und Fertigkeiten-Stufe stehen unterschiedlich viele Skillpunkte zur Verfügung:

Charakter	Skills	
	Stufe 1	Stufe 2
Stufe 1 (allgemein)	8	0
Stufe 2 (besonders)	10	2

Mit Skillpunkten kann man folgendes erwerben:

- Fertigkeiten, Fähigkeiten
- Ausrüstungs-Standard
- PSI-Kräfte

Gruppen-Special

Jede Gang hat Bereiche in denen sie besonders gut ist. Das wird durch das "Gruppen-Special" gekennzeichnet. Wenn ein Skill als Gruppen-Special gekennzeichnet ist, kann ein Mitglied dieser Gruppe den Skill für einen Punkt weniger erwerben.

Beispiel 1: Ein Siedler der Stufe 1 (allgemeiner Charakter) erwirbt den Skill Schulmedizin 1. Da Schulmedizin als Gruppen-Special für Siedler gekennzeichnet ist, hat der Charakter damit automatisch Schulmedizin 2.

Beispiel 2: Ein Wilder der Stufe 2 (besonderer Charakter) erwirbt den Skill Kräuterkunde. Da dieser ein Gruppen-Special für Wilde ist, muss er nur einen seiner Stufe 1 Skillpunkte dafür ausgeben.

Skill	Gruppen-Special	Stufe	Beschreibung
Nahkampf-Waffe		0	Knüppel, Messer, Klingen
Schusswaffen		1	Bögen und Armbrüste
Projektilwaffen	Legion	1	Projektilwaffen (alles, was einfach Kugeln verschießt)
Automatische Waffen	Legion	2	Automatische (MP, MG)
Strahlenwaffen	Legion	3	Strahlenwaffen
Geschütz-Waffen	Legion	2	Waffen, die richtig "BUMM" machen
Pyrotechnik		2	kann Sprengladungen legen und entschärfen
Kloppen		1	Raufen (kann mehrmals erworben werden)
Scharfschütze		2	gezieltes Ausschalten eines Gegners aus der Ferne
Meucheln		2	gezieltes Ausschalten eines Gegners aus nächster Nähe
Waffen reparieren		1	zerstörte Klingen und Projektilwaffen reparieren
Rüstung reparieren		1	zerstörte Rüstungen reparieren
Fallen stellen		1	kann Fallen stellen und entschärfen
Nahrungsbeschaffung	Wilde	2	kann in der Wildnis Nahrung finden
Kräuterkunde	Wilde	2	Identifizieren von Kräutern
Techwissen	Vagabunden	2	Identifizieren von Tech
Verhör		1	Leute verhören
Fachwissen		1	Gesellschaften (eigene kostenlos), Medizin, Umgebung, Drogen, Gifte, PSI, Mutanten, Kybernetik, Geschichte, Nahrung
Tech 1	Tech-Priester	1	reparieren, bauen und verbessern von Tech
Tech 2	Tech-Priester	2	
Tech 3	Tech-Priester	3	
Hacker 1	Tech-Priester	1	Cyberdeck benutzen
Hacker 2	Tech-Priester	2	
Hacker 3	Tech-Priester	3	
Schulmedizin 1	Siedler	1	Erste Hilfe, Stabilisieren (Chirurgie, Kugeln rausholen, Nähen)
Schulmedizin 2	Siedler	2	
Schulmedizin 3	Siedler	3	
Medikamente 1	Siedler	1	Herstellen von chemischer Medizin, Giften und Drogen
Medikamente 2	Siedler	2	
Medikamente 3	Siedler	3	
Naturmedizin 1	Wilde	1	

Naturmedizin 2	Wilde	2	
Naturmedizin 3	Wilde	3	
Kräutermixtur 1	Wilde	1	Herstellen von Kräuter-Medizin, Giften und Drogen
Kräutermixtur 2	Wilde	2	
Kräutermixtur 3	Wilde	3	
Chemie 1	Mutanten	1	Herstellung von Chemikalien und Sprengstoffen
Chemie 2	Mutanten	2	
Chemie 3	Mutanten	3	
PSI*		2	Siehe PSI
Ausrüstung 0		0	gerade das Nötigste zum Überleben (Ausrüstung für 50 ICs)
Ausrüstung 1*		1	"Standard"-Ausrüstung (hat Ausrüstung für 500 ICs)
Ausrüstung 2*		2	Sehr gut ausgestattet (hat Ausrüstung für 5000 ICs)

* kann mehrmals erworben werden

Fertigkeiten

Fallen stellen

Diese Fertigkeit ist Grundvoraussetzung für das Legen und Entschärfen der verschiedensten Fallen. Fallenwirkungen sind mit der jeweiligen Gruppen-SL abzusprechen.

Kloppen

Wenn man jemand anderen einfach mal "eine verpassen" will ohne ihm gleich den Garaus zu machen braucht man diesen Skill. Wenn sich zwei (oder mehr) Charaktere kloppen wollen, vergleicht man den Kloppen-Skill. Der Charakter mit dem höheren Wert gewinnt. Bei gleichem Wert wird gewürfelt und derjenige mit dem höheren Wurf gewinnt. Die eigentliche "Prügelei" wird dann möglichst sicher (!) und dramatisch ausgespielt.

Kräuterkunde, Techwissen und Nahrungsbeschaffung

Um in der Wildnis Kräuter zu finden und aus den Schrottplätzen die verwertbaren Teile herauszusuchen braucht man die Skills Kräuter finden und Tech finden. Sehen und aufsammeln kann natürlich jeder, was so in der Gegend rumliegt. Ob man es aber mit wertlosem Schrott oder der seltenen X-13c Platine zu tun hat, weiß man nur mit entsprechender Erfahrung. Das selbe gilt für Kräuter und Pflanzen: wer keine Ahnung von derlei Gewächsen hat reißt das Kraut schon mal falsch ab, zerstört die wertvollen Blüten oder vergiftet sich an den Dornen der Wüstenrose.

Also: aufsammeln kann jeder, aber den Wert einschätzen kann man nur mit den entsprechenden Skills *Kräuterkunde*, *Techwissen* und *Nahrung beschaffen*.

Medizin

Medizin wird in zwei Richtungen eingeteilt, *Naturmedizin* und *Schulmedizin*, die sich durch ihre Konzepte, Ansätze und Heilmethoden unterscheiden. In der klassischen Schulmedizin verlässt man sich auf chirurgische Operationen, starke Medikamente und andere "Holzhammer"-Methoden. Die Naturmedizin ist sanfter im Eingriff, arbeitet mit Kräutertropfen und homöopathischen Zubereitungen.

Medizinproben: Bei Medizin können mehrere Ärzte zusammenarbeiten. Wenn mehrere Mediziner im Team arbeiten kann die Probe pro 3 Medizinstufen zusätzlich zum OP Leiter (Charakter mit dem höchsten Medizin-Level) wiederholt werden, was Fehlschläge unwahrscheinlicher macht. Funktioniert nicht wenn der höchste Medizin-Level in der Gruppe der Wert 1 ist.

Schulmedizin

Dem Arzt stehen – je nach Stufe – verschiedene Aktionen zur Verfügung.

