



COLONIAL FORCES ACADEMY

PICON

FILE NO: Rules of Engagement
Regeln für das Twelve Colonies LARP

DATE: 06.2013 STAT.: Version 2.0

IF FOUND, MAIL IN THE NEAREST COLONIAL POST OFFICE OR MAIL BOX. NOTE TO POSTMASTER -
OFFICIAL MAIL - RETURN TO THE ADJUTANT GENERAL. POSTAGE FOR RETURN IST GUARANTEED.



VORWORT

Das TWELVE COLONIES Regelwerk für Battlestar Galactica Liverollenspiel (kurz BSG LARP) in der vorliegenden Version 2.0 (Stand: Oktober 2013) basiert auf dem Spielprinzip DKWDDK. Erfahrene LARP-Spieler werden hier demnach nichts Neues lesen. Dieses Regelwerk ist eher für LARP-Einsteiger gedacht. Es setzt Grundkenntnisse in Bezug auf Battlestar Galactica (die Serie von Ronald D. Moore aus dem Jahr 2003) voraus. Die Autoren sind für Rückmeldungen und Verbesserungsvorschläge von Spielern dankbar. Wer Fragen, Anregungen oder Kritik hat, kann diese in der spielfreien Zeit an die Autoren richten. Die Kontaktadressen findet man am Ende dieses Regelwerks.

1. DER CHARAKTER

1.1 AUSWAHL DES CHARAKTERS

Wie bei jedem Rollenspiel braucht man zum Mitspielen eine Spielfigur („Charakter“), die man im LARP darstellen möchte. Ein Charakter hat in der Regel eine Hintergrundgeschichte, die ihm Tiefe verleiht: Wo und wann ist er geboren? Was hat er schon alles erlebt? Wer sind seine Familie (Eltern, Geschwister, Kinder)? Wie ist sein Werdegang? Was sind seine Hobbys? Auch die Herkunft kann eine Rolle spielen, da sich die Lebensart auf den 12 Kolonien voneinander unterscheidet.

Bei militärischen Charakteren kommen noch Division (Colonial Fleet oder Marines) und der Dienstgrad hinzu.

Das BSGUniversum ist aber keinesfalls auf das Bespielen von Militär beschränkt, genauso gut sind Veranstaltungen für Wissenschaftler oder Politiker denkbar. Die Hintergrundinformationen zum Charakter sollten in sich konsistent und mit dem canonischen BSG Universum vereinbar sein.

Viel wichtiger als der theoretische Hintergrund auf dem Papier ist jedoch das Verhalten im Spiel und der Umgang mit den Mitspielern. Wer keine Verantwortung tragen möchte, sollte innerhalb der Colonial Fleet keinen Offizier sondern lieber einen Crewman oder Private spielen. Es sei ausdrücklich darauf hingewiesen, dass Charaktere entsprechend ihrem Rang Verantwortung übertragen bekommen und je höher man in der Hierarchie steht, desto mehr wird von der Darstellung erwartet und desto weniger Fehler darf man sich erlauben.

Wer diesbezüglich Fragen hat, kann sich an die Spielleitung wenden. Sie kann Fragen beantworten und bei der Charaktererschaffung behilflich sein. Wir empfehlen, auf jeden Fall vor der Charaktererschaffung Kontakt zur Spielleitung aufzunehmen.

1.2 HERKUNFT

Es gibt zwölf Kolonien: Aeron, Aquaria, Canceron, Caprica, Gemenon, Leonis, Libris, Picon, Sagittaron, Scorpia, Tauron und Virgon. Die Namen erinnern an die zwölf Tierkreiszeichen und es gibt Leute, die behaupten dass sich deren zugeschriebene Eigenschaften in den Kolonie-Bewohnern widerspiegeln. Möglicherweise ist das alles aber auch nur alter Aberglaube.

