



LAReS

*Regelheft für eine
Live Action Role Simulation
in der Endzeit*

Die Welt

In etwa den 80er Jahren muss es passiert sein. Woher ich das weiß? Schau dir mal die Lumpen in den Geschäften an und die letzten Zeitschriften in den leeren Kiosken. Klar, der tolle Kram auf den Bildern, das ist unerschwinglicher geiler Scheiß. Aber hier gibt es das alles nicht. Selbst bei denen nicht, die aus dem Bunker kommen. Das Zeug hält ein paar Jahre, und dann kann es keiner mehr reparieren. Und schwupps – liegt es bei dem anderen Wohlstandsmüll. In den Laboren der großen Konzerne wurden krasse Sachen entwickelt. Ab und zu spült die Zeit etwas davon hoch. Gerade in alten Bunkern warten krasse Schätze auf Dich. Aber besessen hat das keiner lange.

Der Kampf ums Überleben ist echt hart. Sauberes Wasser bekommst du nur für harte Währung oder gute Tauschware. Etwas zu essen zu finden ist nicht so schwer. Aber prüfe vorher, ob es nicht strahlt, sonst siehst Du es bald mit Deinem Blut wieder. Es gibt ein paar Außenposten, Oasen in der Wüste in denen sowas wie ein schönes Leben möglich ist. Aber selbst, wenn du reich bist, dort bist Du bald wieder arm. Oder Du verstrickst dich in das Spiel der Mächtigen und siehst die Radieschen bald von unten. Das macht man mal nach einem guten Jahr um sich was zu gönnen und erzählt seinen Enkeln davon. Aber hier ist jeder Tag ein Kampf, manchmal auch Krieg. Wenn der Hunger Dich zerfisst, und Du ne große Knarre hast, dann nimmt Du was Du brauchst. Die Schwachen sind am Ende der Nahrungskette. Für sie heißt es nicht friss oder stirb, sondern stirb oder stirb. Entweder durchs verhungern oder weil sie eine Salve fressen. Eine abgefckte Welt ist das.



Regelwerk

Das LARS (Live Action Role Simulation) System möchte wie der Name schon sagt das Spiel um eine gehörige Portion Realität ergänzen. Endzeit, Thrill und Horror sind ein entscheidender Bestandteil dieses Spielansatzes. Das sollen und müssen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer immer im Hinterkopf behalten. Dieses System ist nicht auf Helden-spiel ausgelegt, sondern folgt dem "Play to Lose" Ansatz in eine fiese Welt voller Gefahren und Abenteuer, in der die Mitspieler meist eine größere Gefahr sind als die Herausforderungen, die von uns als Autobahn Orga angeboten werden. Wir wollen, dass alle Spielerinnen und Spieler selbstverständlich das volle Spektrum menschlichen Handelns erleben: Von liebevoll bis brutal, von empathisch bis übergriffig, von humorvoll bis bierernst. Spielersein heißt das nicht, dass es einen Anspruch aufs gewinnen gibt. Weglaufen, Betteln und Aufgeben sind absolut menschlich und oft auch clever. Das LARS Regelwerk bietet viele Freiheiten, doch es gibt Grenzen:

Grundsatz Nr. 1: *Jedwede Darstellung mit sehr großem Machtgefälle (z.B. Verhör) bedarf der ausdrücklichen Zustimmung aller anwesenden Spielerinnen und Spieler. Zudem muss einer anwesenden Person die Aufgabe übergeben werden, das Spielgeschehen zum Schutz der schwächeren Partei zu überprüfen. Jeder Spieler hat das Recht eine Szene zu beenden, die er als belastend empfindet.*

Grundsatz Nr. 2: *Jedwede Darstellung von sexualisierter Gewalt ist untersagt, auch dann, wenn sie einvernehmlich wäre. Jede Form von sexuellen Berührungen und Handlungen sind OT und bedürfen der Einvernehmlichkeit (z.B. Küssen ist bereits eine Handlung, die ein OT Einverständnis voraussetzt).*

Grundsatz Nr. 3: *Es gibt Charakterkonzepte die nicht zu unserem Sozialspiel passen. Dazu gehören alle Konzepte mit dem Ziel andere Charaktere zu töten. Bitte beachtet, dass wir uns treffen um gemeinsam Spaß zu haben. Wenn der eigene Charakter zu Schaden gekommen ist, sollte das "Warum?" nachvollziehbar sein.*

Grundsatz Nr. 4: *Die goldene Regel des Besitzes. Alles was ihr auf dieses LARP mitbringt, sollt ihr auch wieder mitnehmen. Bitte auch Euren Müll. Sollte ein anderer Charakter sich Eure Ausrüstung (außer Spielrequisiten wie Munition und IT-Währungen) aneignen, habt ihr ein Veto und könnt es zum Spielende wieder einfordern.*

Plündern

Alles und jedes Ausrüstungsstück unserer NSC kann geplündert werden. Die Beute muss SOFORT zum Händler gebracht werden, wo die verdienten Caps auf Euch warten. Andernfalls muss auf die Plünderung verzichtet werden, da unsere NSC ihre Ausrüstung für weitere Aufgaben brauchen. Von anderen Spieler-Charakteren darf ihr Handelsware bis 10 Creds (der geplünderte hat hier immer ein Veto), in jedem Fall Munition, Hülsen und IT-Währungen plündern. Achtet darauf, dass Spieler ihre Ausrüstung bis Spielende zurückbekommen oder gebt sie beim Händler ab.

Dies gilt auch bei Überfällen und Dieben. Achtet bitte darauf, dass ihr Eure Opfer nicht komplett ausnehmt. Wenn ihr eine zufriedenstellende Beute habt, müsst ihr nicht mehr in den Stiefeln nachsehen.

