



FIRESTORM

Regelwerk

V1.02

Inhalt

1. Einleitung & Allgemeine Sicherheitshinweise	3
2. Das Setting	3
3. Charaktererstellung	4
3.1. Charakterklasse	4
3.2. Ausrüstung	4
3.3 Allgemeine Ausrüstung	5
3.4 Kampfausrüstung	5
3.5 Besondere Ausrüstung.....	6
4. Ressourcen im Spiel.....	7
4.1 Wasser	7
4.2 Essen	8
4.3 Munition	8
4.4 Arzneimittel	8
5. Kampf	9
5.1 Waffen	9
5.2 Kampfregeln.....	9
6. Verwundungen, Medicspiel und Stims.....	10
7. Charakter Tod / Charakterwechsel	11
8. Diplomatie.....	11
9. Sicherheit.....	11
10. Funk.....	12
11. Loot.....	12

1. Einleitung & Allgemeine Sicherheitshinweise

Dieses Regelwerk dient in erster Linie der Beschreibung des Spieldesigns. Grundsätzlich gelten alle OT Regularien und Sicherheitshinweise wie bei Veranstaltungen dieser Art üblich:

- ruf IT nach dem Medic nicht dem Sani
- hau nicht auf Köpfe mit ner Pömpfe
- Feuer nur an ausgewiesenen Stellen & mit Aufsicht
- 24h IT - OT Personen gekennzeichnet durch Orga Weste, OT Tuch oder Hand auf dem Kopf
- allgemeine Schutzbrillenpflicht, davon ausgenommen Schlaf- und Sanitarräume
- wer in Schlaf- und Sanitarräumen rumballert fliegt raus
- mach nix kaputt und wenn doch sag bescheid
- ...

Benutzt einfach euren Kopf und seid keine Idioten.

2. Das Setting

Das Firestorm ist eine Endzeit-Larp Veranstaltung. Im Unterschied zu vielen anderen Veranstaltungen in diesem Genre hat das Firestorm einen eigenen geschlossenen Hintergrund. Die Welt befand sich vor ihrem Untergang auf einem wesentlich höheren technischen Niveau als heute. Die Welt von Firestorm ist nicht weniger dreckig oder kaputt als andere Endzeitsettings basiert aber auf einer Welt in der Laserwaffen und Panzerungen aus Verbundkunststoffen keine Seltenheit waren.

Die Forschungsstation Q13, der Ort an dem das Con stattfindet, befindet sich in schwer zugänglichem, hügeligem Gebiet. Der Weg dorthin ist gefährlich und mühsam. Rund um die Station befinden sich mehrere Anomalien die einen dauerhaften Sturm erzeugen. Die Station selbst liegt genau im Auge des Sturms. Die meiste Zeit stellt der Sturm ein unüberwindbares Hindernis dar. Von Zeit zu Zeit ebbt er jedoch ab und ermöglicht eine Passage.

3. Charaktererstellung

Jeder Charakter hat bestimmte Fähigkeiten und Kenntnisse. Charaktere, die alles können und wissen nehmen den Spezialisten ihr Spiel.

Jeder Charakter hat eine Klasse, die ihm Zugang zu bestimmten Ausrüstungsgegenständen erlaubt und gewisse Vor- und Nachteile mit sich bringt.

3.1. Charakterklasse

Charakterklasse	Fähigkeiten
Kämpfer/Soldat	Kann automatische Waffen führen
Field Medic	Kann Erste Hilfe leisten, Stims verwenden und Ärzten assistieren
Arzt	Kann Erste Hilfe leisten, Stims verwenden und Operationen durchführen
Techniker	Verfügt über Wissen zu technischen Geräten. Er kann diese bedienen oder reparieren.
Forscher/Chemiker	Kann mit einem Labor die Zusammensetzung von Stoffen bestimmen und diese Herstellen

3.2. Ausrüstung

Jeder Charakter besitzt eine Basisausrüstung. Diese besteht aus der Kleidung, die er am Leib trägt und persönlichen Ausrüstungsgegenständen wie Besteck, Geschirr, Becher/Feldflasche und einer Schlafausstattung. Alle weiteren Gegenstände müssen bei der Charaktererstellung aus der untenstehenden Liste für Punkte gekauft werden. Jedem Spieler stehen hierfür 10 Punkte zur Verfügung. Eine Absprache mit der eigenen Gruppe ist sinnvoll und gewünscht.

