



RIEDHPUNK ION

Designdokument

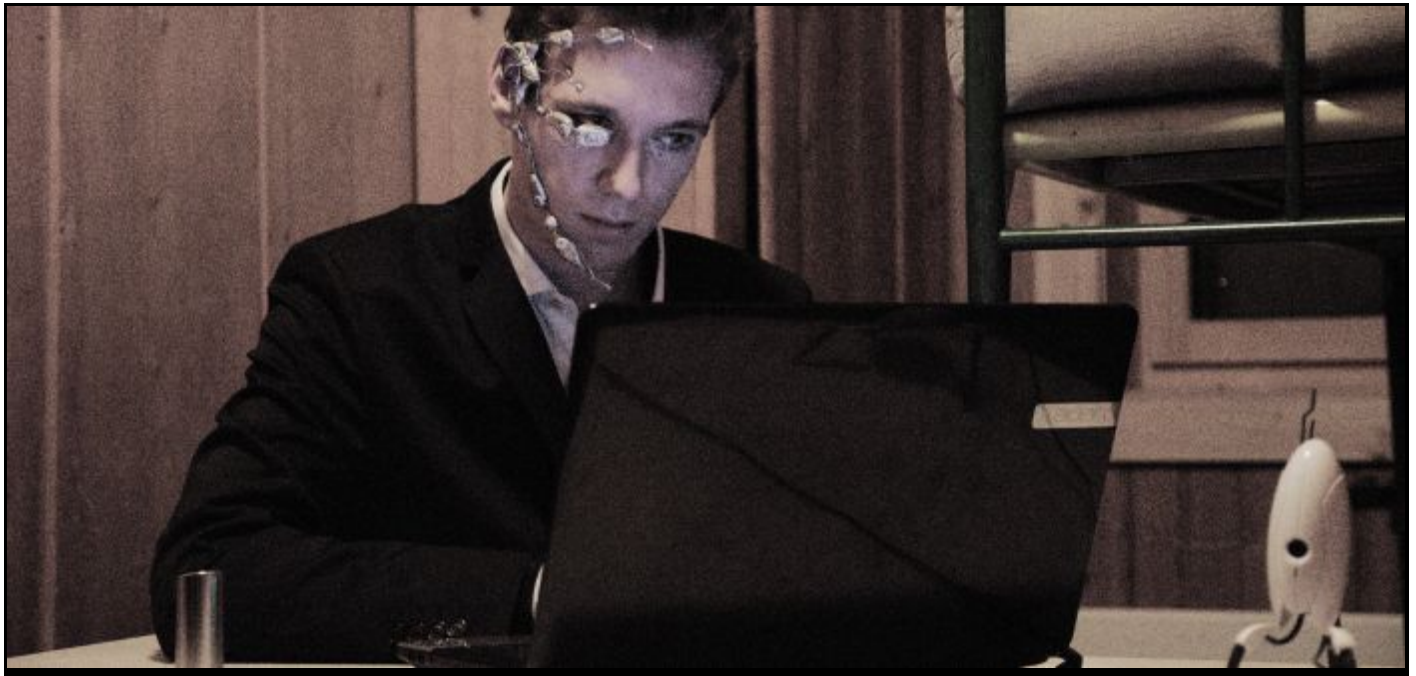


BILD: MR. JOHNSONS BÜRO

Version 1.5 - Updated 21. dez. 2016

Ein Cyberpunk - Larp um Technik, Macht und den Zerfall der Gesellschaft.

Diesmal spielt das ganze in dem Bezirk des Konzerns Echui. Dort konkurrieren sich die verschiedenen Bereiche wie Verwaltung-, Forschungs- und Wohnblock um Budget des Konzerns. So sieht es zumindest von aussen aus, das erklärt aber nicht die Feindschaft die zwischen den Blöcken herrscht.

Solch Feindschaft zieht viele Leute an, denn da lässt sich für manch krummes Ding Geld verdienen.

Riedpunk orientiert sich an bekannten Cyberpunk Werken wie Neuromancer, Bladerunner und Shadowrun, enthält aber auch Elemente aus dem Endzeit Genre. Wir wollen eine lebendige Cyberpunk Welt bespielen, in der Runner versuchen wertvolle Prototypen zu entwenden, Kleinbetriebe versuchen sich den schier allmächtigen Megakonzerne zu widersetzen, und die Megakonzerne für die Erhöhung ihrer Profite über Leichen gehen.



BILD: RUNNER SPRECHEN SICH AB. ALLE FOTOS SIND VOM RIEDHPUNK CHROME

Unser Ziel ist es ein LARP abseits der Klassischen Fantasy Geschichten zu erschaffen und wollen einige neue Ansätze ausprobieren: Speziell à Film noir ausgeleuchtete Räume, Zutrittsysteme an Türen, Bar, W-Lan Kommunikationssystem, IT-Webseite und einiges mehr.

INHALTSVERZEICHNIS

- Hintergrund
- OT Information
- Spielinformation
- Gamemechaniken
- Charakter Erschaffung
- Regelwerk

Anhang

- [Anhang für Runner](#)
- [Anhang für Konzern](#)
- [Designdokument in Englisch](#)

HINTERGRUND

Der Konzern

Der Echui Megakonzern führt seine Ursprünge auf die Mutanten von Funduberg zurück und hält alle Daten über die Konzernführung unter Verschluss. „Das Protektorat“ führt den Konzern und seine Gesichter sind nicht mehr als häufig wechselnde Nachrichtensprecher. Echui war lange vor dem kommerziellen Durchbruch eine Grösse in der Forschung, vor allem Medizin und Genetik. Die Angestellten sind sehr gut bezahlt, opfern dafür aber mehr als eine reguläre Konzerndrohne. Ab einem bestimmten Beschäftigungsgrad werden die Angestellten in die Konzernarkologie umgesiedelt und sind fortan Eigentum von Echui. Als einziger Konzern zeigen die Angestellten von Echui genetische Mutationen, die zweifelsohne kontrolliert und absichtlich durchgeführt wurden, aber sämtliche Informationen zu diesen Verfahren sind geheim, die Informationen bewacht in der Datenfestung der Echui-Arkologie.

Echui ist manipulativ, diplomatisch und arrogant. Ihre Stärke liegt in ihren scheinbar endlosen Finanzen.