Schulmedizin 1

- **Erste Hilfe (5 min):** Stabilisiert den betreffenden Charakter, stoppt den Blutfluss für weitere 5 Minuten und macht ihn transportfähig. Dazu sind 5 Minuten Behandlung notwendig. Erste Hilfe heilt keine Wunden, sondern verhindert nur den schnellen Tod durch Verbluten. Keine PROBE
- **Diagnose (5 min):** Mediziner können nach 5 Minuten dauernder Diagnose den Verstrahlungslevel und den Verletzungslevel einer Person feststellen. Krankheiten können diagnostiziert werden, wenn die Stufe der Krankheit kleiner oder gleich der Medizinstufe ist. Keine PROBE
- **Leichte Krankheit heilen (1 h):** Arzt heilt Krankheit Stufe 1 (leichte Krankheit); die Krankheit heilt in den nächsten drei Stunden ansonsten wie leichte Verstrahlungen senken. Benötigt Medikament Level 1
PROBE Bei Patzer infiziert sich der Mediziner
- **Wunden behandeln (min. ¼ h):** Der Arzt behandelt jemanden dessen Wunden noch nicht auf null gesunken sind. Eine Wunde behandeln dauert eine Viertelstunde. Die Wunde muss anschließend etwa eine Stunde abheilen, wenn sie vor dieser Zeit belastet wird, bricht sie wieder auf.
PROBE Bei einem Patzer nimmt der Patient sofort eine Wunde.

Schulmedizin 2

- **Schwere Wunden behandeln (min. ½ h):** Der Arzt behandelt jemanden dessen Wunden auf null oder darunter gesunken sind. Dies dauert wenigstens eine halbe Stunde. Benötigt Medikament Level 2 und "OP"
PROBE Bei einem Patzer nimmt der Patient sofort eine Wunde.
- **Schwere Krankheit heilen (1 h):** Arzt heilt schwere Krankheit. Benötigt Medikament Level 2
PROBE Bei Patzer infiziert sich der Mediziner
- **Leichte Verstrahlung senken (1 h):** (Verstrahlungslevel 1-3) Mit einer einstündigen Behandlung senkt der Patient seinen Verstrahlungslevel um 1 Punkt. Benötigt Medikament Level 2 und "OP"
PROBE Bei einem Patzer nimmt der Patient sofort eine Wunde.

Schulmedizin 3

- **Tödliche Krankheit heilen (1 h):** Arzt heilt tödlich Krankheit. Benötigt verarbeitete Kräuterressource Level 3
PROBE Bei Patzer infiziert sich der Mediziner
- **Schwere Verstrahlung senken (1 h):** (Verstrahlungslevel 4-6) Mit einer einstündigen Behandlung senkt der Patient seinen Verstrahlungslevel um 1 Punkt. Benötigt Medikament Level 3 und "OP"
PROBE Bei einem Patzer nimmt der Patient sofort eine Wunde.

Naturmedizin

Dem Medizinmann stehen – je nach Stufe – verschiedene Aktionen zur Verfügung.

Naturmedizin 1

- **Erste Hilfe (5 min):** Stabilisiert den betreffenden Charakter, stoppt den Blutfluss für weitere 5 Minuten und macht ihn transportfähig. Dazu sind 5 Minuten Behandlung notwendig. Erste Hilfe heilt keine Wunden, sondern verhindert nur den schnellen Tod durch Verbluten. Keine PROBE
- **Diagnose (5 min):** Medizinmänner können nach 5 Minuten dauernder Diagnose den Verstrahlungslevel und den Verletzungslevel einer Person feststellen. Krankheiten können diagnostiziert werden, wenn die Stufe der Krankheit kleiner oder gleich der Medizinstufe ist. Keine PROBE
- **Leichte Krankheit heilen (1 h):** Medizinmann heilt Krankheit Stufe 1 (leichte Krankheit); die Krankheit heilt in den nächsten drei Stunden ansonsten wie leichte Verstrahlungen senken. Benötigt Kräuter Level 1.
PROBE Bei Patzer infiziert sich der Medizinmann
- **Leichte Verstrahlung senken (1 h):** (Verstrahlungslevel 1-3) Mit einer einstündigen Behandlung senkt der Patient seinen Verstrahlungslevel um den Medizinlevel des Medizinmannes. Benötigt Kräuter Level 1
PROBE Bei einem Patzer nimmt der Patient sofort eine Verstrahlungslevel.

Naturmedizin 2

- **Wunden behandeln (min. ¼ h):** Der Medizinmann behandelt jemanden dessen Wunden noch nicht auf null gesunken sind. Eine Wunde behandeln dauert eine Viertelstunde. Die Wunde muss anschließend etwa eine Stunde abheilen, wenn sie vor dieser Zeit belastet wird, bricht sie wieder auf. Keine PROBE
- **Schwere Verstrahlung senken (1 h):** (Verstrahlungslevel 4-6) ansonsten wie oben. Benötigt Kräuter Level 2
PROBE Bei einem Patzer nimmt der Patient sofort eine Verstrahlungslevel.
- **Schwere Krankheit heilen (1 h):** Der Medizinmann heilt eine schwere Krankheit. Benötigt Kräuter Level 2
PROBE Bei Patzer infiziert sich der Medizinmann

Naturmedizin 3

- **Schwere Wunden behandeln (min. ½ h):** Der Medizinmann behandelt jemanden dessen Wunden auf null oder darunter gesunken sind. Dies dauert wenigstens eine halbe Stunde. Benötigt Kräuter Level 3
PROBE Bei einem Patzer nimmt der Patient sofort eine Wunde.
- **Tödliche Krankheit heilen (1 h):** Der Medizinmann heilt eine tödliche Krankheit. Benötigt Kräuter Level 3
PROBE Bei Patzer infiziert sich der Medizinmann
- **Tödliche Verstrahlung senken (1 h):** (Verstrahlungslevel 7-9) ansonsten wie oben. Benötigt Kräuter Level 3
PROBE Bei einem Patzer nimmt der Patient sofort eine Verstrahlungslevel.

Medikamente & Kräutermixturen

Mit diesen Fertigkeiten können diverse Zutaten zu Heilmitteln, Giften und Drogen verarbeitet werden. Die grundsätzliche Unterscheidung der beiden Fertigkeiten ist vergleichbar mit Schulmedizin/Naturmedizin.

Es gibt eine ganze Reihe von Mittelchen, die verschiedenste Wirkungen entwickeln. Bei Medikamenten sind mögliche Nebenwirkungen stärker als bei Kräutermixturen, dafür sind sie normalerweise aber auch stärker in ihrer Wirkung.

Gifte und Drogen sind vergleichbar, allerdings entfalten sie keinerlei Heilwirkung, sondern nur Rausch, Schaden und möglicherweise Spätfolgen und Sucht. Gifte und Drogen können sowohl auf chemischer als auch auf natürlicher Basis hergestellt werden.

Nachfolgend ein paar Richtlinien und Beispiele für die verschiedenen Wirkungen.

