

Cyphex - Regelwerk

Stand November 2016

Vorwort

2013. Ich schaue mir ohne große Erwartungen den neuen Dredd an. Ok, denke ich, Karl Urban wird das Ding schon nicht völlig versammeln. Und dann das! Von der ersten Einstellung an hatte mich der Film in seinem Bann. 95 Minuten später war ich immer noch platt. Von allem. Den Charakteren, der Action, der Musik, dem Sounddesign, den Kulissen, den Klamotten und von der ganzen Welt, die da hinter jeder Plakatwand, jeder Imbissbude und jeder Fahrstuhlür hervorlugte.

Und dann tauchte diese Idee in mir auf: Ich möchte „sowas“ als Con machen. Geht das? Ist das möglich? Nur ein Larp-Event mit 2 SCs und 70 NSCs ist schwer zu realisieren – und gibt auch kein schönes Spielsystem ab, also habe ich die Idee in meinem Kopf aufgebohrt und eine Welt entstehen lassen mit all den Versatzstücken, die mich über die Jahre immer wieder an den Near-Future-Scenarien begeistert haben. Und daraus ist Cyphex geworden. Und nun sind wir dabei diese Welt mit Leben zu füllen!

Ich bin in meiner LARP-Laufbahn außerhalb vom Fantasy (bei mir klarer Schwerpunkt auf Horror und Endzeit) immer ein großer Fan von möglichst viel selbst-steuerndem Spielfluss gewesen, darum soll auch das Cyphex-System bestenfalls ohne SL-Telling und ohne OT-Diskussionen im Spiel auskommen. Das wäre mein Wunsch.

Ich mache kein Hehl daraus, das ist mein erstes Regelwerk und es ist sicher an vielen Stellen noch ziemlich roh und unvollendet. Aber ich denke ihr werdet daraus einen Leitfaden für euch herausfiltern können, um damit ein möglichst schönes Spiel für euch möglich zu machen. Sehr gerne nehme ich Anregungen auf Verbesserungen oder auf mögliche Löcher im System entgegen. (aber nur als Email an info@cyphex.de)

Das ist Cyphex

Das erste Event der Cyphex-Reihe trägt den Untertitel „Blaster Battle Con“ und das soll es auch sein. Ein LARP-Event mit reichlich Blaster-Action. Für mich liegt das Gewichtungsverhältnis dabei aber immer noch bei 50-50, was das Rollenspiel und die Blaster-Action angeht.

Für zukünftige Events ist es geplant auch andere Spiel-Schwerpunkte auszuprobieren. Es gibt bereits Ideen für Spionage-/Infiltrations-Cons (Referenz die Runs von Shadowrun), oder für Escape-Cons zB in einer Gefangenen-Kolonie (Referenz: Die Klapperschlange). Es ist so vieles denkbar. Falls du selber eine Idee hast, die in das Rahmen-Setting reinpaßt, aber bisher nie die Möglichkeit hattest irgendwem diese näher zu bringen, dann zögere nicht uns

zu kontaktieren. Wer weiß, vielleicht wird aus der Idee bei uns ein spannendes LARP-Event. Schreib uns gerne an info@cyphex.de

Du hast dich angemeldet, du willst dabei sein, und hier bekommst du die Chance die Welt von Cyphex mit zu gestalten. Wenn du etwas hast, kannst oder bist, was diese Welt bereichern könnte, dann zögere nicht es uns mitzuteilen unter info@cyphex.de

Die Welt von Cyphex

Das Jahr ist 2086. (Real-Datum + 70 Jahre) Eine Welt ist zwischen Dredd und Shadowrun. Wir befinden uns weiterhin in Deutschland im Ruhrplex, einem Mega-Plex irgendwo im Ruhrgebiet. Der Ort ist ein Sektor eines Hochhauses, das im Spiel gedacht nach allen Seiten noch weiter geht.

IT-Info:

CYPHEX 01

Datum: 26.11.2086

Ort: Ruhrplex, Sektor 57339-ETBK-D11, Sublevel 13 und Umgebung

Cyphex ist eine dreckige, rauhe, nahe Zukunft, in der die Megakonzerne die eigentliche Macht ausüben und gegeneinander wirtschaftliche und reale Kriege führen. Werksspionage ist ein alltägliches Mittel geworden, Informationen haben mehr Wert als eine Hand voll Newros.