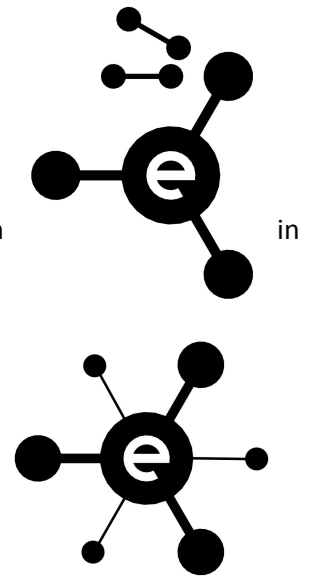


BILD: KonzernLOGO
(2 varianten)

KONZERN ECHUI (3 KONZERNTHEILE à 5 SPIELER)

Es wird der Konzern Echui gespielt. Dieser ist wie für das Cyberpunksetting typisch, mächtig, konsequent, gefährlich und mit dunklen Machenschaften. Es gibt drei Bereiche: Verwaltung, Wohnblock und Forschung. Für Aussenstehende scheint, als ob jeder Block versucht den anderen Blöcken zu schaden. Genauer findet man aber kaum raus, da ein Konzernrichter über den Konzerngesetzen wacht und somit den offenen Konflikt verhindert.

Dazu gibt es innerhalb des Konzerns und den Konzernblöcken schmutzige Geheimnisse die nicht nach aussen dringen dürfen. Wahrscheinlich ist es besser, man weiss nicht alles.

Der **Verwaltungsblock** hat einen direkten Draht zum Hauptkonzern. Ist damit zuständig Anfragen aller Art weiter zu leiten. Vorallem alle Geldanfragen der anderen Blöcke. Mit der Post, Bahn, Server und den Verwaltern hat dieser Block alle wichtige Infrastruktur unter sich. Der **Wohnblock** sorgt fürs leibliche Wohl. Viele Bewohner ob mit oder ohne Konzernangehörigkeit wohnen im grossen Schlafsaal des Wohnblocks. Für Sicherheit und gewissen Luxus ist dort gesorgt. Erstaunlicherweise sind die meisten Schlafplätze dort gratis. Die Bar mit all den tollen Getränken und der Laden gehört auch zum Wohnblock. Allgemein sind sehr viele Leute beim Wohnblock angestellt. Im **Forschungsblock** wird Forschung betrieben. Was die genau machen weiss aber niemand.

- Berufe: Konzernabteilungschef, Arzt, Blockchef, Laborforscher, Post/Bahn, Serververwaltung, Verwaltung, Versuchsleiter, Verkäufer



BILD: MR. RAINBOW, GESCHÄFTSFÜHRER KURZ VOR DER ÜBERNAHME DES GESAMTEN BLOCKS

Bar (MIT 4 SPIELER)

Die Bar ist Teil des Konzerns Echui und gehört zu deren Wohnblock. Es ist eine kleine Bar mit Getränken. Kleine Speisen gibt es an der Bar, die Hauptmahlzeiten gibt es aber wo anders. Das ganze ist ein IT Treffpunkt, es ist eindeutig keine OT rumgammelarena, diese gibt es an einem anderen Ort. Zu jeder geraden Stunde haben Konzernmitarbeiter frei und sind in der Bar. Zu den ungeraden dominieren aber Runner. Die Bar ist dann nicht mehr so gemütlich, sondern gefährlich... . Die Barorga (Fangorn) hilft auch hinter der Bar und ist die Ansprechperson bei Problemen.

- Berufe: Barchef, Barmitarbeiter

Runner/Bewohner (ca. 8 Teams à 2 BIS 6 SPIELER)

Gespielt werden hier Shadowrun typische Runner, aber auch Runnertrupps die mehr oder weniger fest in der Konzernwelt angesiedelt und integriert sind. In der Anmeldung kann die Richtung, was für ein Runner gespielt werden möchte gewählt werden.

Im Riedhpunk Ion gibt es ein Ghetto ausserhalb des Konzernbereichs. Durch die höhere Anzahl an Spielern und Runner wird es viel mehr Betrieb als im Riedhpunk Chrome geben.



BILD: DIE BAR

Das Ziel ist meist Diebstahl, infiltration, Einbruch, Beobachten oder das ausschalten wichtiger Positionen. Einige sind engagiert, andere konzernverbunden oder ideologisch, skrupellos und gewalttätig.

- Mögliche Eigenschaften: erfahren, engagiert, konzernverbunden, selbstständig, ideologisch, skrupellos oder gewalttätig?

SECURITY (MIT 8 SPIELER)

Besteht aus Mitarbeiter der verschiedenen Konzernabteilungen. Das Ziel dieser Gruppe ist vor allem die Abwehr gegen all diese Runner die da rumschleichen. Im Vergleich zum Riedsburg Chrome sind die neuen Security viel schwächer. Die Security stirbt nun schneller und hat somit mehr Action. Dank dem klonen sind die Securitymitglieder nach einem Tod aber wieder schnell im Spiel.

Das Team besteht aus 2 Festangestellten, die zum Mutterkonzern gehören und je 2 Personen jeder Abteilung. Die 2 Festangestellten koordinieren die Truppe, schauen dass sie zusammenarbeiten. Die Abteilungsangehörigen Security Mitarbeiter schauen viel mehr, dass alles in ihrem Block rund läuft. Diese sind darum öfter mit Leuten ihres Blocks unterwegs.



BILD: RUNNER BEGUTACHTEN RAUMSCHIFF

INTIME SECURITY REGELN

Gewalthoheit Es ist allen Anwesenden untersagt, Waffengewalt gegen Konzernangestellte anzuwenden.

Konzernhoheit Es ist allen Anwesenden untersagt, mit den Geschäften der Gönnerkonzerne zu interferieren.

Handelshoheit Es steht allen Händlern frei, zu verkaufen was sie möchten. Ausgenommen Dinge, deren Besitz untersagt ist.

Substanzhoheit Besitz, Handel und Einnahme bestimmter Substanzen ist untersagt. Zu diesen gehört:

Heroin, Kokain, Ecstasy, Kaugumi, Nusschokolade, BTL-Chips, THC.

Interpretationshoheit Die Security hat bei diesen Gesetzen das letzte Wort und ihre Interpretation ist die richtige.

Arbeitshoheit In den Arbeitspausen ist arbeiten verboten.

Bestrafung Hals oder Fussfessel die explodiert, sobald das Gebiet verlassen wird. Und/oder eine Geldstrafe.

