

REAL CYBERPUNK

SPIELREGELN FÜR CYBERPUNK-LIVEROLLENSPIELE

<http://www.cyberpunk-larp.de> <http://www.revenant-orga.de>

I. VORWORT

Nach insgesamt zwölf Cons der zwei Cyberpunk-LARP-Kampagnen Resurrection und Revenant wurde das bis dato verwendete Omega BasicX durch das vorliegende REAL CYBERPUNK als verbindliches Regelwerk für unsere Veranstaltungen ersetzt. Es ist das Ergebnis einer mehrjährigen Spielpraxis, beinhaltet die Erfahrungen von Organisatoren wie Spielern und verbindet unsere Spielweise der drei Regeln und fünf Prinzipien nach dem Motto „Du kannst was du darstellen kannst“ (DKWDDK) mit einigen zusätzlichen bzw. regulierenden Spielmechanismen zur Simulation einer glaubwürdigen und in sich schlüssigen Cyberpunk-Spielwelt.

REAL CYBERPUNK erklärt das Live-Action Roleplaying (LARP) nicht von Grund auf, sondern setzt gewisse Kenntnisse voraus. Hilfreiche Texte für LARP-Einsteiger finden sich auf der Webseite von Resurrection unter <http://www.cyberpunk-larp.de> in den Rubriken „FAQ“ und „Links“. Im Glossar am Ende dieses Regelwerks sind zudem die wichtigsten LARP-Begriffe und -Mechanismen noch einmal aufgeführt und ausführlich erläutert.

REAL CYBERPUNK verwendet den Hintergrund von Higher RiscX und übernimmt auch diese Spielwelt und ihre Begriffe. Wir danken dem Projekt Higher RiscX, ohne das unsere eigenen Cyberpunk-LARP-Projekte wohl nie entstanden wären.

Gesamtkonzept: Florian und Tanja Herrmann

Autoren und Mitarbeiter: Florian Herrmann, Henning Bahr, Markus Goldmeier,
Timo Klecker, Jan Leitner, Tanja Herrmann, Christoph Boldt

Version 1.3 vom 01. Mai 2014 (Version 1.0 erschien am 01. November 2009)

REAL CYBERPUNK ist ein freies Regelwerk und kann von interessierten LARP-Veranstaltern für eigene, nicht kommerzielle Zwecke und unter Verweis auf die Urheber gerne verwendet werden.

II. INHALT

I. VORWORT	01
II. INHALT	02
III. SPIELWEISE	03
III.1. Die drei Regeln	03
III.2. Die fünf Prinzipien	03
IV. SPIELWELT	05
IV.1. Der Cyberpunk	05
IV.2. Die Welt und Deutschland in 95 Jahren	06
IV.3. Matrix und Cybernet	06
IV.4. Mutationen und Mutanten	07
IV.5. Hermetik und Paranormales	09
V. SPIELMECHANISMEN	11
V.1. Die Charaktererschaffung	11
V.2. Das Geld	11
V.3. Die Connections	13
V.4. Die Ausrüstung	15
V.5. Die Vorteile	18
V.6. Die Charakterentwicklung	19
V.7. Kampf und Verletzungen	19
V.8. Matrix und Schlösser	20
V.9. Paranormales und Mutanten	21
V.10. Dieben und Hehlerei	22
VI. CONS	23
VI.1. Die Szenario-Veranstaltung	23
VI.2. Die Run-Veranstaltung	23
VI.3. Die Spieler-Veranstaltung	24
VII. CHARAKTERE	25
VII.1. Die Charakterwahl	25
VII.2. Das Kostüm	25
VIII. SCHLUSSWORT	26
IX. TABELLEN	27
X. GLOSSAR	33

III. SPIELWEISE

LARP ist nicht gleich LARP. Es gibt sehr viele verschiedene Ansichten davon, wie man dieses Hobby betreiben sollte. Unsere Ausführungen stellen eine davon dar. Jeden der folgenden Punkte kann man auch anders sehen. Wir wissen das. Und sicher gibt es gute Gründe dafür, es anders zu sehen und anders zu machen. Es gibt aber auch gute Gründe für unser Vorgehen, insbesondere, weil es *unsere* Vorlieben und Ansprüche an LARP berücksichtigt. Wer sich fragt, warum wir uns für die folgende Spielweise entschieden haben, dem empfehlen wir die Lektüre der kompletten Spielphilosophie, die auf unseren Webseiten in den Rubriken „Regelwerk“ bewußt separat zur Verfügung gestellt ist und das Thema ausführlicher anhand konkreter Beispiele behandelt. Für das Spiel auf unseren Cons gibt es drei Regeln, die wiederum auf fünf Prinzipien basieren:

III.1. Die drei Regeln

- a. Gib Dir mit allem, was Du darstellst, Mühe!**
- b. Beantworte und vergelte die Mühe Deines Gegenüber mit eigener Mühe!**
- c. Stelle alles, was Dein Charakter tut oder bewußt nicht tut, im Spiel dar!**

III.2. Die fünf Prinzipien

- a. Das Glaubensprinzip:** Wenn jemand irgendetwas bei der Darstellung seines Charakters tut oder unterläßt, glaubt man ihm, daß das korrekt ist. Die absolute Todsünde gegen das Glaubensprinzip ist es, das Spiel für eine Outtime-Diskussion über Regeln, Logik oder Ambiente zu unterbrechen. Unproblematisch und erwünscht ist es hingegen, Verwunderung, Abscheu, Zorn oder spontane Freude über das soeben Gesehene im Spiel darzustellen (siehe hierzu auch c.).
- b. Das Opferprinzip:** Nach dem Opferprinzip entscheidet allein das „Opfer“, also der Betroffene einer Spielhandlung, welche Wirkung die betreffende Spielhandlung für den durch sie betroffenen Charakter hat. Diese Entscheidung fällt natürlich der Spieler, nicht der Charakter.
- c. Das Darstellungsprinzip:** Alles, was der Charakter im Spiel macht, muß ausgespielt, muß dargestellt werden. Dies gilt umfassend für alle Handlungen, aber auch für Nicht-Handlungen, also Unterlassungen. Insbesondere muß alles so dargestellt werden, daß das Gegenüber es auch verstehen und darauf reagieren kann. Der Sinn und das Ziel einer Handlung müssen also aus der Darstellung klar hervorgehen. Outtime-Hinweise auf den Regelkontext bestimmter Handlungen, Eigenschaften von Gegenständen oder ähnliches sind unbedingt zu vermeiden. Handlungen, die gegen die persönlichen Überzeugungen eines Spielers verstoßen oder ein Gesundheitsrisiko für ihn darstellen, können aber natürlich durch Ersatzhandlungen dargestellt werden.

d. Das Kooperationsprinzip: Wir erwarten von unseren Teilnehmern, daß sie LARP als *Miteinander* und *nicht* als *Gegeneinander* auffassen. Selbst wenn die Charaktere einander als Gegner gegenüberstehen, sollte das gemeinsame Ziel der Spieler sein, eine gute Geschichte zu erzählen. Dies läßt sich im Grunde mit den Sätzen „Denke bei allem, was Du tust, an den Spielspaß des anderen“ und „Deine Spielfreiheit findet ihre Grenze, wo die des anderen beginnt“ umschreiben. Das Kooperationsprinzip umfaßt aber darüber hinaus auch die Vereinbarung, daß man die Handlung und die Geschehnisse auf einem Con bewußt gemeinsam gestaltet.

e. Das Spielleiterprinzip: Die Spielleitung hat das letzte Wort. Sie entscheidet in notwendigen Fällen abschließend über Erfolg und Mißerfolg von Spielhandlungen. Aber auch die Spielleitung ist Spielteilnehmer. Das bedeutet, daß auch die Spielleitung grundsätzlich den Regeln und Prinzipien unterliegt. Sie ist insbesondere gehalten, alles was geschehen soll, im Spiel darzustellen und mit den Teilnehmern zu kooperieren. Nur in Ausnahmesituationen darf sich die Spielleitung z.B. über das Glaubens- oder das Opferprinzip hinwegsetzen, wenn es für den Ablauf der Handlung oder das Spiel aller, also das Gemeinwohl der Teilnehmer, unerläßlich ist.

IV. SPIELWELT

Unsere Spielwelt stellt die reale Welt in einer Fiktion des Cyberpunk 95 Jahre in der Zukunft dar.

IV.1. Der Cyberpunk

Cyberpunk ist ein dystopisches Science-Fiction-Genre und läßt sich nur schwer eindeutig definieren. Wikipedia erklärt Cyberpunk wie folgt: *„Im Unterschied zu den klassischen Utopien vieler anderer Science-Fiction-Genres ist die Welt des Cyberpunk nicht glänzend und steril-sauber, sondern düster und von Gewalt und Pessimismus geprägt. Entstanden in den 1980er Jahren spiegelt sie die aufkommende Kritik gegen die als zunehmend empfundene Kommerzialisierung und Urbanisierung wider. In dieser Dystopie werden die Staaten von großen Konzernen kontrolliert, die die staatliche Monopol-Macht für ihre Zwecke missbrauchen, wodurch die (in entwickelten Ländern zuvor vorhandene) physische und ökonomische Sicherheit des Individuums verloren gegangen ist. Das Versprechen einer besseren Welt durch den technologischen Fortschritt wurde nicht eingelöst. Die Hochtechnologie dient nicht dem Wohle der Menschen, sie wird zur allgemeinen Überwachung und zum Tuning lebender Organismen mittels Cyberware eingesetzt. [...] Die Grenzen zwischen Realität und Fiktion verschwimmen oft mit Technologie, wie mit dem von William Gibson geprägten Begriffs des Cyberspaces. [...] Vor diesem Hintergrund zeichnet Cyberpunk oft das Bild einer Subkultur, die gleichsam als Gegenpol zu einer neuen Weltordnung ohne soziale und persönliche Sicherheit entstand. Die Hauptfiguren sind meist die Verlierer dieser Entwicklung. Es sind Glücksritter und Abenteurer, die – oftmals unfreiwillig – ein Leben abseits der Großkonzerne „im Schatten“ der Gesellschaft führen. Viele Erzählungen setzen sie als Protagonisten der Macht und Skrupellosigkeit der entfesselten Konzerne entgegen.“* Dieser Definition schließen wir uns grundsätzlich an, wohl wissend, daß sie nicht von allen Fans des Genres in gleicher Weise geteilt wird. Cyberpunk ist eben immer auch Ansichtssache. Und wir wollen weder Genre-Purismus betreiben noch den Anspruch erheben, eine Art „wahren Cyberpunk“ mit unseren LARP-Projekten umzusetzen. Selbst der Name dieses Regelwerks ist diesbezüglich eher augenzwinkernd zu verstehen. Uns geht es in erster Linie um die grundsätzliche Thematik und besondere „Film Noir“-Atmosphäre des Cyberpunk, die wir in der genannten Definition wiederfinden. Und genauso wie dort spielen auch die Geschichten unserer Cons „in den Schatten“ und thematisieren eine Subkultur klassischer Antihelden, die der entfesselten Macht skrupelloser Konzerne, korrupter Politik und gieriger Unterweltsyndikate gegenüber steht. **Style over Substance. Attitude is Everything. Live on the Edge. Break the Rules.** Das ist der Cyberpunk, den wir in unserer Spielwelt und mit diesem Regelwerk glaubhaft und schlüssig darstellen wollen.

IV.2. Die Welt und Deutschland in 95 Jahren

Eine ausführliche Beschreibung der Spielwelt findet sich auf <http://www.cyberpunk-larp.de> in der Rubrik „Hintergrund“. Die vergangenen 95 Jahre waren weltweit geprägt von den Verseuchungen ökoterroristischer Anschläge und anderen Umweltkatastrophen, einer daraus folgenden Mutationswelle beim Menschen und dem Auftreten paranormaler Phänomene, der Entwicklung und Perfektion von Cyber- und Biotechnologie, dem Aufbau von Cybernet und Matrix und der Gründung des Weltwirtschaftsrats als globalem Machtinstrument der transnational agierenden Konzerne. Während die Industriestaaten durch Sezessionen allmählich zerfielen, schlossen sich die ehemaligen Schwellen- und Entwicklungsländer in einflussreichen supranationalen Gemeinschaften zusammen. Das ehemalige Deutschland besteht heute aus mehreren unabhängigen Einzelstaaten, die zusammen mit einer Vielzahl anderer europäischer Länder die lose Gemeinschaft Europäischer Nationen (GEN) bilden. Die deutschen Staaten überlassen die Menschen weitgehend den Konzernen und sich selbst. Sozial- und Bildungswesen existieren nur noch symbolisch, jegliche Infrastruktur orientiert sich am privatwirtschaftlichen Nutzen. Die Politik ist korrupt, Polizei und Justiz sind in Konzernhänden. Während die kleine Elite der Gesellschaft in abgeschotteten, modernen Palästen ihren Reichtum genießt, fristet die Mehrheit der Menschen ein nur von Konsum bestimmtes Dasein als Lohnsklave oder vegetiert in den zerfallenden urbanen Wucherungen der Megaplexe rechtlos dahin.