Gegenstände, die nicht von einem einzelnen Charakter geführt werden, sondern zur Gruppenausrüstung gehören, wie z.B. Gaskocher, Töpfe, Basis Beleuchtung müssen nicht über das Punktesystem gekauft werden.



3.3 Allgemeine Ausrüstung

Ausrüstungsgegenstand	Kosten
1x kleine Dose Essen	2
1x große Dose Essen	3
1l sauberes Wasser	3
Packung Kippen/ Drehtabak	3
Flachmann mit Schnaps	3
Rucksack	2
Handfunkgerät	2
Verbandpäckchen	1

3.4 Kampfausrüstung

Ausrüstungsgegenstand	Kosten
Nahkampfwaffe bis 30cm Gesamtlänge	0
Nahkampfwaffe (größer als 30cm)	2
zweihändige Nahkampfwaffe	3
Pistole	3
Pistole automatisch	7
Repetiergewehr	4
Gewehr halbautomatisch	5
Gewehr automatisch (nur von Soldaten verwendbar)	8
Bogen (ohne Pfeile)	3
Armbrust (ohne Bolzen)	3
Körperpanzerung	2
Helm	1
Schild	3
Turmschild (alles ab Größe Riot-Schild)	5



3.5 Besondere Ausrüstung

Ausrüstungsgegenstand	Kosten
Medic Ausrüstung (nur von Medic oder Arzt verwendbar)	5
Techniker Ausrüstung (nur von Technikern verwendbar)	5
Labor Ausrüstung (nur von Forschern verwendbar)	6
Extra Munition (kann nur von Soldaten gekauft werden)	2
5 Pfeile oder Bolzen	1
1x Stim Kategorie 3 (nur von Medic oder Arzt verwendbar)	8

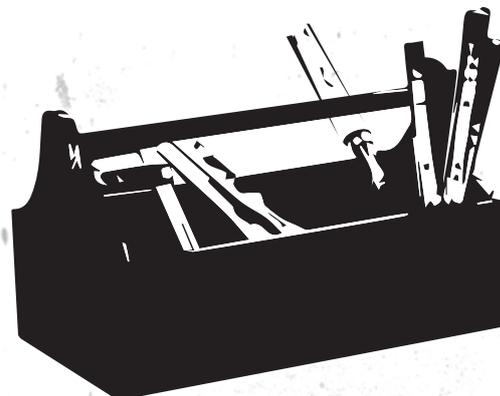
Medic Ausrüstung

Die Ausrüstung des Medics umfasst eine Tasche mit Verbänden und weiteren medizinischen Utensilien für die Notfallversorgung. Die Ausrüstung muss tragbar sein. Die genaue Zusammenstellung steht dem Medic/Arzt frei. Maximal sollten jedoch etwa 10 Verletzte mit dem Material versorgt werden können. Denkt auch beispielsweise daran ein Tragetuch einzupacken, um Verletzte zu bergen. Stims sind ebenfalls Teil der Ausrüstung des Medics. Die Stims werden ebenso wie die Injektionspistolen von der Orga an die Medics ausgegeben. (Tasche oder Rucksack müssen nicht extra für weitere Punkte erworben werden)

Techniker Ausrüstung

Ein Techniker sollte in der Lage sein kleine mechanische und elektrische Aufgaben zu lösen. Es muss aber nichts gelötet oder geschweißt werden. Vermutlich wäre es sogar möglich alle Aufgaben mit einem Letherman durchzuführen. Aber das wäre ja langweilig. Welches Material genau der Techniker mitführt, steht im Ermessen des Spielers.* Allerdings gilt auch hier, dass es tragbar in einer Tasche oder einem Rucksack verstaut sein muss. ABER: Bitte beachtet, dass wir Mangel-spiel betreiben. Bitte tragt nicht Unmengen an Ersatzteilen mit euch rum. Sollten "Dinge" benötigt werden, bringen wir diese sicher ins Spiel ;). (Tasche oder Rucksack müssen nicht extra für weitere Punkte erworben werden)

*Werkzeuge, um im Zweifelsfall eine AS zu öffnen, um sie reparieren zu können, könnte natürlich auch hilfreich sein.



