

Weapon Rules



1. Alle IT Waffen betäuben, töten oder lösen vollständig auf. ALLE WAFFEN sind - solange keine Ansage kommt - automatisch auf Betäubung eingestellt!

Stufe 1 Betäubung

Wer getroffen wird, legt sich für fünf Minuten schlafen. Falls ein Arzt in der Nähe ist, kann das evtl. verkürzt werden, aber das entscheidet die jeweilige SL.

Stufe 2 Töten

Wer mit „Töten“ getroffen wird, legt sich hin. Wenn er innerhalb von 10 Minuten nicht medizinisch versorgt wird, ist nach diesen 10 Minuten Exitus. Und „Medizinische Versorgung“ bedeutet auch medizinische Versorgung. Ein aufgedrücktes Handtuch ist keine medizinische Versorgung.

Stufe 3 Desintegrieren

Hier gab es lange Zeit Unsicherheit wie viel denn aufgelöst wird. Die Antwort ist einfach: Alles. Und zwar egal wo man getroffen wird. Durch einen Schuss der Stufe 3 wird nicht nur ein Arm oder eine Hand oder ein Bein aufgelöst. Stufe 3 löst die Verbindungen auf subatomarer Ebene auf. Das Ebola Virus z.B. zerstört die Zellwände. Und nicht nur da wo es gerade eingedrungen ist. Und Stufe 3 löst auf. Vollständig, komplett und total. Wenn man mit Stufe 3 getroffen wird, ist es vorbei. Auch wenn es nur ein Treffer an der Hand oder am Fuß war. Stufe 3 bedeutet die totale Vernichtung. Also äußerste Vorsicht!

(Stufe 3 - Desintegrieren - wird immer nur für Spieler zur Verfügung stehen!

Stufe 3 ist keine Weapon of Choice für NSC´s. So werden Spieler Stufe 3 auch nur benutzen um sich gegen böse Weltraumungeheuer zu verteidigen oder wenn sie von der SL die Anweisung dazu bekommen haben...)

2. Laserschwerter zerschneiden jedes bekannte Material. Das heißt Waffen, Türen oder andere Gegenstände aus Metall, sowie Stein, Rüstungen oder Körper. Nur Vorsicht... Man sollte aufpassen was man zerschneidet. Es könnte eine Außenwand sein. Oder eine Leitung. Und ein Schnitt in eine Außenwand kann den Tod aller Anwesenden bedeuten.
3. Bei Zweikämpfen trägt jeder der „Kämpfer“ die Verantwortung für die Gesundheit und die Unversehrtheit seines „Gegners“. Wer nicht in der Lage ist, eine solche Verantwortung zu tragen, sollte genug Verantwortung haben nicht zu kämpfen.
4. Forceback wirft einen „Gegner“ zurück. Um die genannte Zahl in Metern. Wer bei Forceback 5 nur zwei Schritte rückwärts macht und dann wieder da steht ist In Time kein Held, sondern spielt nur schlecht oder kann nicht bis Fünf zählen. Forceback kann beliebig oft benutzt werden.
5. Force up zwingt dem Spielpartner In Time einen anderen Willen auf. Eine über Force up gegebene Anweisung wird sofort ausgeführt. Ohne Diskussion oder gespielten Widerstand. Force up kann nur begrenzt eingesetzt werden.
6. Schlagstöcke betäuben für 5 Minuten.

Allgemeines

In der Hitze des Gefechts kann es passieren das jemand einen Treffer ignoriert. Sei es das man es tatsächlich nicht spürt/bemerkt oder nicht bemerken will weil's gerade zu schön ist um sich hinzulegen. Das ist zwar kein gutes Rollenspiel aber es ist auch keine Todsünde. Wenn sich dagegen jeder bemüht fair zu spielen anstatt sich über Andere aufzuregen wird es ein gutes Spiel.