Medikamente

Stufe	Krankheiten	Wunden	Desinfektion	Strahlung	Nebenwirkungen
1	Schwach	Schwach	Mäßig	Keine	Leichte
2	Mittel	Mittel	Keimtötend	Keine	Mittlere
3	Stark	Stark	Sehr gut	Schwach	Starke

Kräutermixturen

Stufe	Krankheiten	Wunden	Desinfektion	Strahlung	Nebenwirkungen
1	Schwach	Keine	Keine	Schwach	Keine
2	Mittel	Schwach	Schwach	Mittel	Leicht
3	Stark	Mittel	Mittel	Stark	Mittlere

Gifte

Stufe	Stärke	Langzeitwirkung	Spätfolgen
1	Schwach	Keine	Keine
2	Mittel	Möglich	Möglich
3	Stark	Wahrscheinlich tödlich	Ja

Drogen

Stufe	Rausch	Halluzinogen	Suchtgefahr
1	Leicht	Nein	Nur psychisch
2	Mittel	Möglich (leicht)	Erhöhte
3	Stark	Ja, bis zur Realitätsverschiebung	Stark

Nebenwirkung	Dauer und Beschwerden
Leicht	Kurz und schwach
Mittel	Kurz und stark <i>oder</i> mittel und schwach
Schwer	Kurz und extrem <i>oder</i> lang und schwach

Beispiele

Name	Medi- kament	Kräuter- mixturen	Wirkung	Abhängigkeit	Form
Wundsalbe 1	1	2	1 Hit Point zurück		Salbe
Wundsalbe 2	2	3	2 Hit Points zurück		Salbe
Wundsalbe 3	3	-	alle Hit Points zurück		Salbe
Gift 1	1	1	Übelkeit und Erbrechen		Tee
Gift 2	2	2	Fieber und Schüttelfrost		Tee
Gift 3	3	3	1 Hit Point Verlust pro Stunde, dabei körperlicher Zerfall		Tee
Gegengift 1	1	1	Heilt Gift 1		Tee
Gegengift 2	2	2	Heilt Gift 2		Tee
Gegengift 3	3	3	Heilt Gift 3		Tee
Lähmungsgift	1	1	Bei Eintritt in Blutkreislauf ist Opfer 5 min gelähmt		Salbe
Wahrheitsserum	2	2	Ersetzt 1 Stunde <i>Verhör</i>		Pille
Vergessenstrank	3	3	Opfer vergisst je nach Dosis letztes Erlebnis bis hin zu ganzem Leben		Tee
Kriegspaste	3	2	Macht selbstsicher, furchtlos und angriffslustig	Physisch	Salbe
Gleichgültigkeit	2	1	Fühlt 10 min weder Glück noch Trauer, nicht zu eigenen Entscheidungen fähig; lässt für die Dauer alles mit sich machen	Psychisch	Pille
Verstrahlung senken	-	3	Pro 1 Stunde Sitzung Verstrahlung um 1 Punkt senken		Rauch
Reines Wasser	-	3	Reinigt verseuchtes Wasser		Soft/Pille

Meucheln

Um einen Charakter schnell und geräuschlos auszuschalten kann man ihn mit einem Meuchelangriff sofort töten oder ihn ohnmächtig schlagen. Zum ohnmächtig schlagen muss man ihn von hinten erwischen ohne, dass er es merkt. Dann kann man ihn durch einen angedeuteten (!) Schlag auf den Hinterkopf für 10 Minuten ohnmächtig schlagen. Durch kaltes Wasser, heftiges Rütteln o.ä. kann man das Opfer auch schon in 2 Minuten wieder auf die Beine bringen.

Ein Meuchelmord-Angriff, der einen Charakter töten soll, muss immer vorbereitet und bei einer Spielleitung angemeldet werden.

Chemie

Mit Chemie hat man das Wissen wie welche chemischen Substanzen miteinander reagieren und unter welchen Bedingungen. Dazu gehören Säuren, Sprengstoffe, Farbstoffe und andere nützliche Chemikalien. Zur Herstellung chemischer Mixturen benötigt man ein Labor oder eine entsprechende Ausrüstung. Je höher der Level der Mischung, die hergestellt werden soll desto mehr Apparaturen benötigt man und desto schwieriger ist es auch die Chemikalien ohne einen größeren Unfall zu vermischen.

Stufe	Beeinflussung	Beispiele	Explosionsradius	Stärke
1	gering	Knallzünder, schwache Lauge, Salz, Farbe	unter 1m	gering
2	mittel	Brandpaste, Säure, Leuchtfarbe	unter 3m	mittel
3	stark	Napalmäquivalent, alleslösende Säure, Clear	unter 10m	stark

Pyrotechnik

Diese Fertigkeit ist Grundvoraussetzung für das Legen und korrekte Aktivieren von Sprengsätzen mit Zeitzünder. Zum Deaktivieren eines Sprengsatzes wird diese Fertigkeit natürlich auch benötigt. In Verbindung mit der Fertigkeit *Fallen stellen* können auch Sprengfallen konstruiert werden. Die Herstellung von Sprengstoffen fällt unter den Skill *Chemie*.

Reparieren (Waffen & Rüstungen)

Wenn mal etwas kaputt geht muss es natürlich auch wieder jemand in Ordnung bringen. Dafür gibt es die Skills *Waffen reparieren*, und *Rüstungen reparieren*. Waffen reparieren erlaubt Schusswaffen und Klingen bis inkl. Stufe 2 in Ordnung zu bringen. Um Strahlenwaffen zu reparieren braucht man Tech.

Hightech Rüstungen: 10 Minuten pro Punkt Rüstung reparieren

Waffen reparieren: 15 Minuten bei "Jam". Waffen bei denen eine Kugel explodiert ist (o.ä.) können nur mit Tech repariert werden.

Frickeln

Mit Frickeln kann man Sachen zwar nicht wirklich in Ordnung bringen, aber man kann sie zumindest zeitweise wieder ans Laufen bringen.

Für eine Waffe mit Ladehemmung muss man 5 Minuten frickeln. Allerdings explodiert dann bei einer erneuten Ladehemmung eine Kugel im Lauf (oder ein ähnlicher Unfall passiert). Der Schütze nimmt dadurch eine Wunde (Rüstung schützt nicht) und die Waffe ist vollständig kaputt. Ohne Tech-Reparatur lässt die Waffe sich dann nicht mehr benutzen.

Freck-Rüstungen kann man zusammenfrickeln (5 Minuten pro Punkt mit Tech 1-Material); andere nur durch Reparieren.

Tech 1-3

Die Skills Tech 1-3 erlauben es u.a. Gegenstände vom entsprechenden Tech-Level zu reparieren, zu verbessern und sogar herzustellen. Man kann mit den Skills Tech 1-3 auch den Zustand verbessern.

Zum Verbessern braucht man Material der Tech-Stufe des Gegenstands, den man verbessern will. Dann muß eine Probe gegen den Zustandswert durchgeführt werden. Gelingt die Probe, dann kann die Anzahl der Einsätze um 1 erhöht werden (also z.B. von 10-4 auf 11-4). Misslingt die Probe dann erhöht sich allerdings der Schwierigkeitsgrad (also z.B. von 10-4 auf 10-5). Gegenstände, bei denen der Schwierigkeitsgrad größer als 6 ist, haben nur noch Schrottwert.

Verhören

Um von einem Charakter Informationen zu bekommen, die er nicht freiwillig rausrücken will, kann man ihn verhören. Ein Charakter mit diesem Skill hat einiges Wissen darüber wie man jemanden zum Reden bringt – und ist mit Sicherheit kein Menschenfreund. Bei einem Verhör kann man alle möglichen Methoden anwenden, von "Good Cop – Bad Cop" über Rhetorik und Gehirnwäsche bis hin zu Folterung.

Beim Verhör wird der Verhörte mindestens eine Stunde lang einer Befragung unterzogen. Nach dieser Befragung macht der Verhörende eine Probe. Dabei muss er höher würfeln als die Stufe des Charakters. Gelingt ihm dies, so muss der Charakter für jeden Punkt über seiner Stufe eine Frage wahrheitsgemäß beantworten. Ein Charakter mit *Starkem Willen* darf den Wurf wiederholen lassen *oder* eine der Fragen falsch beantworten.

Beispiel: Onkel Jack will von JimBob wissen, wo das geheime Nahrungslager der Siedler ist. JimBob ist zwar ein einfacher Farmer, aber er hat einen starken Willen. Nach einer Stunde ist er soweit weichgekocht, dass er anfängt zu plaudern. Onkel Jack würfelt eine 3. JimBob beschließt diesen Wurf so zu belassen. Aber zumindest kann er eine der beiden Fragen falsch beantworten...