Labor Ausrüstung

Der Forscher wird von uns vor Allem als "Chemiker" ins Spiel eingebunden. Seine Ausrüstung sollte es ihm ermöglichen Stoffe zu analysieren und zu reproduzieren.* Im Prinzip ist hier eine schöne Darstellung und ein bisschen KOSMOS Chemiebaukasten Voodoo am wichtigsten. Auch seine Ausrüstung muss tragbar in einer Tasche/Rucksack/Koffer verstaut sein. (Tasche oder Rucksack müssen nicht extra für weitere Punkte erworben werden)

*Für die erste Veranstaltung ist für diese Rolle nur wenig Plot zu erwarten.

Nicht vorgesehene Ausrüstungsgegenstände

Nachtsichtgeräte

4. Ressourcen im Spiel

Um das Mangelspiel zu fördern, sind sämtliche Ressourcen selten und stark umkämpft. Ressourcen werden nur durch die Orga oder in Absprache mit der Orga ins Spiel gebracht. Einige OT-lebensnotwendige Gegenstände gelten als Ressourcen im Spiel. Hierzu gibt es besondere Regeln.

4.1 Wasser

Wasser, besser gesagt sauberes Wasser ist eine der wichtigsten Ressourcen im Spiel. Sauberes Wasser kann erspielt werden. Grundsätzlich steht aber in den Basen ausreichend "schmutziges" Wasser zur Verfügung um den OT Bedarf zu decken.

Sobald ein Spieler es schafft, einen Liter Wasser zu erspielen, gilt der Charakter für den Tag als mit sauberem Wasser versorgt, unabhängig davon, wieviel sonstiges Wasser der Spieler zur OT Versorgung zu sich nimmt.

Ein Charakter, der nicht mit sauberem Wasser versorgt ist, erhält eine Vergiftung. Eine Dosis Stim 1 pro Tag kann die Symptome lindern. Ein vergifteter Charakter fühlt sich unwohl und kann auf dem Schlachtfeld nicht seine volle Leistung abrufen. Darüber hinaus verlieren die Stims der Kategorie 2 und 3 ihre Wirkung so lange der Charakter als vergiftet gilt.

4.2 Essen

Essen ist IT knapp, kann aber auch erspielt werden. Allerdings besteht meist die Notwendigkeit, es noch selbst zuzubereiten. Die Gruppen sollten sich darauf vorbereiten.

Die OT Reserve: Für den Notfall ist es möglich einen Powerriegel o.ä. mit zu führen. Personen die aus gesundheitlichen Gründen darauf angewiesen sind, regelmäßig zu essen, können einen OT Essensvorrat mitnehmen. Allerdings ist dieses Essen genau wie der Powerriegel OT. Dieses Essen wird OT und möglichst unauffällig zu sich genommen und auch nicht IT geteilt. Wir bitten Personen, die aus gesundheitlichen Gründen darauf angewiesen sind, sich bei der Orga zu melden.

