

Stadtkrieg Regeln & Richtlinien (ISSV - ADL V. 4.01. Saison 2070)

Index

Was ist Stadtkrieg?

1. Ziel und Ablauf des Spiels
 - a. Punkte
 - b. Spielzüge
 - c. Toter Ball
 - d. Wipe-out
 - e. Pausen
 - f. Spieler ausschalten
 - g. Aufzeichnung
 - h. Geeignetheit
2. Das Spielfeld
3. Die Mannschaft
 - a. Scout
 - b. Jäger
 - c. Brecher
 - d. Schütze
 - e. Stürmer
 - f. Sanitäter
 - g. Waffenrestriktionen
 - h. Ersatzspieler & Personal
 - i. Spielfähigkeit
4. Die Ausrüstung
 - a. Waffen & Zubehör
 - b. Cyberware & Bioware
 - c. Motorrad & Drohnen
5. Magie
 - a. Adepten
 - b. Magier & Schamanen
6. Strafen
 - a. Zeitstrafe
 - b. Zugstrafe
 - c. Spielstrafe
 - d. Sonderformen
7. sonstiges
8. Anhang
 - a. Verbotene Zaubersprüche

Was ist Stadtkrieg?

2022 kam es unter französischen Straßengangs, die Streitigkeiten auszufechten hatten, in Mode, einen Kampf zwischen zwei bewaffneten Teams auf einem abgesperrten Gelände auszutragen. Die Seite, welche die meisten Punkte mittels eines simplen Balles erreichte, gewann das Ganze. Eine Mischung aus ‚Schnapp-dir-den-Typen-mit-dem-Ball‘ und den Feuergefechten des Wilden Westens.

Zu dieser Zeit erhob der französische Konzern Javert et Cie. Anspruch auf ein wirtschaftlich totes Gebiet, in dem er extraterritoriale Rechte ausüben konnte, ebenso, wie es vielen anderen multinationalen Konzernen zugestanden wurde.

Javert bekam allerdings nichts als Drek von den lokalen Gangs bis einige wohlhabende Execs auf die Idee kamen, diese ‚Killer-Ballspiele‘ durch Sponsoring zu unterstützen, was den Punks auch zu gefallen schien. Den Gewinnern winkten Siegprämien, Aussicht auf Übernahmen als Sicherheitspersonal in Konzernen und andere Vergütungen.

Viele Gangs wurden auf diese Spiele aufmerksam. Sie verloren das Interesse daran, dem Konzern Javert zu schaden und konzentrierten sich darauf, die Wettkämpfe zu gewinnen.

Richtig heiß wurde es, als ein Mid-Level-Exec feststellte, dass die Fans wie wild Wetten auf den Ausgang des Matches abschlossen. Schwarzmarkt-Vids der Tumulte wurden heiß gehandelt. Die Fans genossen es, wie sich der Abschaum der Straße gegenseitig dezimierte.

Einer eiligen Absprache mit der ansässigen Regierung folgten einige schnelle Geschäfte und das Folgende kann man sich denken: Javert et Cie. erhielt die Kabelrechte an ‚Jeu de Guerre de Ville‘ in den Pay-per-View - Netzen im ganzen Land. Nach ein paar Monaten wurden die Matches bereits weltweit gesendet.

Die Gangs wurden in offizielle Teams gewandelt. Gangunabhängige Spieler gab es in Deutschland 2024 zum ersten Mal – im selben Jahr, als Govinda Enterprises in Chicago das Spiel übernahm und die Ganger, welche ihr Unwesen in den heruntergekommenen Gegenden der Städte trieben, in einem Verein zusammenschloss .

‚City Combat Game‘ setzte sich als Name für den Sport in den U.S. nicht durch, also dachte sich ein heller Kopf kurzerhand den Namen ‚Urban Brawl‘ (Stadt-Tumult) aus.

Mittlerweile gehörten Urban Brawl - Spieler sämtlichen sozialen Schichten an, Universitätsmannschaften eingeschlossen. Dennoch kamen die meisten von der Straße und schlossen Wetten ab, um der Armut zu entkommen. In einigen Konzern-Enklaven wurde einigen Strafgefangenen, die zäh genug waren, das Angebot gemacht, sich einem Urban Brawl - Team anzuschließen, um der drohenden Inhaftierung oder sogar der Hinrichtung zu entgehen.