Jeder OT Diebstahl wird schon bei dem Versuch angezeigt und der Spieler bzw. die Spielerin der Veranstaltung verwiesen.

Strahlung

Es gibt vier Strahlungslevel: Leicht - Mittel - Schwer - Tod

Wenn eine Strahlungsdosis einen Charakter erfasst, bekommt er von der Orga ein oder mehr Strahlungsplättchen. Dieses kann er durch eine Therapie oder ein Medikament wieder loswerden. Mit jedem Plättchen erhöht sich das Strahlungslevel um eine Stufe. Beim Erhalt des vierten Plättchens stirbt der Charakter.



Leicht: Starke Übelkeit, starke Kopfschmerzen, Erbrechen

Mittel: Rote Augen, man sieht unscharf, Blut im Stuhl & Urin, Schwäche, Kampfunfähigkeit

Schwer: Das Blut und Urin färben sich schwarz, Organe beginnen zu versagen, Zähne und Haare fallen aus, mentaler zerfall

Tod: Wie ein Phoenix aus der Asche erwacht aus dem Kofferraum Deines Autos ein neuer Charakter.

Kampf

Grundsatz Nr. 1: Keine Kampfhandlung darf die eigene Gesundheit oder die eines anderen Spielers gefährden.



Grundsatz Nr. 2: Jeder Spieler ist für die eigene Kampfausrüstung verantwortlich: Getunte Blaster müssen auch auf kurze Distanz nutzbar sein. Polsterkampfwaffen müssen den allgemein geltenden Kriterien entsprechen. Blaster sind keine Nahkampfwaffen. Wird ein Nahkampfangriff mit einem Blaster pariert, ist er kaputt und muss im Spiel repariert werden. Die Orga behält sich das Recht vor, für das Spiel ungeeignete Waffenrequisiten aus dem Verkehr zu nehmen.

Grundsatz Nr. 3: Munition darf unter keinen Umständen verändert werden. Bei Zuwiderhandlung hält sich der Veranstalter einen Verweis von der Veranstaltung vor.

Grundsatz Nr. 4: Das Zielen mit einem Blaster, einer Projektilwaffe oder einer Polsterwaffe auf den Kopf, Hals und Genitalien ist verboten. Sollte der Kopf die einzige sichtbare Körperzone des Gegners sein, darf mit leistungsungetunten Blastern auf den Kopf, keinesfalls aber ins Gesicht gezielt werden. Beachtet beim Abfeuern einen angemessenen Abstand zum Ziel.

Die Konsequenz Regel

Der Kampf im LARS Systems soll so einfach und so sicher sein wie möglich. Eines vorweg - für die Charaktere ist er tödlich. Bitte denkt daran mehr als einen Charakter mitzubringen. Der Tod kann jeden jederzeit treffen.

Für die Darstellung von Kämpfen dürfen nur dafür geeignete Waffenrequisiten benutzt werden. Blaster müssen eine Zulassung als Spielzeug in Deutschland besitzen. Benutzt bei Leistungssteigerungen Eurer Blaster den gesunden Menschenverstand. Munition darf nicht getunet werden. Polsterwaffen müssen sicher sein. Pfeile und Bolzen müssen sicher sein.

Es gibt drei Arten von Treffern: Tödliche Volltreffer (Kopf, Hals & Herz), Kritische Treffer und Streifschüsse.

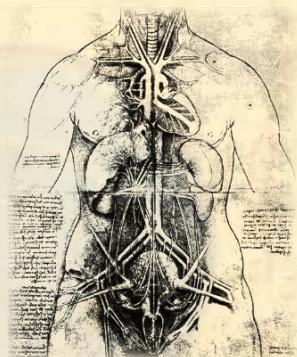
Ein Streifschuss ist ein Treffer, bei dem der Schuss ungefähr in die selbe Richtung weiterfliegt wie vor dem Treffer. Ein Streifschuss verursacht eine einfache Wunde, die jeder ausgebildete Medic mit moderatem Aufwand behandeln kann.



Ein Kritischer Volltreffer an einer Körperzone (Arme, Beine, Rumpf) verursacht eine kritische Wunde und macht die Extremitäten sofort unbrauchbar. Wird ein Arm oder dessen Hand getroffen, kann mit diesem weder eine Waffe abgefeuert, noch ein Nahkampf gekämpft werden. Ein getroffenes Bein kann nicht mehr belastet werden. Ein Medic kann einen Kritischen Volltreffer mit hohem Aufwand oder ein Arzt bzw. Ärztin mit Ausrüstung mit moderatem Aufwand versorgen.

Ein Tödlicher Herz-, Hals- oder Kopfvolltreffer verursacht eine tödliche Wunde und hat sofortige Ohnmacht bis zum Ende der Spielszene zur Folge. Nicht alle Treffer an einer tödlichen Zone gelten auch als Tödlicher Treffer. Ein Streifschuss gilt als einfache Verwundung, lediglich ein Volltreffer auf Herz, Hals oder Kopf ist tödlich und kann nur durch einen ärztlichen Eingriff behandelt werden. Kopf- und Halstreffers, die OT weh tun, dürfen und sollen ignoriert werden.