IV.3. Matrix und Cybernet

„also... wie beschreib ich das jetzt für einen ohne buchse...? na, ganz easy eigentlich – du pluggst dich ein und bist wirklich voll drin, hundertprozentig. keine angst, mann! du lernst ziemlich schnell die 'cerebration', also wie man nur durchs denken steuert. und wie du deinen digitalen spiegel kreierst. nur mit denken eben. viel inner matrix sieht aus wie in der echten welt, aber n paar dinge sind echt weird. aber cool. das musste aber selbst gesehn haben. vorm screen sitzen is nix dagegen. und mach nix ohne richtige hardware. sonst biste echt pissed, wenn du dauernd hangtime hast oder reality+ auflösungsmäßig nich drin is. spar auch bloß nich beim implant, in deinen skull läßtste am besten nur platin oder allerreinste glasfaser! ach ja, alter, bevor ichs vergess: wenn du wo reinsneaken willst, dann immer schön smart & smooth! deine deck-software sollte kein freeware-billigscheiß sein, wenn du dich mit EIS anlegst. nen alter chummer von mir, also der is heute inner klapse, weil der hat mal versucht...“

Cybernet-Forum „TriX“, Bereich „Greenhorn Ranch“, Beitrag des Users „CyberRyder“

13. August 2041, 12:01 Uhr MESZ: Das Ende des Internets. Der seit dem letzten Jahrzehnt des 20. Jahrhundert populär gewordene Träger des „www“ ist tot. Durch das *Ullman-Virus* wird im weltweiten Netz eine Kettenreaktion ausgelöst, die im gesamten System einen Speicherüberlauf auslöst und – nach Notabschaltung durch die größten Provider – zum Stillstand führt. Nach einem Notbetrieb über ein rudimentäres Hilfsnetz geht am 2. Januar 2042 die **Matrix** online. Diese Neuentwicklung macht sich die Technik der *Virtuellen Realität* zunutze und erreicht auf Basis

„100%iger Ergonomie“ bisher nicht erreichbare Standards im Bereich der Daten- und Zugriffssicherheit. Nachdem der Benutzerzugriff zunächst über 3D-Brillen und Datenhandschuhe realisiert wird, gelingt drei Jahre später die vollständige menschliche Integration in die Matrix: Durch die ersten Gehirnimplantate erfolgen sowohl die Dateneingabe als auch -ausgabe direkt über Gehirnströme. Seit 2050 ist die Zerebralverbindung die einzige Möglichkeit, vollen Zugriff auf die Matrix zu erlangen. Wer allerdings auf ein Implantat verzichten muß oder will, bleibt selbstverständlich nicht außen vor. Wie durch ein Fenster kann man über konventionelle Schnittstellen (Maus, Tastatur, Bildschirm, ...) in die Matrix „hineinschauen“ bzw. zweidimensionale Matrixseiten abrufen. Die Möglichkeiten der Datenmanipulation sind jedoch stark eingeschränkt. Begrifflich unterscheidet man zwischen **Cybernet** und *Matrix* - erstgenannte Bezeichnung beschreibt die Infrastruktur (Hardware), letzterer Begriff die Technologie (Software). Im umgangssprachlichen Jargon hat sich allerdings eingebürgert, *Matrix* als Synonym für „darin“ und *Cybernet* für „davor“ zu verwenden.

Viele Konzerne bauen in den Folgejahren zum Schutz sicherheitsempfindlicher Daten aufwändige, matrixbasierte Intranet-Umgebungen auf, die vom globalen Netz entkoppelt sind und durch Matrixspezialisten (*Decker*) und Sicherheitsprogramme, sogenannte *Intrusion Countermeasures (IC)*, umgangssprachlich *Ice* bzw. *Eis* genannt), überwacht und geschützt werden. Die Matrix erweist sich als äußerst stabile Technologie – jedoch kommt es 2091 zum einem Zusammenbruch des gesamten Netzes, dessen Hintergründe nie geklärt oder der Öffentlichkeit vorenthalten werden. Der Versuch des Branchenführers Microsoft, diese Krise für eine vollständige Marktkontrolle über die Matrix zu nutzen, führt zu den sogenannten „Matrix Wars“. Nach Zerschlagung von Microsoft Inc. wird der Cybernet-Markt weitgehend liberalisiert, indem die Rechte auf den Sourcecode der Matrix von 2094 auf eine Vielzahl von Konzernen aufgeteilt werden.

IV.4. Mutationen und Mutanten

„Als **Mutation** wird eine Veränderung des Erbgutes eines Organismus, entweder ohne äußere Ursache (**spontane M.**) oder durch Fremdeinflüsse (mutagene Umweltgifte, ionisierende Strahlung etc. - **induzierte M.**) hervorgerufen, bezeichnet. [...] Was ist nun verantwortlich für die Ausbildung jener Merkmale, die man im allgemeinen 'Mutationen' nennt? Es ist seit langem bekannt, daß das menschliche Erbgut lange Sequenzen enthält, die keinen direkten Einfluß auf Entwicklung und Funktion des Organismus haben. Diese Abschnitte werden als 'Introns' (**Intervening Regions**) bezeichnet und trennen die codierenden Sequenzen eines Gens voneinander, die sogenannten 'Exons' (**Expressed Regions**). [...] Introns können sogenannten 'alten' genetischen Code – im vergangenen Jahrhundert auch als 'junk DNA' bezeichnet – enthalten, der im Laufe der menschlichen Entwicklung seine Funktion verloren hat und daher eine erhöhte Anfälligkeit für Mutationen besitzt. Eine – zugegebenermaßen traurige – Bestätigung dieser Hypothese lieferten die zwanziger, dreißiger und vierziger Jahre des einundzwanzigsten Jahrhunderts. Durch die Terrorwelle von 2023 entstanden großflächig chemisch und radioaktiv verseuchte Gebiete, im Folgenden 'mutagene-enriched areas' (MEAs) genannt. Darüber hinaus erfolgte ein Anstieg des weltweiten Strahlungspegels. [...] Es wurden vermehrt Geburten von Menschen mit von der Norm abweichenden Merkmalen registriert. Viele dieser Merkmale ähneln Attributen, die zwar für die Arten des Wirbeltier-Unterstammes (Vertebrata) charakteristisch sind,

*beim Homo sapiens aber bis dato unbekannt waren. Nur wenige dieser **Mutanten** sind tatsächlich lebensfähig. Ein Großteil der Säuglinge stirbt bereits im Mutterleib oder kurz nach der Entbindung. Geringfügige Mutationen – und ebenso bestimmte Merkmalskombinationen – haben sich dagegen häufig als lebensfähig herausgestellt. Tritt ein Phänotyp mit einer gewissen Häufigkeit auf, spricht man von einer neuen 'Art'. Sind Mutanten einer Art untereinander zeugungsfähig und die Mutationen stabil, spricht man von Gain-of-function-Mutationen (GOF-Mutationen). Dies ist bis heute zweimal vorgekommen, und zwar im Fall der sogenannten 'Elfen' und 'Zwerge'. Daneben ist auch die Stabilität bei der Fortpflanzung mit nicht mutierten Menschen von Interesse. Hierbei unterscheidet man dominante von rezessiven GOF-Mutationen. Bei einer dominanten Mutation sind die Merkmale nach der Fortpflanzung sichtbar, bei einer rezessiven verschwinden sie. Betrachten wir die Elfen und Zwerge unter diesem Gesichtspunkt, so erkennt man, daß die Elfen-Mutationen in ihrer Gesamtheit dominant, die Zwergen-Mutationen rezessiv sind. [...]"*

Dr. rer. nat. Ariana Politova, Tor-zur-Welt-Universität Hamburg-Lübeck, 2102

Im Jahr 2024 wurden erstmals Mutanten mit auffallend schlankem und hochgewachsenem Körperbau, spitz zulaufenden Ohren und mehrheitlich kaum vorhandener Gesichtsbehaarung beobachtet. Aus nahe liegenden Gründen bürgerte sich schon nach kurzer Zeit der Begriff „Elfen“ für diesen Phänotyp ein. Es liegen noch keine Langzeitstudien vor, doch gibt es Hinweise darauf, daß die Lebenserwartung dieser Mutantenart über dem Durchschnitt für Menschen ohne signifikante Mutationen liegt. 2043 geben sich die durch die Folgen der ALSA-Katastrophe von 2023 veränderten Menschen selbst den Namen „Zwerge“. Sie sind die Nachfahren von Bergarbeitern und Flüchtlingen, die sich vor der radioaktiven Verseuchung in die Bergwerke und Stollen des Ruhrgebiets zurückzogen. Diese „Zwerge“ zeichnen sich durch eine geringe Körpergröße in Kombination mit einem kompakten, stämmigen Körperbau aus. Zudem ist eine ausgeprägte Gesichtsbehaarung ein weit verbreitetes Charakteristikum. Ein Jahr später, im Jahr 2044, proklamierten sie in Teilen des verseuchten Ruhrgebiets ein „Großzwergisches Königreich“.

Neben diesen beiden eigenständigen Mutantenarten wurden bisher bei einzelnen Individuen oder kleinen Gruppen verschiedenartigste Mutationsmerkmale und Merkmalskombinationen beobachtet. Neben Zwergen- und Riesenwuchs und allgemein von der Norm abweichenden Körperproportionen sind dies beispielsweise Schwimmhäute, Hörner, Fell, Fang- und Reißzähne, Kiemen oder auch Schuppen. Durch ihr andersartiges, von vielen Nicht-Mutierten als abstoßend oder beängstigend empfundenes Aussehen haben Mutanten in der Gesellschaft vielfach mit Ausgrenzung und Diskriminierung zu kämpfen. Dies führte im Fall der Elfenmutanten zu einem interkontinentalen Exodus und resultierte in der Gründung eines elfischen „Königreichs“ (laun Elenarnad) auf einigen Karibischen Inseln, in dem Anfang des 22. Jahrhunderts neunzehn Prozent aller Elfen leben.

In der Allianz Norddeutscher Länder und Dänemarks gipfelte die Diskriminierung von Mutanten 2028 in der Verabschiedung der „Potsdamer Gesetze“ in der Union von Berlin-Brandenburg, die Mutanten zu völlig rechtlosen Unpersonen erklärten. 2032 übernahm der Freistaat Sachsen-An-

halt als einziges weiteres Allianzmitglied diese Regelung. Viele Mutanten zogen sich daraufhin komplett aus dem Blickfeld der Öffentlichkeit zurück. Neben Migrationsbewegungen in die „liberaleren“ Länder der Allianz, besonders den Megaplex Hamburg-Lübeck, bildete sich auch im Freistaat Sachsen-Anhalt eine Enklave für die Verfolgten. In den Ruinen der Quarantänezone Dessau entstand bis zum Jahr 2043 eine „Stadt der Gesetzlosen“ aus verfolgten Mutanten, Kriminellen und verschiedenen Subkulturen.

IV.5. Hermetik und Paranormales

„[...] Somit kommen wir zu der ersten Frage, die an die hermetische Wissenschaft zu stellen ist: Wie kommt es zu sogenannter 'magischer Begabung'? Wie wir inzwischen durch die interdisziplinäre Forschung wissen, entwickelt sich eine paranormale Begabung durch eine Veränderung im Genom. Obgleich die verantwortliche genetische Disposition inzwischen entschlüsselt werden konnte, ist trotz umfangreicher Bemühungen noch nicht geklärt, ob es sich um eine evolutionäre oder jedenfalls natürliche Weiterentwicklung oder eine auf Umwelteinflüssen basierende Mutation handelt. Für ersteres spricht, daß bereits seit Jahrhunderten Berichte über paranormale Phänomene existieren, die zum Teil aus heutiger Sicht zumindest erklärbar sind. Für die zweite Möglichkeit, daß sich deren Auftreten nach den massiven Umweltveränderungen der letzten Jahrzehnte häuft.

Lassen Sie mich kurz in die Genetik abschweifen: Viele der Gene, die der Mensch in seiner DNA trägt, sind bekanntermaßen inaktiv. Die seitens der Wissenschaft noch nicht vollkommen erklärte Veränderung wird durch die Aktivierung einer Kombination bestimmter Gene verursacht, die dazu führen, daß die im Volksmund 'sechster Sinn' genannte Wahrnehmung in das aktive Bewußtsein tritt. Die Aktivierung kann unterschiedliche Ausmaße annehmen: Bei manchen Begabten ist sie nur ganz schwach, so daß sie lediglich verwirrende Empfindungen oder diffuse körperliche Auswirkungen paranormaler Vorkommnisse spüren; diese werden gemeinhin als 'paranormal Passive' bezeichnet. Bei einigen anderen hingegen führt die Veränderung zu dem Potential, die Wirklichkeit zu verändern, so daß sie als 'paranormal Aktive' bezeichnet werden. Jedenfalls theoretisch kann bei jedem Menschen diese Mutation hervortreten, jedoch ist bekanntlich die Anzahl derer gering.