Die erste Nordamerikanische Meisterschaft, ‚The Super Brawl‘ wurde 2037 ausgetragen. Der europäische Urban Brawl ruhte während der Zeit, als jeder durch die Euro-Kriege zu viel vom realen Krieg erfuhr. Als der Krieg 2042 zum Erliegen kam, begannen die Konzerne, welche die Infrastruktur des Kontinents wieder aufbauten, viele der zurückkehrenden Kriegsveteranen in Urban Brawl - Mannschaften einzugliedern. Viele dieser neuen Spieler waren von Kampfdrogen und Chips abhängig, die üblicherweise auf allen Seiten in den Euro-Kriegen genutzt wurden, woraufhin die Todesrate in den Spielen neue Rekorde erreichte.

Der erste internationale Brawl World Cup fand 2046 statt und wird seitdem alle zwei Jahre ausgetragen.

Stadtkrieg-Ligen

Stadtkrieg-Teams florieren in fast allen Nationen der Welt.

In der ADL ist die Liga aufgrund der relativ wenigen Teams (es gibt bei Stadtkrieg einfach keine C-Jugend) sehr übersichtlich. Zurzeit existieren 3 Ligen. Die Regional-, die Ober- und die Bundesliga.



- offizielles Logo der Stadtkrieg-Bundesliga, ADL.

Der nordamerikanische Urban Brawl wird durch den American Commissioner of the Internationaler-Stadtkrieg-Sport-Verein (International Urban Combat Sport Union) mit Sitz in Berlin geleitet. Die Liga-Konzession ist auf 24 Mannschaften begrenzt, allerdings können sich alle zwei Jahre, direkt nach den World Cup Playoffs, die konzessionslosen Mannschaften den Profi-Teams stellen, um deren Platz in der Liga einnehmen zu können.

Der ISSV hat ein kompliziertes Regelwerk aufgestellt, um festzustellen, welche Mannschaften an den zweijährigen World Cup Playoffs teilnehmen dürfen. Nationale und kontinentale Meisterschaften werden nach den Regeln der einzelnen Ligen in Zusammenarbeit mit den lokalen ISSV-Beauftragten ausgetragen.

Der jährliche North American Super Brawl ist ein Duell zwischen den beiden Top-Teams Nordamerikas und den Wettstreitern, die nach ihrem ISSV-Tabellenplätzen ausgewählt werden.

Mannschaften der ADL-Stadtkrieg-Liga

- 2060 München (Oberliga-Team - Amateure?)
- ADL Allstars (Aus den besten/populärsten Spielern verschiedener Teams der Liga zusammengestelltes Team, spielten am 12.10.2063 gegen das Häftlingsteam der Borkumer Jaildogs.)
- AGC LabRats (AG Chemie)
- Asphalt Cowboys München (Renraku)
- Bavarian Bayonets
- Berlin Solids
- Borkumer Jaildogs (Team aus Häftlingen des Großgefängnisses Borkum - 12.10.2063 während eines Spiels gegen ADL-Allstars ausgelöscht)
- SK Centurios Essen (Saeder-Krupp)
- Chromlegion Bremen
- Cyberwölfe Berlin (Teuton Bowl-Teilnehmer in den 2050ern)
- Cyberzombies Düsseldorf
- Duisburg Toxic Spyrts
- Frankfurt FireRaisers (Frankfurter Bankenverein)
- Frankfurt Massaker
- Hamburg Rams
- Harburg-Sharks (Hamburg)

- Hellhounds Hannover
- Hornissen (?)
- Kölner Maniaks (von den AGC LabRats bei deren Aufstiegsspiel in die Profiligen ausgelöscht)
- Kreuzberg Assassins
- Kieler Black Knights
- Leipzig-Halle Duellists (Herzoghaus von Sachsen)
- Mainzer Black Barons
- Naniten Nürnberg
- Nürnberg Neons
- Royal Lions (Leipzig/Halle Metroplex)
- Ruhrmetall Leviathane
- Schwaben Critter (Württemberg, Teuton Bowl-Teilnehmer in den 2050ern)
- Schwarzwald Titanen (alles Trolle!)
- Stuttgart Samurais (IFMU)
- Toxic Bitterfeld
- Weser Warriors

1. Ziel und Ablauf des Spiels

a. Punkte

Ein Stadtkriegsspiel gewinnt die Mannschaft, welche nach 4 x 20 Minuten die meisten eigenen Bälle in der gegnerischen Torzone platziert hat. Bedingung hierbei ist, dass der punktende Spieler mindestens 1 Körperteil mit in die Torzone bringt. Jeder platzierte Ball hat eine Wertigkeit von 1.

b. Spielzüge

Jedes Spielzeitviertel ist in Spielzüge unterteilt. Ein Spielzug dauert höchstens 5 Minuten oder eine der folgenden Situationen tritt ein:

- ⇒ Eine Mannschaft punktet.
- ⇒ Das Viertel endet.
- ⇒ Der Schiedsrichter erklärt den Ball für tot.
- ⇒ Ein „Wipe-out“ tritt ein.

