



Grundregelwerk

Version September.2018

Vorwort/Disclaimer	3
Einleitung	4
Dieses Regelwerk verwenden	4
DKWDK	4
Allgemeine Mechanismen	4
"Attest A13"	4
STOP	5
"SANI!" vs. "MEDIC!"	5
OT-Tuch	5
Sicherheit	5
Schutzbrillen	5
Spielzonen	6
Greenzones	6
Redzones	6
Absperrungen	6
Treffer auf sensible Zonen	7
Offenes Feuer und Pyrotechnik	7
Häuser und Einrichtungen	7
Kampf	7
Die Kampfregel – Der Kernpunkt!	7
Softairmarkierer unter 0,5 Joule	8
Munition (Bio BBs)	8
Nahkampfwaffen	8
Besondere Waffen	8
Granaten & Minen	8
Flammenwerfer / Säurewerfer / Raketenwerfer und sonstige Sonderwaffen	8
Gas	8
Ballistische Schilde	8
Waffenloser Nahkampf	9
Häuserkampf	9

Verwundung und Tod	9
Disclaimer:	9
Tod	10
Codewort "Gnade des Imperators"	10
Verwundung und Behandlung	11
Sonstiges	12
Wenn ich Funker/Melder spiele, wie sieht es mit Funkgeräten aus?	12
Optisches Modding der Markierer/Waffen	12
Sind Muzzle Flashes Pflicht?	12

Vorwort/Disclaimer

Der Inhalt dieses Dokuments dient ausschließlich zum Zwecke der Darstellung im Rahmen eines Liverollenspiels.

Wir möchten hier ausdrücklich klarstellen, dass sämtliche Inhalte, Bilder und alles damit in Verbindung Stehende einzig und alleine dem Erleben und Darstellen einer fiktiven Welt dienen und in keiner Weise dazu gedacht sind, Meinungen, Überzeugungen, oder Weltanschauungen politischer, religiöser oder sonstiger Natur zu vertreten, zu verherrlichen oder zu verbreiten.



Einleitung

Dieses Regelwerk verwenden

Hier in diesem Dokument findet Ihr alles nötige was Ihr zum Spielen wissen müsst. Um es euch einfach zu machen haben wir versucht uns diesmal recht kurz zu fassen¹. Wir bitten euch dass Ihr euch die Zeit nehmt das Regelwerk einmal komplett durchzulesen. Für ganz Eilige und falls Ihr nur nochmal schnell was nachsehen wollt haben wir außerdem die wichtigsten Absätze **fett und kursiv** gedruckt.

Generell beschränken wir uns hier auf die Regeln. Für weitere Fragen wie Unterbringung, Ausrüstung usw. konsultiert bitte die FAQ unserer Homepage: www.42k-larp.de

Da es sich hier um ein "lebendes" Regelwerk handelt an dem wir immer wieder rum-optimieren um euch ein möglichst gutes Spielerlebnis bei möglichst hoher Sicherheit zu gewähren, wird es auch weiterhin Aktualisierungen finden. Um zu wissen ob ihr ein aktuelles Regelwerk habt, schaut auf die erste Seite. Dort findet ihr immer die Version im Format **MONAT.JAHR**.

Außerdem gehen wir davon aus, dass Ihr bereits wisst, was ein LARP ist und wie es allgemein funktioniert². Generell haben wir mit diesem Regelwerk auf Punktesysteme verzichtet, da wir es einerseits mit großem Fokus auf das Spiel, aber auch für erwachsene Menschen mit gesundem Menschenverstand geschrieben haben. Solltet ihr in Situationen kommen die regeltechnisch nicht eindeutig abgedeckt sind bitte zögert nicht von eurem gesunden Menschenverstand Gebrauch zu machen oder eine SL zu fragen

DKWDK

"DKWDK" ist die im LARP allgemein übliche Abkürzung für "Du Kannst Was Du Kannst". Generell spielen wir auf unserer Veranstaltung nach dieser Regel. Feuer machen? Wenn du's kannst, kannst du's. Ein Las-Gewehr reparieren? Same story. Ein Feldtelefon bedienen? Schau in die Anleitung. Bitte achtet darauf das all eure Ausrüstung und Spiel so realistisch wie möglich zu gestalten. Telling wird nur in einem sehr engen Rahmen toleriert. Ihr kennt alle unseren Anspruch an die Kleidung und Ausrüstung, dass sollte selbsterklärend sein.