Die Großstädte sind zu Megaplexen zusammengewachsen und hier kämpfen alle, die nicht für die großen Konzerne arbeiten ums tägliche Überleben. Glücksritter, Strassensamurais, Händler und Halsabschneider bevölkern die Strassen. Das letzte Instrument der staatlichen Ordnung, um für ein wenig Sicherheit zu sorgen sind die „Dreads“.

Allgemeines

Die technischen Gegebenheiten sind weiter gewachsen. Waffentechnologien haben Fortschritte gemacht, aber es wird immer noch mit der guten alten Projektil-Munition geschossen, also keine Laserpistolen oder ähnliches.

Veränderungen am eigenen Leib sind mittlerweile auch Gang und Gebe. Künstliche Gliedmaßen, implantierte Peilsender, verbesserte Cyberaugen etc. das alles ist auf dem Markt für die passenden finanziellen Mittel erhältlich.

Ein paar Spielideen möchten wir aber bis dato außen vor lassen, da wir dafür derzeit noch keine „spielbare“ Lösung gefunden haben.

Rigging

- die neuralgische Verbindung mit Maschinen um sie zu steuern. Zb. Fahrzeuge.

Jackheads

- Datenbuchsen am Kopf für die direkte Verknüpfung mit Computern und Datennetzen und dem eigenen Gehirn.

Und - Liebe Shadowrun-Fans: Keine Magie, keine Metamenschen. Über Schamanen könnten wir noch verhandeln...

Optik

Ein gewisser Grad der Verwahrlosung ist beim normalen Straßenvolk nicht zu übersehen. Gebrauchsspuren, Flicker oder auch hier oder da mal ein Loch im Ärmel. ABER – kein endzeitliches Abgerocke. Die Welt ist zwar zu einem ziemlichen Müllhaufen verkommen, ab hin und wieder kommt dann doch noch die Müllabfuhr und kehrt den ganzen Dreck zusammen.

Randbemerkung:

Die Bilder auf der Webseite sind nur exemplarisch für die Stimmung. Es sind keine verbindlichen Darstellungen der Gruppen. Für alle Gruppen gilt: Abgesehen von der Schutzbrille ist keine Gesichtsvermummung erforderlich.

Technisches Equipment

Alles was ihr an technischem „Schnickschnack“ mit an eure Ausrüstung packen wollt ist herzlich willkommen, solange es erstmal nur dem Style-Faktor erhöhen soll. (das gleiche gilt für Cyberware, also alles was in den Körper implantiert wurde, z.B. künstliche Augen.) Wenn ihr etwas gebaut oder erstanden habt, was im Spiel auch eine Funktion haben kann/soll, dann bitte vorher Absprache mit der Orga, ob wir das zulassen können und welche konkrete IT-Funktion es haben kann.

Gadgets

Technische „Spielsachen“ wie Türalarne, sind prinzipiell erlaubt, müssen sich aber rückstandslos anbringen und wieder entfernen lassen. Doppelklebeband ist da keine Lösung, dafür aber Magnete oder Klettbander. Bei Alarmfallen liegt die maximal-Grenze der Lautstärke bei 85 dB.

Das Spiel-System

Grundlage: DKWDDK

Wir wollen zur Förderung der Stimmung mit einem Minimum an Orga/SL-Ansagen im Spiel auskommen. Die Grundlage zum Spielen stellt das „Du kannst was du darstellen kannst“-System (kurz DKWDDK) dar. Darum gibt es auch keine Lebenspunkte o.ä. Erfahrungsgemäß merkt ein Spieler, wenn sein Charakter sich dem Ableben nähert. Aber vor dem finalen Aus gibt's ja immer noch das Medic-Play und das Dead-Neck-Programm. Näheres weiter unten...

Die Gruppen

Du hast dich bei der Anmeldung für eine Gruppe entschieden und wirst dir bis zum Spielbeginn einen Charakter passend dazu ausgedacht haben. Für ein intensiveres Spiel wäre es gut, wenn du deinen Charakter mit ein paar „Ecken und Kanten“ versiehst. Das können Erfahrungen in der Vergangenheit sein oder auch Ängste oder Phobien oder einfach

charakterliche Macken. Natürlich gehen auch Stereotypen oder Klischees, diese lassen sich immer gut darstellen.

Orga-Spieler

Es wird in jeder Gruppe mindestens einen Orga-Spieler geben. Dieser wird eine ranghöhere Position bekleiden und im Spiel eine etwas leitende Funktion ausüben. Ansagen der Orga-Spieler im Spiel haben mehr Gewicht als andere Meinungen. Damit soll keinesfalls das freie Spiel unterwandert werden, aber manchmal ist es einfach für die Spielkoordination nötig, dass bestimmte Missionen oder Ähnliches, erst zu einem bestimmten Zeitpunkt stattfinden.