1.3 MILITÄR

Das Militär der zwölf Kolonien, die Colonial Forces, ist unterteilt in die Colonial Fleet, deren Angehörige die Schiffe und Basen bemannen und die Colonial Marines als Boden und Eingreiftruppen. Von der Abteilung hängen die unterschiedlichen Uniformarten ab (siehe Kapitel 2.3) und es gibt unterschiedliche Bezeichnungen bei den Dienstgraden (nicht beim Sold).

1.3.1 DIENSTGRADE

Die Spielleitung entscheidet personen- und situationsabhängig nach Absprache mit dem Spieler über den Einstiegsrang eines Charakters. Es sei an dieser Stelle noch einmal darauf hingewiesen, dass man sich gut überlegen sollte, ob man einen Offizier spielen möchte.

Die Spielleitung erwartet, dass Offiziere die volle Verantwortung für sich und ihre Untergebenen übernehmen. Sie sind dafür verantwortlich, dass die ihnen gestellten Aufgaben durch sinnvolle Befehle an die Untergebenen delegiert werden und Spieler, die einen rangniederen Charakter spielen, auf diese Weise kooperativ in das Spiel integriert werden.

Ein solcher Charakter hat also nicht nur mehr Rechte, sondern auch viel mehr Verantwortung und Pflichten. Man sollte sich vor der Charaktererschaffung fragen, ob man das auch umsetzen kann und will. Einige Spieler überschätzen sich bei der Wahl des Dienstgrades. Wir empfehlen daher, lieber etwas kleiner anzufangen und erstmal zu lernen, die Rolle darzustellen.

Alle Beförderungen erfolgen grundsätzlich nur in Abspra-

che mit der Spielleitung und aufgrund des Verhaltens, das ein Charakter im Spiel an den Tag legt. Je höher der Rang, desto länger braucht man, um den nächsthöheren Rang zu erreichen.

1.3.2

Mehr Informationen zu den Abteilungen, Dienstgraden und der Struktur der Colonial Forces finden sich im Spielerhandbuch ab Seite 22.

1.4 ZIVILISTEN

Grundsätzlich begrüßen wir die Wahl ziviler Charaktere, vor allem Twelve Colonies keine Militärsimulation sein will. Die Bandbreite an Charakterkonzepten für Zivilisten ist de facto unbegrenzt, da alle bekannten Berufe auch in den Zwölf Kolonien ausgeübt werden können.

Aber auch hier gilt, dass nicht jeder beliebige Status eingenommen werden kann. Politiker ist möglich, Präsident der Kolonien nicht. Doch auch als Zivilist trägt man Verantwortung - je höher der Status, desto mehr.

2. SPIELREGELN

2.1 GRUNDREGELN

Eigentlich gibt es nur eine einzige Grundregel, die man als Teilnehmer beachten muss: vernünftiges Verhalten. Vernunft schließt dabei andere Eigenschaften wie zum Beispiel Fairnis, Rücksichtnahme, Verhältnismäßigkeit und Selbstbeherrschung mit ein.

LARP ist ein Spiel für Erwachsene, deshalb wird von allen Teilnehmern ein angemessenes Verhalten erwartet, insbesondere beim Sozialverhalten und bei der Konfliktlösung.

Das In-time-Verhalten der Charaktere darf hiervon in gewissen Grenzen natürlich abweichen. Man sollte versuchen, möglichst für die Dauer des ganzen LARP in-time zu bleiben. Wer also mal keine Lust hat, gefrustet oder verärgert ist, sollte sich (vorübergehend) aus dem Spiel zurückziehen, aber bitte nicht die anderen Spieler bei ihrem Rollenspiel stören.

Wenn ein Spieler in-time etwas fragt, dann sollte man auch in-time darauf reagieren. Denn er soll nicht bei seinem Rollenspiel unterbrochen/gestört werden. Ein ganz wichtiger Punkt ist es, immer zwischen Spieler und Charakter zu unterscheiden. Also wenn z.B. ein Ensign im Spiel von einem Captain eine Standpauke erhält, richtet sich das ge-



gen den Charakter und nicht gegen den Spieler. Wenn jemand diese Unterscheidung nicht hinbekommt, sollte er sich ernsthaft überlegen, ob er an einem LARP teilnehmen soll. Das gilt sowohl für den Ensign als auch für den Captain aus dem gerade genannten Beispiel.