Dies führt uns allerdings zur nächsten Frage: Wie wirken sich paranormale Begabungen aus? Wir gehen davon aus, daß schon immer ein Netz sogenannter Kraftlinien bestand, das die gesamte stoffliche und geistige Existenz umspannt. Die Natur dieses Netzes ist ebenfalls noch nicht vollkommen erforscht. Es ist aber eine inzwischen als unumstößlich geltende Erkenntnis, daß dieses Netz existiert. Der im Volksmund als 'Magier' bezeichnete 'paranormal Aktive' ist demzufolge eine Person, die aufgrund bestimmter genetischer Ausstattung körperliche und mentale Spezifika aufweist, die es ihm ermöglichen, durch Anwendung bestimmter Techniken auf das Kraftlinien-Netz verändernd einzuwirken. [...]"

Dr. rer. herm. Gernot von Weissenfels, Wilhelm-Karmann-Friedensuniversität Osnabrück, 2101

Paranormale Phänomene sind keine ständig präsenten Elemente des alltäglichen Lebens. Vielmehr sind sie Gegenstand zahlreicher Gerüchte und Vermutungen. Nur die wenigsten Menschen haben jemals einen paranormal Begabten getroffen, geschweige denn ein paranormales Phänomen beobachtet. Ab und zu treten in den neuen Subkulturen der Straße gehäuft paranormale Phänomene auf, was darauf hindeutet, daß negative Umweltveränderungen für die paranormale Mutation verantwortlich sind. Im Widerspruch dazu ist die „Heimat“ des sogenannten Schamanismus aber auch in den Gebieten der verbliebenen Landbevölkerung bzw. der sich dort rückwärts wendenden Stämme zu finden. Die von diesen Aktiven verwendeten Praktiken sind völlig unberechenbar, da sich die Ausübenden oft als Diener einer höheren Macht ansehen und es un-

ter denen, die sich als *Schamanen* bezeichnen, sicherlich mehr Scharlatane als wirklich paranormal Begabte gibt. Zudem macht sich kaum ein Schamane Gedanken über den theoretischen oder theologischen Unterbau – vielmehr nehmen sie ihre Gaben als „totemgegeben“ an. Damit sind sie in der praktischen Ausführung deutlich versierter als die meisten *Hermetiker*, ihnen fehlt aber ein rationales Verständnis dessen, was sie tun.

Die wissenschaftliche, hermetische Anwendung des Paranormalen wiederum existiert vor allem in den Forschungszentren der Konzerne und Universitäten. Hier gibt es Forschungen, die teilweise höchst riskant sind, aber wenig tatsächlichen Nutzen in wirtschaftlicher Hinsicht bringen. Gerade an den Universitäten werden auch die obskursten Dinge erforscht. Einen gewissen praktischen Stellenwert haben paranormale Phänomene allenfalls im Bereich der medizinischen Versorgung. Paranormale Begabung ist alles andere als zuverlässig. Zudem wird ihren Anwendern ungern vertraut, weil man sie ja wegen ihres Spezialwissens nicht vollständig kontrollieren kann. Daher schrecken viele Konzernleitungen davor zurück, exzessiv paranormal Aktive einzusetzen. Viele Hermetiker sehen sich aber auch selbst noch immer vor allem als Forscher an und sind der Ansicht, daß ihre Techniken noch viel zu wenig ausgefeilt sind, um sie ernsthaft außerhalb eines Labors einzusetzen. Die hermetische Wissenschaft besteht im überwiegenden Maße aus theoretischer Forschung, deren Betreiber vermutlich wenig mehr sind als so genannte paranormal Passive. Außerdem sind zahlreiche Wissenschaftler in diesem Bereich selbst nicht aktiv, sondern beschränken sich auf Grundsatzüberlegungen anhand der bereits gefundenen Gesetzmäßigkeiten oder stellen die Verbindung zu anderen Wissenschaften her. Die wirklich begabten Anwender der Hermetik, die auch außerhalb einer Laborumgebung einen paranormalen Effekt erzielen können, sind geringer in der Zahl und infolgedessen hochbezahlte Spezialisten oder hochgeehrte Wissenschaftler.

V. SPIELMECHANISMEN

Neben den drei Regeln und fünf Prinzipien unserer Spielweise verwenden wir einige ergänzende Spielmechanismen, die eine glaubhafte und schlüssige Simulation der Spielwelt gewährleisten sollen. Sie sind integrale Bestandteile unseres Spiels und keine optionalen Empfehlungen.

V.1. Die Charaktererschaffung

Hinter jeder Charakteridee muß ein schlüssiges Konzept stehen, das sich im Spiel glaubhaft umsetzen läßt. Am Anfang sollte man sich daher die Frage stellen, ob der angestrebte Charakter auch wirklich gemäß unserer Spielweise so darstellbar ist, daß die Mitspieler ihn als das wahrnehmen können, was er sein soll. Darüber hinaus ist zu überlegen, ob der Charakter tatsächlich ein Gewinn für das Spiel *Miteinander* ist. Wir verwenden weder feste Charakterklassen noch ein verbindliches Fertigkeitensystem. Charaktere sollten lebendige und flexible Spielfiguren sein, die sich nicht allein durch ihre Tätigkeit oder ihr Können definieren. Spielmechanisch dürfen also der Hintergrund und die Fähigkeiten bzw. Fertigkeiten eines Charakters frei gewählt werden, solange sie innerhalb unserer Spielweise darstellbar sind und keinem der anderen im Folgenden aufgeführten Spielmechanismen entgegen stehen. Einige hilfreiche Anregungen zur Charakterwahl finden sich im Abschnitt VII. (CHARAKTERE) unter VII.1. (Die Charakterwahl), wo unsere Ansprüche an ein Charakterkonzept auch noch einmal verdeutlicht werden.

In unserer Spielwelt mißt sich der Status eines Charakters also nicht unbedingt daran, wo er herkommt und was er kann, sondern wieviel er hat, wen er kennt, was er hat und auf welche zusätzlichen, besonderen Ressourcen er zugreifen kann. Dies wird mittels der Spielmechanismen Geld, Connections, Ausrüstung und Vorteile geregelt.

V.2. Das Geld

Geld regiert die Welt. Diese schon immer vorherrschende Weisheit gilt im Cyberpunk wörtlich und absolut. In 95 Jahren hat alles und jeder seinen Preis und ist allein dem Prinzip der ökonomischen Verwertbarkeit unterworfen. Es zählt nicht der Mensch, sondern nur sein Geld. Und wer keines hat, der ist auch nichts wert. Dies gilt für die Welt der gesetzestreuen, hart arbeitenden Bürger genauso wie für die Schatten der Straße.

Die Länder der Gemeinschaft Europäischer Nationen (GEN) verwenden auch in der Zukunft noch immer den **Euro** als gemeinsame Währung. Nachfolger der Europäischen Zentralbank ist die Hypo International AG mit Sitz in München. Aufgrund fortschreitender Inflation ist das kleinste Zahlungsmittel der 1-Euro-Schein geworden; Münzgeld und Cents werden nicht mehr verwendet.

Jedes Land der GEN gibt eigene Euro-Scheine aus, die sich jeweils in Design und Größe unterscheiden können, jedoch in Stückelung und Farbgebung immer gleich sind: Euro 1 (weiß), Euro 5 (gelb), Euro 10 (rot), Euro 20 (rosa), Euro 50 (grün), Euro 100 (blau), Euro 200 (orange) und Euro 500 (lila).

a. Startgeld: Jeder Charakter erhält bei der Erschaffung ein Startgeld von bis zu Euro 6.000. Der genaue Betrag kann frei gewählt werden, darf den Maximalbetrag aber nicht überschreiten. Von diesem Startgeld können Connections, Ausrüstung und Vorteile gekauft werden. Den Restbetrag erhält der Charakter bei Spielbeginn bar in Spielgeld ausbezahlt.

b. Geldwert: In den Ländern der GEN beträgt das durchschnittliche monatliche Nettoeinkommen etwa Euro 3.000. Damit kann man sich eine bescheidene Wohnung mit Miete, Nebenkosten, Wasser und Energie zwischen insgesamt Euro 1.000-1.500 in einem durchschnittlich bewachten Wohnbezirk leisten, eine kleine private Krankenversicherung für mindestens Euro 500 bezahlen und sich von den restlichen Euro 1.000-1.500 mit einfachem Soyfood ernähren oder den einen oder anderen kleinen Luxus gönnen; vielleicht auch auf Raten ein Auto kaufen oder so etwas wie eine Rentenversicherung abschließen. Zum Sparen bleibt nicht viel übrig und finanziell belastende Lebenskrisen bedeuten bei einem solchen Durchschnittsverdienst schnell den sozialen Abstieg. Vom reinen Betrag her ist er in etwa mit heutigen Nettoeinkommen zwischen Euro 1.200-1.500 vergleichbar, als einfach zu merkende Faustregel also: Gut doppelt so hoch.

c. Schattenjobs: In den Schatten der Gesellschaft kann natürlich viel mehr Geld verdient werden. Allerdings auch mit einem weitaus höheren Risiko. *Amateurjobs* (z.B. „Transportiere Ware X sicher zu Person A“) bringen im Durchschnitt bis zu Euro 3.000, *Profijobs* (z.B. „Stehle Gegenstand Y unbemerkt aus Konzernanlage B“) liegen bei etwa Euro 6.000 und *Expertenjobs* (z.B. „Eliminiere möglichst brutal Pate C der Mafiafamilie Z“) spülen durchaus bis zu Euro 12.000 in die Kasse. Diese üblichen Honorare gelten zwar grundsätzlich pro Person, aber gerade bei Amateurjobs sind häufig auch Pauschalbeträge üblich. Ein Schattenprofi verdient also bei nur einem entsprechenden Auftrag pro Monat bereits doppelt so viel wie ein braver Bürger und muß bei nur sechs Aufträgen im Jahr zumindest nicht schlechter als dieser leben.

d. Einkommen: Ein spielmechanisch relevantes Einkommen hat ein Charakter nur während der bespielten Zeit auf Cons, also wenn er im Spiel Geschäfte tätigt, Aufträge erledigt oder sich das Geld anders beschafft. Für die Zeit zwischen den Cons wird angenommen, daß der Charakter ein recht ereignisloses Leben führt, unspektakuläre Geschäfte macht und bis zum nächsten Con mit Plus-Minus-Null dabei herauskommt. Allerdings dürfen Charaktere zwischen den Cons durchaus mit ihrem auf Cons erworbenen Geld Geschäfte machen, es z.B. gegenseitig verleihen, unter-

einander Ausrüstung an- und verkaufen usw. Solche Transaktionen abseits des Spiels müssen der Spielleitung aber unverzüglich angezeigt werden, damit sie wirksam sind.

e. Konten: Charaktere haben die Möglichkeit, ihr Geld auf ein Konto des „Sergej Dragow Shadow Deposit“ (**SDSD**) einzuzahlen und damit relativ wirksam vor Raub oder Diebstahl zu schützen. Das SDSD ist keine offizielle Bank, sondern eine illegale Schattenbank, deren Vertreter gute Arbeit leisten und keine lästigen Fragen stellen. Bei der Kontoeröffnung bekommt der Charakter eine anonymisierte, per PIN geschützte Kontokarte, mit der er in allen Filialen des SDSD Abhebungen und Einzahlungen für sein Konto durchführen kann. Von jeder Einzahlung werden 10% des Betrages automatisch als Kontogebühr abgezogen. Sicherheit hat eben ihren Preis. Die Konten beim SDSD sind anonymisiert, so daß für Transaktionen immer Kontokarte *und* PIN erforderlich sind. Verliert ein Charakter die Karte oder vergißt die PIN, dann kann er nicht mehr auf das Konto zugreifen. Und fällt einem anderen Charakter beides in die Hände, kann er problemlos das Konto plündern. Es gibt eben keine absolute Sicherheit. Dennoch muß das gesamte Geld eines Charakters im Spiel sein: Entweder als Bargeld oder deponiert beim SDSD!