PSI-Kräfte

Werde dir der Tatsache bewusst, dass ein Tauber nicht hören kann. Bedeutet dies nicht, daß wir alle in gewisser Weise taub sind? Welche Sinne fehlen uns, dass wir nicht in der Lage sind, die andere Welt um uns herum wahrzunehmen?

Der Wüstenplanet, Frank Herbert

Die Macht des Geistes war schon immer ein Rätsel. Nach dem Ende aller Tage tauchten immer mehr Menschen auf, die außerordentliche Kräfte und Begabungen an den Tag legten. Allerdings hatten sie oft auch Mutationen, so dass viele Gangs sie ausstießen. Allein durch ihre PSI-Fähigkeiten können auch Psiker normalerweise nicht überleben, deshalb halten viele ihre mysteriösen und manchmal gefährlichen Talente geheim.

Um eine PSI-Kraft anzuwenden braucht man die Fähigkeit PSI und mindestens eine PSI-Kraft. Beide werden durch Skill-Punkte erworben (oder als Mutation). Um Stufe 1 PSI-Kräfte zu erwerben reicht die Fähigkeit PSI einmal aus, um Stufe 2 zu erwerben braucht man sie zwei mal und für Stufe 3 schließlich drei mal.

Kosten für PSI-Kräfte

PSI-Kräfte erwirbt man auch durch Skill-Punkte, allerdings braucht man dafür nur Stufe 1 Skillpunkte. Pro Stufe der PSI-Kraft kostet diese einen Skillpunkt der Stufe 1, also:

PSI-Kraft	Skillpunkte
Stufe 1	1x Stufe 1
Stufe 2	2x Stufe 1
Stufe 3	3x Stufe 1

Die Anwendung geht folgendermaßen vor sich:

- PSI-Kraft wird dargestellt (ca. 5 Sekunden oder nach Beschreibung der PSI-Kraft)**
- Psiker würfelt**
 - Stufe oder höher heißt Erfolg
 - 1 gewürfelt heißt Verstrahlung (egal ob erfolgreich oder nicht!)
- Bei Erfolg PSI-Kraft ansagen, Verstrahlung als Erschöpfung ausspielen**

PSI-Kraft	Stufe	Beschreibung	Dauer	Entfernung
Beherrschung	2	Do as you're told! (10 Worte Befehl; kein Selbstmord)	Max. 1 h	10 Schritt
Blitze	1	Kybernetik und Robbis fallen aus (auslösen durch Berührung)	5 min	Berührung
Elektronische Sperre	2	Computer oder Elektronik (1 Gerät) funktioniert nicht	Konzentration	10 Schritt
Energiekugel	1	Geschoss (1 Schadenspunkt; wie Strahlenwaffe)		Wurf
Entsetzen	2	Erstarren und zittern	Konzentration	10 Schritt
Furcht	1	laufen gehen	1 min	10 Schritt
Heilung	2	heilt 1 Hit Point		Berührung
Hellsicht	2	was passiert woanders	15 sec	1 km
Klingenschutzfeld	2	Schützt vor Klingen (und anderen Nahkampfwaffen)	Konzentration	Psiker
Mechanische Sperre	1	Blockiert 1 Gerät (z.B. Schloß, Gewehr...)	Konzentration	10 Schritt
Mutation	3	Löst eine Mutation aus (zufällig) (1 Stunde lang berühren)		Berührung
PSI-Schutzfeld	2	kein PSI für Konzentrationsdauer	Konzentration	Berührung
Schlaf	1	Schläft ein und wacht erst nach 10 min wieder auf	10 min	10 Schritt
Schutzfeld	2	Schützt vor Projektilwaffen	Konzentration	Psiker
Starre	2	lähmt	Konzentration	10 Schritt
Strahlung entdecken	1	verstrahlte Nahrung, Wasser und Orte wahrnehmen	15 sec	10 cm
Todesgriff	3	Opfer nimmt sofort alle erforderlichen Wunden und beginnt zu verbluten		Berührung
Totale Konfusion	3	Häh??? (auslösen durch Berührung)	Max. 1 h (Konzentration)	Berührung
Verstrahlen	2	erhöht den Verstrahlungswert um 1		Berührung
Zersetzen	2	Zerstört ein archaisches Rüstungsteil oder eine archaische Waffe		10 Schritt
Zone sauberer Luft	3	A breath of fresh air... (senkt Verstrahlungslevel um 1)		Berührung

Ausrüstung

krasse Technologie das...BUMMMMM

Mit dem Skill *Ausrüstung* erwirbt ein Charakter einen gewissen Ausrüstungs-Standard, allerdings wird mit dem Erwerb kein Anspruch auf Stellung einer "Requisite" erworben. D.h. wenn man z.B. ein Fahrrad als Ressource erwirbt, muss man das Fahrrad trotzdem mitbringen. Die Kosten fallen für den intime-Vorteil einer solchen Ressource an. Und auch vor (intime-)Diebstahl ist man damit keineswegs geschützt. Mit den Punkten erwirbt man sich also den Vorteil bei Spielbeginn besser ausgestattet zu sein als andere.

Währung

Eine Währung im klassischen Sinne gibt es nicht mehr. Alles basiert auf Tauschgeschäften, egal ob Waren oder Dienstleistungen im Spiel sind. Allerdings hat sich eine Ersatzwährung auf Basis von drei Standard-Tauschobjekten etabliert, die immer wieder benötigt werden:

1. **Chips:** Computerchips (ICs oder integrierte Schaltungen) kommen in verschiedensten Größen und Varianten daher. Für sehr viele Geräte braucht man diese Chips. Da ein Chip aber immer nur ganz bestimmte Funktionen erfüllen kann ist es äußerst schwierig mit nur einem Chip viel zu erreichen. Sie gehen gerne mal kaputt und werden immer wieder neu gebraucht. Daher sind sie zwar wichtig, ihr Einzelwert aber gering.
2. **Munition:** Ein selteneres, aber um so beliebteres Tauschmittel. Munition braucht man für jede Schusswaffe und sie ist äußerst schwierig herzustellen, wenn man nicht die nötigen Kenntnisse und Werkzeuge dafür hat. Dazu verbraucht sie sich natürlich gerne mal...
3. **Clear:** Ohne Clear kann so ziemlich niemand lange überleben. Man braucht es dauernd und immer wieder. Im Gegensatz zu Chips und Munition ist Clear lebenswichtig für viele Bewohner der Endzeitwelt.

Der Tauschwert zwischen diesen drei "Währungseinheiten" beträgt jeweils ca. 1:10, für 100 Chips bekommt man also ungefähr 10 Patronen oder 1 Einheit Clear. Allerdings ist dieser Kurs nicht festgelegt und kann je nach Bedingungen extrem schwanken.

Anmerkung: Andere Ausrüstungs-Gegenstände sind nach Absprache mit der Gruppen-SL verfügbar. Bitte möglichst *vor* dem Spiel anfragen.

Ausrüstungs-Budget nach Level

Stufe	Ausrüstungsstandard	Wert
0	Gerade das Nötigste zum Überleben	50 IC
1*	"Standard"-Ausrüstung	500 IC
2*	Sehr gut ausgestattet	5000 IC

* **Wichtig: Der Skill Ausrüstung kann mehrfach gewählt werden!** Man kann also z.B. als allgemeiner Charakter zwei mal Ausrüstung 1 erwerben und damit für 1000 ICs "einkaufen". Level 0 hat man nur, wenn kein höherer Level erworben wurde.