Generell wird nach dem zweiten kritischen Volltreffer auf den Rumpf der Charakter augenblicklich bewusstlos. Dies gilt auch, wenn er gepanzert ist. Hat ein Charakter einen kritischen oder tödlichen Volltreffer an einer ungepanzerten Zone erhalten, wird er in den nächsten 5 Minuten verbluten, unabhängig ob er bei Bewusstsein ist oder nicht. Jeder Charakter kann mit erster Hilfe einen anderen Charakter vor dem verbluten retten. Dazu braucht er lediglich Zeit, Ruhe und Wunddarstellungsmittel. Mit jedem weiteren Volltreffer reduziert sich diese Zeitspanne um eine Minute. Das bedeutet, dass ein Charakter mit 6 ungepanzerten Volltreffern augenblicklich und unwiederbringlich tot ist. Dies gilt als "Schätzzeit". Es wird niemand mit einer Stoppuhr neben einer verwundeten Person stehen, sondern dieser Zeitrahmen soll die Dringlichkeit vermitteln, eine verletzte Person zu versorgen, und dass Charaktere nicht unendlich viele Verwundungen überleben können.



Heilung

Damit eine einfache oder kritische Wunde ausheilen kann, muss sie von einem ausgebildeten Medic angemessen behandelt werden. Um eine tödliche Wunde zu überleben, muss ein Arzt diese versorgen. Sonst entzünden sich beispielsweise die Wunden oder die Verbände können das Blut nicht mehr aufhalten. Tödliche Wunden sind schwer zu versorgen. Warum auch immer verstirbt der Charakter spätestens, wenn er sich schlafen legt.

Eine behandelte Wunde heilt natürlich aus: Ein Bruch dauert ca. 4-6 Wochen, eine Schusswunde etwa 4 Wochen. Das bedeutet, dass die Wunden, die ein Charakter auf einem Con erhält, nicht mehr auf diesem Con heilen werden. Bitte bringt ausreichend Wunddarstellungsmittel wie z.B. Kunstblut oder Bandagen mit. Am Folgetag werden Gliedmaßen leicht belastbar sein.

Beispiele: *Humpeln mit Krücke oder Stock geht, laufen nicht. Einen Abzug ziehen geht, aber den Rückstoß eines Blasters muss die andere, gesunde Hand leisten.*

Hinweis: *Wenn ein Charakter verletzt ist, ruft bitte nach einem Medic. Der Ruf nach einem Sanitäter ist ein OT Ruf, weil sich ein Spieler, und nicht der Charakter verletzt hat.*

Das Krankenhaus

Ein Charakter, der stark verwundet ist, kann jederzeit in eine nahegelegene Stadt ins Krankenhaus gehen oder gebracht werden. Alle Wunden gelten dann als behandelt. Damit ist er für den Rest der Veranstaltung aus dem Spiel und der Spieler darf mit einem anderen Charakter in das Spiel einsteigen.

Tod

Wer gestorben ist, sollte noch etwas liegen bleiben, vielleicht wirst Du ja noch geplündert oder jemand, der dich kennt, möchte sich von Dir angemessen verabschieden. Dann ziehe dein OT Tuch über und starte beim Parkplatz mit einem neuen Charakter. Um das Spiel zu fördern, wäre es schön, wenn der Zweitcharakter keiner, bzw. einer anderen Fraktion angehört als der davor.

Sollte ein Spieler wirklich wirklich unzufrieden sein mit dem Zustandekommen des Charaktertodes, kann er so lange röcheln, bis er Kontakt zu einer neutralen Person wie einem behandelnden Medic/Arzt oder einem Mitglied der Spielleitung hat. Dann können Lösungen besprochen werden.

Niederschlagen

Mit einem weichen Gegenstand, z.B. einer kernstablosen Polsterwaffe, kann ein Gegner von hinten niedergeschlagen werden. Dazu muss es dem Angreifer gelingen, ihn dreimal sanft am Nacken zu berühren. Ein geflüstertes „Pömpf“ informiert den Gegner. Sollte der Versuch zu hart sein oder der Gegner sich vor der dritten Berührung weg drehen, ist er gescheitert. Eine wehrlose Person, z.B. ein Gegner der sich ergeben hat und bewegungslos dasteht, kann auch mit dem Knauf eines Blasters oder einer Kern-

stabhaltigen Polsterwaffe durch Andeutung niedergeschlagen werden. Bis zur nächsten Szene ist der Niedergeschlagene bewusstlos. Wer Helm UND Panzerkragen trägt ist vor dem Niederschlag sicher.

Panzerung

Es gibt zwei Arten von Panzerungen, ballistische und konventionelle. Während Konventionelle Panzerung nur vor Polsterwaffenwaffen schützen, hält ballistische Panzerung auch Kugeln auf. Nur Produkte, die dafür gemacht wurden Kugeln aufzuhalten, werden auch als Kugelsicher anerkannt.

Der Effekt bei aller Panzerung ist der gleiche. Bei einem Treffer mit einem Projektil oder einer Polsterwaffe stellt sich der gleiche Effekt ein wie bei einem Treffer an einer ungepanzerten Stelle, nur das keine Verletzung daraus resultiert. Der Effekt ist nach der Spielszene beendet.

Beispiel: *Hanna bekommt einen Treffer mit einem Brecheisen auf ihre Armschiene aus Autoreifen. Ihr Arm ist taub, so dass sie Ihr Stahlrohr in ihrer Hand nicht mehr halten kann und lässt es fallen. Nun muss sie mit der anderen Hand weiterkämpfen. Glücklicherweise helfen ihr nun ihre Kameraden und sie erledigen den Gegner. Nach dem Kampf massiert sie ihren Arm und so langsam kommt wieder Leben in die Glieder. Ihre Stahlstange kann sie beim nächsten Kampf wieder führen, auch wenn ein großer blauer Fleck sie noch länger an diesen Kampf erinnern wird. Ohne diese Panzerung hätte sie für Wochen den Arm nicht benutzen können.*

Der Abschiedsgruß

Ein bewusstloser Charakter kann mit einer Waffenrequisite einen „Todesstoß“ gesetzt bekommen. Dazu genügt ein vollzogener Schuss, ein Schlag oder ein Stich an eine tödliche Zone (Hals, Kopf, Herz) und ein angemessener Abschiedsgruß. Ein Abschiedsgruß geht von „lebe Wohl“ bis zum Klassiker „Hasta la Vista, Baby“. Denkt Euch etwas Schönes aus, Euer Gegner hat sich Mühe gegeben Euch einen guten Kampf zu liefern. Das Opfer stirbt sofort und unwiedergebringlich. Sollte das Opfer sich nur ohnmächtig gestellt haben, ist er trotzdem tot. Denn er war wehr- und bewegungslos.



