Richtlinien für die Darstellung von Kämpfen

Wir spielen nach **DKWDDK** (du kannst was du darstellen kannst) und **gesundem Menschenverstand** mit **Opferregel**.

Waffen

Nahkampfwaffen werden durch Polsterwaffen und Fernkampfwaffen werden durch Dartblaster dargestellt.

Waffen können **modifiziert** werden, so dass sie **spezielle Schadenswirkungen** haben (z.B. Elektroschocks).

Hierbei gilt, dass aus dem **Aussehen einer Waffe** nachvollziehbar hervorgehen muss, welche spezielle Schadenswirkung sie hat.

Rüstungen

Weiche Rüstungen werden durch gepolsterten Stoff oder Leder und harte Rüstungen werden durch Metall dargestellt.

Rüstungen können **modifiziert** werden, so dass sie **spezielle Schutzwirkungen** haben (z.B. Kraftfeld).

Hierbei gilt, dass aus dem **Aussehen einer Rüstung** nachvollziehbar hervorgehen muss, welche spezielle Schutzwirkung sie hat.

Treffer

Weil nach der **Opferregel** der Spieler selbst entscheidet, ob sein **Charakter stirbt** und wie er **Treffer ausspielt**, liegt bei ihm auch die **Verantwortung für schönes Rollenspiel**.

Als **Richtlinien** können hierbei gelten:

- Weiche Rüstungen schützen zwar gegen Nahkampfwaffen, jedoch nicht gegen Fernkampfwaffen und modifizierte Waffen mit speziellen Schadenswirkungen.
- Harte Rüstungen schützen zwar gegen Nahkampfwaffen und Fernkampfwaffen, jedoch nicht gegen modifizierte Waffen mit speziellen Schadenswirkungen.
- Modifizierte Rüstungen mit speziellen Schutzwirkungen schützen zwar gegen Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und modifizierte Waffen mit speziellen Schadenswirkungen, jedoch nur für kurze Zeit, so dass der Spieler nach einem Treffer in Deckung gehen und warten muss, bis sich die Schutzwirkung wieder aufgebaut hat.