In der Anmeldung fragt die Spielleitung nach dem gewünschten Härtegrad. Hier wählt ihr, wie hart die SL euch (d.h. den Charakter) anfassen soll. Im BSG-Kontext bedeutet das zum Beispiel bei „weich“ verzichtet die SL auf den ganz harten militärischen Kram und lässt euch nachts schlafen. Wenn ihr euch dagegen für „hart“ entscheidet, solltet ihr eure Spinde immer aufgeräumt haben.

Weiterhin muss auch zwischen Charakterwissen und Spielerwissen unterschieden werden. Es mag z.B. sein, dass ein Spieler alle technischen Daten sämtlicher Battlestars auswendig hoch- und runterbeten kann. Das heißt aber noch lange nicht, dass auch der Charakter (z.B. ein Mediziner) ein technisches Genie ist.

2.2 DU KANNST WAS DU DARSTELLEN KANNST

TWELVE COLONIES versucht, ein möglichst „realistisches“ Spiel zu erschaffen, deshalb spielen wir nach dem Prinzip „Du kannst was du darstellen kannst“ (kurz DKWDDK). Das bedeutet, jede Handlung und jeder Zustand des Charakters sollte so gut wie möglich rollenspielerisch dargestellt werden. Ist die Darstellung einer simulierten, real unmöglichen Handlung nicht ohne „Time-Out“ oder „Time-Freeze“ möglich, sollte diese Handlung im Spiel nicht gemacht werden. DKWDDK definiert sich ebenso dadurch, dass man für andere etwas darstellt. Dazu gehören gut ausgespielte Treffer ebenso wie eine authentische Kleidung.

Eine schlecht (d.h. nicht überzeugend) dargestellte Handlung sollte für den ausführenden Charakter als missglückt und nicht erfolgreich angesehen werden. Das bedeutet auch, wenn ein Spieler etwas nicht darstellen kann, dann kann es eben auch der Charakter nicht (das bezieht sich hauptsächlich auf sportliche Aktivitäten, Diplomatie, Technobabble, usw.).

Hierzu ein Beispiel: wenn ein Spieler wie eine Herde Elefanten durch den Wald rennt, dann würde ihm eine Fähigkeit „Heimlichkeit“ nichts bringen. Denn wenn ihn die Cylonen-Patrouille hört, dann hört sie ihn - egal was auf dem Charakterblatt des Spielers steht.



Die Grundfesten auf denen DKWDDK steht, sind Toleranz, Fairness, Ehrlichkeit und die Bereitschaft, sich so gut wie möglich ins Spiel einzubringen. Das bedeutet auch, dass ein Charakter verletzlich und letztendlich sterblich ist. In einer logischen Situation ist der Charaktertod sehr gut möglich und als solcher hinzunehmen.

Zum Beispiel wenn man in einen Hinterhalt gerät und gnadenlos von seinen Gegnern zusammengeschossen wird. Wenn man tot ist, ist man tot (siehe hierzu auch Kapitel 2.11). Das bedeutet aber nicht, dass die Spielleitung aktiv versucht, Charaktere umzubringen.

Kein Regelwerk der Welt kann Spieler vom Schummeln abhalten. Aus diesem Grund soll die Freiheit der Spieler nicht durch eine Unzahl an Regeln eingeschränkt werden. Im Gegenzug sollten die Spieler diese Freiheit aber nicht missbrauchen und fair miteinander umgehen.