Überlegt es Euch gut ob Ihr diese Regel nutzen wollt. Ihr könnt zwar tun was Ihr wollt, ihr müsst aber auch die Konsequenzen Eures Handelns hinnehmen. Auch unsere NSC Rollen haben Gefühle und ihr Handeln wird davon bestimmt, was sie sehen und wissen.

Waffenloser bzw. kernstabloser Nahkampf

Bei einem unbewaffneten Nahkampf mit oder ohne kernstablose Polsterwaffen ist der Effekt immer der gleiche. Der Verlierer geht zum Ende der Szene bewusstlos zu Boden (Niederschlag). Bis dahin, sollte für einen schönen und dramatischen Kampf, jeder Kampfteilnehmer wenigstens einmal zu Boden gehen und sich wieder aufrappeln.

In einem Kampf gelten folgende Regeln:

1. Hat ein Teilnehmer eine Waffe mit Kernstab, ist dies kein Waffenloser Kampf.
2. In einem unverabredeten und unabgesprochenen waffenlosen Nahkampf verliert automatisch der klügere Spieler.
3. Haben die Spieler das Ergebnis des Kampfes abgesprochen, sind sie alle Klug und das verabredete bzw. ausgeloste Ergebnis des Kampfes wird stimmungsvoll umgesetzt.
4. Der waffenlose Kampf endet, wenn nur noch ein Charakter/eine Gruppe bei Bewusstsein ist. Sollte ein Charakter aufgeben wollen, lieg es in der Hand des "Gegners" ihn auch aufgeben zu lassen.

Charaktergenerierung

Die Welt am Ende der bekannten Welt ist eine Welt des Mangels. Da es nur noch wenige Menschen gibt, die den Bürden des Lebens in einer postnuklearen Umgebung trotzen können, gibt es zwar Werkzeuge im Überfluss, doch ihre Qualität ist schlecht, die Dinge sind verbraucht. 200 Jahre und einen Atomkrieg später sind Verbrauchswaren wie Medikamente, Patronen oder schlicht Essen und sauberes Wasser rar. Der Kampf darum tödlich. Der Schatten den die alte Welt wirft ist lang. Industriebrachen haben das Grundwasser verseucht, die Krater der Nuklearkriege überstrahlen ganze Regionen. Um in so einer Umwelt zu überleben haben die wenigen, die sich aus ihrer Siedlung rauswagen, nur das dabei, was sie brauchen und vor allem tragen können. Das gilt auch hier. Damit Ihr ein Gefühl bekommt, was in der Welt am Ende der bekannten Welt am wertvollsten ist, könnt ihr in dieser Liste für 400 Creds Eure Wertgegenstände zusammenstellen. Als Wertgegenstände zählen Kampfwerte, Bargeld, Caps, Tausch- und Handelsware und außergewöhnliche Technologien. Um alle Währungen gleich zu behandeln, werden die Preise in Creds angegeben. Je nach Hintergrund bekommt Ihr Vergünstigungen, die Ihr für einen Nachteil einkauft. Die Bedrohungslage ist auf diesen Ressourcenmangel ausgelegt. Deswegen haltet Euch bitte daran, vor allem wenn ihr Eure Kampfausrüstung zusammenstellt. Es wird Euch niemand überprüfen. Solltet Ihr mit weniger als 400 Creds Ausrüstungswert anreisen, bekommt ihr von uns beim Check-In angemessen viele Caps geschenkt.

Über die Jahre haben mache Charaktere hier und da etwas Glück gehabt, gelernt das eine oder andere besser zu verpacken, mal etwas zu Seite legen können. Deswegen gibt es pro Kalenderjahr in dem ein Charakter bespielt wurde 20 Extracreds.

Im LARS System können zwar alle Charaktere alles, was Ihr als Spieler darstellen kann und möchte. Sie haben aber nicht alles was sie gerne hätten. In einer Mangelwelt ist es schwer Reichtum anzuhäufen oder mit einem dicken Bündel Knete herumzulaufen. Und wenn - kaum ist man mal ein paar Wochen oder Monate krank und muss gepflegt werden oder man findet keine Munition und muss mit barer Münze die Magazine füllen, dann ist das Geld schnell wieder weg.

Hintergründe mit Boni/Mali

- Ödländer

(Keine Vor- oder Nachteile)

Der Ödländer ist der typische Bewohner der postapokalyptischen Welt. Er rackert den ganzen Tag und mit Glück schafft er es gerade so zu überleben. Reichtum und Wohlstand sind für ihn Fremdworte. In kleinen Sippen und Grüppchen leben sie verteilt und versteckt. Um sich zu wehren haben viele kleine Waffen dabei. Wenn sie mal etwas Wertvolles aus alten Tagen finden, dann können sie es oft nicht bedienen.

- Bunkerbewohner

(-50% Technik, +50% Bargeld)

Tief unter der Erde haben sie überlebt. Die kleine Elite der Zeit davor. Sie haben so lange wie möglich da unten verharrt, unwissend was mehrere Meter über ihnen alles passiert. Am Ende der Vorräte haben sich die ersten herausgetraut. Die Welt da draußen hat so gar nichts mit dem zu tun, auf was sie vorbereitet wurden. Die Bunkerbewohner glänzen durch Wissen und Technologie, aber im Überleben sind sie unbeholfen und schlicht überfordert.