Geldstrafen bestehen normalerweise aus der halben Höhe des gesamten Vermögens.

Haus

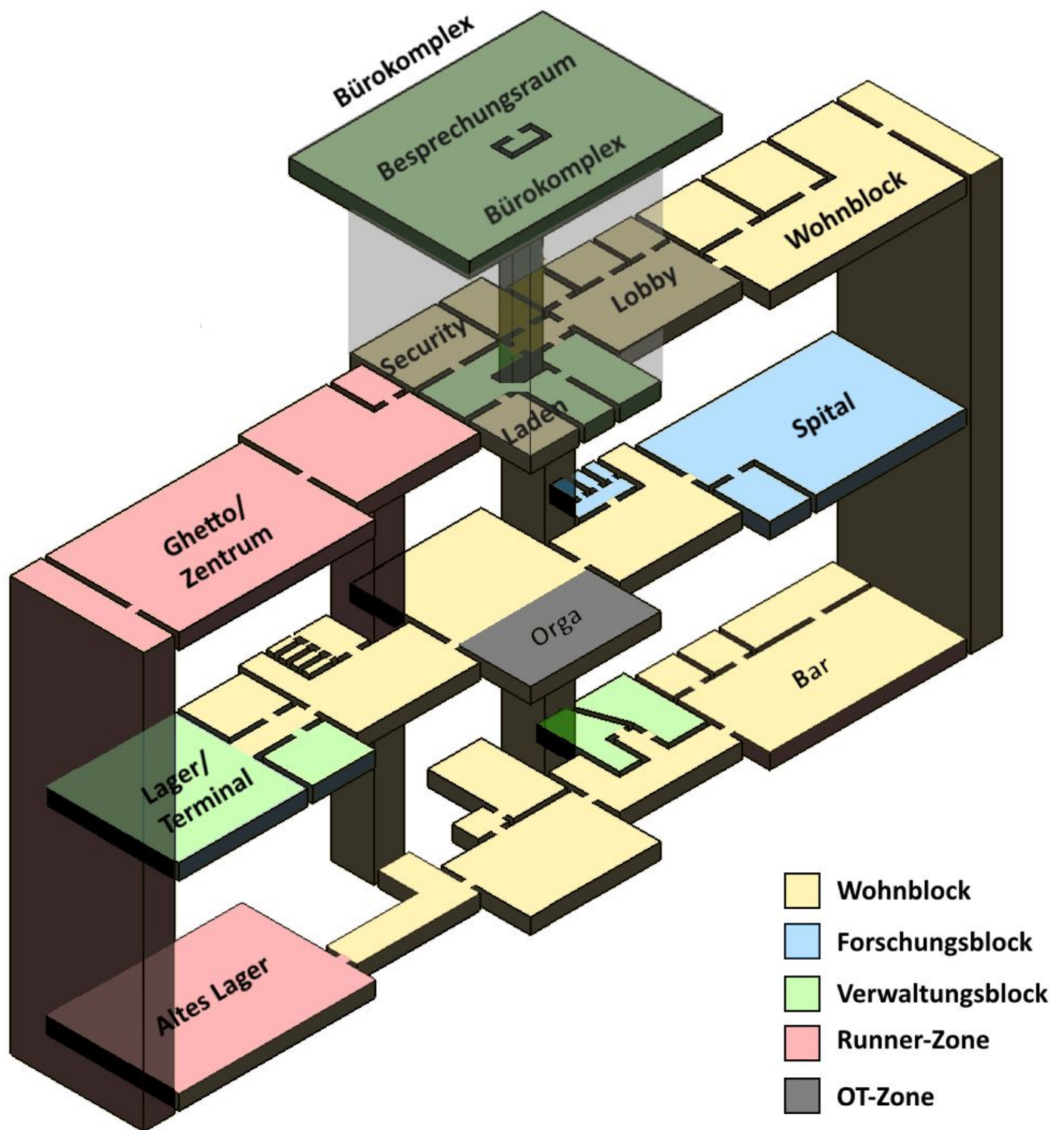


BILD: GEBÄUDEPLAN DES HAUSES

OT INFORMATION

Datum	Freitag 3. bis Sonntag 5. Februar 2017
Anreise	Freitag 3. Februar 17:00 bis 20:00. (Anfahrt wird im Herbst koordiniert)
Kontakt	Michael, Mail (bevorzugt): michael_r@gmx.ch , Handy: 079 818 41 28
Facebook	https://www.facebook.com/groups/riedhpunkchrome/
Unterkunft	Haus
Verpflegung	Vollverpflegung. Allerdings dem Setting entsprechend. Weitere Informationen folgen.
Getränke	Alkoholische Getränke werden zum Selbstkostenpreis verkauft.
Plätze	54
Kosten	Spielerbeitrag: 120 Fr. (Reduzierter Beitrag 80 Fr.)
Ort	Jugendalp, Eigenthal, Schweiz https://www.google.ch/maps/place/Jugendalp/@47.0093076,8.2197422,17z/data=!3m1!4b1!4m2!3m1!1s0x478fe542f1325a5f:0xe1b47abd29f0609d
Anmeldung	https://docs.google.com/forms/d/1OqfeV5qBHT5fZvCU9PNPeUAZ-UQGou8Vg2KnF-XZuFU/viewform
Anmeldungsablauf	Bei der Anmeldung müssen Charakterpräferenzen angegeben werden. Anhand dieser wird jedem Spieler eine Gruppe zugeteilt. Der Charakter kann dann anhand des Kapitels "Charakter erschaffen" und des Gruppenbriefings selber ausgearbeitet werden. Diese Informationen kriegt man spätestens 2 Monate nach Anmeldung.

PACKLISTE

- Eure Gewandung (bitte denkt daran allfällige Waffen so zu verpacken, dass ihr nicht bei der Anreise OT verhaftet werdet.)
- Handy/Tablet/Notebook inkl. Ladegerät / Ersatzakku
- Taschenlampe mit Ersatzbatterien/Ladegerät
- Schlafsachen: Duvet/Schlafsack. (Wolldecken sind vorhanden)
- Hygieneartikel

orga-Team

Michael	Produzent, Produktionsleitung, Plotautor, Spielleitung, Szenebild
Andi	Plotautorassistent, Spielleitung, Props Computersystem
Muriel	Props/Deko, Szenebild
Jupp	Props mit Spezialeffekten
Fangorn	Bar
Zachary	Übersetzung

Der Anlass wird vom Verein Riedhburg organisiert. Die Arbeit der Organisatoren ist ehrenamtlich.