2.3 KLEIDUNG UND AUSTRÜSTUNG

Jeder Spieler braucht rollenspielgerechte Kleidung und Ausrüstung. Das heißt Offiziere der Colonial Fleet treten im Innendienst in blauer Uniform („Duty Blue“), schwarzen Schuhen und Rangpins auf (#1). Als Einsatzkleidung (sogenannte „Fatigue“) werden modifizierte olivgrüne BDUs (amerikanische „Battle Dress Uniform“; #3) getragen. Die Galauniform („Dress grey“) für die Colonial Fleet mit brauner Lederschärpe (o.A.) und der Pilotenanzug („Flight suit“; o.A.) sind optional.

BEISPIELE FÜR VERSCHIEDENE UNIFORMEN

Ausführliche Beschreibung ab Seite 26 des Spielerhandbuchs



1

2

3

4

5

6

Authorization code

BSG 0190

GS385

VOX 389 1 96629

MLM 1743

PW0 191

Die Uniformen der Colonial Marines sind bei TWELVE COLONIES analog zur Colonial Fleet aufgebaut. Das heißt Offiziere der Marines tragen im Innendienst eine „Duty Black“ (#2). Die khaki-farbene BDU (Mitte links) ist Marines mit besonderen Aufgaben (z.B. Master-at-arms, o.ä.) vorbehalten. Im Einsatz werden schwarze BDU Uniformen (#4) getragen. Die Galauniform („Dress grey“) für die Colonial Marines mit blauer Schärpe ist optional.

Als Unterkleidung tragen alle Angehörigen der Flotte ein graues Muscle-Shirt mit braunem (zur Not auch schwarzem) Tanktop (#6), alle Marines ein schwarzes T-Shirt. Beim Sport trägt man einen grauen Jogginganzug mit Emblem (Mitte links). Weitere, optionale Uniformen können zum Beispiel Overalls für Deckcrew sein (#5).

Bei uns dürfen auch Unteroffiziere und Mannschaften eine Duty Blue/Black tragen (mit heller Paspel, genau wie Junior Offiziere). Wir möchten ein möglichst originalgetreues Ambiente schaffen, daher ist zum Beispiel Flecktarn der Bundeswehr o.ä. nicht erwünscht.

Es wird den Teilnehmern empfohlen, ihre Ausrüstung vor Spielbeginn als ihr Eigentum zu kennzeichnen.

2.4 SPIELLEITUNG

Die Spielleiter (SL) haben immer das letzte Wort. Sie dienen den Spielern als Schiedsrichter und überwachen die

Einhaltung der Regeln. Sie stehen per Funkgerät in ständigem Kontakt untereinander. Spielleiter mit Baseball-Kappe gelten für den Spielverlauf als intime nicht anwesend. Die SL kann jederzeit Spieler, insbesondere bei Verstoß gegen Sicherheitsbestimmungen, unter Angabe von Gründen vom Spiel ausschließen.

Bei allen Fragen, Problemen und Schwierigkeiten sind die Spielleiter immer für die Spieler und NSCs da. Die Teilnehmer müssen die Spielleitung mit allen wichtigen Informationen versorgen, das heißt wenn sie irgendwo hingehen (egal ob in-time oder out-time) oder etwas Wichtiges tun wollen. Wer also unbedingt nachts im Wald, etc. unterwegs sein muss, muss die SL vorher informieren und sollte dies in Begleitung wenigstens eines weiteren Spielers tun, damit die Such- und Hilfstrupps gezielt vorgehen können. Das Wort eines Spielleiters zählt höher als das Regelwerk.

Eventuelle Regeldiskussionen kann man nach der Con führen. Dort kann man bei der Nachbesprechung oder in einem Einzelgespräch jegliche Kritik loswerden.