- Miliz

(-50% Waffen (nicht Munition), +50% Technik)

Die kleinen Gruppierungen sind der Keim der Zivilisation. Ob eigen- oder gemeinnützig, aufstrebende Organisationen sind ein großer Schritt aus dem Chaos der vergangenen Dekaden. Wer in der Miliz einer solchen Fraktion dient, bekommt Bezahlung und eine Waffe. Um den Rest müssen sie sich selbst kümmern. Die Welt außerhalb interessiert sie eher nicht. Schließlich gehören sie ja schon dem größten aller Reiche an, von denen sie wissen.

- Ausgräber

(-50% Schutz & Medizin, +50% Blaster)

Die Ruinen der Vergangenheit sind die Gegenwart für die Ausgräber. Das Spektrum der Ausgräber ist groß: mit Pickel und Schaufel im Staub graben bis zum ABC-schutzausgerüsteten Zonengänger auf der Suche nach wertvollen Artefakten. Alle sind sich der Gefahren sehr wohl bewusst und haben sich an ihre Umwelt angepasst.



- Wilde

(-50% Handelsware, +50% Technik)

Nach dem Krieg haben viele in den abgelegenen Regionen nicht nur den Zugang zu Technologie Verloren, sondern auch zu dem, was die Moderne Gesellschaft ausmacht. In kleinen Sippen und Stämmen leben sie ohne Wissen über das, was davor war. Sie können gut überleben und sind extrem ausdauernd, aber mechanische Geräte wie Feuerwaffen oder gar Technologie werden für sie immer ein Buch mit sieben Siegeln sein.

- Mutationen

Mutanten haben es sehr schwer unter Glatthäuten. Sie sind oft Opfer von Ausgrenzung, Ängsten und Intoleranz. Für jede sichtbare Mutation bekommt der Charakter einen Bonus von 50 Creds.

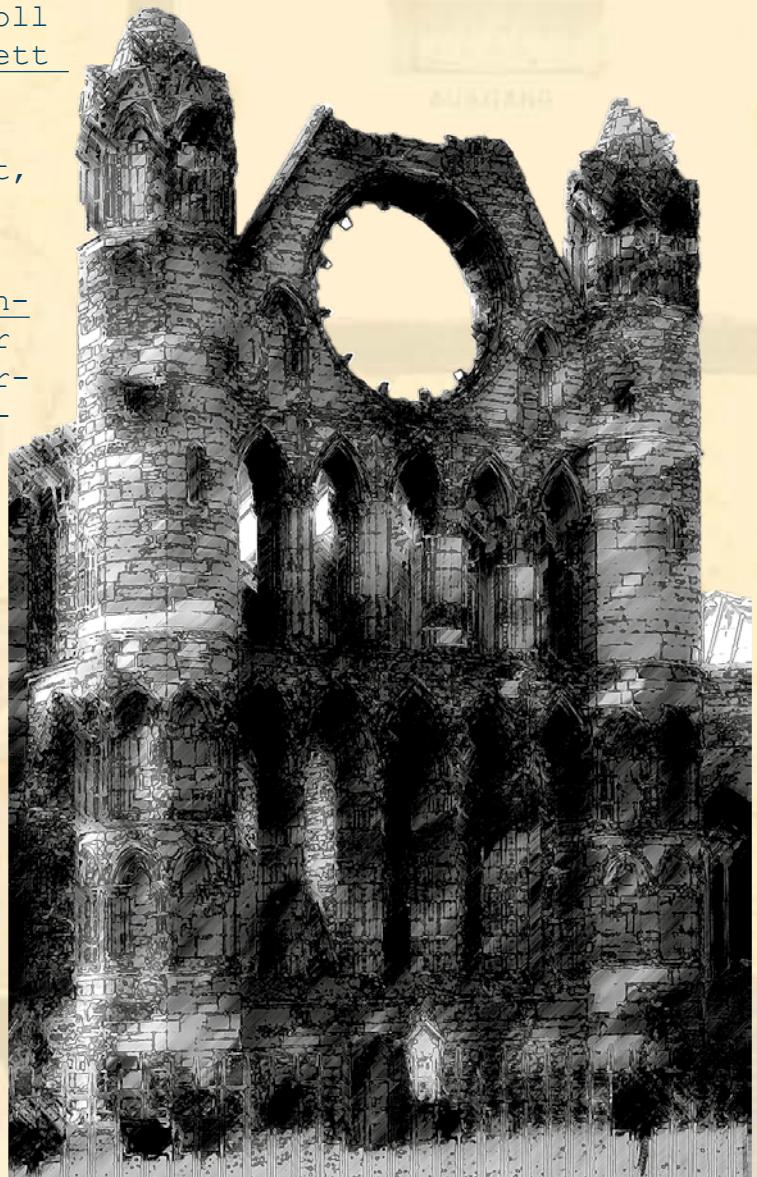
Berechnung

Zur Berechnung Eurer Charakterausstattung addiert sein Bargeld zu dem Wert seiner Kampfausrüstung, der Technik und dem Wert seiner Tausch- und Verkaufswaren sowie der Hilfsmittel seines Dienstleistungsangebotes.

Nicht einzurechnen sind Gegenstände des täglichen Bedarfs, außer sie sind als Verkaufsware gedacht. Rechnet die Prozente Eures Hintergrundes ein. Die Summe Eurer Ausrüstung soll unter 400 Creds liegen, und komplett von Euch tragbar sein. Eine Anreise mit Auto ist nur für Bewohner möglich. Wer unter 400 Creds liegt, bekommt beim Check-In angemessen viele Caps geschenkt.