Allgemeine Mechanismen

"Attest A13"

Es kann im Spiel vorkommen, dass man durch einen Befehl vor eine Aufgabe gestellt wird, die man aus persönlichen OT-Gründen nicht erfüllen kann oder will. Dies können körperliche oder psychische Gründe sein. Um nun eine große OT-Diskussion während des Spiels zu vermeiden und den Spielfluss nicht unnötig in einer solchen Situation zu unterbrechen, gibt es das "Attest A13". Dies ist ein Synonym für „Das kann / will ich nicht machen“ und ist von allen Teilnehmern ohne großes Fragen so zu akzeptieren. Ohne Ausnahme. Gleichzeitig setzen wir aber auch voraus, dass diese Option wirklich nur dann eingesetzt wird, wenn es wirklich nötig ist. Ein Missbrauch dieser Option aus reiner Bequemlichkeit, kann zum Ausschluss der Veranstaltung führen.

Beispiel: Ein Spieler XY hat starke Rückenschmerzen. Der Offizier befiehlt Wachablösung und befiehlt Spieler XY auf den Horchposten.

Spieler XY sagt dem Offizier: "Ich würde das gerne tun, leider verbietet mir mein Attest A13 das."
Der Offizier weiß bescheid und wird ohne weitere Fragen jemanden anderen dafür heranziehen.

¹ Ausführlichere Informationen zu Konzept und Hintergrund findet ihr auf unserer Homepage www.42k-larp.de

² Falls nicht, checkt bitte unsere Homepage oder einschlägige Seiten wie www.larpwiki.de

Das "Attest A13" ist für Situationen gedacht, in denen der Spielfluss nicht gestört werden soll. Ist die Notwendigkeit gegeben das Spiel zu unterbrechen kommt der "STOP-Befehl" ins Spiel, den wir im nächsten Absatz besprechen.

STOP

Kommt es zu Situationen wo es nötig ist das Spiel zu unterbrechen gibt es den "STOP"-Befehl. Dies kann der Fall sein wenn eine unmittelbare Gefährdung für einen oder mehrere Spieler besteht oder abgewendet werden muss.

Liegt so eine Situation vor, ruft laut **"STOP!"**. **Hört man ein STOP, so ist jedes Spiel solange einzustellen, bis die Situation geklärt ist.**

Dies kann z.B. der Fall sein wenn sich jemand outtime verletzt hat.

Bitte nutzt auch hier den STOP-Befehl mit Bedacht.

Schaut hier auf eure Mitspieler. Wenn ihr bemerkt, dass sich eine Gefährliche Situation anbahnt, wie zB ein nicht abgesprochener Nahkampf unmittelbar neben einem Wartungsgraben in einer Panzerhalle, dann unterbrecht die Szene.

"SANI!" vs. "MEDIC!"

Sollte es zu dem Fall kommen dass jemand outtime medizinische Hilfe benötigt, dann ruft nach einem Sanitäter.

Benutzt den Ausruf "SANI!" NUR wenn ihr outtime einen Sanitäter braucht!

Benötigt ihr INTIME jemanden um Wunden zu versorgen, ruft nach einem "MEDIC!"

OT-Tuch

Da man manchmal eben nicht gut erkennt ob ein anderer Teilnehmer intime da ist oder eben nur outtime benötigt jeder Teilnehmer ein OT-Tuch.

Das OT-Tuch ist weiß mit einem schwarzen X auf Vorder- und Rückseite und wird über dem Oberkörper getragen.

Auch weiße T-Shirts mit X sind ok, solange man sie sich überstülpen kann.

Seid ihr IT tot oder vielleicht auch einfach nur auf der Suche nach einem verlorenen Magazin etc. dann tragt bitte euer OT-Tuch um andere Teilnehmer nicht zu verwirren.



Sicherheit

Schutzbrillen

Jeder Teilnehmer hat eine Softair- oder Paintball-Schutzbrille bei sich zu tragen und während des Spielbetriebs zu nutzen!