2.5 SPIELMECHANISMEN

Kommunikation

Kommunikation zwischen Personen oder zwischen einem Außenteam und einem Schiff wird mit Hilfe von Funkgeräten realisiert. Die Spielleitung behält sich jedoch vor, die Benutzung von Kommunikationsgeräten (aus plot-technischen Gründen, z.B. atmosphärischen Störungen) zu untersagen. Die Out-time-Benutzung in Notfällen (also um einen Arzt oder Hilfe zu rufen) ist selbstverständlich jederzeit gestattet. Nach Möglichkeit sollte sich jeder Spieler selbst ein Funkgerät beschaffen und mitbringen, die SL kann Informationen zu kompatiblen Geräten geben. Wer nicht selbst über ein Funkgerät verfügt, kann seine Mitspieler oder die SL freundlich darum bitten, ein Gerät kurz auszuleihen. Beim Funken ist auf jeden Fall die Funkdisziplin einzuhalten, sonst führt das zu Chaos wenn sechs oder mehr Leute wild durcheinander reden. Die SL behält sich vor, Funkgeräte für die Dauer der Veranstaltung einzuziehen, wenn die Funkdisziplin missachtet wird. Beim Funken wird immer zuerst der Gerufene genannt, dann der Rufende. Wenn Lt. Thrace die Galactica ruft, sagt sie z.B. „Galactica - Starbuck, wir sind auf Cylonen gestoßen.“

Rufbefehle



TIME-IN

Der TIME-IN-Befehl signalisiert den Beginn bzw. die Fortsetzung des In-time- Geschehens. Diesen Befehl darf nur die SL verwenden

TIME-FREEZE

Beim TIME-FREEZE-Befehl wird die Zeit und das Spiel angehalten. Jeder verharrt so, wie er gerade ist, schließt die Augen und summt vor sich hin bis der TIME-FREEZE-Befehl mit dem TIME-IN oder WEITER-Befehl aufgehoben wird. Diesen Befehl darf nur die SL verwenden

STOPP

Der STOPP-Befehl wird verwendet, wenn eine reale Gefahrensituation eintritt (z.B. jemand hat sich verletzt, seine Brille verloren, o.ä.). Diesen Befehl darf und soll jeder verwenden, um mögliche Personen- oder Sachschäden abzuwenden. Alle Spieler stellen SOFORT das Rollenspiel ein und warten ab, bis sich die Lage geklärt bzw. die Situation entschärft hat. Der Spieler, der STOPP gerufen hat, erklärt die Situation und nur er oder die Spielleitung kann den STOPPBefehl (durch WEITER oder TIME-IN) aufheben. Bis dahin gelten alle inzwischen eventuell doch durchgeführten Handlungen (z.B. schnell zwischendurch heilen, etc.) als nicht geschehen. Das In-time-Geschehen wird für die Dauer des Stopp- Befehls unterbrochen.

WEITER

Der WEITER-Befehl (manchmal auch TIME-IN) ist das Gegenteil des STOPP oder TIME-FREEZE-Befehls. Er signalisiert die Fortsetzung des In-time- Geschehens

TIME-OUT Der TIME-OUT-Befehl beendet das In-time- Geschehen (üblicherweise nur am Ende einer Con). Diesen Befehl darf nur die SL verwenden

SANI(TÄTER)

Ist ein Spieler ernsthaft verletzt, ruft man laut nach einem SANI(TÄTER). Damit ist der nächste Rettungssanitäter gemeint, der sich um den Verletzten kümmert und ihn ggf. ins nächste Krankenhaus bringt. Diesen Befehl darf jeder verwenden.

MEDIC

Wenn jemand eine Verletzung simuliert, ruft er einen „MEDIC“ (auf keinen Fall einen „Sanitäter“!). Dann wird ein Charakter so tun, als würde er sich um den scheinbar Verletzten kümmern. Eventuell schminkt die SL dann



noch ein schönes Veilchen, macht ein bißchen Sauerei mit Kunstblut, o.ä. Die beiden Begriffe „Sanitäter“ und „Medic“ dürfen niemals durcheinander gebracht werden.