Waffen	Wert	Tech	Schaden	Beschreibung
automatische Waffe	750	2	2	MP, MG
Bazooka	750	2	3	
Bazookamunition	50	2	2	je Schuss (max. 5)
Bogen / Armbrust	50	1	1	
Gewehr	200	2	2	auch Schrotflinte
Granate	35	2	2	zum werfen (max. 5)
Klingenwaffe	20	1	1	Einhänder, Zweihänder
Knüppel	0	0	1	
Messer	5	1	1	
Munition	15	3	3	für Schrotflinten und andere schwere Waffen (max. 25)
Munition je Schuss	10	2	2	für Pistolen, Gewehre und leichte automatische Waffen (max. 25)
Pistole	150	2	2	
Plasma	150	3	3	1 Liter Plasma für Strahlenwaffe (max. 2)
Rakete	50	2	3	für Raketenwerfer (max. 5)
Sprengladung	50+	1-3	Variabel	Sprengsatz mit Zünder (max. 5)
Strahlenwaffe	1500	3	3	
Wurfwaffe	10	0	1	

Rüstung	Wert	Tech	Schutzpunkte	Beschreibung
Leder	25	0	1	Archaische Rüstung aus Leder o.ä.
Platte	50	1	2	umgeschnallte Ölfässer, Armschienen aus Regenrinnen etc
Freck	50	1	1	zusammen geschusterte moderne Rüstung (z.B. Autoreifen)
Kevlar	125	2	2	
T-Carbonit	500	3	3	

Preis ist jeweils für 2 Arme, 2 Beine, den Oberkörper oder einen Helm, kann mehrmals erworben werden

Schutzkleidung	Wert	Tech	Beschreibung
Mundschutz	15	2	
Sonnenbrille	10		
Schutzbrille	20		
Gasmask	100		
Schutzanzug, leicht	500		verlangsamt die Verstrahlung
Schutzanzug, voll	1000		verhindert Verstrahlung

Sonstiges	Wert	Tech	Beschreibung
Alte Blechbüchse	2	1	
Batterie	25	2	1,5 V Batterie oder Akku
Chirurgenbesteck	100	2	Vollständig
Clear	100	3	Max. 2
Decke	5	0	
Drogen 1	25	0	
Drogen 2	50	0	
Drogen 3	100	0	
Fahrrad	100	1	
Fell	15	0	
Feuerzeug	10	1	
Kabelknäuel	5	1	
Laborausrüstung	100	2	annähernd vollständig
Laborröhrchen	5	2	auch Reagenzgläser
Laborzange	10	2	
Nahrung	50	0	1 Mahlzeit (unverseucht); max. 2
Seil	5	0	
Skalpell	25	2	oder Operationsschere
Wasser	50	0	0,5 Liter (unverseucht); max. 2 l
Werkzeugkiste	25	2	

Tech	Wert	Tech	Beschreibung
Artefakt 1	200+	1	Funktionierender technischer Gegenstand; einzeln zu benutzen oder als "Add-on"
Artefakt 2	500+	2	
Artefakt 3	1000+	3	
Tech 1	50	1	Ressourcen zur Herstellung, Reparatur oder Verbesserung von Technik
Tech 2	100	2	
Tech 3	250	3	

Decks	Wert	Mem	Speed	Beschreibung	Darstellung
.basic	250	1	0		Gameboy Classic
.mini	500	1	1		Gameboy Pocket
.super	750	2	1		Gameboy Color oder Advanced
Add-Ons					
Micro.Jack	35	-	-	Vorraussetzung um sich in einen Rechner einzuklinken	Knopfhörer (in einem Ohr)
Maxi.Jack	70	-	+1	ersetzt Knopfhörer; beide Ohren müssen mit Knopf oder Ohrmuscheln beschallt werden	Kopfhörer (beide Ohren)
Virtual.Jack	50	-	-1	machen es leichter auf die Umgebung zu achten	Lautsprecher
Spot.Ware	120	+1	-	nur eine Ware pro Deck	Wormlight
Hunt.Ware	90	-	+2	nur eine Ware pro Deck	Snakelight
Enhancer	80	-	+1	geht nicht mit Terminal	Lupe und Licht
Terminal	600	+5	-1	nur mit .basic; geht nicht mit Enhancer	Konsole
Net.Link	50	-	+1	Bonus nur wenn ohne Gegner verwendet	Linkkabel
Mit Gegner		-	-		
Net.Hub	160	+1	+2	Bonus nur wenn ohne Gegner verwendet	4 Spieler Adapter
Mit Gegner		-	+1		
Retina.Scan	200	+2	-	geht nicht mit .Ware	Camera
Copy.Station	350	+3	-	geht nicht mit .Ware	Printer
Power.Pack	65	-	-	zusätzlicher Batteriesatz	Batterien
Infini.Power	40	-	-	ersetzt Power.Pack	Akkus
Solar.Power	40	-	-1	ersetzt Power.Pack	Solar-Modul

Bedeutung der Angaben:

Mem Anzahl der Information-Nodes (Ü-Eier), die pro NetRun gespeichert werden können

Speed Die Speedwertung besagt um wie viele Level man die Schwierigkeit herunterstufen kann.

Sterben und sterben lassen

Endzeit ist ungesund...

Beim Kampf handelt es sich um Auseinandersetzungen mit Latexwaffen, Nerfguns (Projektilwaffen) und Supersoakern (Strahlenwaffen). Ein normaler Charakter hat in unserem Kontinuum drei Hit Points, mit dem Vorteil "Tough" kann er (je nachdem wie häufig er diesen Vorteil gewählt hat) ein bis drei zusätzliche Hit Points haben. Auch die Mutation "Dermalpanzerung" gibt ein bis drei zusätzliche Hit Points. Wird eine Spielfigur verwundet, egal wo, werden je nach Waffe einer oder mehrere der Hit Points abgezogen, bei Null oder weniger wird der Charakter bewusstlos. Es gelten die üblichen Sicherheitsregeln, d.h. insbesondere auch, dass Treffer auf den Kopf nicht erlaubt sind und versehentliche Kopftreffer nicht gewertet werden.

Archaische Waffen (Knüppel, Schwerter, Äxte, aber auch Bögen und Armbrüste) verursachen 1 Punkt Schaden.

Projektilwaffen verursachen 2 Punkte Schaden, einige besonders gemeine sogar 3 Punkte.

Strahlenwaffen verursachen 3 Punkte Schaden

Geschütz Waffen verursachen bei direktem Treffer den Tod und in einem Umkreis von 3 Metern 3 Punkte Schaden

Strahlenwaffen verursachen 3 Punkte Schaden, das heißt das jemand ohne spezielle Rüstung und ohne den Vorteil "Tough", der von einer Strahlenwaffe getroffen wird sofort alle Wunden nimmt und beginnt zu verbluten.

Stirb schnell!

Das ist Dein Leben und es endet Minute für Minute. - Fight Club

So etwas wie den Todesstoß gibt es nicht. Allerdings wird er auch nicht gebraucht, denn es gilt eine extrem verschärfte Regelung für Verbluten. **Jede Verletzung die mindestens einen Schadenspunkt verursacht führt ohne die Anwendung von Erster Hilfe innerhalb einer Viertelstunde zum Tod.**

Ein Charakter, der in einem Kampf alle Hit Points verloren hat, stirbt innerhalb von 5 Minuten, wenn ihm keine Erste Hilfe geleistet wird. Diese stabilisiert den betreffenden Charakter für weitere 5 Minuten und macht ihn transportfähig. Innerhalb dieses zweiten Zeitraumes muss eine kompetente Behandlung (also Medizin) begonnen werden, andernfalls stirbt der Charakter.