Wir zeigen euch gerne das Budget für das Spiel:

Ausgaben

Haus	2006 CHF
Verpflegung	1298 CHF
Alkoholische Getränke	1'062 CHF
Auto	300 CHF
Beleuchtung	450 CHF
Deko	450 CHF
Plot-Props	850 CHF
IT-System	150 CHF
Sicherheit	576 CHF

7142 CHF

Einnahmen

Spielerbeiträge 46 Personen	5520 CHF
Spielerbeiträge reduziert 4 P.	320 CHF
Spielerbeiträge Bar 4P.	240 CHF
Spielerbeiträge Orga 5P.	0 CHF
Alkoholische Getränke	1'062 CHF

7142 CHF

SPIELINFORMATION

SPIELORT

Das Spiel spielt ausschliesslich im Haus und im Hinterhof hinter dem Haus.

SPIELSPRACHE

Hochdeutsch, Englisch

Andere Sprachen in Absprache mit der Spielleitung möglich.

Es sind ein paar Spieler aus der französischen Schweiz am Spiel. Ein paar davon sprechen kein Deutsch. Englisch und jede andere Sprache sind auch Intime Sprachen. Du kannst für dein Charakter überlegen welche Sprachen dieser sprechen kann.

Programm

Freitag

ab 17:00 Anreise möglich

20:00 Einkleiden/ Räume beziehen

21:00 Workshop/Einführung

22:00 Spielstart

22:00-23:00 Arbeitsphase

23:00-0:00 Arbeitspause

0:00-1:00 Arbeitsphase

1:00-2:00 Arbeitspause

02:00 Spielunterbruch

Während dem Spielunterbruch geschehen keine wichtigen Sachen.

Man muss aber nicht OT gehen.

samstag

10:00 Spiel geht weiter

10:00-11:00 Arbeitsphase

11:00-12:00 Arbeitspause

12:00-13:00 Arbeitsphase

...

22:00-23:00 Arbeitsphase

23:00-24:00 Arbeitspause

24:00 Spielende

Beim Ende werden wir warscheinlich über die Chat-Webseite ein Timer laufen lassen. "Noch 2 Stunden bis Spielende". Über den Chat werden wir die Plots der Gruppen so beeinflussen, dass sie möglichst vor 24:00 enden.

sonntag

10:00 Morgenessen/aufräumen

13:00 Späteste Abreise

14:30 Hausübergabe



GAMEMECHANIKEN

inGame ABLAUF

Es werden 9 Tages-/Nachtwechsel bespielt. So gibt es immer wiederkehrende Rituale, einen Tagesablauf ins Spiel. Dabei wird es nicht wirklich zum Tag oder Nacht. Sondern die Konzernleute arbeiten nur bei jeder ungeraden Stunde. Bei den geraden sind sie an der Bar oder an einer Konferenz. Das heisst die Runner haben in diesen Stunden nur noch die Security als direkten Feind, ausser der Alarm wird ausgelöst, dann ist die Hölle los!

HACKING / NACHRICHTEN / TÜREN

Es ist möglich **Nachrichten** zu versenden und **Geld** zu überweisen. Die Schlüssel für das Türsystem sind ebenfalls im Server System, ein einfaches Buchen von Hotelräumen oder zahlen von Getränken an der Bar ist möglich.

Geplant ist ebenfalls gewisse Hackingmöglichkeiten einzubauen.

Für Spieler bei denen Intime zu wenig läuft, bieten wir die Möglichkeit sich per Chatsystem an die SL zu melden. So können wir Tipps zu Spieloptionen geben oder ein neuen Plot ins Spiel bringen.



BILD: HACKERIN zero_BYTE BEI DER ARBEIT

ZAHLUNGSMITTEL

Es gibt zwei gebräuchliche Währungen. Welche man benutzt ist eine Frage des sozialen Status und der persönlichen Vorlieben.

Digicoin sind ein digitales Zahlungssystem. Analog zu Bitcoin handelt es sich um ein System, bei dem es nicht eine Zentralen Server gibt, sondern über verteilte Rechenleistung.

Der **Digma** ist die "alte" Währung. Alle Digma Chips sind gleichviel wert.

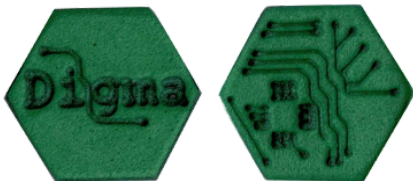


BILD: WÄHRUNG DIGMA

Einfaches Getränk an Bar/Bier: 1 Digicoin oder 1/5 Digma

Ausgefallenes Getränk an Bar: 10 Digicoin oder 2 Digma

Einfache Mahlzeit: 2 Digicoin oder 2/5 Digma

Ausgefallene Mahlzeit: 40 Digicoin oder 8 Digma

Einfache Übernachtung: 2 Digicoin oder 2/5 Digma

Ausgefallene Übernachtung: 50 Digicoin oder 10 Digma

Klonen: 5 Digicoin oder 1 Digma

Einfache Waffe: 30 Digicoin oder 6 Digma

Halb/Automatische Waffe: 250 Digicoin oder 50 Digma

5 Schuss Munition: 5 Digicoin oder 1 Digma
Tagesausgaben Runner: 15 Digicoin oder 3 Digma
Tagesausgaben Konzerni: 220 Digicoin oder 44 Digma
Total Lohn normal gefährlicher Auftrag: 30 Digicoin oder 6 Digma
Total Lohn sehr gefährlicher Auftrag: 80 Digicoin oder 16 Digma

Anmerkung Riedhpunk 1: Vergesst die Wechselkurse und Geldwerte aus dem Riedhpunk 1. Für das Balancing haben wir da viel geändert (Wechselkurs und Geldwert). Digma aus dem Riedhpunk 1 darf nicht fürs Riedhpunk 2 verwendet werden. Falls ihr noch mehr als eine Münze habt, bringt die mit und gebt diese der Orga.