Nichtvorhandensein / Out-time

Vor dem Körper gekreuzte Arme oder eine aufgesetzte Baseball-Kappe bedeuten, dass die Person in-time nicht vorhanden ist. Das heißt, die Person mit den gekreuzten Armen oder der Baseball-Kappe auf dem Kopf ist nur out-time vorhanden und muss im Spiel ignoriert werden. Zum Beispiel wenn NSCs out-time auf Position gehen, grundsätzlich immer dann, wenn ein Spieler gerade out-time ist und auf andere Leute trifft.

2.6 SICHERHEIT DER TEILNEHMER

Sicherheit ist oberstes Gebot. Die Spielleitung gibt ihr Bestes, um die Sicherheit aller Con- Teilnehmer zu gewährleisten und Gefahrenquellen zu beseitigen. Dennoch ist jeder Spieler verpflichtet, stets für seine eigene Sicherheit und die der anderen Teilnehmer zu sorgen. Wenn die Sicherheitsbestimmungen nicht eingehalten werden, kann das zum sofortigen Ausschluss des Spielers führen. Alle Teilnehmer sind verpflichtet, ihre Ausrüstung (insbesondere die verwendeten Waffenattrappen) vor und während der Veranstaltung regelmäßig auf Spielsicherheit zu kontrollieren.

Soweit die Ausrüstung den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entspricht, ist sie selbstständig aus dem Gebrauch zu nehmen. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung der Teilnehmer einer Sicherheitsüberprüfung („Waffencheck“) zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiter verwendet werden.

Nahkampf (egal ob bewaffnet oder unbewaffnet) ist aus Sicherheitsgründen für alle Spieler möglichst nur unter Aufsicht eines Spielleiters durchzuführen. Nahkampf ist im LARP Vertrauenssache, daher darf ein Kampf niemals mit der Absicht begonnen werden, (OT) zu gewinnen. Aus diesem Grund sollten sich Spieler auch nur dann einen Nahkampf liefern, wenn sie sich beide sicher sind, dass sich der jeweils andere zu jedem Zeitpunkt unter Kontrolle hat.

Jeder kann einen waffenlosen Kampf jederzeit (out-time) mit Begründung ablehnen. Auch die SL kann je-

derzeit Kämpfe unterbinden/verbieten. Kommt es nicht zum Kampf, wird die Spielhandlung zum Zeitpunkt des Kampfes fortgesetzt. An Nahkampfwaffen sind nur LARP-taugliche Polsterwaffen erlaubt.

Aufgrund des deutschen Waffengesetzes sind in der Öffentlichkeit ausschließlich neonfarbene Spielzeug-Waffen („NERF-Waffen“) erlaubt, damit diese nicht als Anzeigewaffe gelten. Diese werden genauso getestet wie alle anderen Waffen, wobei für diese Waffengattung besonders strenge Sicherheitsmaßstäbe angelegt werden. Zu sonstigen Sicherheitsbestimmungen beim Kampf siehe auch AGB und SL-Ansprache vor Ort.

Verboten sind u.a.:

- Kämpfen mit nicht eingetragenen oder nicht genehmigten Waffen / Ausrüstungsgegenständen
- Nahkampf unter Alkohol- oder Medikamenteneinfluss
- Stiche, Kopf-, Hals-, Hand-, Handgelenk- und Genitaltreffer
- Schüsse auf den Kopf
- Waffenloser Kampf ohne vorherige Absprache mit dem (den) beteiligten Spieler(n)

2.7 WAFFENLOSER KAMPF

Die Regeln für waffenlosen Kampf finden Anwendung, sobald eine einzige der beteiligten Personen keine Waffe führt, also unbewaffnet ist. Wenn alle beteiligten Personen irgendeine Waffe führen, wird dieser Kampf mit den Regeln für bewaffneten Nahkampf (DKWDDK, siehe Kapitel 2.8) ausgetragen.