Bitte tut uns und euch den gefallen, und versucht nicht, diese laborbrillenartigen Schutzgläser zu benutzen, welche sich z.B. als Zusatz in einigen Softairpaketen befinden oder welche es auch im Baumarkt zu kaufen

gibt. Sie bieten kaum Schutz gegen aus kurzer Distanz abgefeuerte BBs und des Weiteren verrutschen sie sehr leicht.

Allgemein sind nur sichere, BB beschussfeste Schutzgläser mit einem festen Sitz (also einem Gummizug o.ä.) erlaubt. Jeder Teilnehmer auf 42k braucht eine solche sichere Schutzbrille um an der Veranstaltung teilnehmen zu dürfen und muss diese durchgehend griffbereit am Körper oder aufgesetzt tragen.

Spielzonen

Auf dem Spielgelände unterscheiden wir strikt zwischen zwei Zonen. Der "sicheren" Zone, welche "Greenzone" genannt wird, also alle Bereiche die speziell als solche gekennzeichnet und/oder kommuniziert worden sind und den so genannten „Redzones“ (alles außerhalb der Greenzone).

Greenzones

In der Greenzone müssen sämtliche Softairmarkierer³ entladen (keine Kugeln im Lauf, kein Magazin in der Waffe) und auf "gesichert" gestellt sein.

Diese Sicherheitsregeln sind absolut wichtig und in jedem Fall zu befolgen. Ein Verstoß gegen diese Regeln ist eine wissentliche Gefährdung der anderen Teilnehmer und wird, je nach schwere, mit einer strengen Verwarnung oder sofortigem Ausschluss von der Veranstaltung geahndet.

Um neben den Nahkampfwaffen in der Greenzone auch eine Spielmöglichkeit mit Schusswaffenrequisiten zu ermöglichen gilt hier die Cap-Gun-Regel. Cap Guns sind Spielzeugpistolen mit Knallplättchen zur Schusssimulation. Diese sollte optisch dem Setting entsprechen. Sie hilft zum Beispiel bei der sicheren Darstellung von Spielsituationen zu denen eine Schusswaffenrequisite auch in einer Greenzone nötig wird (wie z.B. Verhaftung, Bedrohung usw. im internen Spiel).

In den Greenzones sind Teilnehmer nicht verpflichtet Schutzbrillen zu tragen. Allerdings müssen auch hier die Schutzbrillen stets **mitgeführt** werden.

Redzones

Die so genannte "Redzone" sind der gesamte Bereich außerhalb der "Greenzone", also meist alles außerhalb des Lager/Wohnbereichs. Genaue Aufteilung der Zonen auf dem Spielgelände wird vor der jeweiligen Veranstaltung bekannt gegeben. Hier dürfen die Softairmarkierer unter 0,5 Joule mit der von der Orga bereitgestellten Munition "normal" verwendet werden.

Alle Teilnehmer welche sich in diesem Spielbereich aufhalten, bewegen und/oder kämpfen müssen jederzeit eine Schutzbrille zu tragen.

Das Abnehmen der Schutzbrille ist hier strikt untersagt. Zuwiderhandlung führt zu einer strengen Verwarnung oder in schweren Fällen direkt zu einem Platzverweis/Spielausschluss, da man sich damit nicht nur selbst gefährdet, sondern massiv gegen die Sicherheitsbestimmungen der Veranstaltung verstößt.

Auch Cap-Guns können hier Verwendung finden.

Absperrungen

OT gesperrte Zonen sind durch **rot/weißes Flatterband** gekennzeichnet. Hier liegt eine Gefahrenstelle, Pyrotechnik oder sonstige Gründe vor, wegen denen das Gebiet **unter keinen Umständen** betreten werden darf.

Instanzen oder künstliche Hindernisse sind durch **gelb/schwarzes Flatterband** gekennzeichnet. Diese stellen ein zu diesem Zeitpunkt gesperrten Teil des Spielfeldes dar. Sinn hierhinter ist die Lenkung des Spielflusses. Instanzen dürfen **nur in Begleitung einer SL** betreten, Hindernisse (wie zB Minenfelder) nur mit expliziter SL Freigabe geräumt werden.