Wenn ein Team punktet oder die Spieluhr (5 min) abläuft, beginnen die Mannschaften den nächsten Spielzug bei ihrem Tor.

c. Toter Ball

Wenn der Ball den Boden berührt, hat die Mannschaft zehn Sekunden Zeit, ihn zurückzuholen. Wenn sie es nicht schafft, wird der Ball für tot erklärt. Er ist auch tot, wenn er von einem ballberechtigten Spieler der anderen Mannschaft aufgenommen wird.

Wenn ein Ball für tot erklärt wird, hat die gegnerische Mannschaft (deren Ball nicht für tot erklärt wurde) die Möglichkeit, zu entscheiden, entweder bei ihrem Tor

anzufangen oder das Spiel wieder aufzunehmen, wobei alle Spieler an ihrer momentanen Position wieder starten.

In diesem Fall startet die Mannschaft, deren Ball tot ist, bei ihrem eigenen Tor.

d. Wipe-out

Falls alle ballberechtigten Spieler aus einer Mannschaft in einem einzelnen Spielzug außer Gefecht gesetzt werden - durch eine Wunde, Aufgabe oder Zug- und Spielstrafen - ist das Team das Opfer des Wipe-out.

Wenn das passiert, gewinnt das andere Team ungeachtet des Spielstandes.

e. Pausen

Die Uhr stoppt zwischen den Spielzügen, um den Spielern genug Zeit zu geben Verwundete zur Versorgungsstation zu bringen, mit medizinischer Versorgung fortzuführen oder zu beginnen, Waffen nachzuladen usw.

Das Spiel geht 5 Minuten nach Ende des letzten Spielzugs weiter. Ein durchschnittliches Stadtkriegspiel dauert zwischen 4 und 6 Stunden, was die 10-Minuten-Pausen zwischen den Vierteln und die 15-Minuten Pause zur Halbzeit einschließt.

f. Spieler ausschalten

Die Spieler einer Mannschaft haben die Möglichkeit die Gegner mit Waffengewalt & Nahkampffähigkeiten aufzuhalten und kampfunfähig zu machen.

Gezielte Tötung bzw. Hinrichtung sind untersagt. Magie ist nur eingeschränkt zulässig.

Ein Spieler kann jederzeit das Aufgabesignal während des Spiels einschalten. Das Signal aktiviert ein in die Rüstung eingewobenes Neomuster.

Der Spieler, der aufgegeben hat, aktiviert auch den Straf-Stromkreis und er bleibt für den Rest des Spiels unter Spielstrafe. Er kann erst beim nächsten Spiel wieder mitspielen.

Ein Angriff auf einen ausgeschiedenen Spieler ist unzulässig und zieht eine Strafe nach sich.

g. Aufzeichnung

Das Spiel wird durch Drohnen und Schiedsrichter überwacht und aufgezeichnet. Diese sind durch RFID-Marker und Farbe ausreichend markiert.

Ein Angriff auf diese ist unzulässig und zieht Strafen nach sich.

h. Geeignetheit

Jeder Metamensch ist für Stadtkrieg geeignet.

Magisch begabte Metamenschen sind eingeschränkt zulässig.

2. Das Spielfeld

Das Spielfeld misst ungefähr 4 Stadtblöcke in der Länge und 3 Blöcke in der Breite. Offizielle Minimalwerte sind 550m in der Länge und 420m in der Breite. Maximalwerte sind 680m auf 510m. Offene Straßen müssen das Spielfeld an allen Seiten begrenzen.

Das Spielfeld wird geviertelt und die Mannschaften bekommen diagonal gegenüberliegende Viertel zugewiesen. Außerdem werden die Viertel in gleichmäßige Quadranten (Blocks) unterteilt.

Zu Beginn des Spiels und allen weiteren Spielzügen starten alle Spieler mit Ausnahme der Scouts auf dem eigenen Torblock. Die Scouts können bis zu 2 Blocks entfernt Aufstellung beziehen. Dabei müssen sie allerdings mindestens 1 Block von der Mittellinie entfernt sein.

Das Spielfeld wird eingenordet. Die X-Achse folgt der alphanumerischen Notation, während die Y-Achse normalen Zahlen folgt.