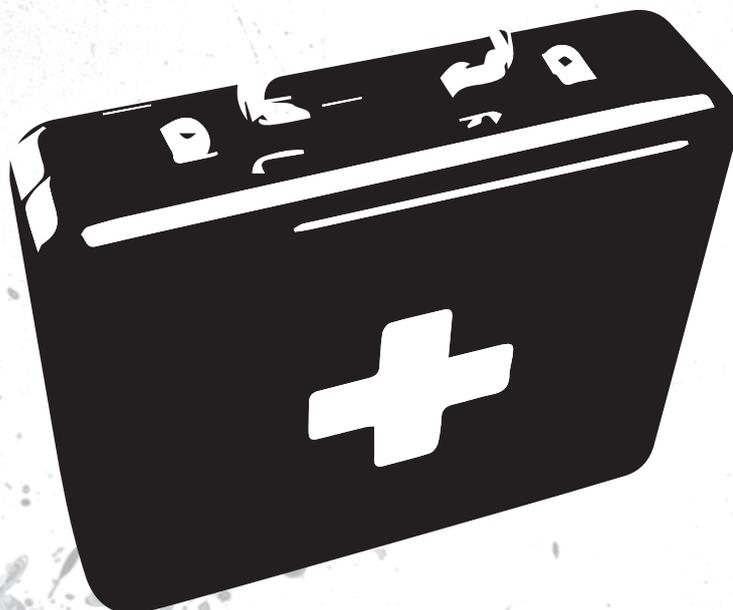
4.3 Munition

Munition ist ebenfalls nur in eingeschränkten Mengen zu Spielstart verfügbar. Weitere Munition kann erspielt werden.

Munition wird ausschließlich durch die Orga ausgegeben. Es werden 0,2g Bio BBs verwendet.

4.4 Arzneimittel

Arzneimittel sind für die Vereinfachung des Spiels nur in wenigen Varianten vorhanden. Mehr hierzu im Kapitel Stims (Kapitel 5.0).



5. Kampf

Grundsatz im Kampf ist DKWDDK. Es gibt keine Punktwerte. Des Weiteren gilt das Hollywood Prinzip. Spiele intensiv aus und mach eine gute Show. Wie in Hollywood Filmen zählt nicht Realismus, sondern künstlerische Übertreibung. Nicht effizientes Kämpfen steht im Vordergrund, sondern reagieren und Ausspielen. Es soll von außen gut aussehen. Es geht nicht ums Gewinnen.

5.1 Waffen

Für die Darstellung von Feuerwaffen werden Airsoft Markierer bis maximal 0,5J verwendet. Für Langwaffen sollten sogenannte Muzzleflasher verwendet werden. Pistolen sind hiervon ausgenommen. Für Schlagwaffen gelten die üblichen Regeln für Larpwaffen.

5.2 Kampfregeln

Das Kampfregelwerk ist bewusst einfach gehalten. Ein Treffer ist ein Treffer unerheblich wovon. Natürlich steht es jedem frei, eine intensivere Trefferwirkung auszuspielen, wenn er beispielsweise erkennt, dass er auf kurze Distanz von einer Schrotflinte o.ä. getroffen wurde, grundsätzlich sind aber alle Treffer gleich zu behandeln. Es gilt wie folgt:

- eine getroffene Extremität ist nicht mehr zu gebrauchen
- werden mehrere Extremitäten getroffen, ist der Spieler kampfunfähig
- Körper- oder Kopftreffer machen ebenfalls kampfunfähig



- Wer kampfunfähig ist, nimmt nicht mehr am weiteren Gefecht teil. Derjenige muss nicht zwangsläufig tödlich getroffen oder bewegungsunfähig sein. Im besten Fall entfernt derjenige sich im Rahmen seiner Möglichkeiten selbstständig aus dem zentralen Kampfgetümmel.
- Kampfunfähige Gegner werden nicht angegriffen!
- Die kinetische Energie von Treffern auf Körperpanzer oder Helme ist auszuspielen. Am Besten übertrieben (siehe Hollywood-Prinzip)
- Ein einzelner Treffer am Helm macht kurzfristig orientierungslos
Mehrere Treffer kurz hintereinander auf Körperpanzer oder Helme machen ebenfalls kampfunfähig
- Ein Treffer einer Schusswaffe auf einem Schild, ist ein automatischer Treffer der tragenden Person. Wenn nicht das durchschlagende Projektil den Träger trifft, sind es Splitter des Schilds.