³ Wir nutzen hier absichtlich eine Formulierung aus dem Airsoftsport und sprechen outtime von "Markierer", nicht von "Waffe"

Treffer auf sensible Zonen

Kopf-, sowie Hand- und Genitalientreffer sollten (solange sich ein anderer Körperteil als Ziel anbietet) möglichst vermieden werden. Durch die Schutzbrille und Kleidung ist zwar die wichtigste Sicherheit gewährleistet, allerdings können solche Treffer trotz allem sehr unangenehm sein. Also versucht sie im Spiel wenn möglich zu vermeiden.

Treffer auf den Kopf zählen im Spiel entweder als Streifschuss am Kopf oder Körpertreffer. Es gibt keine "Kopfschuss" Regel, die den Charakter sofort tötet.

Im Sinne der gegenseitigen Fairness solltet ihr darauf achten, beim Feuern aus der Deckung, eurem Gegenüber eine weitere Trefferzone als nur euren Kopf und eure Hände anzubieten! Entblößt zum Beispiel bewusst eure Schulter oder Teile eures Oberkörpers, sowie Hüfte um das Spielerlebnis für alle beteiligten besser und sicherer gestalten.

Offenes Feuer und Pyrotechnik

Offenes Feuer ist **nur an von der Orga ausgewiesenen Plätzen zulässig**.

Pyrotechnik ist generell **nicht zugelassen**, außer sie wurde mit der Orga abgesprochen. Eine Ausnahme bieten hier Rauchgranaten der Marke Enola Gaye. Diese können zur Darstellung von Rauch und Gas verwendet werden. Bitte denkt daran **Überreste auch wieder wegzuräumen**. Von Spielern dürfen ohne Mengenbeschränkung **nur weiße Rauchgranaten** ins Spiel gebracht werden. IT-Giftgas Granaten in Rücksprache mit der Orga.

Häuser und Einrichtungen

Behandelt Häuser und Einrichtungen pfleglich. Tretet keine verschlossenen Türen ein. Schlagt keine Fensterscheiben ein. Zerstört nichts mutwillig.

Einige Häuser könnten aus Sicherheitsgründen gesperrt sein. Beachtet rotes Absperrband!

Solltet ihr ausversehen Teile der Gebäude oder Einrichtung beschädigt haben, meldet dies einer SL. Für solche Fälle gibt es Haftpflichtversicherungen.



Kampf

Die Kampfregel – Der Kernpunkt!

Ein Treffer ist ein Treffer und das Opfer ist verpflichtet eine Reaktion auf diesen zu zeigen. Es spielt keine Rolle was die Waffe IT darstellt. Wie groß der Schaden ist und welche Auswirkungen der Treffer genau hat, obliegt ganz alleine beim Opfer. Eine Rüstung schützt nur dort wo sie getragen wird.

Dies ist im Grunde bereits das ganze Kampfgelwerk als solches.

Softairmarkierer unter 0,5 Joule

Softairmarkierer mit einer Mündungsfeuerenergie von **unter 0,5 Joule** gelten in Deutschland als Spielzeug ab 14 Jahren. **Ausschließlich diese dürfen bei 42k als Feuerwaffenrequisiten verwendet werden.** Markierer mit höherer Mündungsfeuerenergie sind nicht zugelassen.

Munition (Bio BBs)

Als Softairmunition sind bei 42k **ausschließlich die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten** biologisch abbaubare (sog. Bio BB) Munition erlaubt.

Es darf **keine eigene Munition** mitgebracht werden.

Munition kann vor Ort für 15€/5000 Schuss bezogen werden

Nahkampfwaffen

Wie auf allen klassischen LARP-Veranstaltungen sind ausschließlich LARP-Polsterwaffen zugelassen. Aus Ambientegründen legen wir ein Augenmerk darauf, dass LARP- Polsterwaffen genutzt werden, die auch optisch zum Setting passen. Dazu zählen z.B.: Bowie-Messer, taktische Messer, Bajonette, Macheten, Klappspaten etc. Dazu zählen NICHT: Katana, Bastardschwert, Pfeil und Bogen, Armbrust, Magierstäbe und sonstige Fantasy- und Mittelalter-Waffen.