24 Stunden vor Spielbeginn erhält jede Mannschaft über Stadtpläne, Blaupausen und Vidaufzeichnungen die Möglichkeit das Spielfeld (Stadtkriegzone) nach Belieben zu erkunden. Ein Betreten des Spielfeldes bis zum Spielbeginn ist nur in Begleitung eines ISSV-Offiziellen gestattet, um illegale Modifikationen zu unterbinden.

Spätestens 10 Minuten vor Spielbeginn müssen die Mannschaften ihre Torzone in ihrem Viertel dem leitenden ISSV-Schiedsrichter bekannt geben. Die Torzone kann in jedem folgenden Spielzeitviertel umpositioniert werden.

Eine Torzone wird durch einen gelben oder weißen Kreis mit 4m Durchmesser und einem RFID-Marker (40m - offene Frequenz) markiert.

Der offizielle Spielball ist aus widerstandsfähigem Plastik, 500 Gramm schwer, 40 cm lang und Zigarrenförmig. Außerdem ist er farbig markiert und mit einem RFID-Marker (40m - offene Frequenz) versehen. Er darf nicht in irgendeiner Weise verändert, versteckt oder unbrauchbar gemacht werden. Der Ball darf nicht als Waffe benutzt werden.

Die ballberechtigten Spieler dürfen den Ball in die Hände nehmen oder unter den Arm klemmen sowie ihn anderen aktiven ballberechtigten Spielern zupassen.

Den Spielern ist es erlaubt, sogar empfohlen, das Gelände in ihre Spielweise mit einzubeziehen.

3. Die Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus 4 Scouts, 4 Jägern, 2 Brechern, 1 Schützen, 1 Stürmer und 1 Sanitäter, insgesamt also aus 13 aktiven Spielern.

Spielerdefinitionen und Aufgaben:

a. Scout

Lokalisiert die gegnerische Torzone bzw. schwächt den gegnerischen Vorstoß.

Darf nur leichte Panzerung tragen (6 Bal/6 Stoß).

Ballberechtigt.

Erlaubte Waffen:

- Nahkampf - alle
- Fernkampf - Pistole (inklusive Cybervarianten)

b. Jäger

Mittelfeldspieler der gegnerische Spieler abfängt bzw. gezielt gegen sie vorgeht.

Darf mittelschwere Panzerung tragen (8 Bal/8 Stoß).

Ballberechtigt.

Erlaubte Waffen:

- Nahkampf - alle
- Fernkampf - Pistole (inklusive Cybervariante) und Maschinenpistole

c. Brecher

Stürmer oder Verteidiger, der eine Schneise in die gegnerische Verteidigung schlägt bzw. massive Vorstöße blockt.

Darf schwere Panzerung tragen (10 Bal/10 Stoß).

Ballberechtigt.

Erlaubte Waffen:

- Nahkampf - alle
- Fernkampf - Pistole (inklusive Cybervarianten) und leichtes Maschinengewehr
- Gyrostabilisation

d. Schütze

Taktischer Spieler mit weit reichenden Waffen, meist Koordinator.

Darf mittelschwere Panzerung tragen (8 Bal/8 Stoß).

Ballberechtigt.

Erlaubte Waffen:

- Nahkampf - alle
- Fernkampf - Pistole (inklusive Cybervarianten) und Sport- oder Jagdgewehr

e. Stürmer

Motorisierter Spieler der die gegnerische Zone auskundschaftet und Verwirrung stiftet, sowie taktische Informationen sammelt.

Darf andere Mannschaftsmitglieder transportieren, die nicht im Ballbesitz sind.

Darf mittelschwere Rüstung tragen (8 Bal/8 Stoß).

NICHT ballberechtigt.

Erlaubte Waffen:

- Nahkampf - Klingen/Knüppel bis 1,30 m Länge
- Fernkampf - Pistole (inklusive Cybervarianten) und bis zu 2 Maschinenpistolen

f. Sanitäter

Nichtkämpfender unterstützender Spieler mit Erste Hilfe und Heilungsfähigkeiten (nicht Magisch!). Ein Angriff auf einen Sanitäter ist unzulässig und zieht Strafen nach sich. Ein Sanitäter der in den Kampf eingreift darf normal bekämpft werden – allerdings ist er dann für das folgende Spielzeitviertel gesperrt. Diese Strafe wird im Falle eines Verstoßes im letzten Viertel auf das nächste Spiel übertragen und verfällt nicht, bis der Sanitäter das nächste Mal als Mannschaftsmitglied aufgestellt wird.

