

## Quick Charakter Creating System

### 2. Edition

© 1995-2000 Uwe Mundt

## 6. Rollenspiel in Gegenwart und Zukunft

Mit den vorangegangenen Kapiteln von QCCS läßt sich leicht eine Rollenspielrunde in mittelalterlicher oder fantastischer Umgebung realisieren. Viele Dinge, die wir für uns heutzutage bereits bequem nutzen, sind in diesen Welten nur durch viel Aufwand oder Magie zu realisieren. Das wirkt sich auf viele Bereiche des Lebens aus. Die nun folgenden Erweiterungen legen einige Dinge fest, die für ein Spiel in einer gegenwärtigen Epoche oder einer fiktiven Zukunft notwendig sind.

### 6.1 Materialien

Die Anzahl der genutzten Materialien ist in 'alten' Spielwelten weitaus geringer als in unserer Zeit. Was uns die Zukunft noch an weiteren Entdeckungen bringen wird, läßt sich kaum erahnen. Die folgende Liste von Werkstoffen ist eine Ergänzung zur bereits bestehenden Materialienliste in den Grundregeln und auf dem Charakterblatt und enthält die für das Spiel notwendigen Werte.

Material	Ko	Ma	Rü	In	Beschreibung	Bemerkung
Aluminium	25	-25	Pl	-4	Al-Legierungen sind unmagnetische Metalle.	leicht, nicht magnetisch
Blech	30	-30	Pl	-5	ist dünn gewalztes Metall für Karosserien.	Beliebig formbar
Dermalpanzer	15	-15	Le	-1	kann durch Verhornung unterer Hautschichten oder per Einpflanzung von Implantaten entstehen.	Teuer und schwer erhältlich
Gelpack	10	-10	Le	-1	ist eine mit einem Gel gefüllte, gummiartige Hülle.	Rar
Glas	10	-25	VL	-3	dient zur durchsichtigen Abgrenzung. Splittert.	Schwer, zerbrechlich
Glasfiber	20	-30	Pl	-3	ist eine besondere Kunststoffart.	Stabil, flexibel
Gummi	10	-20	Le	-2	ist flexibel und dämpft Stöße gut ab.	Flexibel, wasserfest
Hartplastik	25	-25	Pl	-4	ist ein besonders stabiler Kunststoff.	Stabil, bruchfest
Kunststoff	15	-25	VL	-3	ist in beliebige Formen pressbar. Isolierend.	Flexibel oder starr.
Panzerglas	30	-40	Pl	-4	ist meist dicker und mit feinen Metallfasern verstärkt.	Bruchfest, dick
Sicherheitsglas	10	-25	Pl	-3	zerbricht ohne gefährliche Splitter.	Teuer und rar
Spezialgummi	20	-25	Ke	-3	ist eine mit Metallfasern durchzogene Variation.	Flexibel, teuer
Kevlar	20	-5	Le	-1	läßt sich in unauffällige Kleidung einarbeiten. Textil.	Teuer und rar
Stahl	35	-40	Pl	-5	ist eine Veredelungsform von Eisen.	Stabil, schwer
Synthetik	5	0	OR	-0	viele Formen von nicht natürlichen Textilfasern.	Leicht
Titan	40	-25	Pl	-4	Ti-Legierungen sind leicht und chem. unempfindlich.	Teuer und rar

## 6.2 Rüstungen

Bereits in der Gegenwart bestehen 'Rüstungen', oder allgemeiner Schutzanzüge, aus einer Vielzahl von Materialien, so daß eine Zuteilung zu einer der oben genannten Gruppen manchmal schwer ist. Um solch einen Materialmix zu bewerten kann man einerseits einfach den Spielleiter nach Werten fragen und ihm die Denkarbeit überlassen, oder nach folgender Faustregel vorgehen: Man beginnt mit dem Grundmaterial, das am meisten Vorhanden ist und nimmt dessen Werte und Eigenschaften. Weitere Materialien geben dem Grundmaterial weitere Vorzüge aber auch Nachteile.

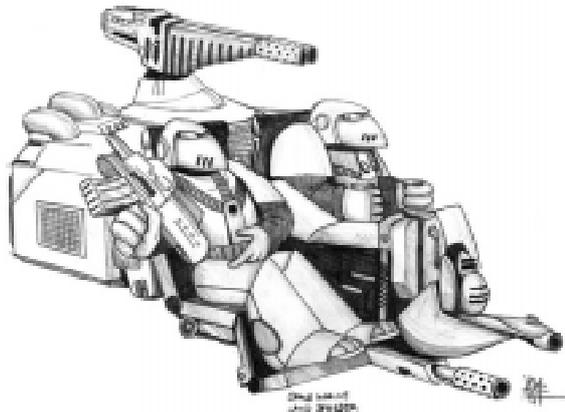
Beispiel: Ein Mantel aus Synthetik (5,0,OR,-0) kann bereits heute schon wasserabweisend sein. Wasserdicht wird er jedoch erst durch Gummieren. Bei diesem Prozeß verändern sich die Werte beispielsweise folgendermaßen: Regenmantel (7,-10,LR,-1). Auf der Basis von Kevlar (20,-12,LR,-1) hält der Mantel sogar ein Projektil ab. In Deutschland ist es gegenwärtig üblich, daß schußsichere Westen der Polizei etwa 20 übereinander liegende Lagen Kevlar (35,-20,Ke,-2) verfügen. Sperrig, aber effektiv - hält es doch so auch sehr energiereiche Geschosse auf.