Besondere Waffen

Granaten & Minen

Es sind alle handelsüblichen Softair-Granaten und Softair-Minen erlaubt. Für Spieler gilt allerdings die Beschränkung, dass nur Charaktere der Charakterklasse Pioniere Granaten und Minen benutzen dürfen. **Desweiteren obliegen alle Softair-Granaten und Softair-Minen, der Standardregelung bzgl. der maximal Begrenzung von 0,5J.**

Flammenwerfer / Säurewerfer / Raketenwerfer und sonstige Sonderwaffen

Da alle Flammen-/Säure-/ Raketenwerfer Sonderanfertigungen sind, werden diese einzeln von der Orga auf Sicherheit und Darstellbarkeit geprüft und genehmigt. Bevor ihr anfangt eine solche Waffe zu bauen, kontaktiert bitte die Orga und sprecht das mit uns ab.

Gas

Jegliche Simulation von Gas erfolgt bis auf weiteres nur durch direkte und unmittelbare Ansage der Orga. Allgemein gilt: **Weißer Rauch ist Rauch, Gelber Rauch ist (Gift-)Gas**

Giftgas erzeugt IT eine heftige Reizung der Atemwege, sowie akute Atemnot. Längere Exposition ohne Schutzmaßnahmen führt zum Tod.

Ballistische Schilde

Ein Ballistik-Schild welches IT Kugeln aufhalten soll, muss larptauglich sein (also gut genug gepolstert um niemanden zu verletzen). Ballistische Schilde sind IT dafür ausgelegt sowohl Projektil- wie auch Energiebeschuss ebenso standzuhalten wie einer Nahkampfattacke. Aber nicht ewig. Auch hier gibt es Abnutzungen und irgendwann gibt das Material nach. Ab wann ein Schild nachgibt obliegt, wenn nicht von

der Orga anders angegeben, dem Benutzer. Wir gehen hier ebenso wie bei der Schadensbestimmung davon aus, dass alle Teilnehmer einen fairen und gesunden Menschenverstand hier walten lassen.

Waffenloser Nahkampf

In einer waffenlosen Nahkampfsituation ist gutes Spiel und Körperkontrolle gefragt. Wer gewinnt ergibt sich hier als realistischem Rollenspiel und gutem ausspielen der „Treffer“.

Wie immer ist hier die Grenze zum „Infight“ (der nur abgesprochen und mit Erlaubnis aller Involvierten durchgeführt werden darf) hier sehr dünn. Daher sollte man gewagte oder schnelle Manöver nur nach Vereinbarung oder mit vertrauten Personen durchführen. Wie immer gilt hier **„safety first“**.

Häuserkampf

Es wird während der Veranstaltung zu Kämpfen in Gebäuden kommen.

Für den Kampf in Gebäuden gelten folgende Regelungen:

- Nur **gezielte Schüsse auf den Oberkörper**
- Wenn möglich nur **Einzelfeuer**
- **Kein blindes Feuern um Ecken**
- **Bietet selbst mehr Trefferzone aus euer Gesicht** wenn ihr aus Deckung feuert



Verwundung und Tod

Disclaimer

Verwundung und Tod sind die klassischen Punkte im Larp in denen es zu Missverständnissen, unterschiedlichen Auslegungen und Konflikten kommt. Dies rührt zumeist aus einem falsch verstandenen Wettkampf- und Leistungsgedanken.

Wir gehen auf dem 42k Larp davon aus, dass wir mit Erwachsenen Menschen spielen, die sich nichts beweisen müssen und über das lachen können was wir hier 3 Tage lang in der Ostdeutschen Provinz treiben. Kurz gesagt: Die nicht verbissen an die Sache herangehen wollen.

Wir setzen hier ausdrücklich auf das Mindset der Teilnehmer eine möglichst filmreife Szene für alle Umstehenden auch zum Nachteil des eigenen Charakters schaffen zu wollen.

Wir verzichten daher bewusst auf Trefferzonen und Schadensregeln und geben die Beurteilung der Verletzungen in die Hände derer die sie letztendlich ausspielen.