Jeder Charakter erhält bei der Charaktererschaffung von der Spielleitung einen Zahlenwert genannt, der seine Fähigkeit im waffenlosen Nahkampf repräsentiert. Unmittelbar bevor ein Kampf losgeht, erhält eine zufällig ausgewählte Seite einen kleinen Bonus (Auswahl z. B. durch Münzwurf). Die SL kann auch je nach Situation Boni auf die Kampfwerte einer Partei geben (Überraschungsmoment, o.ä.). Die am Kampf beteiligten Personen teilen sich vor Kampfbeginn unauffällig diesen Zahlenwert mit. Derjenige mit dem höheren Wert gewinnt den Kampf. Je kleiner die Differenz, desto knapper ist der Ausgang. Es gilt die Opferregel. Auf eigenen Wunsch steht es also jedem frei, einen Kampf freiwillig zu verlieren. Eine Person kann auch ihren Kampfwert geringer angeben als sie eigentlich besitzt.



Wenn sich ein Kampf zwischen zwei Personengruppen anbahnt, müssen alle, die sich an dem Kampf beteiligen wollen, ihre Zugehörigkeit zu einer Kampfpartei erklären und kurzfristig ihren Fähigkeitenwert nennen. Dann werden die Punktzahlen der Einzelpersonen pro Partei addiert und die Partei mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt. Es ist nicht möglich, sich erst bei einem laufendem Kampf für eine Partei zu entscheiden, da hierfür der Kampf unterbrochen und die Werte neu berechnet werden müssten. Anschließend stellen die Personen den Verlauf des Kampfes dar. Hierbei werden Schläge nur angedeutet. Körperkontakt ist verboten! Natürlich soll man die (virtuellen) Treffer schön ausspielen, d.h. man fällt nach einem saftigen Kinnhaken nach hinten um. Sollte sich jemand im Nahkampf mit einem Cylonen messen wollen, WIRD er verlieren!

Sollte sich jemand beim Kämpfen ernsthaft verletzt haben, ruft man erstens sofort „STOPP!“ und zweitens einen „SANITÄTER“ (siehe Kapitel 2.5, Rufbefehle).

2.8 BEWAFFNETER NAHKAMPF

Als Nahkampfwaffen sind grundsätzlich nur LARP-taugliche Polsterwaffen aus Schaumstoff zugelassen. In-time Verletzungen müssen ausgespielt werden. Das heißt zum Beispiel Gegenstände, die mit einem getroffenen Arm gehalten wurden, müssen fallen gelassen werden. Bei Beintreffern wird das jeweilige Bein unbrauchbar (humpeln, hinken), usw. Der Kopf, der Hals, die Hände, Handgelenke und die Genitalien sind keine Trefferzonen. Treffer auf diese Zonen sind verboten. Sollten sie trotzdem vorkommen, dürfen diese Treffer ignoriert werden.

Mit Nahkampfwaffen versucht man, so realistisch wie möglich zu kämpfen. Obwohl sie gepolstert sind, werden die Schläge abgebremst, um blaue Flecken beim Gegenüber zu vermeiden. Sollte es dennoch mal - natürlich versehentlich - passieren, dass man seinen Gegner in einer verbotenen Zone trifft oder wenn man den Eindruck hat, dass etwas nicht in Ordnung ist, dann sollte man kurz out-time nachfragen ob alles in Ordnung ist. Jeder Spieler trägt die Verantwortung sowohl für sich selbst, als auch für die anderen. Hat man einen Fehler gemacht, ist eine Entschuldigung angebracht. Wenn alles okay ist, kann es weitergehen. Andernfalls muss man sich um den Verletzten kümmern und dafür sorgen, dass ihm geholfen wird.

2.9 FERNKAMPF

Als Fernkampfwaffen sind in der Öffentlichkeit ausschließlich neonfarbene NERF-Waffen erlaubt, die ungefährliche Schaumstoffpfeile verschießen. Alle anderen Arten von Waffen sind verboten. Jeder Treffer mit einem Projektil verursacht eine Schusswunde an der entsprechenden Stelle. Tatsächliche Schüsse auf den Kopf sind verboten.