Blaster

Es sind nur Blaster zugelassen, die auch ursprünglich als Air-Blaster (Nerf, BuzzBee, Edison etc.) hergestellt wurden.

- D.h. keine Rohreiniger-Pressluft-Geräte oder sowas.
- Alle Arten von CO2-Kartuschen an Luft-Druck-Blaster sind nicht erlaubt.
- Wassersprühgeräte (Supersoaker oder andere Wasserpistolen) sind nicht zugelassen.

Technisches Modding

Die Blaster dürfen technisch getuned werden. Max zugelassene Austrittsenergie: 100 FPS gemäß Waffengesetz.

Jeder Teilnehmer ist selber für seine Blaster verantwortlich. Es wird keine Check-In Kontrolle geben. Die Orga behält sich aber vor im Spiel ggf. einzelne Blaster mit übermäßiger Austrittsenergie aus dem Spiel zu nehmen. Wir spielen zwar mit Schutzbrille und viel Körperpanzerung, aber es wird immer Teile vom Gesicht geben die ungeschützt sind. Und jeder 101 Darts wird findet sein Ziel genau da wo es richtig weh tut. Also achtet ein wenig darauf es nicht völlig zu übertreiben.

Optisches Modding

Optisches Modding der Blaster ist obligatorisch!!! Zumindest „einfach Schwarz“ lackieren, wenn man keine Lust (oder kein Händchen) für aufwendige Paintjobs hat. Quietschbunte „frisch aus der Packung“ Blaster sind nicht zugelassen.

KEINE Laserpointer an den Blastern wegen der Verletzungsgefahr des Augenlichts!!!

Andere Anbauten an den Blastern stellen kein Problem dar.

Darts

Zugelassen sind:

- alle original Nerf Elite Darts,
- gut gemachte China-Klone Elite Darts, (mit Luftpolster im Kopf und dem kleinen Löchlein)
- Kosh
- ACC

Falls ihr weitere "Exoten" habt, bitte vorher mit der Orga abklären.

Nicht zugelassen sind:

- FVJ (Full Vinyl Jackett) wie "Prototype" und derartige Nachbauten,
- BuzzBee, die grau-grünen mit massivem Gummikopf.
- keine anderen Darts mit massiven Hartgummi-Köpfen.

Es ist mir klar, dass diverse Hartkopf-Darts bessere Flugeigenschaften haben, aber da wir permanent auf andere Teilnehmer schießen ist die Verletzungsgefahr einfach zu groß. Für zukünftige Events kann man sicher mit entsprechender Schutzkleidung auch andere Regelungen ausprobieren.

Es sind keine selbstgebauten Darts zugelassen.

Kein Dart-Modding

Es dürfen keine technischen Veränderungen der Darts vorgenommen werden, einzige Ausnahme: Kürzen der Darts ist erlaubt.

Verschossene Darts

Alle verschossenen Darts gelten aus verbraucht und werden nur von der SL und/oder den NSCs wieder eingesammelt. Verschossene Darts werden über die SL wieder ins Spiel gebracht. Nach Spielende werden die eingesammelten Darts wieder ausgegeben. Trotzdem solltet ihr mit einem gewissen Schwund rechnen.

IT-Info Munition:

Die Munition in der Welt von Cyphex hat eine erhöhte Mannstopp-Wirkung. Auch Treffer, die von der Körperpanzerung abgefangen werden, verursachen einen heftigen Schlag gegen den Getroffenen.

Schutzbrillenpflicht

Es herrscht absolute Schutzbrillen-Pflicht während der ganzen Veranstaltung.

Treffer, Rüstung und Schaden

Allgemeine Treffer-Regel

Generell soll jeder Treffer ausgespielt werden, mit Schmerz und entsprechendem Rückstoß. Es geht darum, alle Treffer so realistisch wie möglich auszuspielen und darzustellen.

Waffentreffer

Treffer auf den Blaster dürfen ignoriert werden. Der Blaster kann weiter benutzt werden. Blaster dürfen aber natürlich nicht als Schutzschild benutzt werden.

Randbemerkung:

Aufgesetzte Schüsse (z.B. auf den Kopf) werden nicht mit Darts ausgespielt sondern nur angesagt durch ein lautes: "Bämm"!