V.3. Die Connections

Du bist, wen du kennst. Auch in 95 Jahren ist „Vitamin B“, also der gute Bekannte an richtiger Stelle, immer noch überaus wertvoll. Der befreundete Mitarbeiter im Sicherheitskonzern kann den Charakter vielleicht von der Fahndungsliste streichen, ein gut bekannter Mafioso erweist ihm möglicherweise den lebensrettenden Gefallen und der flüchtig bekannte Straßenschieber gewährt ihm sicher hin und wieder Rabatte oder versorgt ihn mit Informationen.

Connections in diesem Sinne sind ausschließlich Figuren, die von der Spielleitung dargestellt werden. Charaktere von Spielern können untereinander zwar auch wertvolle Verbindungen im Spiel aufbauen, unterliegen jedoch nicht dem hier aufgeführten Spielmechanismus. Connections sind in der Regel „virtuelle“ Figuren, die telefonisch oder per Mail kontaktiert werden müssen; sie tauchen nur selten wirklich real dargestellt im Spiel auf. Dennoch sind sie handelnde Figuren, verfolgen eigene Ziele und reagieren auf die Handlungen des Charakters. Wird eine Connection bspw. vom Charakter hintergangen oder ihr Schaden zugefügt, so kann sich das Verhältnis verschlechtern oder im äußersten Fall sogar gänzlich auflösen. Andererseits kann es sich selbstverständlich auch verbessern, wenn der Charakter etwa im Sinne der Connection tätig ist und ihr seinerseits den einen oder anderen Gefallen tut. In derselben Weise kann der Charakter auch den Einfluß der Connection im Spiel verbessern oder verschlechtern.

Eine Connection kann sowohl bei der Charaktererschaffung als auch noch später im Spiel erwor-

ben werden. Die dafür notwendige Investition richtet sich nach dem *Einfluß* der Connection und dem *Verhältnis*, in dem sie zum Charakter steht.

a. Einfluß: Der Einfluß einer Connection zeigt an, was sie innerhalb der Spielwelt zu bewegen und zu leisten in der Lage ist.

Hoch (€uro 3.000): Die Connection sitzt in einer entscheidenden Position, hat weitreichende Befugnisse und kann sehr viel bewegen. Sie ist z.B. Konzern-Exec, Minister, Unterweltgröße oder einflußreiche Schattenweltlegende.

Mittel (€uro 1.500): Die Connection sitzt in einer einflußreichen Position, hat signifikante Befugnisse und kann einiges bewegen. Sie ist z.B. im mittleren Konzern-Management, ein Bürokrat im höheren Dienst, Capo einer Mafiafamilie oder fest etablierter Schattenweltler.

Niedrig (€uro 500): Die Connection sitzt in einer unwichtigen Position, hat lediglich geringe Befugnisse und kann nur wenig bewegen. Sie ist z.B. Lohnsklave in einem Konzern, Bürokrat im mittleren Dienst, Soldat einer Mafiafamilie oder einfacher Schattenweltler.

b. Verhältnis: Das Verhältnis mit einer Connection zeigt an, was sie zu welchen Bedingungen für den Charakter zu leisten bereit ist.

Freund (€uro 2.000): Die Connection ist ein Freund des Charakters. Sie wird sehr viel für ihn tun und in der Regel keine Bezahlung dafür verlangen, sondern Gefallen gegen Gefallen leisten. Dies erwartet sie aber auch vom Charakter. Nur bei Leistungen, die sie ernsthaft gefährden können, wird die Connection eine Bezahlung einfordern.

Bekannter (€uro 1.000): Die Connection ist ein vertrauter Bekannter des Charakters. Sie wird viel für ihn tun und einfache, risikolose Dienste auch auf Gegenseitigkeit leisten, sofern der Charakter sich ebenfalls dazu bereit erklärt. In der Regel verlangt sie aber eine Bezahlung und wird nur selten Leistungen erbringen, die sie selbst ernsthaft gefährden können.

Kontakt (€uro 250): Die Connection ist mit dem Charakter flüchtig bekannt. Sie wird einiges für ihn tun, allerdings nur dann, wenn sie kein ernsthaftes Risiko dafür eingehen muß und für die erbrachte Leistung bezahlt wird oder selbst einen Nutzen daraus ziehen kann.

c. Erwerb: Beim Erwerb einer Connection werden der Einfluß und das Verhältnis separat gewählt, die Gesamtsumme der jeweiligen Kosten ergibt dann die erforderliche Investition. Die genaue Ausgestaltung der Connection (Name, Tätigkeitsbereich usw.) obliegt dem Spieler, der sich aber mit der Spielleitung absprechen sollte, um die sinnvolle Integration der Figur zu gewährleisten. Neben dem Erwerb durch Investition kann natürlich auch im Spiel selbst eine Connection aufgebaut werden, wenn etwa ein Charakter mit einer von der Spielleitung dargestellten Figur entsprechende Verbindungen schafft. Eine solche Connection ist dann zwar kostenlos, wird hinsicht-

lich Einfluß, Verhältnis und genauer Ausgestaltung aber natürlich von der Spielleitung festgelegt.

V.4. Die Ausrüstung

Zur spielmechanisch relevanten Ausrüstung von Charakteren gehören *IDs*, *Waffen*, *Cyberware*, *Cyberdecks*, *Drogen*, *Medizin* und bestimmte *sonstige Ausrüstung*. Sie muß vom Charakter erworben worden sein, damit sie der Spieler auch im Spiel für den Charakter verwenden kann. Der Erwerb kann bei der Charaktererschaffung, während des Spiels oder zwischen Cons geschehen. Die ausführliche Ausrüstungsliste mit Preisen findet sich in Abschnitt IX. (TABELLEN).

a. IDs: Ein(e) ID (Identitätsdokument) zeichnet den Charakter als Registrierten Bürger (Staatsbürger) eines GEN-Landes mit allen Rechten und Pflichten aus. Nur Registrierte Bürger erhalten eine ID. Personen ohne ID bzw. nicht registrierte Individuen gelten als sogenannte „Identitätslose“ und können sich nicht einmal auf elementare Bürgerrechte berufen, haben also z.B. kein Recht auf ein ordentliches Gerichtsverfahren. Sie sind rechtlos und leben „in den Schatten“ der Gesellschaft. Allerdings haben sie den Vorzug, daß sie für Staat und Konzerne quasi „unsichtbar“ sind, während ein Registrierter Bürger potentiell ständiger Überwachung unterliegt, da die ID bzw. ihr auslesbarer Code in fast allen alltäglichen Lebensbereichen Verwendung findet und entsprechende Spuren hinterläßt. Ob ein Charakter also Registrierter Bürger oder Identitätsloser ist, sollte der Spieler anhand des Charakterhintergrundes selbst festlegen. Diese Entscheidung muß bei der Charaktererschaffung gefällt werden und ist für das gesamte weitere Spiel zunächst bindend; eine Änderung ist zwar möglich, aber selten. Es besteht jedoch die Möglichkeit, sich eine falsche ID zu beschaffen, die entweder oberflächlichen oder sogar weitergehenden Kontrollen standhält. Eine falsche IDs kostet aber im Gegensatz zu einer legalen ID Geld und muß dementsprechend erworben werden. Von Charakteren mit ID (egal ob legal oder falsch) benötigen wir unbedingt ein **Foto** (Kopfbild, Frontalansicht, Blick in die Kamera, keine schräge Kopfhaltung, keine Brille, keine Kopfbedeckung). Wird das Foto nicht binnen einer gesetzten Frist eingereicht, gilt der Charakter als Identitätsloser bzw. bekommt keine ID.

b. Waffen: Wir unterscheiden zwischen Projektilwaffen, Plasmawaffen und Nahkampfwaffen. Unter den Begriff *Projektilwaffen* fallen kleine und große Faustfeuerwaffen, Karabiner und Gewehre, Automatikwaffen und Granatwaffen. Bedeutende Intime-Hersteller von Projektilwaffen sind der marktführende nordamerikanisch-italienische *Beretta Megatrust* mit den Marken Beretta und Heckler & Koch (HK), das russisch-chinesische Joint-Venture *Izhmash-Norinco* und die schwedische *Thanos Inc.* Outtime verwenden wir zur Darstellung von Projektilwaffen ausschließlich Spielzeug-Dartblaster, die weiche und völlig ungefährliche Projektile mittels Luft- oder Federdruck ver-

schießen. Die Outtime-Marken *NERF* (Beretta und HK), *Lanard/Simba* (Izhmash-Norinco) und *Buzz Bee* (Thanos) sind dabei weitgehend den Intime-Herstellern zugeordnet. Zur optischen Integration in die Spielwelt müssen die Waffen farblich so umgestaltet werden, daß sie nicht mehr wie offensichtliche Spielzeuge aussehen. In den Ländern der GEN ist der freie Erwerb bzw. das verdeckte Mitführen von kleinen Faustfeuerwaffen bei Vorlage einer ID gestattet und weit verbreitet; für viele Faustfeuerwaffen und einige Karabiner und Gewehre können Registrierte Bürger bei entsprechendem Bedarf recht problemlos *Lizenzen* gegen Gebühr erwerben, die im auslesbaren ID-Code gespeichert werden. Alle anderen Projektilwaffen unterliegen strengen Kontrollen und sind den Staaten oder Konzernen vorbehalten. Die Norddeutsche Allianz unterscheidet bspw. zwischen freien Waffen (Z-Klasse), lizenzpflichtigen Waffen (D-Klasse) sowie gefährlichen, paramilitärischen und militärischen Waffen (C-, B- und A-Klasse). In die Waffengruppe der A-Klasse fallen auch *Plasmawaffen*, die flüssiges Plasma verschießen, das heftige Verbrennungen verursacht und daher ähnlich wie ein Flammenwerfer funktionieren. Der marktführende Hersteller von Plasmawaffen ist *Northwest Ignition* aus Nordamerika mit seiner Minion-Reihe. Outtime werden diese Waffen durch Wasserpistolen und -gewehre, etwa *Super Soaker* u.ä., dargestellt; als Plasma fungiert simples Wasser in speziellen Behältern, mit dem die Waffen befüllt werden. Auch dargestellte Plasmawaffen müssen natürlich optisch so angepaßt werden, daß sie nicht mehr vollkommen wie Spielzeuge wirken. Als *Nahkampfwaffen* gelten schließlich sämtliche Schlag- und Stichwaffen wie Baseballschläger oder Messer. Sie werden durch die im LARP üblichen Polsterwaffen dargestellt, sollten in der Optik aber dem Genre angemessen sein.

c. Cyberware: Kybernetische Ersatz- oder Zusatzteile für den menschlichen Körper sind in 95 Jahren weit verbreitet. Man unterscheidet zwischen *Headware*, also Neuralimplantaten wie der Cyber Connection (CC) oder Cyber Matrix Connection (CMC) nebst Zubehör, und einfacher *Bodyware* wie der schuß-, schlag- und stichhemmenden Subkutanpanzerung, bei der dicht unter der Haut Platten aus speziellem Kunststoff oder Metall angebracht werden. Headware wird sowohl von Informatikern (CC-Buchse), Deckern (CMC-Buchse) und Datenkurieren (Buchse und Memorychip) als auch Konsumenten von Chipdrogen (Buchse) verwendet. Bodyware ist insbesondere bei (para)militärischen oder polizeilichen Einheiten von Staaten und Konzernen verbreitet, aber auch in den Schatten häufig anzutreffen. Ein gesunder Mensch oder Mutant kann ein Stück Headware oder zwei Stück Bodyware vertragen, bevor sich durch die allmähliche Technisierung des Körpers deutliche Wesensveränderungen einstellen. Cyberware soll im Spiel so gut wie möglich dargestellt werden: Entsprechend modellierte Buchsen lassen sich mit Mastix an der Schläfe befestigen, Träger von Subkutanpanzerungen haben eine deutlich aufrechtere Körperhaltung bzw. sind

weniger gewandt und „übercyberte“ Personen wirken kühl, schroff und emotionslos oder leiden an anderen, deutlich sichtbaren psychischen Auffälligkeiten.

d. Cyberdecks: Um an einem Cyber Matrix Terminal Zugriff auf die Matrix zu erhalten, sind eine CMC-Buchse und ein damit per Kabel verbundenes Cyberdeck erforderlich. Cyberdecks werden mittels funktionstüchtiger Net- oder Notebooks dargestellt, die Verbindung zur Buchse sollte über ein entsprechendes Kabel erfolgen, das an Rechner und Buchse angeklebt bzw. eingesteckt werden kann.

e. Drogen: In 95 Jahren sind Naturdrogen wie Cannabis, Kokain oder Heroin kaum noch bekannt, synthetische Drogen hingegen aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Viele Pharmakonzerne vertreiben milde und relativ gefahrlose Aufputzmittel und Tranquilizer auf dem legalen Markt, um die Lohnsklaven zufrieden und produktiv zu halten. In den Schatten der Straße sind diese Konzerndrogen aber aufgrund ihrer geringen Wirkung verpönt, so daß sich dort eine Vielzahl von billigen und besseren Designerdrogen unterschiedlichster Qualität etabliert hat. Ähnlich verhält es sich mit Chipdrogen, die dem User über eine CC- oder CMC-Buchse per Neurotransmitter virtuelle, pseudoreale Erlebniswelten vorgaukeln. Diese können interaktiv oder interpassiv sein und verschiedenste Inhalte wie Abenteuer, Action, Gewalt oder Sex haben. Auch hier gibt es legale, eher mäßig reale Konzernprodukte und illegale Straßenproduktionen, die auch extremste Wünsche befriedigen und den User nicht mehr zwischen Simulation und Wirklichkeit unterscheiden lassen. Illegale (Chip-)Drogen werden von den Ländern der GEN streng verfolgt; nicht (oder bestenfalls vordergründig) aus Gründen der Gesundheit oder Moral, sondern weil sie schlicht den legalen Markt gefährden.

f. Medizin: Die Medizin der Zukunft hat enorme Fortschritte gemacht und kann wahre Wunder vollbringen. Selbst für Laien, Ersthelfer und Mediziner mit eher suboptimalem Arbeitsumfeld (wie etwa den Schatten der Straße) hat sie Produkte entwickelt, die auch unter ungünstigen Bedingungen schwere Verletzungen heilen und Leben retten können. Die in 95 Jahren üblichen Medipacks für Notversorgungen enthalten unter anderem mehrere Paar Schutzhandschuhe, Desinfektionsspray, Sprühverbände, Stimpatches, Hautkleber, Spritzen mit Noradrenalin und Atropin, Schmerzmittel und kleine Diagnosecomputer mit Defibrillatoren, die auch von Laien verstanden und bedient werden können.

g. Sonstige Ausrüstung: Darunter fallen z.B. Schutzwesten, ABC-Schutzkleidung, Elektronik, Werkzeuge und spezielle Sprengstoffe.