Darf mittelschwere Rüstung tragen (8 Bal/ 8 Stoß).

NICHT ballberechtigt.

Erlaubte Waffen:

- Nahkampf - Kampfmesser/Sporne
- Fernkampf - Pistole (inklusive Cybervarianten)

g. Waffenrestriktion

Die hier angegebenen Waffenrestriktionen sind bindend, während des Spiels aufgenommenen Waffen dürfen NICHT genutzt werden. Verbotene Waffen: siehe Ausrüstung.

h. Ersatzspieler & Personal

Eine Mannschaft darf bis zu 13 Ersatzspieler unterhalten.

Jede Mannschaft muss einen Teamkapitän und dessen Vertretung ernennen.

Jede Mannschaft hat Anspruch auf Medizinische Versorgung und muss mindestens 1 Teamarzt zur Verfügung haben.

Der ISSV muss ein Trainer/Coach der Mannschaft bekannt und von ihr genehmigt sein.

Weiteres Personal wie Co-Trainer, Physiotherapeuten, Psychologen, Ernährungsberater, Techniker usw. unterliegt keiner Beschränkung.

i. Spielfähigkeit

Eine Mannschaft darf nicht antreten, wenn weniger als 8 aktive Spieler/Drohnen zu Beginn des Spieles einsatzfähig sind.

Der ISSV muss spätestens 24 h vor dem Spiel darüber informiert werden. Bei Missachtung dieser Regelung behält sich der ISSV vor, das Spiel als Niederlage zu werten und/oder die betreffende Mannschaft zu disqualifizieren.

Zudem kann eine Geldstrafe verhängt werden.

Solange während einem Spiel noch 1 aktiver Spieler jeder Mannschaft auf dem Spielfeld ist, kann das Spiel normal fortgeführt werden.

Nur der Trainer/Coach darf die Aufgabe der Mannschaft verkünden.

Bei Aufgabe/Nichtantritt oder „Wipe-out“ (komplette Mannschaft ist nicht mehr spielfähig) wird das Spiel als 0 zu 9 Niederlage für die betreffende Mannschaft gewertet.

Verletzte Spieler können bei den Erste Hilfe-Stationen versorgt werden, die außerhalb des Spielfeldes an die Torzonen der jeweiligen Mannschaft angrenzen. Mannschaften können jeden Spieler im nächsten Spielzug ersetzen, der ärztlich behandelt werden muss und nicht weiterspielen kann.

Nur der Mannschaftsarzt, der den ISSV informiert, kann eine Evakuierung beantragen. Ein nicht evakuierter Spieler, der vor dem 30-Sekunden-Warnsignal nicht die Stadtkrieg Zone betreten kann oder will, kann für diesen Spielzug nicht ersetzt werden. Seine Mannschaft kann ihn im nächsten Spielzug ersetzen; jedoch, wenn sie wechseln, muss der verwundete Spieler das ganze Spiel draußen bleiben, egal ob seine Wunde geheilt wurde.

4. Ausrüstung

a. Waffen & Zubehör

Jeder Spieler darf pro Spiel beliebig Munition mit sich führen. Gurt-Munition ist auf 1000 Schuss beschränkt.

Verbrauchsgegenstände können nach jedem Spielzug aufgefüllt werden.

Es ist nur normale Munition erlaubt. Explosiv-, Flechette-, oder APDS-Munitionsarten sind verboten.

Jeder Spieler darf pro Spiel 2 Handgranaten mit sich führen.

Maximal 1 Spieler pro Spiel darf für Abrissarbeiten maximal 1 Kg Sprengstoff (Stufe 5) und beliebig viele Funkzünder (max. Reichweite 100m) mit sich führen.

Die Anzahl der im Spiel mitgeführten Nahkampfwaffen unterliegt keiner Einschränkung. Allerdings sind Monofilament- und Betäubungswaffen untersagt (elektrisch sowie chemisch/biologisch).

Taser-, Laser- sowie nichtletale Feuerwaffen sind untersagt.

Improvisierte Waffen sind zulässig, solange sie nicht gegen eine andere Regel über Waffen und Zubehör verstoßen.

Jeder Spieler darf bis zu 4 Slap-Patches mit sich führen.

Jeder Spieler muss im Spiel einen geeichten, verifizierten 2 Kanal SK-Kommlink mit sich führen, welcher mit seinem PAN gekoppelt ist. Die Reichweite des Kommlinks ist auf die Stadtkrieg Zone begrenzt.