Hierzu gelten folgende Regelmechanismen

Tod

Das 42k lebt von der Todesdarstellung im Feld. Nach einem Angriff fehlen schnell mal ein halbes dutzend Spieler die auf dem Feld liegen geblieben sind und das Feld der Ehre schmücken. Auf dem letzten Event hat sich aber das Problem ergeben, dass das Rollenspiel doch darunter leidet, wenn man zu oft mit einem neuen Charakter ins Spiel kommt und die Leute in seinem Trupp neu kennenlernen muss.

Wir werden dieses Jahr hierzu einen neuen Todesmechanismus einführen.

Wir unterscheiden zwischen “**normalen**” Gefallenen und Soldaten die die “**Gnade des Imperators**” erfahren haben (siehe unten).

Ein Spieler der im Feld tödlich verwundet wird (eigene Einschätzung), stirbt ganz normal. Er kommt aber **mit dem selben Charakter** in der Kapelle oder dem Lazarett der Basis wieder zu sich und hatte eine Nahtod Vision. Ist also geistig total fertig. Dieser Zustand hält solange an, wie es spielförderlich ist.

Für Truppen im Feld gehört der Tod von Kameraden zum Alltag (zum Trauerspiel nächsten Absatz beachten). Es wird also bei “normalen” Gefallenen kein allzu großes Aufhebens darum gemacht.

Den IT Logik Bruch an dieser Stelle, wenn ein “toter” Soldat wieder in der Basis ist, blenden wir schlicht und ergreifend aus. Sollte zwingend eine Erklärung notwendig sein, ist der Char kurz vor seinem Tod statt zu sterben als Meldeläufer zurückgeschickt worden und danach in die Kapelle. Alternativ wurde derjenige verwundet abtransportiert und kommt im Lazarett wieder zu sich.

Codewort “Gnade des Imperators”

Es steht einem Spieler aber natürlich jederzeit frei seinen **Charakter trotzdem final sterben zu lassen**. Hierzu nutzen wir als Codewort die “Gnade des Imperators”.

Sollte jemand schwer verletzt seinem Medic unter den Händen wegsterben wollen um hiermit eine coole Szene zu erzeugen. Dann kann er ihm mit seinem letzten Atemzug noch zuflüstern “**Ich hoffe auf die Gnade des Imperators**”. Der Medic und die Umstehenden wissen nun, dass der Charakter endgültig stirbt und können hier intensiv weiter spielen mit ausgiebiger Trauer und ggf Andacht.

Selbes kann auch für Ankündigungen vor Himmelfahrtskommandos genutzt werden, wenn jemand zB alleine nur mit einer Handgranate eine feindliche MG Stellung stürmt. Dann stirbt er/sie als Held. “Gebt mir Deckung, ich mache das! Der Imperator sei mir gnädig...”

Als nonverbales Zeichen hierfür dient, wenn man **kurz vor seinem Tod (mit letzter Kraft) salutiert**.

Allgemein bietet sich die Gnade des Imperators dann an, **wenn ein Char bei einer epischen Aktion ums Leben gekommen ist**. Hier erzeugt der finale Tod die bessere Spielszene und man wird mit Erinnerung und Andacht belohnt.

Sollte in einer Szene nicht ganz klar sein ob der Tod endgültig war, fragt man am besten bei der “Leichte” kurz OT nach und verkündet dann dem Trupp: “Sie hat die Gnade des Imperators empfangen... Wir gedenken ihrer als Heldin des Imperiums!”

Alternativ wenn nur ein "normaler" Tod vorliegt "Wir können hier nichts mehr ausrichten. Sammeln und weiter nach Plan!"

Verwundung und Behandlung

Jeder direkte Treffer egal mit welcher Waffe erzeugt **immer irgendeine Form der Verwundung**. Die schwere der Verletzung unterliegt der Einschätzung des Getroffenen. Wir gehen hier davon aus, dass wir mit erwachsenen Rollenspielern interagieren die in der Lage sind die jeweils **Spielbereichernde Variante zu wählen**.

Es gelten die **2 goldenen Regeln des Larps**

- Erwarte keine bestimmte Reaktion auf eine Handlung (hier einen Treffer)
- Wenn du getroffen wirst, zeige eine deutliche Reaktion für deinen Gegenüber

Wichtig: Es gibt **keinen Treffer der einen Spieler zwangsläufig sofort tötet**. Im Rahmen der Entscheidungsfreiheit kann man das natürlich trotzdem für sich entscheiden.