V.5. Die Vorteile

Manche Charaktere können leichter Informationen beschaffen als andere, aus ihren Geschäften einen höheren Profit erzielen, günstig Ausrüstung von einer Connection beschaffen oder sind sogar paranormal begabt. Diese Besonderheiten drücken sich in den Vorteilen *Infobroker*, *Moneymaker* und *Purchaser* sowie *Psionist (passive)* und *Psionist (active)* aus. Bei der Charaktererschaffung kann nur ein Vorteil erworben werden, insgesamt darf ein Charakter über maximal zwei Vorteile verfügen. Ihr Erwerb ist nur bei der Charaktererschaffung oder zwischen den Cons möglich und sie können danach nicht wieder verkauft oder ausgetauscht werden.

a. Infobroker: Der Charakter verfügt über zuverlässige Informationsquellen oder hat schlicht das Talent, seine Ohren immer und überall offen zu halten und an wichtige Informationen zu gelangen. *Vor* jedem Con erhält der Charakter von der Spielleitung eine Reihe vorbereiteter Informationen bzw. Gerüchte, die für das Spiel relevant sein können.

Kosten: Euro 1.000 bei der Charaktererschaffung, ansonsten Euro 3.000

b. Moneymaker: Der Charakter verfügt über eine regelmäßige Einnahmequelle oder hat einfach das Talent, bei Geschäftsverhandlungen mehr für sich herauszuschlagen bzw. sparsamer zu leben als der Durchschnitt der Schattenwelt. *Nach* jedem Con erhält der Charakter Euro 1.000 zusätzliches Einkommen, über das er frei verfügen kann.

Kosten: Euro 1.000 bei der Charaktererschaffung, ansonsten Euro 3.000

c. Purchaser: Der Charakter verfügt über eine Connection, von der er sich günstig oder kostenlos Ausrüstung im Gesamtwert von bis zu Euro 5.000 mieten bzw. leihen kann. Voraussetzung ist natürlich eine separat von diesem Vorteil erworbene Connection. Ist diese ein Kontakt, verlangt sie 20% Miete vom Gesamtwert der Ausrüstung, ein Bekannter gibt sich mit 10% zufrieden und ein Freund verleiht kostenlos. Art und Umfang der lieferbaren Ausrüstung legt die Spielleitung anhand des Einflusses und Tätigkeitsbereichs der Connection fest. Die gemietete Ausrüstung muß am Ende eines Cons wieder vollständig und unbeschädigt an die Connection zurückgegeben bzw. entsprechend ersetzt werden. Kommt der Charakter dem nicht oder nur sehr unzureichend nach, so wird sich das Verhältnis zur Connection verschlechtern und im äußersten Fall kann es sogar zur Auflösung des Verhältnisses und damit zum vollständigen Verlust dieses Vorteils kommen.

Kosten: Euro 1.000 bei der Charaktererschaffung, ansonsten Euro 3.000

d. Psionist (passive): Der Charakter ist paranormal passiv begabt und kann die Präsenz paranormaler Phänomene spüren oder zumindest erahnen. Die genaue Ausprägung dieses Talents kann von seltsamen, unscharfen Empfindungen bis zu ungewöhnlichen bzw. heftigen körperlichen

Reaktionen reichen. Mit dieser Gabe geht kein tieferes Verständnis paranormaler Phänomene einher, sie kann einem solchen aber durchaus zuträglich sein. Cyberware kann eine paranormal passive Begabung vollständig zerstören (bei Headware oder mehr als einem Stück Bodyware).

Kosten: Euro 1.000, *nur* bei der Charaktererschaffung

e. Psionist (active): Der Charakter ist paranormal aktiv begabt und folgt entweder dem wissenschaftlichen Weg der Hermetik oder einer naturreligiösen Ausprägung des Schamanismus. Die genaue Ausprägung des Talents kann verschiedene Formen annehmen, beinhaltet aber in einem gewissen Umfang immer die Fähigkeit zur Manipulation der Wirklichkeit. Mit dieser Gabe geht ein entweder rationales (bei Hermetikern) oder emotionales (bei Schamanen) Verständnis paranormaler Phänomene einher. Cyberware kann eine paranormal aktive Begabung vollständig zerstören (bei Headware oder mehr als einem Stück Bodyware).

Kosten: Euro 3.000, *nur* bei der Charaktererschaffung

V.6. Die Charakterentwicklung

Für Charaktere nach diesem Regelwerk muß der von uns bereit gestellte Charakterbogen verwendet werden. Mit der Erschaffung eines Charakters und dessen Anmeldung für einen Con übernimmt die Spielleitung die Verwaltung seiner spielmechanischen Entwicklung. Nach einem Con checkt der Spieler des Charakters aus und übergibt der Spielleitung dessen Spielgeld und ggf. die SDSD-Karte inkl. PIN sowie die ID. Außerdem zeigt der Spieler den Stand der Ausrüstung des Charakters an und teilt sonstige Änderungen mit. Auf einem Con erworbene Ausrüstung, die der Charakter nicht behalten will (bzw. der Spieler zukünftig nicht darstellen kann oder will), aber auch nicht gewinnbringend abstoßen konnte, werden zu 10% des Listenpreises verkauft und der Erlös dem Vermögen des Charakters gutgeschrieben. Die Spielleitung aktualisiert dann abschließend den Charakterbogen hinsichtlich Geld, Connections, Ausrüstung und Vorteilen und stellt ihn dem Spieler paßwortgeschützt zum jederzeitigen Download zur Verfügung. Maßgeblich für das weitere Spiel ist allein dieser von der Spielleitung erstellte Charakterbogen.

V.7. Kampf und Verletzungen

Wir möchten eine cinematische aber schlüssige Darstellung von Kampf und Verletzungen erreichen. Schöne, interessante und auch mal dramatische Kampfszenen sind uns wichtiger als unbedingter Realismus. Grundsätzlich kann man sich daher an unsere drei Regeln und fünf Prinzipien halten. Zur Gewährleistung einer gewissen Schlüssigkeit möchten wir aber ein paar grobe Richtlinien aufstellen, an denen man sich gut orientieren kann.

a. Kampf: Treffer auf Kopf oder Gliedmaßen können frei interpretiert werden und gelten im Zweifelsfall als vernachlässigbare, aber darzustellende „Streifschüsse“ oder „Fleischwunden“. Lediglich Treffer auf den Rumpf verursachen spielmechanisch relevanten Schaden. Dieser Schaden entsteht, wenn mit einer Waffe ein Treffer auf den nicht durch Panzerung (Subkutan, Schutzweste) geschützten Rumpf erzielt wird. Bei Treffern auf einen geschützten Rumpf entsteht zwar kein Schaden, dennoch sollte eine dargestellte Reaktion auf den Treffer erfolgen. Jede Panzerung verhindert den Schaden nur für eine begrenzte Anzahl von Treffern und ist danach unbrauchbar und muß repariert oder ausgetauscht werden. Jede Waffe verursacht 1 Treffer, erzielt jedoch bei fehlender oder zerstörter Panzerung unterschiedlichen Schaden: Nahkampfaffen und Projektilwaffen ohne Granaten verursachen 1 Schaden, Plasmawaffen richten 2 Schaden an und Projektilwaffen mit Granaten erzielen 3 Schaden. Granatwaffen zerstören bereits bei 1 Treffer sämtliche Panzerung.

b. Verletzungen: Nach 1 Schaden ist der Charakter merklich verletzt und körperlich deutlich eingeschränkt. Erleidet er 2 Schaden, so ist er schwer verletzt, kann sich nur noch kriechend fortbewegen und mühsam bei Bewußtsein halten. Mit 3 Schaden ist der Charakter schwerstens verletzt, verliert das Bewußtsein und ist dem Tod näher als dem Leben. Über 3 hinausgehender Schaden hat keine zusätzlichen Effekte.

c. Charaktertod: Bei dem gespielten Tod eines Charakters greifen die unterschiedlichen Prinzipien unserer Spielweise besonders ineinander. Das Darstellungsprinzip fordert, daß die Spieler ausspielen, daß jemand einen anderen Charakter tötet und dieser stirbt. Das Opferprinzip überläßt die letztendliche Entscheidung immer dem Opfer und das Kooperationsprinzip trägt dafür Sorge, daß weder der eine Spieler dem anderen den Tod seines Charakters gegen dessen erkennbaren Widerstand „aufzwingt“, noch der andere das Spiel des einen einfach ohne Wirkung an sich abprallen läßt. Da gerade dieses Thema ein sehr heikles ist, erfordert es von den Spielern besondere Rücksichtnahme. Mit dem Tod eines Charakters endet nämlich auch die Möglichkeit, diesen weiterhin zu spielen und zu entwickeln, weshalb es für alle Beteiligten sehr viel reizvoller sein sollte, entsprechend spielförderliche Alternativen zu finden.

V.8. Matrix und Schlösser

Die nicht oder nur schwer real umzusetzende Darstellung einiger technischer Aspekte des Cyberpunk ersetzen wir durch möglichst schlüssige Ersatzhandlungen.

a. Matrix und Cybernet: Mangels eines tatsächlichen Cyberspaces verwenden wir zur Darstellung der Matrix die REAL MATRIX, ein eigens zu diesem Zweck erstelltes Computerspiel, das den

Darstellern von Deckern die Möglichkeit bietet, über den Bildschirm eines Note- oder Netbooks „real“ in eine Matrix-Umgebung einzutauchen und dort zu agieren, also z.B. Sicherheitsbarrieren zu knacken, geheime Daten zu finden usw. Der Schwierigkeitsgrad der dort zu erfüllenden Aufgaben richtet sich nach der Qualität des Decks, das der Charakter verwendet. Eine entsprechend angepaßte Version der REAL MATRIX erhalten Darsteller von Deckern zu Beginn des Spiels.

Das Cybernet wird für Decker und Nicht-Decker mittels echter Websites dargestellt, die auch über die REAL MATRIX angewählt werden können. Dazu ist aber natürlich Internetzugang (z.B. über mobiles Internet) erforderlich!

b. Schlösser: Das Knacken bestimmter Intime-Schlösser wird mit Rätsel- und Geschicklichkeitsaufgaben simuliert. Ist ein Schloß nicht besonders gekennzeichnet, so liegt die Entscheidung über den Erfolg eines Öffnungsversuchs bei den beteiligten Spielern.