Rüstung und Schaden

Je nachdem wie stark deine Kleidung gepanzert ist, haben Treffer unterschiedliche Auswirkungen:

- Ungeschützte Haut/Normale Kleidung/Uniform: Ein Treffer verursacht sofort eine schwere blutende Wunde. Der Getroffene geht zu Boden. Die Wunde muss unmittelbar behandelt werden.
- Schutzkleidung Klasse 1 (taktische Weste ohne besondere Schutzeinlagen): Ein Treffer verursacht sofort eine leichte blutende Wunde. Der Getroffene geht zu Boden. Kurzfristige Benommenheit
- Schutzkleidung Klasse 2 (Panzerweste/Splitterschutzweste) Ein Treffer verursacht ein Hämatom. Der Getroffene geht zu Boden.
- Schutzkleidung Klasse 3 (schwere Panzerung) Ein Treffer verursacht keine direkte Verletzung, der Getroffene verliert kurz das Gleichgewicht. Kurze Benommenheit.

Haltbarkeit von Panzerung

Jede Körper-Panzerung kann nur eine bestimmte Menge an Beschuss aushalten, danach ist der Schutzfaktor erloschen. Bei größeren Rüstungsteilen werden die Schutzzonen in Körperbereiche unterteilt:

Kopf - Brust - Rücken - Oberarme - Unterarme - Oberschenkel - Unterschenkel - Füße

- Schutzkleidung Klasse 2 (Panzerweste/Splitterschutzweste):
Nach 3 Treffern auf das gleiche Rüstungsteil besteht kein Rüstungsschutz mehr
- Schutzkleidung Klasse 3 (schwere Panzerung):
Nach 5 Treffern auf das gleiche Rüstungsteil besteht kein Rüstungsschutz mehr

Körperpanzerung kann auf dem Event nicht repariert werden.

Nahkampf mit Polsterwaffen

Achtet bitte beim Nahkampf besonders auf die Sicherheit. Schläge aller Art werden nicht "durchgezogen", sondern kraftmäßig abgefedert. Der Kopf ist keine Trefferzone im Nahkampf. Ein Schlag mit einer Klingenwaffen oder einer großen Wuchtwaaffe (z.B. ein Vorschlaghammer) reduziert den Schutz der getroffenen Rüstung wie ein Dart-Treffer.

Waffenloser Nahkampf

Infight ist immer eine heikle Sache, kann aber großen Spaß machen, wenn alle Beteiligten wissen worauf sie sich einlassen. Sprecht mit eventuellen Infight-Gegnern vorher kurz ab, wie der Verlauf des Kampfes aussehen soll. Infight dient nicht dem "gewinnen wollen" sondern hat hauptsächlich Show-Charakter.

Die Opfer-Regel

Eine weitere Stellschraube für einen möglichst reibungslosen Spielverlauf ist die Opfer-Regel. Nein, ihre seid nicht alle Opfer. ;-) Die Opfer-Regel besagt, der „Getroffene“ oder „Geschlagene“ im Kampfgeschehen entscheidet selber, wie er den Treffer ausspielt! Das ist eine gewagte Übergabe von Verantwortung in Spielerhand, aber wir hoffen, dass wir damit eher Spiel generieren als eingrenzen. Fest steht aber: Jeder Treffer soll ausgespielt werden!!! Dh. keine gemütlichen Spaziergänge im Dart-Bukkake-Regen. Die Munition in Cyphex hat eine erhebliche Mann-Stopp-Wirkung, die auch von den diversen Rüstungen nicht weggezaubert wird.

Fairplay

Fairplay bedeutet Zusammenspiel oder: Mach was draus! Larp ist ein Gruppenspiel und es besteht daraus „zusammen“ zu spielen, auch wenn man im Spiel „gegeneinander“ spielt. Und das geht nur mit Fairplay. Es gibt immer viele Möglichkeiten zu mogeln, aber ich appelliere an Eure Larper-Ehre: macht es einfach nicht. Nicht jeder Treffer ist tödlich, aber es ist trotzdem ein Treffer.

Und verschont euch und eure Mitspieler einfach mal mit zu viel Mimimi. D.h. Rumgeheule, wenn ein anderer Spieler nicht euren Erwartungen gemäß reagiert hat.

Wenn etwas im Spiel nicht ganz so läuft, wie ihr es euch vorgestellt habt (oder auch gemäß den Regeln vorgesehen ist) – dann spielt doch erst mal damit. Wenn z.B. ein Gegner im Eifer des Feuergefechts gerade deinen Treffer nicht hinreichend ausspielt, dann stell dir mal vor es war ein Blindgänger, ein Querschläger oder einfach ein Defekt in der Munitions-Produktion. Vielleicht hat dein Gegenüber durch seine 3 Lagen Schutzklamotten den Treffer einfach wirklich nicht gespürt.