UNIVERSALWERKSTOFF: GRAL

GRAL = Genetisch Replizierende Amorphe Lösung

Essen, Klone, Waren und auch die Heizung funktioniert mit GRAL. GRAL wird aus toter Kohlenstoffmasse gewonnen (Tiere, Pflanzen, Menschen). GRAL ist so was ähnliches wie Soylent Green (Film). Durch aufbringen von Gral auf Wunden, können diese sehr schnell geheilt werden.



BILD: EXPERIMENT IM LABOR

STAND DER FORSCHUNG

- Direkte Kontrolle über Synapsen
- Schmerzunterdrückung direkt / indirekt.
- Zugriff auf Stammzellenforschung - Traumergebnisse: Blut, Organe, usw. sind reproduzierbar.
- Die Schnittstelle Mensch-Maschine ist erforscht. Mechanisch-elektronische Technik kann als Ersatz / Erweiterung benutzt werden, die ihre Energie je nach Konto des Behandelten thermisch aus Blut oder aus externen Akkus zieht. Bekannte Techniken sind beispielsweise: Klassische Chirurgie, Nanobots, Gentherapie, Mononukleare Faserbehandlung, trahlen-Aufbau-Technik oder Thermisch-Bionische Zellreproduktion, und DIC (direct implantation of cells).

CHARAKTER ERSCHAFFUNG

Für die Charaktererschaffung gibt es 5 verschiedene Kapitel. Lies diese durch und Entscheide dich für die passenden Optionen. Bei Fragen und Wünschen melde dich bei der Orga.

SPEZIALISIERUNG

Hier wird definiert was für ein Spezial Skill dein Charakter hat. Spezial Skills sind nützlich im Spiel, weil diese nur wenige Leute können. Wer im Spiel ein Chemiespezialist braucht, hat den wahrscheinlich nicht in der eigenen Gruppe. Sondern muss diesen über das Vermittlungsnetzwerk suchen und bezahlen. So gibt es viele zusätzliche Konflikte und keine Gruppe kann einfach ohne Hilfe alles machen.

Der bespielte Block ist gefährlich, somit haben die allermeisten Personen da eine Waffe. Andererseits ist es im Konzernbereich verboten sichtbar eine Waffe zu tragen, ausser man gehört dem Konzern Echui an. Für Runner empfiehlt sich somit eine handliche, gut versteckbare Waffe zu haben. Das tragen von Brustpanzern ist erlaubt, zieht aber immer Aufmerksamkeit auf sich. Personen mit Brustpanzer werden viel öfter kontrolliert, wer dann noch versteckt eine Waffe dabei hat...

Da die Orga die Kontrolle über die Waffen haben möchte, gibt es weiter unten eine Tabelle, wer was haben darf. Falls für dein geplanten Charakter diese Optionen nicht passen, gibt es auch die Möglichkeit diese Sachen mit der Orga (Michael) abzusprechen.

Wähle auf der linken Seite eine für deinen Charakter passende Spezialisierung. In der Tabelle siehst du dann was du alles dabei haben darfst.

	Waffe "high"	Waffe "middle"	Waffe "low"	Munition	Cyberware	Digicoin
Rambo	1			10		5
Schütze *		1	1	10	1	30
Arbeiter			1	10	1	30
Benachteiligter			1	5		5
Hacking (Software, Sozial) *			1	10	3	30
Hacking (Hardware, Roboter) *			1	10	<10	30
Cyberware entwicklung			1	10	<10	30
Medizin (Heilen und reparieren)			1	10	2	30
Medizin (Gralmasse, Virologie)			1	10	2	30
Chemie			1	10	1	30
Konzernabteilungsschef		1	1	10	<10	6000

* Mögliche Spezialisierung für die Konzern Security

ERKLÄRUNGEN ZU DER TABELLE

Konzernmitarbeiter: Jeder bekommt zusätzlich 10 Munition und 1500 Digicoin.

Security: Besitzt automatische Waffen die sie bei einer erhöhten Bedrohungslage einsetzen darf (selber mitbringen).

Waffe "low": Nerf Schusswaffe die einen Schuss abgeben kann, ohne Magazin. Motor möglich.

Waffe "middle": Nerf Schusswaffe mit einem Magazin bis zu 10 Schuss. Ohne Motor oder Automatik.

Waffe "high": Alle anderen Nerf Schusswaffen, wie Vollautomatische Waffen mit Munitionskette.

Hacking (Software, Sozial). Dieser Hacker kann nur über den PC/Smartphone hacken. Er hat wenig Ahnung von Hardware Hacking. Soziales Hacking kann er.

Cyberware entwicklung. Hat Ahnung von Cyberware, wie man diese entwickelt, einsetzt, manipuliert etc. Hat nur wenig Ahnung von Software und Hardware Hacking.

Medizin (Heilen und reparieren). Ist der praktische Mediziner im Operationssal. Hat nur wenig Ahnung von Medizinischer Entwicklung wie Viren oder Gralmasse.

Medizin (Gralmasse, Virologie). Hat viel Ahnung von Viren und der Gralmasse. Kann diese verändern usw. Hat aber wenig Ahnung von der klassischen Medizin wie heilen oder Operationen.

Chemie. Hat Ahnung von Chemie. Hat nur wenig Ahnung von der Gralmasse.

Konzernabteilungschef. Ist nur möglich im Konzern, wenn du der Konzernabteilungsschef bist.

Jeder **Konzernteil** besitzt rund 10'000 Digicoins und 30 Schuss Munition.

cyberware

Diese ist nicht mehr so teuer wie sie mal war. Vor paar Jahren gab es ein Vorfall, die "Cybernacht", bei dem ein Virus die Cyberware vieler Leute befiel. Einige Cyberware wurde ferngesteuert, deaktiviert und was sonst noch so möglich war. Das war nur eine Nacht so, die Cybernacht. Man sagt sich die Hacker hatten sich wegen einem Programmierfehler in die Luft gesprengt. Die Cyberware funktioniert danach wieder normal, das Misstrauen in diese war nun gepflanzt.

PLOT AM SPIEL

Es gibt für Runner wie für Konzernangestellte verschiedenste Plots am Spiel. Die Plots betreffen meist Einzelpersonen oder kleiner Gruppen. Wir wollen kein Plot der plötzlich alle Runner zu einer Gruppe zusammenschweisst.

Einige Aufgaben/Plots gibts schon aus eurem Gruppenbeschrieb. Am Spiel gibts aber auch mehrere Möglichkeiten zu mehr Aufgaben zu kommen. Es wird wieder einen Mr. Johnson geben der Aufgaben vermittelt (annimmt und weitergibt). Der Mr. Johnson ist nicht wie letztes mal ein Spieler, sondern ist nun praktisch nur noch über Chat zu erreichen.