Schöner Sterben

Auch nach dem die spieltechnischen Zeitgrenze zum Verbluten abgelaufen ist, darf ein Charakter noch eine Weile weiter gespielt werden: als Sterbender! Man darf seine letzte Worte (ohne spieltechnische Relevanz) sprechen, Freunden kurze Lebensweisheiten verkünden ("Putz Dir immer die Zähne!") oder einfach jämmerlich vor sich hin stöhnen. Unter Medizinischer Betreuung kann man das Ganze auf Wunsch auch auf Stunden ausdehnen, in denen die Ärzte verzweifelt um das Leben kämpfen (bzw. glauben noch darum zu kämpfen...).

Wichtig ist jedoch: Egal wie sehr sich Freunde und Mediziner anstrengen, der Charakter wird innerhalb kürzester Zeit aus dem Leben scheiden!

Heldentod

Es war aus! Die Rattenmenschen hatten ihn umzingelt und rückten langsam näher. Als ihn die primitiven aber dennoch tödlichen Armbrustbolzen durchbohrten wurde ihm klar, dass es nichts gab was ihn jetzt noch davor bewahren konnte zu Rattenfutter zu werden. Mit einem letzten wilden Aufbäumen entleerte er sein Magazin in die am nächsten stehende Kreatur bevor es schwarz um ihn wurde...

In der Sekunde, in der ein Charakter in einem Kampf seinen letzten Hit Point verliert und eigentlich bewusstlos zu Boden gehen müsste kann der Spieler dieses Charakters unter bestimmten Umständen entscheiden, ihn in einem Heldentod sterben zu lassen. Das können einige letzte (maximal 3) Schläge mit der Handwaffe oder das Verfeuern des Magazins bzw. des aufgelegten Bolzens oder Pfeils sein. Ganz egal wie viele Treffer der Charakter während dieser (KURZEN!!!) Handlung einstecken muss... Der Körper wird in dieser Situation so überbeansprucht, dass es danach nichts, aber auch gar nichts, gibt was den Charakter noch retten könnte.

Rüstung

Da Menschliche Körper so schnell kaputt gehen, will sich natürlich jeder so gut wie irgendwie möglich schützen. Schließlich ist dies eine Welt ist voller Halunken und die meisten von ihnen sind schwer bewaffnet. Eine gute Rüstung kann einiges an Schaden abfangen und selbst eine aus Schrotteilen zusammengebastelte Panzerung kann den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten.

Generell

Der Rüstwert wird ermittelt, indem man die Schutzpunkte der Rüstteile, die man trägt addiert, durch 2 teilt und abrundet. Es gibt sechs Körperzonen: Oberkörper (wird doppelt gerechnet), 2 x Arme, 2 x Beine, Kopf für den Helm. Der Gesamtwert gilt überall dort, wo Rüstung getragen wird. Wenn verschiedene Rüstungen miteinander kombiniert werden, gelten die speziellen Wirkungen der unterschiedlichen einzelner Rüstungsarten gegenüber bestimmten Waffen nur dort, wo die jeweiligen Rüstungsarten getragen werden.

Rüstung schützt nur an den Stellen, wo sie getragen wird.

Mit jedem Treffer verliert die Rüstung den entsprechenden Wert an Schutzpunkten, je nach Waffenschaden. Siehe oben.

Rüstungsarten

Rüstung wird in die zwei Hauptkategorien archaisch und modern unterschieden, diese beiden dann noch in mehrere Untergruppen.

Archaisch

Archaische Rüstung zeichnet sich dadurch aus, dass sie „nun...“ etwas "aus der Mode gekommen" ist. Kein Vergleich zu modernen Militärrüstungen aber immer noch besser als nichts, oder?

Leder

Einfache Lederrüstung schützt nur vor Nahkampf- und Wurfaffen, alle anderen Waffenarten ignorieren sie einfach...

Platte

Einfache Plattenrüstung (umgeschnallte Ölfässer, Armschienen aus Regenrinnen etc.) schützt ganz normal vor Nahkampf- und Wurfaffen und zusätzlich vor Bogen und Armbrust. Andere Waffenarten ignorieren die Rüstung.

Modern

Moderne Rüstung nutzt die Errungenschaften der Kombination von Kunststoffen und Metall. Insbesondere die übriggebliebenen Militärrüstungen der untergegangenen Zivilisation sind das Nonplusultra dessen, was ein Charakter zu seinem Schutz anziehen kann.

Freck

"Freck"-Rüstung ist die primitivste Form moderner Panzerung. Aber auch wenn sie meist aus irgendwelchen Fundstücken zusammen geschustert wurde gibt doch die Kombination von Kunststoffen und Metall (wie z.B. in Autoreifen) einen ganz passablen Schutz, sogar gegen moderne Feuerwaffen. Sie schützt vor allen Waffenarten außer Strahlenwaffen.

Kevlar

Kevlar ist die zweitbeste Rüstung die es gibt. Sie schützt vor allen Waffenarten außer Strahlenwaffen. Vor Bolzen und Pfeilen schützt sie sogar auf ganz besondere Art und Weise: sie hält diese Geschosse vollkommen ab und wird von ihnen weder durchschlagen noch beschädigt.

T-Carbonit

Dies ist die widerstandsfähigste Form von Rüstung die erhältlich ist. Sie schützt wie Kevlar vor Nahkampfwaffen, modernen Schusswaffen und komplett vor Bolzen und Pfeilen. Außerdem hilft diese Rüstung als einzige auch vor Strahlenwaffen.

Anmerkung: Dermalpanzerung gilt als zusätzliche Hit Points, muss also nicht addiert und geteilt werden, sondern funktioniert wie zusätzliche Wunden.

Rüstung	Wert	Schutzpunkte	Schutz vor			
			Nahkampf- & Wurfaffen	Bogen & Armbrust	modernen Projektilwaffen	Strahlenwaffen
Archaische						
Leder	25	1	Normal	Nein	Nein	Nein
Platte	50	2	Normal	Normal	Nein	Nein
Moderne						
Freck	50	1	Normal	Normal	Normal	Nein
Kevlar	125	2	Normal	Voll	Normal	Nein
T-Carbonit	500	3	Normal	Voll	Normal	Normal

Legende:

Normal	Schutzpunkte zählen normal
Voll	keine Schadenswirkung; Rüstung hält Angriff auf und wird nicht beschädigt
Nein	keinerlei Schutz; Rüstung wird durchschlagen

Waffen

Nahkampf- und Wurfaffen

Unter Nahkampfwaffen fällt alles vom Messer über Knüppel, Baseballschläge Brecheisen und Mistgabeln bis hin zu Äxten. Unter Wurfaffen fallen Steine Wurfmesser und ähnliches. Zur Darstellung können die üblichen Larpwaffen verwendet werden. Alle diese Waffen verursachen einen Schadenspunkt je Treffer gegen Rüstungen und Lebenspunkte.

Jim-Bob, Mary-Sue und Hackebeil-Finn, alle drei fleißige Siedler, werden bei der Arbeit auf dem Feld von Strahlenczombies überrascht. Niemand von ihnen ist besonders tough oder gar mit lästerlichen Hautmutationen geschlagen. Allerdings haben zumindest Mary und Finn Rüstungen an, Mary einen leichten Lederpanzer (archaisch) am Oberkörper der ihr einen Schutzpunkt gibt, Finn sogar eine recht moderne (und todschicke...) ehemalige Militärrüstung aus Kevlar an Armen, Beinen und Oberkörper. Jim Bob geht nach drei Schlägen zu Boden, Mary's Rüstung hält den ersten Schlag ab, nach vier Treffern ist jedoch auch bei ihr "Schicht im Schacht". Wenn Finn nicht die Zeit, die ihm seine sechs Schutz- und drei Lebenspunkte verschaffen nutzen würde um seine Waffen zu ziehen, würden die drei wohl eine ganz passable Mahlzeit für die Zombies abgeben...