Ausnahme: Wenn ihr zum wiederholten Mal ein unfaires Spiel beobachtet, dann spricht den Anderen darauf an oder besser noch: kontaktiert umgehend die SL, dafür sind wir da, dann wird eine Klärung herbeigeführt.

Das Medic-Play

Als SC bekommst du beim Check-In ein kleines Medipack ausgehändigt, um du dich im Feld bei diversen Verletzungen (zumindest übergangsweise) selber wieder zusammenzuflicken, oder dir von Kollegen helfen zu lassen.

Es sind bei diesem Event keine langen Lazarett-Aufenthalte geplant (vor allem, weil es kein Lazarett gibt). Stattdessen wollen wir dich schnell wieder in die Action reinbringen. Dafür bekommst du Trauma-Pflaster, Painkiller, Aufputzmittel, ein Gerät zum Veröden von Wunden (OT eine LED-Taschenlampe, bitte keine echten Laserpointer verwenden!)

IT-Info:

Inhalt First-Aid-Kit:

**Desinfektions-Spray, Gewebe-Veröder, Trauma-Pflaster
Painkiller-Pillen, Aufputzmittel-Pillen, etw Verbandsmaterial**

Auch wenn das Zusammenflicken unter Feindbeschuss vielleicht nur eine paar Minuten dauert, so würde ich mich freuen, wenn ihr es ausspielt. Große Schmerzen bis das Trauma-Pflaster wirkt. Schnelles aber sauberes Veröden der Wunde. Spürbarer Entspannung wenn die Drogen wirken... All das kann eine Verwundung im Feld zu einem kurzen aber intensiven Spiel machen.

Randbemerkung:

Kein Rasierschaum – im Medic-System von Cyphex wird es keinen Rasierschaum geben. Dafür können kleine Sprühflaschen mit Wasser als 1st-Aid-Spray eingesetzt werden.

Wund-Darstellung

Für die Darstellung von Verletzungen im Spiel soll jeder Teilnehmer eine kleine Flasche Kunstblut immer dabei haben.

Charaktertod

In der Welt von Cyphex wird gestorben. Ähnlich wie bei der Opfer-Regel entscheidest in den meissten Fällen du selber, ob du stirbst oder nicht, denn es gibt nahezu keine Verwundung die man nicht doch noch irgendwie wieder verarzten könnte, wenn die nötigen Hilfsmittel zur Verfügung stehen. Das bedeutet: egal wie heftig du im Feuergefecht verwundet wirst, solange kein anderer Teilnehmer dich ausdrücklich und mit den klar ausgesprochenen Worten „Hiermit töte ich dich.“ (Wortlaut kann variieren...) ins Jenseits befördert, bist du „nur“ schwer verletzt.

Andererseits solltest du dich schon fragen, was von dir übrig bleiben sollte, wenn du z.B. dummerweise ungepanzert in einen Kugelhagel gerätst. Auch hier greift wieder Fairplay und ein wenig Phantasie. ;-) Aber tot bedeutet nicht gleich auch das Ende. Mehr dazu unter dem Dead-Neck-Programm.

Du solltest dir trotzdem schon im Vorfeld Gedanken machen, wie dein 2. Charakter (oder 3. Charakter) aussehen soll und entsprechend Ausrüstung etc. dabei haben. Dein neuer Charakter kann allerdings nur im Rahmen deiner Gruppe wieder ins Spiel eintreten. D.h. wenn du als Member bei den Dragons gestorben bist kannst du danach NICHT bei Skytec wieder einsteigen.

Das Dead-Neck-System

Es steht dir persönlich frei am Dead-Neck-Programm teilzunehmen. Die Teilnahme wird angeraten, um dir damit einen möglichst schnellen Wiedereinstieg ins Spiel zu ermöglichen und um lästige Respawn-Telling-Maßnahmen zu umgehen.

Das Dead-Neck-System (kurz DNS) ist ein Mikrochip, der kontinuierlich deine Sinneswahrnehmungen aufzeichnet. Dieser Chip wurde dir im Genick implantiert. Nach deinem Ableben können diese Daten einmalig ausgelesen und in einen anderen Körper übertragen werden.