Ihr habt auch die Möglichkeit jederzeit bei der Spielleitung zu fragen, wenn es zuwenig/zuviel Plot gibt. Oder auch sonst etwas am Spiel nicht passt.

WAFFE

Jede Schusswaffe kann legal oder illegal sein, dies entscheidet der Spieler.

- Legale Waffen haben eine Identifikationsnummer, die du vor dem Spiel an der Waffe anbringst. Ebenfalls hast du einen Waffenschein in der diese Nummer vermerkt ist. Die Vorlage für den Waffenschein ist hier: http://www.riedhburg.ch/index.php?s=file_download&id=71 oder als Link auf der Webseite.
- Du kannst für dein Charakter selber entscheiden, ob du eine legale registrierte Waffe hast oder nicht.
- Händler verkaufen bezahlbare kleine Waffen, die teilweise nicht Nachladbar sind (Einweg-Waffen). Und teilweise auch registrierte/markierte Munition beinhalten. Dies wird gemacht um sicher zu gehen, dass die Waffe nicht für üble Taten verwendet wird. Lass dich nicht erwischen, wenn du mit deinem Messer eine registrierte Kugel auf einem anderen Körper heraus operierst.

KONTAKTE ZUR AUSSENWELT

Jede Gruppe und Charakter kann Beziehungen zur Aussenwelt haben. Das sind NSC Charaktere die nur über Chat erreichbar sind. Gespielt werden die von der Spielleitung. Falls ihr einen solchen Charakter möchtet, schickt der Orga folgende Angaben:

- M. Muster, Sekretär der Zentralverwaltung. Zuständig für Budgetfragen. (NSC, nur über Chat erreichbar)

- Tee Blapp, guter Freund, hatten 10 Jahre zusammen in einer Bar gearbeitet, Drogensüchtig (NSC, nur über Chat erreichbar)

ALLGEMEIN

Spezialisierung _____
Beruf _____
Charaktername _____
Geschlecht _____
Alter _____

IDEEN FÜR CHARAKTER

- Loyalität für Konzernteil, Runner als Angestellter
- Söldner, Gier, Geld verdienen, wechselnde Auftraggeber
- Traum/Paradies verfolgen, z.B. Wohnung in Block 23 erreichen
- Geldschulden gegenüber Auftraggeber begleichen
- Macht erreichen, Projekt XY starten können
- Überleben, Sucht finanzieren
- Rache, Konzernteil bekämpfen
- Ideologisch, Gral bekämpfen
- Ehre, Kodex, Cyberorden
- Die Familie, beschützt sich untereinander, überlebt

FRAGEN

Hier sind einige Fragen die du für dein Charakter beantworten kannst. Falls du schon eine (grobe) Antwort zu den Fragen weisst, sende die uns zu.

- Wie sieht die gute Seite des Charakters aus?
Wie sieht die dunkle Seite des Charakters aus?
Wie steht dein Charakter zum Konzern Echui?
Wie steht dein Charakter zu der Konzernabteilung/Runnertruppe?
Wie steht er zu dem Gesellschaftssystem?
Möchtest du eine andere Position in deiner Gruppe einnehmen?
Was ist die Motivation des Charakters?

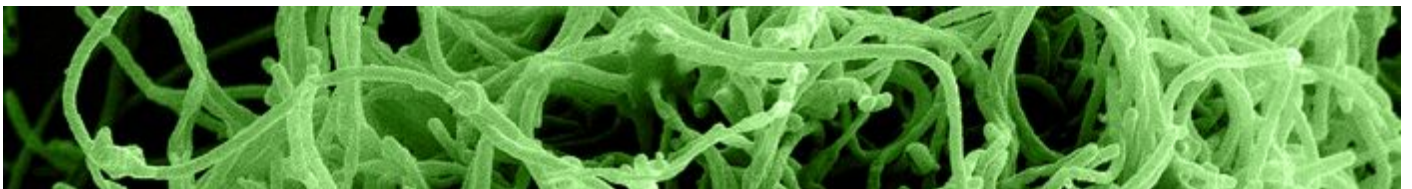


BILD: VIRUS EBOLA

GRUPPENBESCHREIBUNG / PLOT

Eine Gruppenbeschreibung und Aufgaben/Ziele (Plot) kriegt jede Gruppe persönlich.

AKTIVITÄTEN RUNNER / KONZERNARBEITER

- Bei Mister Johnson (über Chat erreichbar) ein neuen Auftrag holen
- Eine Runde Billard an der Bar und dabei was trinken
- Schauen was der Shop für eine neue Lieferung bekommen hat
- Was wird in der Runner-Zone verkauft?
- Gesundheitsscheck beim Arzt im obersten Stockwerk machen
- Deine Fertigkeiten dem Mr. Johnson mitteilen, so dass du später ein Auftrag bekommst
- Eine Tätigkeit finden, die du/ihr alle 2h macht (im Arbeitsrhythmus)
- Eine nicht registrierte Waffe kaufen

KOSTÜM

Das Spiel ist am gleichen Ort, wo die Mittelalter/ Fantasy LARP Kampagne Riedhburg spielt. Einfach paar 1000 Jahre später. Bezug zu realen Sachen (Militär, Bunker, Länder o.ä.) sind somit im Spiel nicht möglich. Dafür solche zum der Riedhburg Welt (Orden, Herzog, ...).