Kopftreffer: Sind zu vermeiden. Sollte jemand nur seinen Kopf aus der Deckung bewegen, muss derjenige auch damit rechnen, dass nur der Kopf getroffen wird bei Gegenfeuer.

Empfehlung für das ausspielen: Streifschuss im Gesicht, leichter Schulter oder Torsotreffer.

Behandlung von Verwundungen: Verwundungen können von Medics behandelt werden. Hier liegt es in der Verantwortung der Spieler den Kompromiss zwischen guter Darstellung und "im Spiel behalten" der Teilnehmer zu finden.

Jeder Spieler kann seinen Medic dabei unterstützen indem man zumindest eine kleine Flasche Kunstblut dabei hat um die Suche nach Verletzungen besser darstellen zu können.

Allgemein kann man sagen, dass es Aufgabe der Medics ist für schwer verletzte Spieler eine coole Verwundetenversorgung oder einen Todeskampf darzustellen und leicht verletzten Spielern das weitere Teilnehmen an einer Mission zu gestatten.

Beispiele: Bei einem Spieler der zum Ende einer Mission einen schweren Treffer erleidet, kann man mit einer coolen Szene sterben lassen.

Einen Spieler der zu Beginn einer langen Mission einen unglücklichen Treffer am Bein abbekommt, behandelt man schnell und stellt so sicher, dass er nach einer kurzen Zeit wieder weitermachen kann.

Wie ein Medic eine Wunde behandelt ist diesem selbst überlassen. Sei es durch einfache Verbände, Fortschrittliche Methoden wie Biofoam der Wunden verschließt, Komplizierte Werkzeuge oder Liturgische Gesänge.

Das Ergebnis bleibt das gleiche. **Wenn ein Spieler behandelt wurde kann er nach (Faustregel) 15-30 Minuten wieder voll am Geschehen teilnehmen, sofern er dies wünscht.**



Sonstiges

Wenn ich Funker/Melder spiele, wie sieht es mit Funkgeräten aus?

Im Spiel gibt es drei Arten der Weitergabe von Meldungen

- Funker
- Feldtelefon
- Meldeläufe

Der Funker ist im Grunde für alle drei Dinge zuständig, und es kann in jedem Trupp nur einen Funker geben. Zum Funken werden normale PMR-Funkgeräte verwendet, die oft sogar in Baumärkten erhältlich sind. **Für die Funkausrüstung sind die Spieler selber verantwortlich und müssen diese mitbringen.** Es wird angeraten zur Darstellung des Funkers die Ausrüstung entsprechend zu modden z.B. mit einem Funkrucksack mit Antenne usw.

Feldtelefone und Kabel werden von der Spielleitung gestellt und nach Bedarf ausgegeben.

Wenn der Trupp keine Verbindung mit der nächsten Kommandostelle aufnehmen kann, dann muss ein Spieler die Rolle des Melders übernehmen und die Meldung mündlich übermitteln. Üblicherweise ist dies die Aufgabe des gescheiterten Funkers.

Optisches Modding der Markierer/Waffen

Wir verlangen kein optisches Modding, es ist aber ausdrücklich erwünscht! Ihr könnt Euren Waffen sehr gerne Gebrauchsspuren (Used look) hinzufügen oder mit Bemalungen/Beklebung euren Trupp anpassen. Auch ist es gerne gesehen, wenn ihr eure Waffen so moddet, dass sie etwas futurischer aussehen. Für unsere NSC ist es sogar noch leichter: Ein paar Stoffetzen oder ähnliches um die Waffe geschlungen und schon wird es chaotischer. Optische Mods bereichern unser Setting unglaublich und sind deswegen gerne gesehen.

Sind Muzzle Flashes Pflicht?

Der "Muzzle Flash" ist ein Anbauteil für eure Softair-Waffen. Er simuliert ein Mündungsfeuer beim Austreten der BB Munition, das den Ambiente-Faktor erhöht und Gefechte, vor allem nachts, zu einer actiongeladeneren und trotzdem fairen Sache macht. **Sie sind bei uns aber keine Pflicht, allerdings freuen wir uns über jeden Teilnehmer, der sie einsetzt.** Es sieht einfach besser aus.