V.9. Paranormales und Mutanten

An die spielerische Umsetzung der besonderen Aspekte unseres Cyberpunk stellen wir gewisse Anforderungen, die bei der Darstellung entsprechender Charaktere unbedingt einzuhalten sind.

a. Paranormales: Paranormal aktiv Begabte sind sehr selten und die von ihnen hervorgerufenen Phänomene haben meist lediglich subtile und (für Außenstehende) kaum direkt sinnlich wahrnehmbare Auswirkungen; die Mehrheit paranormaler Phänomene beeinflusst zudem lediglich die Begabten selbst oder eine einzelne Person. Das Potential zur paranormalen Veränderung der Wirklichkeit muß von ihren Anwendern auch stets in zeitaufwändiger und ritualisierter Form ausgeschöpft werden, um überhaupt Wirkung zu zeigen. Als grobe Richtlinie empfehlen wir für jeden paranormal aktiven Charakter ein halbes Dutzend Rituale, von denen weniger als die Hälfte eine sichtbare Außenwirkung bzw. Effekte auf andere Personen haben sollte. In der Ausgestaltung dieser Rituale hat der Spieler relativ freie Hand, sollte aber stets ihre adäquate Darstellbarkeit berücksichtigen. Denkbar sind bspsw. Beeinflussungen von Körper und Geist, die Manipulation von Gegenständen oder das Hervorrufen von Erscheinungen. Nicht darstellbar bzw. mit unserer Auffassung des Paranormalen keinesfalls vereinbar sind dagegen Effekte wie Unsichtbarkeit, Naturgewalten und direkte Auswirkungen im Kampf. Alle Rituale sollten zudem möglichst ohne Zuhilfenahme der Spielleitung glaubhaft darstellbar sein.

b. Mutanten: Verbreitete Mutationstypen wie „Elfen“ oder „Zwerge“ sollten sich optisch ihren literarischen Vorbildern annähern, nach denen sie auch innerhalb der Spielwelt benannt sind. Also möglichst große und schlank gewachsene Elfenmutanten mit spitzen, abgeschminkten Ohrmuscheln und eher kleine, vorzugsweise kompakte und bärtige Zwergenmutanten sein. Auch andere

Mutationen sollten adäquat und glaubhaft dargestellt werden. Keine Mutation hat in irgendeiner Form spielmechanische Vor- oder Nachteile zur Folge. Zwar unterliegen Mutanten innerhalb der Spielwelt gewissen Repressalien, jedoch geht dies nicht mit einem spielmechanischen Ausgleich oder Niederschlag einher. Mutanten sind zudem keine „Fremdrassen“ oder tatsächliche „mythische“ Wesen, sondern einfach Menschen mit Mutationen. Allerdings haben insbesondere verbreitete Mutantenarten wie „Elfen“ oder „Zwerge“ in den vergangenen Jahrzehnten durchaus gewisse kulturelle Eigenarten entwickelt und auch insgesamt herrscht unter Mutanten aufgrund ihrer gesellschaftlichen Stigmatisierung und Verfolgung eine gewisse eigene Identitätsbildung mit entsprechendem Zusammenhalt vor.

V.10. Dieben und Hehlerei

Beim Dieben ist darauf zu achten, daß *jeder* Intime-Gegenstand *immer* einen Outtime-Eigentümer hat! Keine im Spiel befindliche Sache ist outtime als beliebiges „Allgemeingut“ zu betrachten und daher stets pfleglich zu behandeln und vor Schaden zu bewahren!

a. Dieben: Nur Intime-Geld, SDSK-Karten, IDs und Drogen dürfen frei und unbemerkt vom Outtime-Eigentümer gediebt werden. Alle anderen Sachen bzw. Ausrüstungsgegenstände dürfen nur dann gediebt werden, wenn die jeweiligen Outtime-Eigentümer (Spieler oder Spielleitung) unmittelbar davon Kenntnis erlangen bzw. (outtime) unverzüglich erfahren, in wessen Besitz sich ihr Eigentum befindet. Die Verantwortung dafür trägt allein der Spieler des diebenden Charakters.

b. Hehlerei: Gediebte Gegenstände können im Spiel veräußert und zu Intime-Geld gemacht werden. Beim Besitzwechsel eines gediebnen Gegenstandes ist der Outtime-Eigentümer unverzüglich über den neuen Besitzer zu informieren. Die Verantwortung dafür trägt auch hier allein der Spieler des Charakters, der den Gegenstand ursprünglich gediebt hat. Kann ein Charakter einen gediebnen Gegenstand im Spiel nicht veräußern, so kann er ihn entweder intime behalten, indem der Spieler einen solchen Gegenstand bis zum nächsten Con erwirbt, oder zwischen den Cons für 10% des Listenpreises zu Geld machen (vgl. V.6.). Outtime sind gediebte Gegenstände selbstverständlich spätestens nach dem Spiel immer an den Outtime-Eigentümer zurückzugeben!

VI. CONS

Bei uns kann es grundsätzlich drei verschiedene Arten von Cons geben: Die *Szenario-Veranstaltung*, die *Run-Veranstaltung* und die *Spieler-Veranstaltung*. Alle Cons sind in ihrem Ergebnis völlig offen. Es kommt nämlich ganz darauf an, wie die Teilnehmer mit dem jeweils angebotenen Setting umgehen. Bei unseren Plots wird es sich nie um das Schicksal der Welt oder eines größeren Teils derselben drehen. Wir möchten mit unseren Geschichten immer auf dem Boden bleiben und nicht in eine „Teurer, schneller, härter“-Spirale verfallen. Um bei uns Spaß zu haben, braucht man keine besonderen Fähigkeiten, keine mächtigen paranormalen Rituale oder Plasma- und Automatikwaffen. Man muß nur bereit sein, sich auf das angebotene Setting und das Spiel aller Beteiligten einzulassen. Wer nur auf den Plot wartet und kein eigenes Engagement zeigt, um das Spiel mit Leben zu erfüllen, wird auf unseren Veranstaltungen keinen Spaß haben. Wir „bespaßen“ nicht. Aber wir geben jedem Teilnehmer die Möglichkeit, innerhalb des angebotenen Settings gemeinsam mit uns und anderen selbst seinen Spielspaß zu finden.

VI.1. Die Szenario-Veranstaltung

Diese Con-Art simuliert einen bestimmten Ausschnitt unserer Spielwelt auf sozialer Ebene. Dabei handelt es sich in der Regel um einen Schauplatz, der auch intime ein Ort zwischenmenschlicher Begegnungen „in den Schatten“ ist, meist eine Vergnügungsstätte mit Einrichtungen wie Club, Casino, Hotel u.ä. Die Spieler stellen dabei die Inhaber, Angestellten und Gäste der betriebenen Geschäfte dar und das Spiel dreht sich in erster Linie um die Ziele und Konflikte der Charaktere, die eine Art „Mikrokosmos“ der Schattenwelt in 95 Jahren bilden. Plots entstehen hauptsächlich durch die Initiativen der Spieler, die Spielleitung bereitet aber in der Regel eine gewisse Rahmenhandlung für das *Szenario* vor. Szenario-Veranstaltungen sind für gewöhnlich Bestandteile einer fortlaufend bespielten Kampagne mit stets wiederkehrenden Protagonisten und einer durchgängig bespielten Geschichte.

VI.2. Die Run-Veranstaltung

Diese eher seltene Con-Art simuliert einen klassischen *Run*. Im Prinzip dreht es sich bei einem Run, verkürzt und augenzwinkernd ausgedrückt, immer darum, etwas oder jemanden irgendwo herauszuholen oder hineinzubringen bzw. selbiges zu verhindern. Cons dieser Art finden in der Regel an mehreren Schauplätzen statt und spielen häufig auch an öffentlichen Orten. Die Spieler stellen eine Gruppe von Runnern dar, die gemeinsam einen Auftrag erfüllen muß und das Spiel dreht sich in erster Linie um das Bewältigen verschiedenster Aufgaben und die Zusammenarbeit

bzw. Konflikte der Runner untereinander. Häufig geht dem eigentlichen Spiel eine Planungsphase voraus, die von den Teilnehmern per Intime-Forum (das auch outtime ein Forum ist) ausgespielt wird. Run-Cons haben immer eine von der Spielleitung vorbereitete, zentrale Handlung; sie können Bestandteile einer fortlaufend bespielten Kampagne sein und ergeben sich nicht selten aus der Handlung eines vorangegangenen Szenario-Cons.

VI.3. Die Spieler-Veranstaltung

Eine solche Con-Art verzichtet beim Spiel vollständig auf das Prinzip der Spielleitung und hat ausschließlich *Spieler* als Teilnehmer. Der Inhalt dieser Cons kann sehr unterschiedlich sein und sowohl Elemente von Szenario- als auch Run-Cons enthalten, hat aber immer ein im Vorfeld festgelegtes, bestimmtes Setting. Die Spieler stellen darin Charaktere mit bestimmten Funktionen oder Aufgaben dar, deren Erfüllung unbedingte Voraussetzung für das Funktionieren dieses Con-Konzeptes ist. Plots entstehen allein durch die Interaktion der Charaktere im Rahmen des vorgegebenen Settings. Spieler-Cons können Bestandteile einer fortlaufenden Kampagne sein.

VII. CHARAKTERE

Im LARP sind alle Spieler „Hauptdarsteller“, die mit ihren Charakteren gleichberechtigt Handlungen vorantreiben und Geschichten erzählen. Jeder Spieler ist also Mitautor und Darsteller zugleich, das einzige dramaturgische Mittel zur Umsetzung stellt der Charakter dar. Seine Konzeption und Kostümierung sollte daher entsprechend sorgfältig überlegt und in der Umsetzung überzeugend dargestellt sein.

VII.1. Die Charakterwahl

Ein Charakter sollte sich stets spielförderlich in die Rahmenhandlung eines Cons einfügen können und idealerweise auch ohne das Zutun der Spielleitung interessant und plotbringend spielbar sein. Dafür ist kein hochprofessioneller und antisozialer Runner-Archetyp erforderlich. Oftmals funktionieren gerade diese „Solos“ im LARP überhaupt nicht, da es gänzlich anderen Handlungsmechanismen folgt als ein Film, Roman oder Pen-and-Paper-Rollenspiel. Bei letzteren dreht sich die Spielwelt allein um ein paar herausragende Protagonisten. Im LARP hingegen *sind* die Protagonisten die *gesamte* Spielwelt. Und diese kann nur dann glaubwürdig simuliert werden, wenn in ihr möglichst alle, auch die eher alltäglichen Facetten dargestellt werden und nicht nur die herausragenden. Einige Vorschläge für sinnvolle und interessante Charakterkonzepte haben wir in Abschnitt IX. (TABELLEN) zusammengestellt.

VII.2. Das Kostüm

Style over Substance! Und in 95 Jahren ist der modische Style besonders eines: **Bunt!** Kräftige, vorzugsweise grelle Farben eignen sich hervorragend, um eine cyberpunkige Modewelt darzustellen. Stilistisch kann man sich natürlich an klassischen Punk- bzw. sonstigen „alternativen“ Subkultur-Stilen oder den zahlreichen Sünden der Moden aus den 1970er- und insbesondere 1980er-Jahren orientieren. Auch Lack, PVC und ähnliche, künstliche Materialien sind sehr zu empfehlen. Vermeiden sollte man allzu gewöhnliche Kleidung bzw. Stile und Farben, die zu sehr an die heutige „bürgerliche“ Welt, (Para-)Militärs oder eine dunkle Gothic-Disco bzw. die Matrix-Trilogie erinnern. Je ungewöhnlicher und abgedrehter ein Kostüm ist, umso besser gelingt die Darstellung einer insgesamt cyberpunkigen Spielatmosphäre. Wir empfehlen im Zweifelsfall den Spiegel-Test. Man ziehe dafür einfach das vorgesehene Kostüm an und betrachte sich in einem Spiegel. Wenn man nun den Eindruck hat, daß man sich damit durchaus noch vor die Tür wagen kann, ohne zwangsläufig die erstaunten Blicke anderer auf sich zu ziehen, dann ist das Kostüm einfach noch nicht abgedreht genug.

VIII. SCHLUSSWORT

Der wichtigste Punkt fast ganz am Schluß, damit er sich besonders einprägt:

Sicherheit und Gesundheit gehen vor Realitätsnähe!

Es darf kein Teilnehmer real physisch oder psychisch gefährdet werden! In einer Gefahrensituation ist das Spiel durch lautes Rufen von „**SPIELSTOPP!**“ zu unterbrechen! Niemand bewegt sich von seinem Platz, bis die Situation geklärt und die Gefahr beseitigt wurde! Jeder Spieler ist für die Sicherheit seiner Handlungen, seine eigene Ausrüstung und die Unversehrtheit fremden Eigentums verantwortlich. Jeder Spieler nimmt Rücksicht auf die körperliche und geistige Unversehrtheit sowie den persönlichen Spielspaß aller anderen Mitspieler.

Allen Vorsichtsmaßnahmen zum Trotz kann auf einem LARP keine hundertprozentige Sicherheit während des ganzen Spiels gewährleistet werden. LARP findet, wie das sonstige Leben auch, nicht in einem besonders geschützten Sicherheitskokon statt, ist aber auch nicht gefährlicher als ein Fußballspiel. Bedingt durch Spielgelände, Handlungsverlauf und Spielsituationen ist durchaus mit leichteren Blessuren, Hautabschürfungen oder blauen Flecken zu rechnen. Rücksichtsvolles und überlegtes Spiel helfen aber, diese zu vermeiden.