Weitere technische und magische Kommunikationsmittel sind untersagt.

Jede Rüstung muss über einen Straf-Stromkreis verfügen und mit der „Aufgabe-Funktion“ des SK-Kommlinks verbunden sein.

Jede Ligamannschaft registriert Farben und ein Muster für die Panzerung, an welches sich die Spieler halten müssen. Gold und Gelb sind jedoch nicht erlaubt, da sie die Kapitulationslichter, welche in die Panzerung eingewebt sind, verbergen. Der ISSV fordert mindestens eine helle und eine dunkle Farbe für das Muster, um Begünstigungen durch Tarnung zu vermeiden.

Drogen/Medikamente/Toxine/Gifte/SimSinn/BTL/AR-Spam dürfen nicht gegen die gegnerische Mannschaft eingesetzt werden.

Mitglieder der Stadtkriegliga sind innerhalb der Stadtkrieg Zonen und Spielrelevanten Orten vom Betäubungsmittel- und Suchtstoffgesetz entbunden.

Die Sanitätsausrüstung sollte internationalem Standard entsprechen.

Biometrische Sicherung der Waffen ist zulässig.

Flashpacks/Waffenzubehör und Designoptionen unterliegen keiner Einschränkung, allerdings dem Rahmen der Genfer Konvention.

b. Cyberware & Bioware

Jegliche Cyberware und Bioware ist zulässig solange die Waffen- und Spielerrestriktionen eingehalten werden.

Sim-Rig Modifikationen zur direkten Spielaufzeichnung sind erwünscht und werden zur Hälfte vom ISSV übernommen. Sprechen sie mit ihrem Manager über einen lukrativen Werbevertrag.

Jeder registrierte und lizenzierte Spieler muss seine persönlichen Modifikationen dem ISSV vorlegen. Vor jedem Spiel werden die Spieler von einem offiziellen ISSV-Arzt auf Modifikationen kontrolliert.

Der ISSV behält sich Änderungen der Restriktionen vor.

c. Motorrad & Drohnen

Das Motorrad des Stürmers darf mit Waffen (bis Sturmgewehr), Designoptionen und Riggersteuerung modifiziert sein.

Jede Mannschaft sollte über ein Reserve Motorrad verfügen.

Jede Mannschaft darf 1 aktiven Rigger in beliebiger Position enthalten.

Die Mannschaft darf bis auf 2 Startspieler verzichten und sie stattdessen durch dieselbe Anzahl Drohnen ersetzen.

Die Drohnen dürfen Boden- oder Läuferdrohnen mit einem Einzelgewicht von bis zu 150 kg (Rumpf 3 - Mittel) sein. Flugdrohnen sind dem ISSV vorbehalten.

Die Drohnen unterliegen den gleichen Restriktionen wie die Spielerposition die sie ersetzen, sind allerdings **NICHT ballberechtigt**.

Drohnen/Motorräder die eine andere Position, als die des Stürmers begleiten und dürfen des weiteren auch nicht zum Transport anderer Mannschaftsmitglieder benutzt werden.

Keine Drohne darf 8 Punkte Panzerung und 3 Punkte Rumpf übersteigen.

5. Magie

a. Adepten

Adepten sind zulässig und können jede Position der Mannschaft begleiten.
Die Kräfte der Adepten folgen den gleichen Regeln wie der Einsatz der Zaubersprüche

b. Magier & Schamanen (Zauberer)

Eine Mannschaft kann auf 2 Jäger verzichten um einen Zauberer auf die Jägerposition zu stellen.

Der Zauberer ist stark eingeschränkt und es sind nur bestimmte Zaubersprüche erlaubt.
Eine Liste der verbotenen Sprüche ist im Anhang zu finden.

Die allgemeine Richtlinie beinhaltet primär die Verwendung von elementaren und physischen Kampfsprüchen und verstärkenden Heilsprüchen.

Sämtliche Illusionen, Hellsicht sowie geistverändernde Sprüche/Ki-Kräfte sind verboten. Das gleiche gilt für sämtliche manabasierten Kampfsprüche.

Der Zauberer darf ein Mannschaftsmitglied im Notfall durch Magie heilen. Dieser Spieler gilt dann allerdings als ausgeschieden und die Position wird auch nicht ersetzt.

Als Weltliche Waffen stehen einem Zauberer eine Pistole nach Wahl sowie Nahkampfwaffen zur Verfügung.

Das Beschwören von Geistern jeglicher Art ist verboten.