Es gilt die "Kümmer Dich um deinen eigenen Scheiß" Regel. In einer Gruppe soll niemand von den Hintergrundvorteilen eines anderen Charakters profitieren.

Tipp: Wie berechne ich am leichtesten Prozente? Wenn du -20% (pro hundert) auf einen Ausrüstungsgegenstand hast, dann multipliziere dessen Preis mit 0,8. Denn $1 (=100\%) - 0,20 (=20\%) = 0,8 (=80\%)$. Wenn Du einen Malus von +30% hast, multiplizierst du den Kaufpreis mit 1,3. $1 (=100\%) + 0,3 (=+30\%) = 1,3 (130\%)$. Also ein Blaster, der hundert Creds kostet würde, kostet bei einem Aufpreis von 30% 130 Creds ($100 \times 1,3 = 130$).



Charakterausrüstungsrechner

Kosten	Ausrüstungsgruppe
+ 400 Credits	Grundvermögen
+ 20 Credits x Jahre	Erfahrungsbonus
+ 50 Credits	Pro sichtbare Mutation
- Summe aus Tabelle	Waffenrequisiten + Munition + Rüstung
- Summe	Geld x Tagespreis inkl. Caps > 4 caps = 1 Credit
- Summe aus Tabelle	Tauschware > Alle Ausrüstung, die für Tausch und Verkauf geplant ist
- 150 Credits	High Tech Textil Technologie > Technik Boni/Mali für diese Technologie Freischaltung! Es dürfen Produkte mit mit High Tech Textilien, z.B. Zelte und Membran-Regenjacken verwendet und vertrieben werden.

Vor- und Nachteile der Charakterklassen

Ödländer	Keine
Bunkerbewohner	-50% Technik, +50% Bargeld
Miliz	-50% Waffen (nicht Munition), +50% Technik
Ausgräber	-50% Schutz & Medizin, +50% Blaster
Wilde	-50% Handelsware, +50% Technik

Ausrüstung

Am Ende der Welt ist nichts mehr neu. Achtet darauf Eure Kleidung und Eure Ausrüstung entsprechend zu präparieren und beachtet das Technologielevel! Endzeit ist kein Militärspiel! Uniformen die sich nicht aus dem Spiel erklären und Tarnklamotten sind unerwünscht.

Ihr findet zahlreiche Anleitungen bei YouTube oder in anderen Quellen. Neues oder neuaussehende Ausrüstung wird vom Veranstalter nicht zugelassen. Verzichtet bitte auf synthetische Materialien oder Technologie, die nach den 80er Jahren entwickelt wurde. Ausnahme sind die SciFi-Elemente, die von Fallout ins Spiel gebracht wurden. Zugelassen sind alle als Kinderspielzeug zugelassenen Waffenrequisiten. Schaltet bei Leistungssteigerndem Tuning Euer Gehirn ein. Gebt Acht auf Eure Mitspieler, die NSC sind ebenfalls Eure Mitspieler, empfinden Schmerz und ermöglichen erst dieses tolle Erlebnis im LARS System.

Zusätzlich zu der normalen Ausrüstung, muss jeder Spieler noch ein OT Tuch (ein weises großes Tuch mit einem schwarzen X) sowie einen Beutel für leere Patronenhülsen bei sich tragen. Das Wiederverwenden von verschossenen Darts ist absolut Verboten!

Tipp: Nehmt ein altes weises T-Shirt und schneidet die Arme ab. Dann schneidet es noch links und rechts auf, Malt die X auf und schon habt ihr ein OT Tuch, bei dem die Hände frei sind und von beiden Seiten gut sichtbar ist

Tauschwaren, die neben den IT Kosten noch OT Kosten haben, sollten vermieden werden. Wenn Ihr als Händler Waren anbietet die Euch Geld kosten, z.B. wenn Ihr Essen anbietet, wendet Euch an die Orga. Gute Angebote unterstützen wir gerne.

Geld

Papiergele von anderen Veranstaltungen	1 Cred x Tageskurs
Vorkriegsgeld	siehe Klopapier
Caps (Platter Kronkorken mit > 1 mm ² Rost)	1 Cred

Munition

Patronen Leerhülse	1 Cred
nachfüllen einer Patrone	3 Creds
Feuerwaffen Patrone	5 Creds
Polster Pfeil (keine IDF Rundkopf)	10 Creds
Leeres Magazin	(5 + Kapazität) Creds
Rakete	100 Creds
Drucktank Flammenwerfer (20 Schuss)	100 Creds

Waffenrequisiten

• Polster Waffen

ohne Kernstab	20 Creds
mit Kernstab bis Armlänge	40 Creds
mit Kernstab länger als Armlänge	100 Creds
Zweihandwaffe	150 Creds

• Projektil Waffen

Bogen (max. 30 lb)	100 Creds
Armbrust (max. 30 lb)	100 Creds

• Blaster

Bei Feuerwaffen gilt nicht die IT Darstellung, sondern der reale Kampfwert. Eine AK-47 Requisite, die aber nur einzelne Schüsse abgeben kann, wird auch entsprechend als Einzelschuss Gewehr berechnet.