Einige Grundregeln sind diese

- möglichst wenig schwarze Gewandung (Schwarze Kleidung bedeutet nicht zwingend Cyberpunk)
- Warme Kleidung (das Spiel ist im Februar und nicht jeder Raum ist geheizt!)
- Kein Tarnmuster!
-

Als Inspirationsquelle für das Kostüm können die Fotos aus dem letzten Spiel dienen:

<http://lagergrube.de/larp/index.php?galerie=1511Riedhpunk-Chrome>

oder die Pinterest Gallery:

<https://www.pinterest.com/riedhpunk/cyberpunk/>

SHOPS

<http://echodecay.com/product-category/shrug/>

<http://www.cyberdog.net/>

<https://www.etsy.com/au/shop/ZOLNAR/>

<http://www.futurstate.com/>

<http://www.siskatank.com/>

<http://www.immoralfashion.com.au/>

<https://www.etsy.com/de/shop/Crisiswear?page=1>

<https://www.store.demobaza.com/>

http://www.scottevest.com/v3_store/subindex_womens_products.shtml

<http://www.gunnars.com/>

<http://www.rapha.cc/ch/fr/shop/vestes/category/jackets>

<http://www.plastikarmy.com/gear/#.Ve3Z8ZcvtCA>

<http://www.cryoflesh.com/shop/index.php>

<http://www.thinkgeek.com/tshirts-apparel/miscellaneous/af26/>

<http://www.stoneisland.com/>

<https://newstylish.com/asymmetry-button-closure-layer-hig-collar-zip-up-jacket-123.html>

http://www.dior.com/couture/en_us/womens-fashion/accessories/eyewear#zone_2



REGELWERK

Die Regeln sind hier kurz gehalten. Weitere Erklärungen dazu findet sich hier:

http://www.riedhburg.ch/index.php?s=file_download&id=66

GRUNDREGEL

DKWDDK & Opferregel

GESETZE

Das sind die Intime Gesetze, die kein Teil des Regelwerks sind. Gesetze dürfen und sollen im Spiel gebrochen werden und werden nur im Spiel geahndet.

WAFFEN / RÜSTUNG

Grundsätzlich gilt die DKWDDK & Opferregel.

Nahkampfwaffen: Nur Kernstablose erlaubt

Schusswaffen: Ausschliesslich Nerfguns sind erlaubt.

Munition: Wird von der Orga gestellt. Mitbringen von Munition ist nicht erlaubt. Verschossene Munition darf nicht wiederverwendet werden. Wer spezielle Munition verwenden muss wie z.b. Vortex, muss sich vor dem Spiel bei der SL melden.

Rüstung: Rüstung kann Verletzungen durch Nahkampfwaffen verhindern. Eine Kugel kann sie nicht stoppen, kann aber eine Schussverletzung weniger schwerwiegend machen.

Waffen und Rüstungsbeschränkung: Siehe Kapitel "Charakter erschaffen"

Schild: Nicht erlaubt

Granaten, Sprengsätze: Nicht erlaubt

Pömpfen / Niederschlagen: Nicht erlaubt

Treffer: Bei Treffern mit oder ohne Rüstung wird der Getroffene umgeworfen. Eine lange oder kurze Verarztung ist nötig.

Trefferzonen Nahkampfwaffen: Kopf, Hals und Genitalien sind keine Trefferzone, Treffer können ignoriert werden.

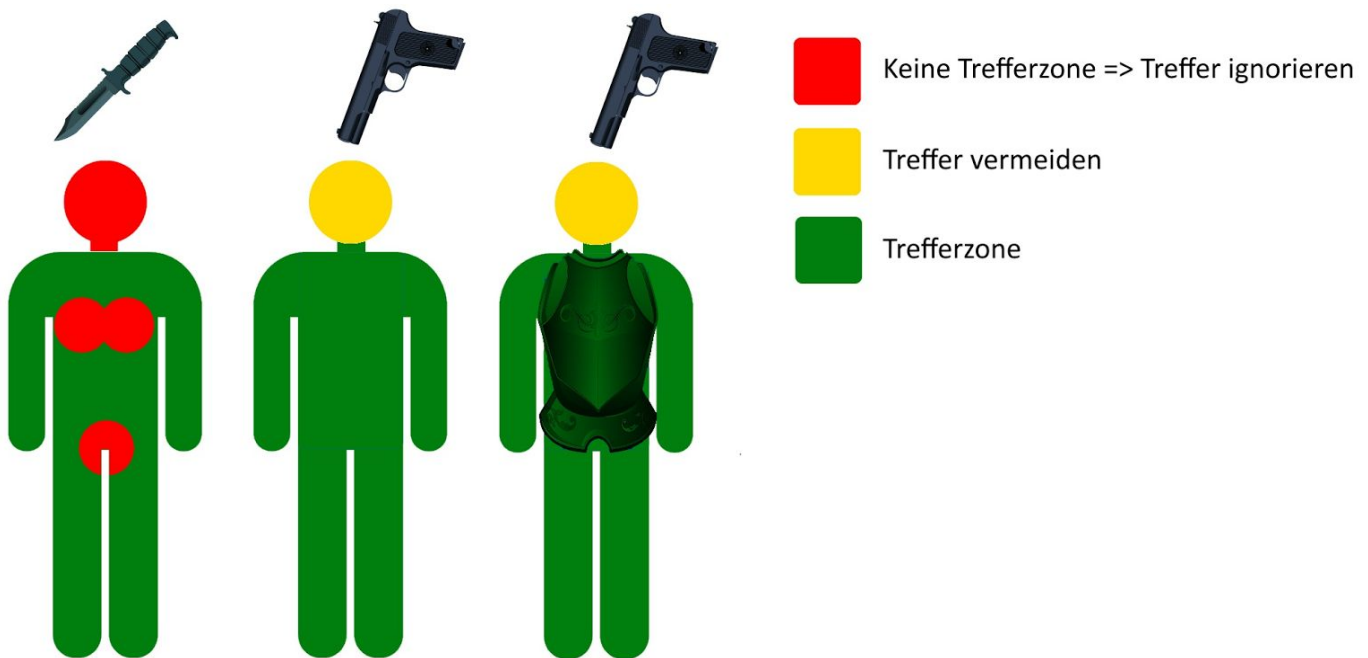


BILD: Trefferzonen

KAMPF

Wir wollen kurze und knackige Schiessereien. Wir wollen tote Charaktere sehen, die mangels medizinischer Versorgung dreckig und ohne Epik in einem schmalen und düsteren Gang noch letzte Worte an ihre Freunde richteten, ehe sie sterben. Wir erwarten angemessene Dramatik.

Schusswaffen sind in der Welt von Riedhpunk häufig anzutreffen und äußerst tödlich. Kaum ein Charakter wird mehr als ein oder zwei Schüsse in vitale Zonen überleben. Dank modernster Klon-Technologie ist es aber möglich, dass Charaktere schon mehrmals tödlich verletzt und danach geklont wurden.

Rüstung schützt nicht vor dem Zu-Boden-gehen und kann einen Schuss nicht komplett aufhalten.



BILD: Gerät am Bein (?)

