



42K GRUNDREGELWERK

VERSION 2023.A



Disclaimer

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

Wir distanzieren uns von jeglicher Form von realem Rassismus, Faschismus, Fremdenhass oder sonstigem Gedankengut oder Gruppierungen, die diesen Ansichten nahestehen.

Hardfacts

- Wir spielen weitestgehend nach "DKWDK" ("Du Kannst Was Du Kannst").
- "Attest A13" gilt als persönliches Safeword und ist von allen zu akzeptieren.
- Spielzonen: Wir unterscheiden in Greenzones und Redzones.
- Eine Schutzbrille zu tragen ist in Redzones Pflicht.
- Als Softairmunition ist ausschließlich biologisch abbaubare (sog. Bio BB) Munition erlaubt.
- Cap-Guns müssen mit rotem Isolierband markiert werden.
- Ein Treffer ist ein Treffer und das Opfer ist verpflichtet eine Reaktion auf diesen zu zeigen.
- Energiefelder werden mittels großen Blauen Knicklichtern oder Blauer Beleuchtung am Körper dargestellt.
- Rotes Licht: Nachtmarkierung von Spielern.
- Es ist ein OT-Tuch bei sich zu führen.

Autoren Version 2023.A

Brühmann Jörg

Hutz Florian

Koppandi Jan

Langjahr Konstantin

Herausgeber

CONstruktiv-LARP e.V.

Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieses Regelwerkes darf ohne schriftliche Einwilligung des CONstruktiv-LARP e.V. in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.



Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	4	4.2.3.	Muzzle Flash Generator	7
1.1.	Dieses Regelwerk verwenden	4	4.3.	Cap Guns	8
1.2.	DKWDK	4	4.4.	Nahkampfwaffen	8
2.	Allgemeine Mechanismen	4	4.5.	Besondere Waffen / Rüstungen	8
2.1.	“Attest A13”	4	4.5.1.	Granaten & Minen	8
2.2.	STOP	5	4.5.2.	Flammenwerfer / Plasmawerfer/ Raketenwerfer und sonstige Spezialwaffen	8
2.3.	“SANI!” vs. “MEDIC!”	5	4.5.3.	Gas	8
2.4.	OT-Tuch	5	4.5.4.	Ballistische Schilde / Rüstungen	9
2.5.	Nachtmarkierung	5	4.5.5.	Energiefeld / Refraktorfeld	9
3.	Sicherheit	5	4.6.	Waffenloser Nahkampf	9
3.1.	Schutzbrillen	5	4.7.	Häuserkampf	9
3.2.	Spielzonen	6	5.	Verwundung und Tod	9
3.3.	Greenzones	6	5.1.	Tod	10
3.4.	Redzones	6	5.2.	Codewort “Gnade des Imperators”	10
3.5.	Absperrungen	6	5.3.	Verwundung und Behandlung	10
3.6.	Treffer auf sensible Zonen	6	6.	Sonstiges	11
3.7.	Offenes Feuer und Pyrotechnik	6	6.1.	Funker / Melder	11
3.8.	Häuser und Einrichtungen	7	6.2.	Optisches Modding der Markierer/Waffen	11
4.	Kampf	7	6.3.	Lichtfarben	11
4.1.	Die Kampfregel – Der Kernpunkt!	7			
4.2.	Softairmarkierer unter 0,5 Joule	7			
4.2.1.	Munition (Bio BBs)	7			
4.2.2.	Tracer Munition	7			



1. Einleitung

1.1. 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 fassen. 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 Website: 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 **JAHR.VERSIONSZEICHEN**

Außerdem gehen wir davon aus, dass Ihr bereits wisst, was ein LARP ist und wie es allgemein funktioniert.

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. Sollten 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.

1.2. 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, dass 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, das sollte selbsterklärend sein.

2. Allgemeine Mechanismen

2.1. "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.

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.



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.

2.2. 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 (z.B. Verletzung) besteht oder abgewendet werden muss.

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

Bitte nutzt auch hier den STOP-Befehl mit Bedacht.

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

2.3. "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!"

2.4. 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.

2.5. Nachtmarkierung

Bei Einsätzen im Dunklen ist an der Rückseite des Helms ein rotes Knicklicht oder eine andere rote Lichtquelle anzubringen. Dies dient zur besseren Übersicht.

3. Sicherheit

3.1. Schutzbrillen

Jeder Teilnehmer muss 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.



3.2. 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).

3.3. Greenzones

In der Greenzone müssen sämtliche Softairmarkierer 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.

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

3.4. Redzones

Die so genannte "Redzone" sind der gesamte Bereich außerhalb der "Greenzone", also meist alles außerhalb des Lagers/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 erlaubten Munition "normal" verwendet werden.

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

3.5. 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 z.B. Minenfelder) nur mit expliziter SL Freigabe geräumt werden.

3.6. Treffer auf sensible Zonen

Kopf-, sowie Hand- und Genitalientreffer sollten (solange sich ein anderes 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.

3.7. Offenes Feuer und Pyrotechnik

Offenes Feuer ist **nur an von der Orga ausgewiesenen Plätzen zulässig (z.B. eine Feuertonne)**.

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.

Rauchgranaten Farben:

- Weiß: Rauch zur Sichtdeckung
- Gelb: Giftgas – IT-Schutzmaske erforderlich
- Schwarz: Feuer

3.8. 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 aus Versehen Teile der Gebäude oder Einrichtung beschädigt haben, meldet dies einer SL. Für solche Fälle gibt es Haftpflichtversicherungen.

4. Kampf

4.1. 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.

4.2. 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 Schusswaffenrequisiten verwendet werden.** Markierer mit höherer Mündungsfeuerenergie sind nicht zugelassen.