## 6.3 Waffen

Die Waffentechnik der Gegenwart übertrifft in ihrer Wirksamkeit die bisher vorgestellten Waffentypen oft um ein Vielfaches. Vor allem die Erfindung des Schwarzpulvers und die Perfektionierung der Anwendung hat eine Vielzahl von Fernkampfaffen hervorgebracht. Elektrizität, Motoren und Giftstoffe finden ebenfalls Verwendung. Lautlose Lasertechnologie bestimmt die Waffentechniken der Zukunft.

Waffe	Schadenswürfel	Patzer	Initiative	Ausführungen
Leichte Schußwaffen	PI0-Ke1-VL2-Le3-OR4	5	5	Handfeuerwaffen
Schwere Schußwaffen	PI1-Ke2-VL4-Le5-OR6	15	3	leichtere Gewehre
Enorme Schußwaffen	PI3-Ke4-VL6-Le7-OR8	20	1	schw.Gewehre, MG
Sprengstoff	PI4-Ke9-VL8-Le9-OR10	25	0	Dynamit, Granaten
Elektroschock	PI6-Ke6-VL3-Le3-OR5	8	4	Stab, Taser
Kettensäge	PI3-Ke4-VL5-Le6-OR6	12	1	
Reizgas	PI4-Ke4-VL4-Le4-OR4	12	3	



## 6.4 Fahrzeuge

Die folgenden Angaben beschreiben die Trefferzonen und Wahrscheinlichkeiten für ein Motorrad und ein Auto. Alle Fahrzeugzonen verfügen über einen Panzerungswert und einen Rumpfwert, der dem Trefferwert beim menschlichen Körper entspricht. Wie gewohnt wird der Panzerungswert mit  $\frac{3}{4}$  und der Rumpfwert mit  $\frac{1}{4}$  des Schadens belastet.

### 6.4.1 Motorrad

Bei einem Motorrad bildet der Körper eine nicht geringe Angriffsfläche und wird deshalb mit aufgeführt. Sollte ein Treffer auf den Fahrer erfolgen, kommt die Trefferzonentabelle für Körper zum Zuge. Beachten Sie, daß man beim Motorradfahren meist eine spezielle Kleidung und einen Helm trägt, dessen Konstitutionswert ggf. abweicht.

Trefferzone	Substanz	Wurf	Chance	Anmerkung /Material
Fahrer		1 - 30	30 %	
Motor/Getriebe	KO x 5	31 - 45	15 %	Kann bei Beschädigung Ausfallen / <i>Stahl, Blech</i>
Reifen, vorne	KO x 3	46 - 55	10 %	Materialmix auf Gummibasis
Reifen, hinten	KO x 3	56 - 65	10 %	<i>Gummi, Spezialgummi, Kevlar, Stahlschilde</i>
Cockpit	KO x 3	66 - 85	20 %	Elektronik und Anzeigen / <i>Blech, Kunststoffe, Glas</i>
Tank	KO x 2	86 - 100	15 %	kann bei Beschuß explodieren oder auslaufen / <i>Blech</i>

### 6.4.2 Auto

Geschlossene Fahrzeuge lassen sich viel besser gegen Angriffe schützen, als Motorräder. Der Fahrer oder Insassen werden erst dann zur Trefferzone, wenn die Karosserie oder Scheiben durchbrochen wurde.

Trefferzone	Substanz	Wurf	Chance	Anmerkung /Material
Reifen, VL	KO x 5	1 - 5	5 %	Materialmix auf Gummibasis,
Reifen, VR	KO x 5	6 - 10	5 %	<i>Gummi, Spezialgummi, Kevlar, Stahlschilde</i>
Reifen, HL	KO x 5	11 - 15	5 %	
Reifen, HR	KO x 5	16 - 20	5 %	
Front	KO x 6	21 - 35	15 %	Front- und vordere Seitenscheiben, inkl. Dach.
Font	KO x 6	36 - 50	15 %	Rück- und hintere Seitenscheiben. <i>Glasarten</i>
Motorenraum	KO x 6	51 - 70	20 %	Bereich hinter Motorhaube und Kühlergrill. Motor.
Kabine	KO x 10	71 - 80	10 %	Insassenbereich zwischen Motorenraum und Heck.
Heck/Tank	KO x 10	81 - 100	20 %	Kofferraum, Tank, <i>Blech, Panzerungen</i>

**Illustrationen mit freundlicher Erlaubnis von:**

Alexander Dufva (Spacemarine, Raumgleiter, l6aleduf@ulmo.stud.slu.se)