Zauberer dürfen maximal einen aktiven Fokus Stufe 3 mit sich führen. Die Gesamtzahl inaktiver Foki ist auf 4 beschränkt.

Astrale Projektion sind untersagt.

Der ISSV behält sich Änderungen vor.

6. Strafen

Es wird in Zeit-, Zug- und Spielstrafen unterschieden.

a. Zeitstrafen

Die Dauer einer Zeitstrafe bestimmt der Schiedsrichter. Eine Zeitstrafe lähmt den Spieler mittels des Strafstromkreises für die Dauer der Zeitstrafe.

Meistens bekommen die Mannschaften Zeitstrafen für kleinere Regelbrüche, wie das Nichtverlassen des Balles aus dem Torblock in den ersten 30s.

Wenn auf die komplette Mannschaft eine Zeitstrafe ausgesprochen wird, dann werden alle Zug- und Spielstrafen des anderen Teams aufgehoben. Allerdings gilt dieser Fall dann nicht als Wipe-out. Stattdessen wird der Ball der bestraften Mannschaft für tot erklärt und die andere Mannschaft hat die Standardoptionen, von wo sie den nächsten Spielzug beginnen wollen.

Nichtverlassen des Torblocks:

Bei Spielbeginn hat jede Mannschaft 30s, um den Ball aus ihrem Torblock zu tragen. Wenn eine Mannschaft das nicht schafft, bekommt die komplette Mannschaft eine Zeitstrafe. Nach der Strafe muss die Mannschaft in 30 Sekunden den Ball sogar über die benachbarten drei Felder ihres Blocks tragen.

Während der übrigen Spielzeit, falls der Ball über 60 Sekunden im selben Block bleibt, oder ein Spieler aus irgendeinem Grund den Ball in den eigenen Torblock trägt, erhält die Mannschaft noch eine Zeitstrafe die solange dauert bis sich der Ballträger in einen erlaubten Block bewegt.

Ungenügende Offensive:

Wenn sich der Ballträger 60 Sekunden nach Beginn des Spiels in seinem eigenen Torblock aufhält, bekommt die gesamte Mannschaft eine Zeitstrafe, mit Ausnahme des Ballträgers. Die Strafe wird solange aufrechterhalten, bis der Ballträger in einen anderen Block gegangen ist. Dieselbe Strafe wird ausgesprochen, wenn sich der Ballträger 2 Minuten nach Beginn des Spiels in einem der 3 angrenzenden Blocks zu seinem Torblock befindet.

Wenn sich der Ballträger 60s in demselben Block aufhält, bekommt die gesamte Mannschaft eine Zeitstrafe, bis sich der Ballträger in einen anderen Block bewegt hat. Ein Schiedsrichter kann auch auf Ungenügende Offensive entscheiden, wenn er glaubt, dass sich der Ballträger nicht ausreichend bemüht den Ball in den gegnerischen Torblock zu tragen. Diese Regel verhindert, dass sich der Ballträger nur immer zwischen zwei Blocks hin und her bewegt, um einen Kontakt mit dem Gegner zu vermeiden.

Die Uhr (welche diese Zeiten kontrolliert) wird angehalten, sobald der Ballträger in einen Kampf verwickelt wird. Wenn sich z.B. der Ballträger bereits 30s in einem Block aufgehalten hat und dann in einen Kampf verwickelt wird, dann wird die Uhr angehalten und erst wieder gestartet, wenn sich der Ballträger aus dem Kampf entfernen konnte. In diesem Beispiel hätte der Ballträger dann noch 30s um den Block zu verlassen.

b. Zugstrafe

Die meisten Zugstrafen werden für Regelverstöße ausgesprochen, die schwerwiegender sind, als die, für die Zeitstrafen ausgesprochen werden. Eine Zugstrafe lähmt den Spieler bis zum Ende des Spielzuges.

Spieler mit Zugstrafen können zu Beginn des nächsten Spielzugs ersetzt werden.

Absichtliches Attackieren eines Spielers unter Strafe:

Wenn die Attacke ins Leere geht, gibt es eine Zugstrafe, ansonsten gibt es Spielstrafe.

Verlassen der Spielzone:

Der betreffende Spieler wird mit einer Zugstrafe bestraft.

Gebrauch von nicht autorisierten Waffen:

Der Gebrauch von Feuerwaffen gegnerischer Spieler, aufgefundenen Feuerwaffen und nicht erlaubter Feuer- und Nahkampfwaffen zieht eine Zugstrafe nach sich.