4.2.1. Munition (Bio BBs)

Als Softairmunition ist bei 42k **ausschließlich die vom Veranstalter empfohlene** biologisch abbaubare (sog. Bio BB) Munition erlaubt.

4.2.2. Tracer Munition

Auf dem 42k können biologisch abbaubare Tracer BBs verwendet werden.

4.2.3. Muzzle Flash Generator

Zur schöneren Gefechtsdarstellung, gerade bei Nacht **ist ein Muzzle Flash Generator Pflicht** für alle Imperialen Soldaten, sowie Kampf NSC.

Ausnahmen:

Folgende Airsoftmarkierer sind von der MFG Pflicht befreit:

- Backup-Markierer und Sidearm (Pistolen etc.)
- Schrotflinten die Bauartbedingt kein 14mm Gewinde aufweisen können
- Waffen die ein Tracer Modul und Tracer BBs verwenden



Ziel der Ausnahmen ist vor allem nicht kämpfenden Charakteren (Priester, Lazarett Personal etc.) eine kostengünstige Möglichkeit zur Teilnahme an Gefechten zu ermöglichen.

Sollte diese Regelung zu unerwarteten Härtefällen führen, so setzt euch bitte zeitnah mit der Orga in Verbindung. Wir werden eine Lösung finden.

4.3. Cap Guns

Um neben den Nahkampfaffen 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). Cap Guns müssen mit rotem Isoliertape an Lauf und Griff markiert sein.

Ebenso ist es möglich Softairmarkierer für diesen Einsatz zu präparieren. Diese müssen entladen sein und mit rotem Isoliertape an Lauf, Magazin und Griff markiert sein. Es ist verboten diese Softairmarkierer mit Munition zu laden. Am besten klebt man den Munitionseinlass am Magazin ebenfalls mit rotem Isolierband ab.

Es ist aus Sicherheitsgründen verboten mit diesen markierten Softairmarkierern oder Cap Guns auf den Kopf oder Weichteile zu zielen.

4.4. Nahkampfaffen

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.

4.5. Besondere Waffen / Rüstungen

4.5.1. Granaten & Minen

Es sind alle handelsüblichen Softair-Granaten und Softair-Minen erlaubt. *Des Weiteren obliegen alle Softair-Granaten und Softair-Minen, der Standardregelung bzgl. der maximal Begrenzung von 0,5J.*

4.5.2. Flammenwerfer / Plasmawerfer/ Raketenwerfer und sonstige Spezialwaffen

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.

Spezialwaffen sind immer etwas Besonderes, sie sollten sparsam eingesetzt werden. Es ist gerne gesehen, wenn es gutes Spiel um die Munitionsbeschaffung bzw. Ersatzteile für diese besonderen Waffen gibt.

Wie in Punkt 4.4.5 zu lesen ist, können Energiefelder / Refraktorfelder unter anderem durch Spezialwaffen zerstört werden.

4.5.3. 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.



4.5.4. Ballistische Schilde / Rüstungen

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.

Für **Rüstungen** gelten die gleichen Vorgaben wie für Ballistische Schilde, und sie schützen nur dort, wo sie auch getragen werden.

Bevor ihr anfangt einen Schild oder eine Rüstung zu bauen, kontaktiert bitte die Orga und sprecht das mit uns ab.

4.5.5. Energiefeld / Refraktorfeld

Energie- und Refraktorfelder werden mittels großen Blauen Knicklichtern oder Blauer Beleuchtung am Körper dargestellt. Energie- und Refraktorfelder schützen vollständig vor regulärem Beschuss durch Softairmarkierer.

Es gibt zwei Möglichkeiten, um Energie- und Refraktorfelder zu durchdringen:

- Nahkampfangriffe
- Angriffe durch Spezialwaffen

Im Spiel können hochrangige GSCs und NSCs über Energie- und Refraktorfelder verfügen. Stellt bei Angriffen auf diese Charaktere bitte sicher, dass sie euren Angriff trotz des Schlachtenlärms auch mitbekommen und versucht diese episch darzustellen.

4.6. 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) sehr dünn. Daher sollte man gewagte oder schnelle Manöver nur nach Vereinbarung oder mit vertrauten Personen durchführen. Wie immer gilt hier *„safety first“*.

4.7. Häuserkampf

Es wird während der Veranstaltung zu Kämpfen in Gebäuden kommen. Für den Kampf in Gebäuden gelten folgende Regelungen:

- Wenn möglich nur Einzelfeuer
- Kein blindes Feuern um Ecken
- Habt immer ein Auge auf eure, sowie die Sicherheit aller Mitspieler.
- Bleibt nach Treffern NICHT auf Treppen liegen

5. Verwundung und Tod

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:



5.1. 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.

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 demselben 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.

5.2. 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 Andacht.

Selbes kann auch für Ankündigungen vor Himmelfahrtskommandos genutzt werden, wenn jemand z.B. allein 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...“**

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 das dann dem Trupp: **“Sie hat die Gnade des Imperators empfangen... Wir gedenken ihrer als Heldin des Imperiums!“**

5.3. 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.

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.

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.**

6. Sonstiges

6.1. Funker / Melder

Im Spiel gibt es drei Art 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.

6.2. 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 modded, dass sie etwas futurischer Aussehen. Für unsere NSC ist es sogar noch leichter: Ein paar Stofffetzen oder ähnliches um die Waffe geschlungen und schon wird es chaotischer. Optische Mods bereichern unser Setting unglaublich und sind deswegen gerne gesehen.

6.3. Lichtfarben

- Blau – Energie- oder Refraktorfeld
- Rot – Rotes Licht oder Nachtmarkierung von Spielern