• Leichte Blaster

Einzelschuss Faustfeuerwaffe	80 Creds
------------------------------	----------

• Mittelschwere Blaster

Halbautomatische Faustfeuerwaffe	120 Creds
Einzelschuss Gewehr	100 Creds
Halbautomatisches Gewehr	140 Creds

• Schwere Blaster

Flammenwerfer	200 Creds
Vollautomatische Faustfeuerwaffen/MP	250 Creds
Vollautomatische Gewehre	300 Creds
Raketenwerfer	400 Creds

• Zubehör

Riemen	2 Creds
Holster	5 Creds

Rüstung

Die Kosten werden pro geschützte Trefferzone erhoben, unabhängig davon ob sie alles schützen oder mehrere Teilelemente haben (Kopf, Torso (Kosten x2), 2x Bein, 2x Arm)

Billo (Autoreifen, Straßenschilder)	5 Creds
Stahl	20 Creds
Integral	40 Creds
Schusssicheres Material	60 Creds

Technik

Die Preise sind ohne Batterien. Diese müssen separat mit je 15 Creds berechnet werden.

Elektro/Metallschrott	0,5 Cred/100g
Akku leer	3 Creds
Taschenrechner	5 Creds
Normale Uhr / Wecker	5 Creds
Handventilator	5 Creds
Hörspiel/Musikkassette	5 Creds
Schallplatte	5 Creds
Armbanduhr/Taschenuhr	10 Creds
Batterie voll <u>(auch die in Euren Geräten!)</u>	15 Creds
Lampe (Gas/Öl)	20 Creds
Lampe (Glühbirne)	30 Creds
Lampe (LED)	150 Creds
Taschenlampe (Glühbirne)	20 Creds
Taschenlampe (LED)	120 Creds
Akku voll	25 Creds
Radio klein	50 Creds
Walkman Kassette	50 Creds
Stationäres Funkgerät	200 Creds
Stationäres Radio	200 Creds
Rucksack Funkgerät	300 Creds
Nachtsichtgerät	1000 Creds
Pipboy (für Bunkerbewohner 200)	2000 Creds

Outdoor

Regenschirm	5 Creds
Einweg Regenponcho	5 Creds
Regenponcho	20 Creds
Regenjacke	20 Creds
Regenhose	20 Creds
Rucksack < 50 Liter	10 Creds
Isomatte	10 Creds
Taschenmesser	10 Creds
Kompass	20 Creds
Gaskocher	20 Creds
Kartusche Gas	10 Creds
Kompass	20 Creds
Decke	20 Creds
Rucksack > 50 Liter	50 Creds
Schlafsack	50 Creds

Zelt (Stoffwände)	Schlafplätze x 30 Creds
Zelt (Synthetik)	Schlafplätze x 200 Creds
Feldbett	50 Creds

Hinweis: Bei Gemeinschaftszelten zahlt jeder seinen Schlafplatz

Schutz & Medizin

• Schutz

Schutzbrille	10 Creds
Neuer Gasmaskenfilter	50 Creds
Gasmaske/Atemschutz	50 Creds
ABC-Schutanzug mit Maske	250 Creds

• Medizinartikel in Dosen

Verband neu	1 Cred
Druckverband	3 Creds
Verbandskasten (Auto)	10 Creds
MedX (Morphium)	10 Creds
Desinfektionsmittel 1 Liter	15 Creds
RadX (Schutz vor Strahlung)	30 Creds
Mobile Dekonausrüstung	300 Creds
RadAway (Strahlungssenker)	400 Creds

Handelsware

• Allgemein

selbstgedrehte Zigarette	0,5 Creds
Filterzigarette	1 Cred
Zigarette	3 Creds
Nicht nachfüllbares Feuerzeug, voll	2 Creds
nachfüllbares Feuerzeug leer	2 Creds
Feuerzeug voll (nachfüllbar)	5 Creds
Flasche Feuerzeugbenzin	5 Creds
Flasche Feuerzeuggas	5 Creds
Schnürsenkel	1 Cred
Kleiner Karabinerhaken	1 Cred
Schüsselanhänger	1 Cred
Kugelschreiber	1 Cred
Magnet	1 Cred
Seifenklotz	3 Creds
Tesafilm Rolle	3 Creds
Klopapier	3 Creds
Schund-Roman	3 Creds
Kompletter Satz Spielkarten	3 Creds
Button, Aufnäher, Pin	5 Creds
Sonnenbrille	5 Creds
Halskette	5 Creds
Ring	5 Creds
Schmuddel-Heftchen	5 Creds
ungebrauchtes Kondom	10 Cred

Knicklicht groß	10 Cred
Schloss	10 Creds
Panzertape	10 Creds
Gürtelschnalle	10 Creds
Gutes Fernglas	50 Creds
Musikinstrument	50 Creds

• Werkzeuge

Werkzeuge	10 Creds
Leatherman	20 Creds
Elektrische Geräte	100 Creds
Werkzeugkisten	100 Creds

• Lebensmittel

Gewürze (Salz, Pfeffer)	0,25 Cred
Sauberer Wasser 0,3	1 Cred
Süßkram (handvoll)	1 Cred
Belegtes Brot	1 Cred
Konservendose Klein	2 Creds
Getränkedose	2 Creds
Bier 0,3 Wein 0,2	2 Creds
Kaffee, Tee, Kakao	2 Creds
Konservendose Klein	2 Creds
Dose Nüsse	2 Creds
Getränkedose	2 Creds
Schnäpschen	2 Creds
Energiedrink	3 Creds
Burger	4 Creds
Endzeitmahlzeit satt	5 Creds
Essenskonserve Mahlzeit	5 Creds
Brot 500g	5 Creds
Flasche Wein	10 Creds
Flasche Schnaps	20 Creds

• Geschirr

Leere PET Flasche	0,25 Creds
Essbesteckteil	1 Cred
Becher	3 Creds
Geschirr	5 Creds
Kochgeschirr	5 Creds
Feldflasche	10 Creds

• Kleidung

Halstuch	3 Creds
Gürtel	3 Creds
Handschuh	3 Creds
Shirt/Hemd	5 Creds
Hose	10 Creds
Pulli	10 Creds
Hut	10 Creds
Schöne Gürtelschnalle	10 Creds