NSC´s

NSC´s bezahlen grundsätzlich weniger als Spieler. Dafür werden Sie von der SL für verschiedene Rollen eingesetzt und können nicht spielen wie und was sie wollen. NSC´s sind für die Spieler da - nicht umgekehrt. Sonst wären sie nämlich Spieler und keine NSC´s. Im Zweifelsfall haben NSC´s die Befugnis Entscheidungen zu treffen die für den Spielablauf und die Spieler bindend sind. Ein guter NSC kümmert sich darum das die Spieler ein gutes Spiel bekommen. Ein guter Spieler respektiert die NSC´s dafür das sie ihm ein gutes Spiel ermöglichen.

Probleme IT

Wenn mal was schief geht schreit niemand in der Gegend rum und kritisiert lautstark. Denn das macht das Spiel nicht besser. Es macht das Spiel kaputt. Unstimmigkeiten können später besprochen werden. Im Zweifelsfall wird die SL bemüht. Nur dumme, uninspirierte Menschen schreien herum während das Spiel läuft.

Fazit

Es gibt einen großen Unterschied zwischen gutem Rollenspiel und Idiotie. Gutes Rollenspiel bedeutet, die Regeln einzuhalten und sich darum zu bemühen das es für alle Beteiligten eine gute Zeit wird. Idiotie ist, wenn man auf den Regeln beharrt ohne links oder rechts zu sehen. Wenn sich z.B. bei jemandem aus Versehen oder Nervosität ein Schuss löst, der auch noch dazu Stufe 3 hatte, ist es völlig in Ordnung ein Auge zuzudrücken. Idiotie ist, wenn darauf bestanden wird das die betreffende Person auf Nimmerwiedersehen erledigt ist. Manche nennen dies „Hardcore Rollenspiel“ oder auch „realistisch“. Ich nenne es verbohrt, unflexibel, dickköpfig und dumm.

Technik

1. Tricorder und Messgeräte.

Es gibt keine festen Regeln dafür. Die Geräte können das, was die SL ihnen zubilligt. Während es bei einem Meeting völlig okay ist das ein Gerät kilometerweit reicht, könnte das bei einem anderen Meeting den gesamten Plot kippen. Also - die SL wird euch schon sagen wie weit was reicht. Im Zweifelsfall fragen. Ein wenig Toleranz auf beiden Seiten, Danke.

2. Auf der Brücke.

Da gibt es eine Menge Knöpfe und Schalter. Aber es gibt auch Beschreibungen die genau besagen welcher Schalter was macht... Also bitte nicht irgendwo hindrücken und dann beleidigt sein wenn die SL fragt was der Unsinn soll. Wer die Beschreibungen haben möchte... Anruf genügt.

3. Die DefCon Stufen...

Roter Alarm bedeutet DefCon 1. Und umgekehrt. Dafür gibt's ebenfalls Infos. Auch hier gilt: Bei Interesse - Anruf genügt.

4. Medizinisches Equipment.

Dafür gelten dieselben Regeln wie für Messgeräte. Manchmal kann es sinnvoll sein den Zustand von jemand (oder etwas) über 500m hinweg zu analysieren, manchmal sind schon 10 Meter zu weit. Auch hier gilt wieder... Die SL muß Möglichkeiten haben, bestimmte Dinge zu kontrollieren. Anders geht's nicht.



Highlander NX07 Code Alphabet

- A**lpha
- B**ravo
- C**harlie
- D**elta
- E**cho
- F**oxtrott
- G**olf
- H**otel
- I**ndia
- J**uliette
- K**ilo
- L**ima
- M**ike
- N**ovember
- O**scar
- P**apa
- Q**uebec
- R**omeo
- S**ierra
- T**ango
- U**niform
- V**ictor
- W**hisky
- X**-Ray
- Y**ankee
- Z**ulu

Staff

1. Ränge und Hierarchie

Es geht bei der Hierarchie nicht darum das sich einzelne Leute wichtig machen. Es geht darum das der Spielablauf nicht gestört wird und möglichst viele den Plot mitbekommen.

Die Leute innerhalb einer Abteilung wenden sich mit allem was so ansteht an den Abteilungsleiter. Egal worum es geht. Der spricht dann mit dem Decksoffizier (D.O.) oder dem Ersten Offizier (X.O.) Und wenn es wichtig ist, spricht der Erste Offizier dann mit dem Captain (C.O.)