2.10 MEDIZINISCHE VERSORGUNG UND HEILUNG

Jede IT-Verletzung bedarf medizinischer Versorgung. Da jedes Mitglied der Colonial Forces während seiner Grundausbildung zumindest Grundwissen in „Erster Hilfe“ erhalten hat, ist jeder – zumindest theoretisch – in der Lage, Wunden erstmals zu versorgen. Voraussetzung ist das Ausspielen der Wundversorgung (Verband anlegen, Bruchschienen, o.ä.).

Wunden an Extremitäten führen zur Handlungsunfähigkeit, aber nicht zum Tod. Wird eine solche Verletzung nicht behandelt, kann es zu Folgen (z.B. Wundbrand, Kreislaufschock, o.ä.) kommen. Darüber entscheidet die Spielleitung. Wunden am Torso müssen innerhalb von 10 Minuten erstmals versorgt und innerhalb von 60 Minuten von einem Arzt (!) behandelt werden, sonst führt dies zum Tod.

Ein Charakter bedarf professioneller medizinischer Hilfe, damit seine Wunden heilen. Da dies aber eigentlich viel länger als die Con dauern würde, wird hier auf Realismus zugunsten des Spielspaßes verzichtet. Werden Verletzungen mit einem Medkit behandelt, regeneriert der Charakter innerhalb eines Tages. Je nach Schwere der Verletzung kann eine Intensivbehandlung auf einer Krankenstation bzw. in einem Operationsaal notwendig sein. Das bedeutet nicht, dass der Charakter automatisch anschließend wieder voll dienstfähig ist, er muss sich für eine Weile schonen. Ausschlaggebend sind hier die Anweisungen des medizinischen Personals, das die Person möglicherweise noch weiter zur Beobachtung auf der Krankenstation behalten will.

2.11 BEWUSSTLOSIGKEIT & TOD

Ein Charakter kann auf vielen Wegen bewusstlos werden. Eine LARP-technische Bewusstlosigkeit hat eine Wirkungsdauer von ca. 10 Minuten Realzeit. Ein Charakter kann auf vielen Wegen sterben, hier die wahrscheinlichs-



ten: Tödliche Schusswunde, Verbluten, Nahkampf mit einem Cylonen, uvm.

Die SL entscheidet über den endgültigen Charaktertod. Nur wenn keine SL anwesend ist, gilt die sogenannte Opferregel, d.h. das „Opfer“ entscheidet selbst, ob es endgültig stirbt oder nicht.

3. Die Cylonen-Regel

Um möglichst dicht an das paranoide Gefühl der Serie zu kommen, werden auch wir menschlichaussehende Cylonen einsetzen. Damit eine Kopie ohne Telling erkannt werden kann, werden diese Charaktere mit einer Schleife gekennzeichnet. Sie wird nicht besonders groß sein, aber für aufmerksame Beobachter gut zu erkennen.

Die so gekennzeichneten Charaktere sind dann Kopien eines bereits bekannten (d.h. sich im Spiel befindenen) Charakters (Perücken, falschen Bärte, sonstige markante NSC-Markierungen etc. zählen als anderer Charakter).

Wenn ein Charakter einem anderen ähnlich sieht und keine Schleife aufweist, so ist es tatsächlich ein anderer Charakter.

SCHLUSSWORT

Dieses Regelwerk ist mit Sicherheit weiterhin verbesserungsfähig. Aber letztendlich kommt es gar nicht so sehr auf die Regeln an. Wichtig ist, dass man zusammen Spaß hat. In diesem Sinne wünschen wir allen viel Spaß beim Battlestar Galactica Live-Rollenspiel.

So say we all!

Verantwortlich für dieses Regelwerk sind:

Jörg Bolle (joerg@twelve-colonies.de)

Patrick Haag (patrick@twelve-colonies.de)

Anne Petruck (anne@twelve-colonies.de)

SO SAY WE ALL