Bogen/Armbrust

Welche Waffen gemeint sind, erklärt sich wohl von selber, zur Darstellung werden die im Fantasy-Larp üblichen Waffen und Geschosse verwendet. Jeder Treffer macht einen Schadenspunkt, archaische Lederrüstung wird durchschlagen (verliert aber keine Schutzpunkte). Archaische Plattenrüstung und moderne "Freck"-Rüstung schützen ganz normal, Rüstungen aus Kevlar und T-Carbonit schließlich werden von Pfeilen und Bolzen weder durchdrungen noch beschädigt (kein Treffer).

Gehen wir davon aus, unsere drei tapferen Siedler wären nicht von Strahlenzombies sondern von archaischen Nomaden (bewaffnet mit Pfeil und Bogen) überfallen worden, die sich einfach nicht mit diesen neuen Stacheldrahtzäunen abfinden wollen... Wie gehabt geht Jim-Bob nach drei Treffern zu Boden, Mary hält in diesem Beispiel auch nicht mehr aus (gegen Pfeile bietet ihre Rüstung keinerlei Schutz). Finn allerdings kann diesmal ziemlich ungerührt stehen bleiben, auch wenn er recht schnell aussieht wie ein mutierter Igel, seine moderne Rüstung lässt keinen einzigen der Pfeile durch...

Projektilwaffen

Kommen wir jetzt zu den Waffen, die sich wirklich von denen auf "normalen" Larp-Veranstaltungen unterscheiden: Pistolen, Gewehre und automatische Feuerwaffen in den verschiedensten Varianten. Dargestellt werden sie durch Nerf-Waffen (und ähnliche). Alle diese Schusswaffen machen zwei Schadenspunkte je Treffer wobei, archaische Rüstung (diesmal auch Platte) durchschlagen wird. Alle modernen Rüstungen schützen ganz normal entsprechend ihrem Schutzwert.

Diesmal wird es etwas gemeiner: Jim-Bob, Mary-Sue und Hackebeil-Finn werden von einigen Söldnern unter Feuer genommen. Jim-Bob und, Mary gehen nach den ersten beiden Treffern zu Boden (wieder hilft Mary's Rüstung ihr leider nicht). Finn hat immerhin 5 Treffer Zeit um entweder die Flucht zu ergreifen oder zur Gegenwehr über zu gehen...

Schwere Projektilwaffen

Als schwere Schusswaffen gelten Schrotflinten und Waffen die ähnlich große Löcher machen. Im Spiel werden zur Darstellung Ballzooka, Ball-Blaster und andere Waffen, die Schaumstoffbälle verschießen verwendet. Diese Waffenart verhält sich gegenüber Rüstung wie die normalen Schusswaffen, verursacht aber drei Trefferpunkte.

Noch eine Spur härter: Die Söldner benutzen schwere Waffen. Jim-Bob und, Mary gehen nach dem ersten Treffer zu Boden, Finn hat nur 3 Treffer Zeit um zu reagieren...

Strahlenwaffen

Strahlenwaffen sind etwas komplizierter einzuordnen, niemand weiß so recht ob sie aus den Tagen vor dem Zusammenbruch stammen, von der Enklave entwickelt wurden oder gar extraterrestischen Ursprungs sind. Ab und an tauchen derartige Waffen auf (heißt es) aber eigentlich weiß niemand etwas genaueres über sie (außer dass jeder sie gerne hätte).

Strahlenwaffen verursachen 3 Trefferpunkte und durchschlagen auch die meisten modernen Rüstungen (außer T-Carbonit).

Tja, und jetzt wird es leider unfair: Unsere drei Siedler haben gerade noch Zeit etwas verdutzt aufzuschauen, als diese unter metallische Anzüge und unförmigen Helmen unidentifizierbaren Gestalten plötzlich neben ihnen auftauchen und ihre Strahlenpistolen einsetzen...

Geschützwaffen

Der Charakter ist im Umgang mit verschiedenen Geschützwaffen geschult. Zu Geschützwaffen zählen: Mörser, Panzerfaust, Raketenwerfer, Haubitze etc.

Diese Waffen verursachen bei direktem Treffer den sofortigen Tod und 3 Schadenspunkte im Umkreis von 3 Metern. Darstellung: Groß und mehr als unhandlich... Sehr geringe Feuergeschwindigkeit!

Scharfschütze

Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, jeden Gegner (na ja, fast jeden...) mit einem Treffer auf Null zu bringen. Dies gilt nur wenn der Schütze bis zum Treffer unbemerkt bleibt. Nach dem Schuss muss die laute Ansage "Scharfschütze" erfolgen, womit einmal der Getroffene erfährt, dass er jetzt lebensgefährlich getroffen zusammensinken muss und wodurch zum anderen leider auch eventuelle Freunde des Opfers auf die ungefähre Stellung des Schützen aufmerksam werden...

Funktioniert nur mit modernen Projektilwaffen

Granaten

Los schnell, gib mir ne Granate! - O.K., hier! Brauchst Du auch den Sicherungsstift?

Zur Darstellung werden sogenannte Tennisballgranaten (mit Schaumstoffstücken gefüllte Tennisbälle, die beim Aufprall auf den Boden ihre "tödliche" Ladung herausschleudern).

Jeder der mindestens einen der Splitter abbekommt erhält zwei Schadenspunkte. Gegenüber Rüstungen zählen die Splitter wie moderne Projektilwaffen. Sollte eine Granate beim Benutzer in der Hand explodieren nimmt dieser drei Schadenspunkte. Da diese Waffe schmerzhaft sein kann, ist es verboten (!!!) sie direkt auf Gegner zu werfen, eine Granate die vor dem ersten Aufprall auf den Boden eine Person trifft gilt als Blindgänger. Apropos, unter den Granaten (die nur von der SL ins Spiel gebracht werden dürfen) kann es natürlich auch so Blindgänger geben...

Sprengladungen im Spiel

Ich bin mir sicher das es der rote Draht ist...

Eine korrekte Sprengladung besteht aus mehreren Einzelteilen: einem Sprengsatz, einem Timer (Eieruhr o.ä.) der mindestens auf 5 Minuten eingestellt wird und drei verschiedenfarbigen Drähten (in einer bestimmten Kombination angeordnet). Unter dem Sprengsatz befindet sich ein Zettel der die Sprengwirkung beschreibt, normalerweise Zerstörung der Umgebung (Tür, Fahrzeug etc.) und drei Schadenspunkte im Umkreis von 3 Metern.

Entschärfen

Von den drei Drähten lösen zwei sofort die Sprengung aus während einer die Ladung deaktiviert. Unter dem Timer befindet sich ein Zettel auf dem der Draht zur Deaktivierung angegeben ist. Jeder Charakter darf auf gut Glück einen der Drähte durchtrennen. Charaktere mit dem Skill *Pyrotechnik* erhalten 50-75% der verschiedenen verwendeten Kombinationen.

Insgesamt können Drähte die Farben rot, gelb, grün oder schwarz haben, wobei jeweils drei unterschiedliche Drähte nebeneinander angeordnet sind.