Schuhe	20 Creds
Stiefel	40 Creds
Jacke	40 Creds

Dienstleistungen

(pro Auftrag oder pro Stunde, Bedrohung x2)

• Handwerk

Hilfsarbeiter	10 Creds
Handwerkliche Hilfsarbeit	20 Creds
Facharbeiter	50 Creds
Spezialist	100 Creds
Transport-/Personenschutz pro Tag	200 Creds

• Medizin

Medizinische Behandlung	5 Creds (+ Material)
Medizinische Wundbehandlung (Extremitäten)	10 Creds (+ Material)
Operation einer schweren Verletzung (Torso)	20 Creds (+ Material)

• Post

(Eillieferung x2)

Brief, Postkarte oder Päckchen	5 Creds
Großes Paket	25 Creds
Postkarten mit Darbietung	30 Creds
Schutztransport mit Söldnerschutz	200 Creds

Übernachtung pro Nacht

geschützt	3 Creds
Dach/Zelt	5 Creds
Festes Gebäude	10 Creds
Hotel mit Einzelzimmer	50 Creds

Unterhaltung

Cagefight, Club oder Kino (VIP Bereich x 20)	5 Creds
Bad/Dusche (warm)	5 Creds
Shishapfeife inkl. Tabak	10 Creds
Massage	40 Creds

Ausrüstung, die nicht in der Liste zu finden ist, findet sicher eine Entsprechung in einem ähnlichen Preissegment. Ziel des Systems ist es, die Menge des verfügbaren Materials zu begrenzen. Auf einen Kaugummi mehr oder weniger kommt es da sicher nicht an.

Version 2.0 von Christoph Bertolo, die Rechte liegen beim Autor.
Möchtest Du dieses Regelwerk oder Teile davon auf Deinem Con verwenden?
Kein Problem! Einfach fragen.

Glossar

Modding = Veränderung von neuwertigen Industrieprodukten zu hochgradig individualisierten und veränderten persönlichen Gegenständen. Dazu gehören Kleidung, Ausrüstung und Waffenrequisiten. Die Leistungssteigerung von Blastern wird Tuning genannt. Bitte benutzt dabei Euren gesunden Menschenverstand. Wenn ihr Euch nicht traut Euch selbst damit ins Gesicht zu schießen, wollen das Eure Mitspieler bestimmt auch nicht. Munition darf nicht getuned werden. Bitte benutzt kein China Darts mit harten Spitzen, auch wenn die günstig sind.

Micro Dart Blaster, Edison und jegliche Art von Kugelblaster sind bei uns nicht erlaubt. Das Verletzungsrisiko ist zu hoch. Übungswaffen aus dem Sicherheitsbereich sind ebenfalls verboten.

(Zitiert von Wikipedia)

LARP = Live Action Role Playing (LARP) oder Live-Rollenspiel ist eine Form von Rollenspielen, bei denen die Teilnehmer ihre Spielfigur physisch selbst darstellen. Es handelt sich also um eine Mischung aus Pen-&-Paper-Rollenspiel und Improvisationstheater. Die Spiele finden meist ohne Zuschauer statt. Die Teilnehmenden können im Rahmen einer Rolle, welche die eigene Figur und ihre Eigenschaften und Möglichkeiten beschreibt, frei improvisieren. Die Spielfigur wird Charakter genannt. Soweit möglich finden die Veranstaltungen an Orten statt, deren Ambiente dem Szenario der Spielhandlung entspricht. Die Spieler tragen den Charakteren entsprechende Gewandung.

SL = Spielleitung

Orga = Organisatoren des Spielevents. Live-Rollenspiele werden in der Regel von Vereinen, seltener von Privatleuten oder eigens dafür geschaffenen Unternehmen veranstaltet. Im Fantasy-Genre gründen sich Vereine häufig, um in der Spielwelt eine gemeinsame Gruppierung (etwa einen Ritterorden, eine Magierschule oder ein Fantasy-Land) darzustellen.

IT= In Time/ Im Spiel | OT = Out Time/ Nicht im Spiel

Während des Rollenspiels befinden sich die Spieler für gewöhnlich "In Time" (IT). Dies bedeutet, dass ihre gesamten Handlungen und Aussagen Teil des Spiels und ihrer jeweiligen Rolle sind und als solche von den anderen Spielern angesehen werden. Wenn ein, mehrere oder sogar alle Spieler kurzzeitig aus dem Spiel herausgehen müssen, so sind diese währenddessen "Out Time" (OT). Ihre Handlungen und Aussagen sind dann kein Teil des Spiels oder ihrer Rolle. Damit andere Spieler unterscheiden können, ob ein Spieler In Time oder Out Time ist, wird meistens ein OT-Zeichen vereinbart, das ein Spieler aufzeigen muss, während er sich Out Time befindet. Beispielsweise kann dies eine gehobene geschlossene Faust sein. Mit dem OT-Zeichen kann auch eine allgemeine Spielunterbrechung ausgerufen werden, sodass alle Spieler automatisch bis zur Spielfortsetzung Out Time gehen.

Dkwddk = Du kannst was du darstellen kannst. Nach dem Regelprinzip Du kannst, was Du darstellen kannst (DKWDDK) stehen der Spielfigur alle Fertigkeiten offen, die der Spieler selbst beherrscht oder glaubhaft darstellen kann. Auch Magie ist möglich, wenn diese entsprechend durch Spe-

zialeffekte oder rein symbolische Handlungen präsentiert wird. Eine zusätzliche Begrenzung der Charaktereigenschaften durch Punktewerte gibt es nicht. In der Regel gibt es hier auch keine Notwendigkeit einer allmählichen Charakterentwicklung.