Unsportliches Benehmen:

Eine solche Aktion wird nach Ermessen der Schiedsrichter mit Zug- oder Spielstrafe belegt. Unsportliches Verhalten schließt u.a. das Diskutieren über Schiedsrichter Entscheidungen sowie direkte Kopfschüsse ein.

Angreifen des Sanitäters: Wenn die Attacke ins Leere geht, gibt es eine Zugstrafe, ansonsten gibt es Spielstrafe.

c. Spielstrafe

Ein sehr schwerer Regelverstoß wird mit der Spielstrafe bestraft.

Der Spieler wird des Feldes verwiesen, darf nicht mehr am Spiel teilnehmen und muss sich im Falle von schweren Verwundungen oder Todesfällen, die er verursacht hat, vor einem regulären Gericht verantworten (von der lokalen Rechtssprechung abhängig).

Spieler mit Spielstrafen können erst zu Beginn des nächsten Viertels ersetzt werden. Wenn alle spielfähigen Spieler einer Mannschaft Spielstrafen bekommen, hat diese automatisch verloren. Bei Spielstrafe bleibt der Strafstromkreis solange aktiv, bis eine bewaffnete ISSV-Sicherheitseinheit den Spieler aus der Stadtkriegzone geleitet.

Brandstiftung:

Absichtliches Feuerlegen in der Stadtkriegzone wird mit einer Spielstrafe geahndet und bedeutet eine automatische Niederlage, falls das Spiel abgebrochen werden muss.

Absichtliches Attackieren eines ausgeschiedenen Spielers:

Spielstrafe.

Angreifen eines Schiedsrichters:

In jedem Fall gibt es Spielstrafe.

Zerstörung von ISSV-Eigentum bzw. deren Partnern:

Mutwillige Zerstörung von z.B. Überwachungs- und Trideohnen, Trideoaufzeichnungsgeräten etc. wird mit Spielstrafe geahndet.

d. Sonderformen

Unbefugter Ballträger:

Wenn der Sanitäter, der Stürmer, oder ein Spieler auf dem Motorrad des Stürmers in Ballbesitz kommt, oder der Ballträger auf das Motorrad des Stürmers steigt, wird der Ball als tot erklärt. Die gegnerische Mannschaft kann sich unter den gewohnten Optionen entscheiden, von wo sie den nächsten Spielzug beginnen will.

Illegale Informationen:

Jede Mannschaft, die Informationen von außerhalb der Zone empfängt, verliert das Spiel.

7. sonstiges

Dieser Abschnitt klärt spätere Regelungen für Sonderfälle.

8. Anhang

a. Verbotene Zaubersprüche

Da es sich bei Stadtkrieg um ein publikumorientiertes Spiel handelt, sind nur Zauber zugelassen, die es auch mundanen Zuschauern erlauben, das Spielgeschehen mit bloßem Auge und per Trideoübertragung zu genießen.

Folgende Zauber sind für aktive Spieler bei Stadtkrieg untersagt:

- [Attribut] senken
- Giftverstärkung
- Heilen
- Reflexe senken
- Stimulanz
- Winterschlaf
- sämtliche Illusionszauber
- ein [Metatyp/Spezies] weniger / [Metatyp/Spezies] erschlagen / [Metatyp/Spezies] metzeln
- Schockhand / Betäubungsblitz / Betäubungsball
- Todeshand / Manablitz / Manaball
- Beeinflussen
- Falsche Erinnerung
- Gedanken beherrschen / Mob-Bewusstsein
- Gefühle beherrschen / Mob-Laune
- Handlungen beherrschen / Mob-Kontrolle
- Impuls
- Interferenz
- Manaklammer / Mananetz
- Manastörung / Gerichtete Manastörung
- Tier beherrschen / Meute beherrschen
- Wahrheit
- Astrale Hellsicht
- Borgen / Tiersinn borgen / Augen des Rudels
- Gedankenmuster / Gedankenscan
- Geistessonde
- Feinde aufspüren / Erweitertes Feinde aufspüren
- Hellhören / Hellsicht
- Individuum aufspüren
- Kampfsinn
- Katalog
- Leben aufspüren / Erweitertes Leben aufspüren
- Lebensform aufspüren / Erweitertes Lebensform aufspüren
- Magie analysieren
- Magie aufspüren / erweitertes Magie aufspüren
- Manafenster / Astrales Fenster
- Objekt aufspüren
- Telepathie
- Telepathisches Netz / Erweitertes Telepathisches Netz
- Übernatürlicher Sinn
- Umgebungssinn / Erweiterter Umgebungssinn
- Wahrheit analysieren