Spielhandlungen in der Öffentlichkeit erfordern von allen Teilnehmern ein hohes Maß an Verantwortung und Rücksichtnahme. Bestimmte Spielhandlungen, z.B. das Zeigen von waffenähnlichen Requisiten, simulierte Kämpfe, lautstarke Drohungen etc., sind bei einem solchen Spiel nicht oder nur sehr eingeschränkt möglich.

Und zuletzt gilt: Auch im LARP ist stets der gesunde Menschenverstand einzusetzen! Weder Spielleitung noch Regelwerk nehmen den Teilnehmern das selbständige Denken und verantwortungsbewußte Handeln ab!

Die Autoren und Mitarbeiter von REAL CYBERPUNK

IX. TABELLEN**A. CHECKLISTE CHARAKTERERSCHAFFUNG**

1. **Charakterkonzept auswählen**
2. **Charakterhintergrund erstellen**
3. **Startgeld wählen**
Betrag von bis zu Euro 6.000
4. **Connections kaufen**
Einfluß: Hoch (Euro 3.000), Mittel (Euro 1.500) oder Niedrig (Euro 500)
Verhältnis: Freund (Euro 2.000), Bekannter (Euro 1.000) oder Kontakt (Euro 250)
5. **Ausrüstung kaufen**
ID (Foto erforderlich!), Waffen, Cyberware, Cyberdecks, Drogen, Medizin, Sonstiges
6. **Vorteil kaufen**
Infobroker: Zusätzliche Informationen (Euro 1.000)
Moneymaker: Zusätzliches Einkommen (Euro 1.000)
Purchaser: Zusätzliche Ausrüstung (Euro 1.000, Connection erforderlich)
Psionist (passive): Paranormal passive Begabung (Euro 1.000)
Psionist (active): Paranormal aktive Begabung (Euro 3.000)
7. **Charakterbogen erstellen**
Bei Vorteil Psionist (active) zusätzlich Rituale erstellen
8. **Charakterbogen und Charakterhintergrund an die Spielleitung schicken**
Bei Vorteil Psionist (active) zusätzlich Rituale schicken

B. WAFFEN

Modellbezeichnung	Darstellung	Modus (Magazin)	Preis (Euro)	Lizenz Allianz
Faustfeuerwaffen (klein) *				
Chinarms X-44	Special Police Play Set o.ä.	Einzelanschuss (1)	230	Z
Beretta Mantis TP	Nerf N-Strike Jolt EX-1	Einzelanschuss (1)	650	Z
Beretta Jetfire TP	Nerf N-Strike Reflex IX-1	Einzelanschuss (1)	750	Z
Thanos T-50 Defender	Buzz Bee Toys TEK-3	Einzelanschuss (3)	750	Z
Beretta Storm III Compact	Nerf N-Strike Crossfire/Strikefire	Einzelanschuss (1)	1.000	Z
Beretta Ultrastar CP	Nerf N-Strike Elite Triad	Einzelanschuss (3)	1.100	Z
Beretta Targetmaster	Nerf Switch Shot EX-3 Blaster (wii)	Einzelanschuss (1)	1.100	Z
Beretta UCP Tactical	Nerf N-Strike Scout IX-3	Einzelanschuss (1)	1.200	Z
Beretta Elite IV Special	Nerf N-Strike Nite-Finder	Einzelanschuss (1)	1.200	D
Beretta Elite V Ultra	Nerf N-Strike Elite Firestrike	Einzelanschuss (1)	1.200	D
Beretta Metal Storm Baby Eagle	Nerf Vortex Proton	Einzelanschuss (1)	1.200	D
Faustfeuerwaffen (groß) *				
Beretta Ultimate Dragon 1800	Nerf N-Strike Elite Mega Magnus	Einzelanschuss (3)	1.800	D
Beretta Metal Storm Desert Eagle III	Nerf Vortex Vigilon	Einzelanschuss (5)	2.800	C
Beretta Colt Single Action Magnum (S.A.M.) 2500	Nerf N-Strike Maverick	Einzelanschuss (6)	2.800	C
Beretta Colt Python 2600	Nerf N-Strike Elite Strongarm	Einzelanschuss (6)	2.800	C
Izhmash-Norinco TT-300 Proton	Lanard Shell Shock X-6 w Ammo Clip/Simba X-Power Shock Blaster	Einzelanschuss (6)	2.800	C

Beretta Colt Anaconda Double Action (D.A.)	Nerf Zombie Strike Hammershot	Halbautomatik (5)	3.000	C
HK PX-256	Nerf N-Strike Recon CS-6 Pistole	Einzelschuß (6)	4.000	B
HK PX-272	Nerf N-Strike Elite Retaliator Pistole	Einzelschuß (12)	4.500	B
HK Pitbull Double Action (D.A.)	Nerf N-Strike Elite Stockade	Halbautomatik (10)	5.000	B
Karabiner & Gewehre*				
Thanos SG-SBS Orion	Buzz Bee Toys Double Shot	Einzelschuß/ Doppelschuß (2)	1.600	D
Beretta SG Lupara	Nerf N-Strike Barrel-Break IX-2	Einzelschuß/ Doppelschuß (2)	1.800	D
Beretta SG Warhammer	Nerf Zombie Strike Sledgefire	Dreifachschuß (3)	2.300	D
Beretta SG Jackhammer	Nerf N-Strike Elite Rough Cut 2x4	Einzelschuß/ Doppelschuß (8)	2.800	C
Thanos T-405 Warlord	Buzz Bee Toys Extreme Air Max 10	Einzelschuß (10)	4.000	C
Beretta Metal Storm Jericho	Nerf Vortex Praxis/Lumitron	Einzelschuß (10)	4.500	C
Thanos UMP-97 Talvisota	Buzz Bee Toys Torrent	Einzelschuß (10)	5.000	C
HK MPX-256	Nerf N-Strike Recon CS-6	Einzelschuß (6)	6.000	B
HK MPX-272	Nerf N-Strike Elite Retaliator	Einzelschuß (12)	6.500	B
HK MPX-300 Compact	Nerf N-Strike Deploy CS-6	Einzelschuß (6)	6.500	B
HK G-99	Nerf N-Strike Longshot CS-6 basis	Einzelschuß (6)	10.000	B
HK G-107 Sterling	Nerf N-Strike Alpha-Trooper CS-18	Einzelschuß/Halb- automatik (18)	11.000	B
HK ACR-100 Vanguard	Nerf N-Strike Raider Rapid Fire CS-35	Einzelschuß/Halb- automatik (35)	15.000	B
HK MSG-108 Nemesis	Nerf N-Strike Elite Mega Centurion	Einzelschuß (6)	19.000	B
Automatikwaffen*				
HK PDW-106	Nerf Dart-Tag Speedswarm	Vollautomatik (10)	6.500	B
HK USMP-107 Rayven	Nerf Rayven CS-18	Halbautomatik (18)	7.300	B
HK USMP-108 Spectre	Nerf N-Strike Elite Stryfe	Halbautomatik (6+)	7.500	B
Beretta Metal Storm Galil	Nerf Vortex Revonix 360	Halbautomatik (30)	13.500	B
HK ACR-108 Thor	Nerf N-Strike Elite Rapidstrike CS-18	Vollautomatik (18)	32.000	A
HK LSW-106 Stampede	Nerf N-Strike Stampede ECS-50	Vollautomatik (18)	50.000	A
*Aufgrund der Vielzahl von Dartblastern sind in den Kategorien nur die beliebtesten und verbreitetsten Outtime-Modelle mit Intime-Bezeichnungen und -Preisen aufgeführt. Bei nicht aufgeführten Outtime-Modellen gibt die Spielleitung Auskunft über Intime-Bezeichnungen und -Preise!				
Plasmawaffen und Nahkampfwaffen				
Die Minion-Reihe von Northwest Ignition beginnt bei einem Preis von Euro 10.000. Aufgrund der Vielzahl von Waspistolen und -gewehren verzichten wir auf eine genaue Ausgestaltung von Modellen. Der Erwerb einer Plasmawaffe und die genaue Intime-Bezeichnung müssen daher mit der Spielleitung abgesprochen werden! Messer, Baseballschläger u.ä. kosten Euro 50, größere Nahkampfwaffen wie Katanas o.ä. Euro 250.				

C. CYBERWARE

Bezeichnung	Darstellung	Effekt	Preis (€uro)
Headware			
Cyber Connection (CC-Buchse)	Modellierte kleine Buchse, mit Mastix an der Schläfe befestigt	Ermöglicht direkten Zugang zum Cybernet, die Benutzung von Chipdrogen und den Einbau von Memorychips	1.300 +4.500*
Cyber Matrix Connection (CMC-Buchse)	Modellierte große Buchse, mit Mastix an der Schläfe befestigt	Ermöglicht neben den Effekten einer CC-Buchse den Zugriff auf die Matrix mittels Cyberdeck	1.500 +5.500*
Memorychip I	USB-Stick mit 2GB Speicherplatz, der per Kabel mit der Buchse verbunden und in den PC eingesteckt wird	Sichere, mobile Datenspeicherung	400 +1.300*
Memorychip II	USB-Stick mit 4GB Speicherplatz, der per Kabel mit der Buchse verbunden und in den PC eingesteckt wird	Sichere, mobile Datenspeicherung	800 +1.300*
Memorychip III	USB-Stick mit 8GB Speicherplatz, der per Kabel mit der Buchse verbunden und in den PC eingesteckt wird	Sichere, mobile Datenspeicherung	1.600 +1.300*
Cyberauge	Farbige bzw. auffällige Kontaktlinse	Ersetzt ein verletztes oder zerstörtes Auge	1.200 +2.500*
Bodyware			
Subkutanpanzerung, Rumpf (vorne)	Veränderte, aufrechte Körperhaltung	Verhindert den Schaden von maximal 2 Treffern an Brust/Bauch; ist nach Gebrauch zu reparieren	2.200 +1.800*
Subkutanpanzerung, Rumpf (hinten)	Veränderte, aufrechte Körperhaltung	Verhindert den Schaden von maximal 2 Treffern am Rücken; ist nach Gebrauch zu reparieren	2.200 +1.800*
ABC-Filtersystem	Zeitweise deutlich hörbare Atmung	Wirkt wie eine ABC-Maske, schützt aber nicht Augen oder Schleimhäute	1.500 +2.800*
Schmerz kompensator	Siehe Effekt	Treffer auf Kopf oder Gliedmaßen werden zunächst nicht wahrgenommen und müssen während eines Kampfes nicht dargestellt werden	2.500 +2.000*
Emergency Rescue Unit (ERU)	Siehe Effekt	Versetzt den Körper nach 3 Schaden in ein künstliches, lebensrettendes Koma; ist nach Gebrauch zu ersetzen	4.000 +4.400*
<i>*Der zusätzliche Preis stellt anfallende Operations- bzw. Einbaukosten dar, die bei der Charaktererschaffung NICHT bezahlt werden müssen, sondern nur bei einem schon bespielten Charakter!</i>			

D. CYBERDECKS

Bezeichnung	Darstellung	Effekt	Preis (€uro)
Einsteiger-Deck	Note-/Netbook mit Internetzugang	Höchster Schwierigkeitsgrad Stufe 6	800
Anfänger-Deck	Note-/Netbook mit Internetzugang	Senkt Schwierigkeitsgrad auf Stufe 5	2.000
Amateur-Deck	Note-/Netbook mit Internetzugang	Senkt Schwierigkeitsgrad auf Stufe 4	4.000
Profi-Deck	Note-/Netbook mit Internetzugang	Senkt Schwierigkeitsgrad auf Stufe 3	10.000

Experten-Deck	Note-/Netbook mit Internetzugang	Senkt Schwierigkeitsgrad auf Stufe 2	25.000
Konzern-Deck	Note-/Netbook mit Internetzugang	Senkt Schwierigkeitsgrad auf Stufe 1	60.000