Auf diese Art ist gewährleistet das die Informationen die gewonnen wurden, auf möglichst viele Spieler verteilt werden und nicht wie auf vielen - bzw. den meisten - Fantasy Veranstaltungen einzelne Interessengruppen spielen die jedes Quäntchen Information horten wie einen heiligen Schatz und den anderen Spielern nichts, und rein gar nichts weitergeben.

Deshalb auch das berühmte „Captain auf der Brücke!“ und alles steht auf. Nicht, weil der Captain unfähig ist alleine zu seinem Sessel zu kommen. Wenn der Captain die Brücke betritt, alles aufsteht und die Luft anhält, hat jeder die Chance den aktuellen Stand mitzuhören sobald der Diensthabende dem C.O. den Status berichtet. Das ist alles.

Es wird auch immer wieder gefragt nach welchem Schema Leute befördert werden. Auch das ist sehr einfach... Wer sich Mühe gibt und seinen Charakter glaubhaft spielt, wird schneller weiterkommen als ein anderer der nur dabeisteht und sich mitziehen lässt. Und die Abteilungsleiter... Ein guter Abteilungsleiter wird aufpassen wer von seinen Leuten einen guten Job macht und entsprechende Vorschläge machen. Wenn ihr also ewig lange nicht weiterkommt, solltet ihr mal überlegen ob vielleicht euer Abteilungsleiter daran schuld ist weil er sich nicht darum gekümmert hat...

2. Ableben

Wie bzw. durch was man umkommen kann, steht in den WEAPON RULES. Es geht nicht darum, hirnlos nach starren und unflexiblen Regeln zu spielen. Das tun nur dumme, uninspirierte Menschen. Regeln müssen sein, klar. Oder stellt euch ein Schachspiel vor bei dem einer plötzlich anfängt mit seinen Figuren über das Spielfeld zu springen und dazu ruft „Mühle!“ ... Oder der König kommt ins Schach und der Spieler sagt dann „Ach, weißt Du... Ich hab’s mir anders überlegt. Die letzten fünf Züge hab’ ich nicht gemacht...“ Das ist Unsinn.

Aber... Wenn jemand zum ersten mal Schach spielt und seinen König verliert, sollte ein anderer, erfahrener Spieler sagen können „Okay - Deine letzten Züge haben Dich in diese Situation gebracht. Vorschlag - wir gehen noch mal drei Züge zurück und ich zeige Dir wie Du’s besser machen kannst.“ Das nennt man Größe.



Oder - in unserem Fall - eine vernünftig handelnde, kompetente SL...

Falls also jemand IT sterben sollte - was niemand hofft - muß man deshalb die Gruppe nicht verlassen; man macht eben neuen Charakter und es geht weiter. Falls das zu Beginn eines Meetings stattfinden sollte, macht man eben als NSC weiter. Kein Problem.

Wenn jemand glaubt „Rambo“ spielen zu müssen, ohne Befehl und/oder Rückfrage irgendwo reinläuft und dabei stirbt, dann hat er eben Pech gehabt. Wenn ein Spieler aufgrund eines SL Fehlers, eines Versprechers („Desintegrieren! Äh, ich meinte betäuben...!“) oder was in der Art umkommt, kann man immer noch darüber

Die Ränge




Ensign 1st Degree

-  1 breiter goldener Balken
-  1 schmales schwarzes Band



Ensign

-  1 breiter goldener Balken



Lt. Jun. Gr. 1st Degree

-  1 breiter goldener Balken
-  1 schmales goldenes Band
-  1 schmales schwarzes Band


Lt. Junior Grade

-  1 breiter goldener Balken
-  1 schmales goldenes Band




Lt. Sen. Gr. 1st Degree

-  2 breite goldene Balken
-  1 schmales schwarzes Band



Lt. Senior Grade

-  2 breite goldene Balken



Lt. Cmdr. 1st Degree

-  2 breite goldene Balken
-  1 schmales goldenes Band.
-  1 schmales schwarzes Band