HEILUNG

Nur Erste Hilfe Versorgung ist möglich. Bei schweren Verletzungen und oft auch leichten Verletzungen wird normalerweise die Person durch ein Klonen geheilt. Erste Hilfe kann mit Pillen, Verbänden oder Cyberware erfolgen.

Ideen: Jeans als Haut, Stromkabel als Nerv, inflationärer Einsatz von Alufolie?

OT VERLETZUNG

“Sani” oder “Sanitäter” darf nur bei OT Verletzungen verwendet werden.

Klonen

Jeder Charakter hat eine "Memory-Cell" oder "Cordical-Stick" in Form eines Pflasters auf den Nacken geklebt. Bei Tod muss diese entfernt und bei der Klonzelle deponiert werden. Dies macht der tote nicht selbst, sondern seine Freunde die ihn retten wollen. Der Klon erfolgt dann zeitnah.

Falls der Charakter keine Freunde hat, die die Memory-Cell retten, stirbt der Charakter. Falls das nicht gewünscht ist, kann man per OT Chat bei der Spielleitung ein Rettungsteam für die Memory-Cell anfordern.

Geklonte Charaktere erinnern sich nicht an die letzten 30 Sekunden des letzten Lebens.

BILD:

Klonzelle

Hacking

Genaue Informationen dazu kommen vor dem Spiel. Was für ein System verwendet wird ist unklar. Es wird eine Hacksimulation sein.

Richtiges Hacken ist verboten.



Bild: Gebrauch der Cyberware und eines Smartphones

Schlösser und Türen

Informationen dazu kommen vor dem Spiel.

Türen dürfen nicht zugehalten werden.

Maskieren

Ein Charakter, der sein Mund und Nase verdeckt, ist maskiert. Dieser kann im Spiel nicht anhand seiner Kleidung, Statur, Stimme etc. erkannt oder identifiziert werden. Wir erwarten angemessene Dramatik. Auf maskierte Personen wird von der Security generell geschossen.

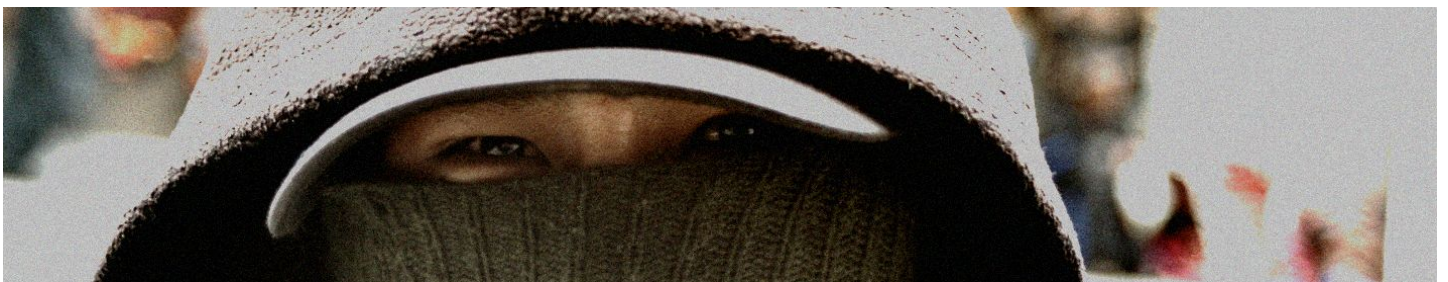


BILD: Vermummte Person, ist dadurch nicht identifizierbar

Lorem Ipsum

Es gibt grosse Dokumente am Spiel, Webseiten und viele weitere lange Texte. Diese werden zum grössten Teil mit dem Fülltext "Lorem Ipsum" gefüllt, so muss nicht alles aufwendig geschrieben werden. Beim lesen solcher Texte darf man die Fantasie walten lassen.

Falls du von dem Text (z.B. über Experimente) keine Ahnung hast, erfinde nichts, sondern sag dass du den wissenschaftlichen Text nicht verstehst.

https://de.wikipedia.org/wiki/Lorem_ipsum

BILD: DOKUMENT MIT FÜLLTEXT

DIEBSTAHL

Mit blauem Klebeband markierte Gegenstände und Intime Geld darf IT geklaut werden. Nach dem Spiel müssen diese zum lost&found Tisch zurück.

CHARAKTERTOD/ABREISE/FLUCHT

Charaktere können das Spielgebiet verlassen und „Flüchten“. Ein geflohener Charakter kann anschliessend aber nicht mehr ins Spiel zurückkehren. Melde dich wie bei einem permanenten Charaktertod bei der Orga.

NEUER CHARAKTER MARKIERUNG

Wenn jemand aufgrund von Tod, Flucht, etc. das Spiel mit einem neuen Charakter wieder betritt muss er zusätzlich zu der anderen neuen Ausrüstung eine gelbe Armbinde tragen, um anzuzeigen, dass es sich nicht um die gleiche Person handelt wie zuvor.

FUNK/ AUDIOCHAT

Audiochat über Programme wie Skype, Teamspeak ist verboten am Spiel.

Funktgeräte dürfen verwendet werden, müssen aber vor dem Spiel bei der Orga angemeldet werden.

Ausser der Security darf nur der vor dem Spiel zugeteilte Funkkanal benutzt werden.

GAME REGELN

OT signalisieren = gekreuzte Arme



Rot/weisses Absperrband = OT



Gelb/schwarzes Absperrband = Intime Absperrband

SCHLUSSWORT

Die Orga spricht: Alles ist mit besten Wissen und in bester Absicht geschrieben worden. Die Ziele des Regelwerkes sind einfach. Wir wollen kurze und harte Schiessereien, an deren Ende der Medic entscheiden muss, welchen Torsotreffer er versorgt. Wir wollen ein WLAN im bespielten Haus, das nicht nur Informationen, Spielgeld und Kommunikation austauschen lässt, sondern auch der im Setting unverzichtbaren Hackerfraktion etwas bietet. Wir wollen klarstellen, dass sich einige der Regeln im Spiel einer nicht immer ganz logischen Überlegung unterwerfen

müssen - unser Ziel ist ganz klar, dass sich das Spiel als spannend und unterhaltsam erweist. Wir glauben, es werde sich als Rahmen für unser Spiel und als Basis für die Aktionen im Spiel erweisen. Wir wünschen Erlebnisse dabei, frei nach Pratchett: **Möget ihr in interessanten Zeiten leben.**