E. DROGEN

Bezeichnung	Darstellung	Wirkungen	Nebenwirkungen	Preis (€uro)
Billige Designerdrogen				
Speedy Pops	Smint	Aufputschend, appetitsenkend, aggressionssteigernd	Herzprobleme, Psychosen, psychische Abhängigkeit	25
Jojo Wizard	Kakaopulver	Euphorisierend, aufputschend, stimulierend	Wahnvorstellungen, Depressionen, psychische Abhängigkeit	30
Lazergun	M&M Choco Braun	Beruhigend, schlaffördernd, dämpfend	Schwindel, Psychosen, physische Abhängigkeit	40
Magic Hub	M&M Choco Gelb	Euphorisierend, aufputschend, erzeugt Halluzinationen	Psychosen, Herzinfarkte, psychische Abhängigkeit	45
Bessere Designerdrogen				
Working Man	Esspapier	Aufputschend, appetitsenkend, stimulierend	Herzprobleme, Psychosen, psychische Abhängigkeit	60
Weekender	Brausepulver	Beruhigend, schlaffördernd, erzeugt Halluzinationen	Schwindel, Schlafstörungen, Nervenschäden	70
Ikarus	Tic Tac	Euphorisierend, stimulierend, konzentrationsfördernd	Psychosen, Wahnvorstellungen, psychische Abhängigkeit	120
Another World	M&M Choco Blau	Euphorisierend, hypersensibilisierend, erzeugt Halluzinationen	Psychosen, Reizarmut, psychische und physische Abhängigkeit	200
Chipdrogen				
Chip (legal)	Buchsen-Stecker	Pseudoreale Erlebniswelt	Realitätsverlust, Psychosen, psychische Abhängigkeit	100
Chip (illegal)	Buchsen-Stecker	Pseudoreale Erlebniswelt	Realitätsverlust, Psychosen, psychische Abhängigkeit	500+

F. MEDIZIN

Bezeichnung	Darstellung	Effekt	Preis (€uro)
Kleines Medipack	Kleines Erste-Hilfe-Paket mit Latexhandschuhen, Sprays, übergroßen Pflastern, Spritzen usw.	Versorgt 1 Schaden, ist danach aufgebraucht	90
Mittleres Medipack	Mittleres Erste-Hilfe-Paket mit Latexhandschuhen, Sprays, übergroßen Pflastern, Spritzen usw.	Versorgt 2 Schaden, ist danach aufgebraucht	120
Großes Medipack	Großes Erste-Hilfe-Paket mit Latexhandschuhen, Sprays, übergroßen Pflastern, Spritzen usw.	Versorgt 3 Schaden, ist danach aufgebraucht	160
Medikoffer	Großer Erste-Hilfe-Koffer mit Latexhandschuhen, Sprays, übergroßen Pflastern, Spritzen usw.	Versorgt 9 Schaden, ist danach aufgebraucht	450

Lifepack	Kleine Plastixbox mit Latexhandschuhen, Sprays, übergroßen Pflastern, Spritzen usw.	Versorgt allen Schaden bei einer Person, kann auch von Laien erfolgreich angewendet werden; ist danach aufgebraucht	1.200
----------	---	---	-------

G. SONSTIGE AUSTRÜSTUNG

Bezeichnung	Darstellung	Effekt	Preis (Euro)
Schutzweste	Dicke, möglichst gefütterte Weste	Verhindert den Schaden von 1 Treffer am Rumpf, ist danach unbrauchbar	900
ABC-Schutzmaske	ABC-Schutzmaske, ggf. ohne Filter	Schützt Atemwege, Augen und Schleimhäute vor ABC-Kontamination	150
ABC-Schutzanzug	Weißer Maleranzug, Handschuhe	Schützt den Körper vor ABC-Kontamination	200
Sprengladung & Zünder	Knetmasse, Draht, leiser Knalleffekt	Sprengt ein mechanisches Schloß auf	400
Werkzeug	Werkzeuge, Drähte usw.	Erforderlich zum Öffnen elektronischer und mechanischer Schlösser	100
Fernglas	Fernglas	-	30
Nachtsichtgerät	Nachtsichtgerät	-	250
Mobilkom	Mobiltelefon	-	50
Falsche ID [einfach]	ID	Hält nur Sichtkontrollen stand	1.000
Falsche ID [erweitert]	ID	Hält auch Systemkontrollen stand	6.000
Waffenlizenz Klasse D	ID	-	500

H. VORSCHLÄGE FÜR CHARAKTERKONZEPTE

Der Lohnsklave ist als braver, gesetzestreuer Bürger eine niedere Charge in einem bekannten Konzern, treibt sich aber regelmäßig „in den Schatten“ der Gesellschaft herum, um seinen Lohn zu verprassen. Vielleicht sucht er dort nur den „Kick“, illegale Unterhaltung oder das Gefühl, trotz seiner Bedeutungslosigkeit etwas Besseres zu sein. Möglicherweise bewundert er aber auch die trügerische Freiheit der Schattenwelt und spielt sogar mit dem Gedanken, sein bisheriges Leben aufzugeben und dort ein neues zu beginnen. Unter Umständen hat er diese Entscheidung schon getroffen und sucht jetzt gezielt nach Kontakten und Hilfe, um seinen Plan umzusetzen.

Die Hermetik-Studentin studiert an einer der wenigen hermetischen Fakultäten, steht kurz vor ihrem Abschluß und verbringt hin und wieder Zeit „in den Schatten“. Vielleicht sucht sie dort nur Abwechslung und Abenteuer, möglicherweise treibt sie aber auch Feldstudien für ihre Abschlußarbeit, eventuell sogar im Auftrag eines Lehrenden. Unter Umständen handelt es sich dabei um nicht ganz legale Experimente, für die sie in der Schattenwelt leicht zu kaufende oder sonstwie „rekrutierbare“ Versuchspersonen finden möchte.

Der Partyboy lebt tagsüber als braver, gesetzestreuer und arbeitender Bürger, taucht nachts aber regelmäßig „in die Schatten“ ab, um hemmungslos zu feiern, illegale Drogen zu konsumieren und ein abwechslungsreiches Doppelleben zu führen. Vielleicht ist er in illegale Geschäfte verwickelt, um seinen aufwändigen Lebensstil zu finanzieren. Möglicherweise ist jemand seinem Doppelleben oder den Geschäften auf die Schliche gekommen und erpreßt ihn nun damit. Unter Umständen ist er daher gezwungen, jetzt tiefer in die Schattenwelt einzutauchen.

Die Prostituierte lebt „in den Schatten“ und geht dort ihrem Gewerbe nach. Vielleicht macht sie ihren Job aus Überzeugung und mit Leidenschaft, möglicherweise haben sie aber auch die Umstände oder eine andere Person zu ihrer Tätigkeit gezwungen. Unter Umständen träumt sie davon, selbst einmal andere Mädchen für sich arbeiten zu lassen oder ihrem Dasein endgültig zu entfliehen und wieder ein bürgerliches Leben zu führen.

Der Squatter lebt „in den Schatten“ von der „Hand in den Mund“, erbettelt oder erstiehlt sich seinen Lebensunterhalt und wohnt in besetzten Häusern. Vielleicht ist er ein bürgerlicher „Aussteiger“ oder schlicht Verlierer der modernen Gesellschaft. Möglicherweise muß er sich aber auch vor etwas oder jemandem verstecken. Unter Umständen arbeitet er sogar daran, seinem Dasein zu entfliehen.

Die Gangerin ist Mitglied einer kriminellen Straßengang „in den Schatten“. Vielleicht ist sie im Milieu der Straße aufgewachsen und hat in der Gang nur Schutz gesucht, möglicherweise treibt sie aber auch mit voller Überzeugung ihre kriminelle Karriere voran. Unter Umständen ist sie eher feige und versucht lediglich zu überleben oder möchte eines Tages zu den ganz Großen in ihrer Gang gehören.

Der Cyberjunkie lebt zwar „in den Schatten“, verbringt den Großteil seines Lebens aber in den pseudorealen Erlebniswelten der Chipdrogen und der Matrix. Vielleicht stammt er aus bürgerlichem Hause und ist durch seine Sucht abgerutscht, möglicherweise stammt er aber von der Straße, träumte einst von einer Karriere als professioneller Decker und ist dann den Versuchungen der virtuellen Realitäten erlegen. Unter Umständen möchte er (immer noch) ein „echter“ Netrunner werden und sucht in der Schattenwelt nach seinem Glück.

Die Dealerin lebt vom Verkauf illegaler Ware „in den Schatten“. Vielleicht beschränkt sie sich auf bestimmte Waren wie Drogen, Waffen oder Organe, möglicherweise ist sie aber auch Hehlerin für fast jede Art von Gütern. Unter Umständen beschafft sie Waren auch auf besonderen Wunsch und sucht stets fähige Mitarbeiter, die sie nebenbei noch vor der zahlreichen Konkurrenz in der Schattenwelt beschützen.

Der Straßenschamane folgt „in den Schatten“ dem Ruf eines urbanen Totems wie Katze, Ratte oder sogar Kakerlake. Vielleicht lebt er als Fanatiker in einem spirituellen Wahn, möglicherweise ist er aber auch ein simpler Geschäftsmann der Schattenwelt und verkauft dort seine besondere Begabung an den Meistbietenden. Unter Umständen hat er einen oder mehrere Anhänger um sich geschart oder ist sogar der Anführer einer Gang, die den Eigenschaften seines Totems folgt.

Das Original hat „in den Schatten“ einen Platz gefunden, den sonst niemand haben wollte. Vielleicht ist es das lebende Inventar einer Bar, wo es jeden Abend dieselbe Geschichte erzählt, möglicherweise ist es aber auch in einem heruntergekommenen Etablissement für die Betreuung der Toiletten zuständig und hat es sich zur Lebensaufgabe gemacht, diese Aborte zu den saubersten Orten der Welt zu machen. Unter Umständen ist das Handeln des Originals die Folge einer Drogensucht oder psychischen Krankheit, andererseits könnte es in einer kaputten Welt aber auch einen letztendlich doch irgendwie sinnvollen Platz gefunden haben.

X. GLOSSAR

Charakter	Eine fiktive Figur im LARP, die von einem Spieler oder Springer dargestellt wird.	Intime	Alles, was nur zur fiktiven Spielwelt gehört. Auch 'IT'.
Charakterbogen	Die Beschreibung eines Charakters inklusive seiner für das Spiel relevanten Daten.	Kostüm	Die Verkleidung eines Teilnehmers , mit der er seinen Charakter darstellt.
Charakterhintergrund	Der Hintergrund eines Charakters , der beschreibt wo er herkommt und was er vorher in seinem Leben getan hat.	Orga	Die Organisatoren eines Cons . Sind für gewöhnlich mit der Spielleitung identisch.
Charakterkonzept	Die Grundlage eines Charakters bzw. die Entscheidung darüber, was ihn ausmacht und was er darstellen soll.	Outtime	Alles, was nicht zur fiktiven Spielwelt, sondern zur realen Welt gehört. Auch 'OT'.
Check-In	Individuelle Einweisung der Spieler vor dem Time-In , bei der die Spielleitung insbesondere alle Angelegenheiten bezüglich der Spielercharaktere abschließend klärt.	Plot	Die Spielhandlung im LARP.
Check-Out	Individuelle Abmeldung der Spieler nach dem Time-Out , bei der die Spielleitung insbesondere alle auf dem Con aufgetretenen Änderungen bezüglich der Spielercharaktere aufnimmt.	Spieler	Teilnehmer eines Cons , der einen Spielercharakter darstellt.
Con	Eine LARP-Veranstaltung; von engl. 'Convention'. Larper sind sich uneinig darüber, ob es <i>der</i> , <i>die</i> oder <i>das</i> Con heißen muß. Wir haben uns für <i>der</i> Con entschieden.	Spielercharakter	Charakter , dessen Konzept und Hintergrund vom Spieler frei bestimmt werden kann und über einen ganzen Con gespielt wird. Auch 'SC'.
Dieben	Eine Spielhandlung, bei der ein Charakter einem anderen Charakter etwas entwendet.	Spielleitung	Die Koordinatoren eines LARP. Entscheiden über alle Regelfragen. Auch 'SL'.
DKWDDK	Du kannst, was du darstellen kannst. Eine Spielweise, die teilweise auch in dieses Regelwerk eingeflossen ist.	Spielstopp	Codewort bei Outtime -Gefahrensituationen, das von jedem Teilnehmer verwendet werden kann. Alle Spielhandlungen sind sofort zu unterbrechen bis die Gefahr beseitigt ist.
Gekreuzte Arme	Vor der Brust oder über dem Kopf gekreuzte Arme zeigen an, daß sich der Teilnehmer im Outtime befindet und aktuell keinen Charakter darstellt. Auch 'Aus-X-en'.	Springer	Teilnehmer eines Cons , der Erfüllungsgehilfe der Spielleitung ist und in ihrem Auftrag mehrere Springercharaktere darstellt.
Gewandung	Siehe Kostüm .	Springercharakter	Charakter , dessen Konzept und Hintergrund von der Spielleitung bestimmt wird und von ihr selbst oder einem Springer nur bei Bedarf dargestellt wird. Auch 'SpC'.
		Teilnehmer	Spieler , Springer und Spielleitung auf einem Con .
		Time-In	Beginn des Spiels, Intime .
		Time-Out	Ende des Spiels, Outtime .