Beispiel:

Du bist Konzernsoldat von Skytec. Bei Skytec ist das DNS Standard. Deine aufgezeichneten Sinneswahrnehmungen werden über einen gesicherten Sender automatisch auf den Zentralserver von Skytec übertragen. Solltest dein Charakter zu Tode kommen wird automatisch ein vorproduzierter Klon von dir aktiviert und dein bisheriges Bewußtsein diesem aufgespielt (Minus die letzten 30 Sekunden vor deinem Tod). Nachdem der Klon vollständig aktiviert wurde, tritt er in das Spielgeschehen ein und übernimmt deinen Posten.

Bei den Dreads wird das DNS in gleicher Form ebenfalls angewandt, nur noch extra-verschlüsselt.

Bei den Skulls und den Dragons ist es ein wenig unkomfortabler, da diese Gruppen nicht über den Luxus einer vorbereiteten Klon-Truppe verfügen. Aber auch ein Skull oder Dragon kann einen Chip im Genick implantiert haben. Nur arbeitet hier der Chip autark. D.h. das Bewußtsein des Trägers wird intern auf dem Chip gespeichert. Stirbt sein Träger, so können seine Gangster-Kameraden über ein spezielles Chip-Lesegerät das Bewußtsein des Toten einmalig herunterladen.

Die Bewußtseins-Daten brauchen nun einen neuen Wirtskörper. Dafür steht eigentlich jeder Körper zur Verfügung, der ebenfalls an dem DNS teilnimmt und dessen man habhaft werden kann. Skytec und Dreads fallen da aufgrund diverser Sicherheitsvorkehrungen raus.

Ähnlich wie ein Autodiebstahl auf der Strasse kann ein fremder Körper so „geklaut“ werden. Einfach das alte Bewußtsein löschen und dann die Bewußtseins-Daten des Verstorbenen aufspielen. Aber aufpassen, dass der neue Wirtskörper beim kidnappen nicht zu sehr zu schaden kommt...

Die Teilnahme am DNS wird über eine kleine messingfarbene Niete dargestellt, die du dir vor Spielbeginn am Nacken an deine Kleidung heften kannst.

OT-Info

Wenn ein Bewußtseins-Datentransfer geglückt ist übernimmt der verstorbene Spieler im Spiel den physikalischen Platz des Spender-Körpers. (Alles andere erscheint unpraktikabel) Für den Bewußtseinstausch wird nur das Lesegerät benötigt und keine weiteren medizinischen Vorrichtungen. Es wird trotzdem angeraten den Bewußtseins-Transfer in einer ruhigen Umgebung durchzuführen, da damit Verbunden eine kurze Phase der Desorientierung einhergeht.

Allgemeine Regeln

OT Tasche

Wie auch bei anderen Cons kannst du eine offensichtlich als „OT“ markierte OT-Tasche bei dir tragen. Darin befinden sich keinerlei IT-Gegenstände, sondern nur Sachen, die du für dich privat benötigst, wie z.B. echte Medikamente. Diese Tasche ist mit einem „OT“ Zeichen zu versehen und ist für alle anderen Spieler absolutes tabu!

Lotware

Die einzigen Sachen, die im Spiel gelootet (zu deutsch geklaut, entwendet) werden dürfen sind: IT-Geld, Munition und IT-Medikamente.

Normale Ausrüstung, Waffen und Kleidung sind NICHT zum looten freigegeben.

Alkohol

Während der Dauer der Time-In-Phase (10-22h) ist aus Sicherheitsgründen Alkoholverbot.

Gekreuzte Hände

Um im Spiel anzuzeigen, dass du dich gerade nicht „im Spiel“ befindest, ist es notwendig deine Hände vor der Brust zu kreuzen. Damit bist du im Spiel nicht existent. Das sollte allerdings nur passieren, wenn du entweder tot bist oder ggf. einem OT-Verlangen nachkommst, z.B. das Aufsuchen eines OT-Sanitäters.

Es versteht sich wohl von selbst, dass das Hände-Kreuzen nicht als geheimes Schlupfloch gilt, um sich im Spiel einer Gefahrensituationen zu entziehen.

Der Stopp-Befehl

Sollte sich im Spielverlauf eine reale Gefahrensituation anbahnen so ist sofort ein lautes „Stopp“ zu rufen. Damit kommt der Spielfluss zum sofortigen Stillstand und die reale Gefahrensituation kann beseitigt werden. Danach wird ausschließlich durch die SL das „Weiter“-Kommando gegeben, und der Spielverlauf wird exakt an der unterbrochenen Stelle wieder aufgenommen.