Verstrahlung

Ist die Zeitkoordinate nur lang genug, sinkt die Überlebensquote auf Null.

- Fight Club

Verstrahlungslevel

Ein Wert zwischen 0 (kerngesund, unversehrt und wahrscheinlich kein Bewohner der Endzeit-Welt ;-)) und 10 (Strahlensombie). Ein normaler Bewohner der Endzeitwelt hat einen Verstrahlungslevel zwischen 3 und 5.

Startwert für normale Charaktere (Stufe 1 oder Stufe 2): 4

Startwert für Charaktere mit dem Vorteil *Überlebenskünstler*: 1

Startwert für Charaktere mit dem Nachteil *Verstrahlt*: 6

Die lebensfeindliche Umwelt läßt diesen Wert stetig steigen. Der Verstrahlungslevel steigt z.B. durch:

- Nahrung (Essen, Trinken und Kontakt mit ungeclearter Nahrung und Wasser)
- Krankheiten
- Radioaktivität
- Anwendung von PSI-Kräften
- Überdosis Drogen

Der Verstrahlungslevel kann gesenkt werden durch:

- Sauerstoffbars (regeneriert etwas)
- Medikamente und Drogen
- Naturmedizin und Schulmedizin

Ab Verstrahlungslevel 5 kann der Charakter mutieren. Dazu wird eine **Probe** gemacht. Je stärker die Verstrahlung, desto wahrscheinlicher mutiert der Charakter.

Verstrahlungslevel	1. Wurf	2. Wurf		
	Verstrahlungs- Probe patzt bei	Mutation positiv	Mutation negativ	Charakter wird zum Mutant
5	1	1-4	5-6	-
6	1-2	1-3	4-6	-
7	1-3	1-2	3-5	6
8	1-4	1	2-4	5-6
9	1-5	-	1-3	4-6
10	Immer	-	1-2	3-6

Wenn die Probe verpatzt wurde, wird ein zweiter Wurf gemacht um festzustellen, ob der Charakter eine positive oder negative Mutation entwickelt. Welche Mutation der Charakter entwickelt wird von der Gruppen-SL mitgeteilt.

Ein *Überlebenskünstler* darf einen der Würfe wiederholen.

Nahrung und Wasser

Das Wasser ist sauber, ehrlich...

Wer nicht täglich mindestens zwei geclearte Mahlzeiten zu sich nimmt erhöht damit automatisch seine Verstrahlung. Dazu gibt es an allen sauberen Nahrungsmitteln Clearpunkte. Von denen muss jeder Charakter seiner Gruppen-SL bis spätestens 24:00 Uhr eines Tages mindestens zwei abgeben. Tut er das nicht kommt für jeden fehlenden Clearpunkt ein Verstrahlungslevel dazu.

Verstrahlte Nahrung und verseuchtes Wasser

Vorgeblich saubere Nahrung, Wasser und sogar (angebliche) Clearampullen können natürlich verseucht sein (ach, was für eine gemeine Welt...). Statt den Strahlungslevel zu senken erhöhen sie ihn in einem solchen Fall drastisch. Normalerweise merkt man das erst, wenn man entsprechende Ware konsumiert hat, wenn man aber im Besitz eines Messgerätes ist (oder der PSI-Kraft *Strahlung entdecken*) kann man derartiges auch beim (bzw. hoffentlich vor dem) Kauf herausfinden. Verseuchte Ware ist mit UV-Farbe markiert und kann durch eine Schwarzlichtlampe sichtbar gemacht werden...

Technologie

Techschrott

In der Endzeit gibt es wenig noch funktionierende Technik. Die meisten Geräte sind entweder mutwillig oder durch häufigen Gebrauch arg in Mitleidenschaft gezogen worden. Die wichtigste Fähigkeit im Umgang mit Technologie ist deswegen das "frickeln", nämlich aus allen möglichen Technik-Resten die zur Reparatur oder zum Zusammenbau eines Geräts nötigen Bauteile zu improvisieren. Dazu werden die unmöglichsten Schrott-Teile ausgeschlachtet und wiederverwertet. Solchen Schrott zu sammeln und einem Tech-Freak zu verkaufen ist manchmal eine lukrative Tätigkeit. Aber ob und wie wertvoll etwas ist können meist nur die Leute sagen denen man gerade etwas verkaufen will – was die Sache nicht gerade einfach macht.

Auf jedem verwertbaren Stück Techschrott gibt es eine Codierung, die es Spielern mit Tech Skill ermöglicht den Tech-Level dieses Teils zu ermitteln. Sie können zum Bau oder zur Reparatur von Geräten dieses Levels oder niedriger verwendet werden.

Computer und Hacker

Um in elektronische Systeme einzudringen braucht man erst einmal ein Deck. Damit kann man sich an so ziemlich jedem Computer, Netzwerk oder sogar an einer Matrix (wenn es sie denn noch irgendwo gibt) versuchen. Auch elektronisch gesicherte Türen und Komplexe können mit einem Deck geöffnet werden.

Gameboy-Hacking

Ein Deck kann benutzt man durch den Skill Hacker. Dargestellt wird das Deck durch einen Gameboy. Um in ein System einzudringen muss der Hacker ein Spiel auf dem Gameboy spielen. Normalerweise ist das "Tetris". Je nach Schwierigkeitsgrad muss dann eine bestimmte Punktzahl erreicht werden.

Normalerweise kann jeder Hacker versuchen in ein System einzudringen. Mit einem höheren Hacker Skill hat man jedoch mehr Versuche um das System zu knacken.

Weitere Optionen sind: verschiedene Start-Level, ein gegnerischer Hacker (oder "ICE"), der in das System eindringt (darstellbar durch Link-Kabel und einen zweiten Gameboy, der von gegnerischen Spielern oder SL bedient wird), andere Spiele, beschränkter Zugriff ab einem bestimmten Hacker-Skill.

Je nach System kann durch den Zugriff etwas geöffnet werden (z.B. eine Tür zu einem Hochsicherheitskomplex) oder auch Informationen extrahiert werden. Solche Informationen liegen immer in I-Nodes (Information-Nodes oder Speicherzellen) vor. Dargestellt werden sie durch Ü-Eier in denen die Informationen auf einem Zettel hinterlegt sind. Die meisten Decks haben einen beschränkten Speicher und können deshalb auch nur eine begrenzte Anzahl Speicherzellen aufnehmen. Sprich: man kann nicht beliebig viele Informationen auf einmal abziehen. Entweder muss man sie dann später überschreiben oder auf einer Kopierstation in einen mobilen Speicher kopieren.

Hardware und Software

Zumindest braucht man natürlich ein "handelsübliches" Cyberdeck. Die meisten dieser Decks unterscheiden sich kaum oder gar nicht voneinander. Man kann die Decks allerdings mit allerlei Add-Ons ausstatten, die diverse Vorteile mit sich bringen.

Beispiel:

DocDeath startet einen Hackversuch auf die elektronische Sicherung eines Tresors. Seine Ausrüstung besteht aus einem Standard-Deck, einer Hunt.Ware und einem Virtual.Jack:

	Wert	Mem	Speed
.basic Deck	250	1	0
Hunt.Ware	90	-	+2
Virtual.Jack	50	-	-1
Gesamt	390	1	1

Er kann also (mit Mem 1) nur eine I-Node (Ü-Ei) auf seinem Hack erbeuten, dafür kann er die Schwierigkeit beim eindringen in das System um eine Stufe reduzieren (Speed 1).

This page intentionally left blank

This is the end
My friend
Fnord
Es lebe die Kronfragmentationstheorie