Lt. Commander

-  2 breite goldene Balken
-  1 schmales goldenes Band



Commander 1st Degree

-  3 breite goldene Balken
-  1 schmales schwarzes Band

Commander

-  3 breite goldene Balken



Captain 1st Degree

-  4 breite goldene Balken
-  1 schmales schwarzes Band

Captain

-  4 breite goldene Balken

Fleetcaptain

-  4 breite goldene Balken
-  1 Stern



reden. Steht alles weiter oben. Wenn ein Charakter stirbt, zeigt sich aus welchem Holz man geschnitzt ist. Sicher, es ist immer eine üble Sache. Aber es gibt einen Unterschied zwischen Spielern die sauer werden, den Rest des Meetings ein Gesicht ziehen und beleidigt sind, solchen, die mit allen möglichen billigen Ausreden und Erklärungen versuchen ihren Charakter um jeden Preis zu erhalten, und denen die eine solche Situation mit Anstand und Würde handhaben.

3. Die Sicherheit

Diese Leute sind dafür da um die Sicherheit zu gewährleisten. Im Falle einer Notsituation bzw. wenn vom Captain der Befehl kommt, sind die Mitglieder der Sicherheit gegenüber allen anderen Spielern (bis auf Captain und Ersten Offizier!) weisungsbefugt. Im Klartext: Egal ob Du Commander oder Lieutenant bist, wenn Dir ein Ensign der Sicherheit sagt das Du da und da hingehen sollst, dann hast Du das zu tun. Falls Du das nicht tust gibt's bösen Ärger.

Oder wenn zum Beispiel auf der Brücke wieder mal die Lautstärke eines Fußballspiels herrscht, werden die Leute von der Sicherheit dafür sorgen das es wieder ruhiger wird. In dem die Brücke ein wenig leerer gemacht wird. Dazu im Detail: Wer es nicht schafft sich in leisem Ton zu unterhalten wird für 15 Minuten von der Brücke „verbannt“. Wenn das nichts geholfen hat, werden es beim zweiten mal 30 Minuten. Und wenn auch das nichts geholfen hat, verliert der Spieler entweder einen Rang oder der Charakter wird komplett rausgeworfen. Dann muß der betreffende Spieler einen neuen Charakter erschaffen und wieder von vorne anfangen.

SL (Spilleitung)

1. Sorgt immer dafür das genügend Spielleiter vorhanden sind. Zuwenig SL schafft nur Unfrieden, Durcheinander und macht das Spiel kaputt. Zuviel SL gibt es nicht.
2. Es wird immer Situationen geben in denen ihr etwas als nicht funktionierend deklarieren müßt um den Plot nicht zu sprengen. Überlegt euch dafür vorher die Gründe. Es gibt nichts dümmeres als eine SL die sagt: „...Das geht nicht weil die SL das sagt...“
3. Wenn ihr Funkgespräche habt, geht in ein anderes Zimmer und nehmt ein Funkgerät. Eine SL die im Raum steht und Funkgerät spielt sieht dumm aus. Außerdem macht es die Atmosphäre kaputt.
4. Macht euch lange im Vorfeld darüber Gedanken wie ihr möglichst allen Spielern etwas zu tun gebt. Es bringt nichts, einer Truppe von 5 Personen die Höllenaction zu bereiten, während der Rest in die Röhre guckt. Das ist dann nicht nur dumm sondern auch noch langweilig. Die Atmosphäre macht es aber auch kaputt.
5. Wenn ihr NSC´s habt, kassiert lange vorher das Geld. Schlagt so um die 30.- Euro drauf und sagt den NSC´s das sie dieses zuviel bezahlte Geld am Ende des Meetings wiederbekommen. Ansonsten werden von 20 NSC´s die euch beim Leben ihrer Mutter geschworen haben da zu sein, am Ende doch nur 4 dastehen. Wenn ihr Glück habt...
6. Genug der Regeln. Ihr müßt eure Spielanweisungen spätestens acht Wochen vor dem Meeting vorlegen damit - nach eventuellen Korrekturen - die Spieler ihre Sachen sechs Wochen vor dem Meeting in Händen halten. Wenn ihr sonst noch was wissen wollt - ihr habt meine Nummer...

Das muß reichen. Deshalb lautet der letzte Satz in puncto Regeln und Vorschriften:

Ende der Regeln und Vorschriften.