6. Verwundungen, Medicspiel und Stims

Verwundungen müssen zeitnah durch einen Medic oder Arzt behandelt werden. Findet keine Behandlung statt, kann ein Charakter an den Folgen der Verwundung sterben. Ein schwer verwundeter Charakter muss innerhalb von 15 Minuten behandelt werden. Ansonsten stirbt er. Auch leichtere Verletzungen müssen innerhalb von einer halben Stunde behandelt werden. Ist dies nicht der Fall, verschlechtert sich der Zustand des Charakters (z.B. Ohnmacht etc.) und der Charakter stirbt nach einer weiteren halben Stunde.

Zusätzlich zur herkömmlichen Versorgung durch Arzt oder Medic kommen Stims. Die folgenden 3 Stims ersetzen alle anderen Arzneimittel.

Stim Kategorie 1: Das Stim ist ein starkes Schmerzmittel, das zur Unterstützung bei leichten Verletzungen verwendet wird. Das Stim wird ebenfalls zur Bekämpfung von Vergiftungen und der Auswirkung von Strahlung verwendet.

Stim Kategorie 2: Das Stim beschleunigt die Heilung massiv. Starke Verletzungen können mit Hilfe dieses Stims in kürzester Zeit geheilt werden. Nach der Injektion des Stims muss eine Ruhephase von 30 Minuten eingehalten werden. Danach ist der Verletzte so gut wie neu.

Stim Kategorie 3: Dieses Stim ist sehr selten und wird immer in Verbindung mit dem Stim der Kategorie 2 gegeben. Befindet sich ein Verletzter auf der Schwelle des Todes, kann die Kombination aus den Stims der Kategorie 2 & 3 sein Leben retten. Selbst schwerste Verletzungen können hiermit geheilt werden. Nach der Injektion des Stims muss eine Ruhephase von 45 Minuten eingehalten werden. Danach ist der Verletzte so gut wie neu.

7. Charakter Tod / Charakterwechsel

Es gibt keine Opferregel. Sollte es zu einer Situation kommen, wo das Leben eines Charakters auf der Kippe steht, entscheidet ein Münzwurf.

Der Wechsel zu einem Ersatzcharakter kann nur erfolgen, wenn der Hauptcharakter unbespielbar wird. Sei es durch schwere Verletzungen, Tod etc...

Der Wechsel muss bei der Orga angemeldet werden.

8. Diplomatie

Diplomatie ist nur für diejenigen interessant, die z.B. einen Waffenstillstand aushandeln. Alle anderen verdonnert die Diplomatie zur Untätigkeit. Denke bitte daran, dass ihr auf einer Schlachtencon seid. Das bedeutet natürlich nicht, dass ihr überhaupt nicht mit den anderen Gruppen interagieren sollt. Aber behaltet immer im Kopf, dass ihr Gegner seid. Es gibt kein Vertrauen und keine verlässlichen Verbündeten. Zieht eure Gegner über den Tisch, fällt vermeintlichen Verbündeten in den Rücken oder spielt eure Gegner gleich gegeneinander aus.

9. Sicherheit

IT und OT werden durch ein lautes Signal eingeleitet. Nach dem OT Signal könnt ihr gerne die Szenen noch zu Ende spielen, geschossen werden darf allerdings dann nicht mehr.

Auf dem Gelände ist Feuer machen erlaubt, jedoch darf kein Feuer unbeaufsichtigt bleiben.

Wir spielen 24/7 IT, wenn du dennoch OT gehen musst, wird dies mit einer Hand auf dem Kopf bzw. durch ein OT Tuch angezeigt.

Es besteht die ganze Con über eine Schutzbrillenpflicht! Davon ausgenommen sind die Schlaf- und Sanitärbereiche.

10. Funk

Die Funk PMR Kanäle 1-5 sind für die Spielergruppen verfügbar. Die Kanäle 6-8 sind der Orga vorbehalten.

Handfunkgeräte müssen für Charakterpunkte erworben werden.

11. Loot

Lootbar sind alle Verbrauchsgüter. Das bedeutet: Stims (nur die "Munition" hierfür, nicht den Injektor!), Verbandsmaterial, Essen, Getränke, Munition (NICHT aus dem Markierer entnehmen!)

Ausrüstungsgegenstände sind nicht lootbar.

