

# METRO HELSINKI

## - REGELWERK -



### Vorwort

Dieses Regelwerk dient vorwiegend dazu, dir einen Überblick über das Zusammenspiel zu geben und welche Dinge du dabei beachten musst.

**Die Spielwelt der Metro Helsinki ist gefährlich und kann ungerecht sein. Das Spiel kann dem Teilnehmer viel abverlangen. Sei darauf vorbereitet!**

Die Metro Helsinki orientiert sich in ihrer Gesamtkonzeption an der Welt der Bücherreihe METRO, ist jedoch nicht an die Ereignisse in der moskauer METRO gebunden. Vorkenntnisse sind deswegen nicht erforderlich.

## **Sicherheit zuerst!**

- Jeder Spieler nimmt am Spiel auf eigenes Risiko teil.
- Für jeden Spieler sind die Spielregeln, die Veranstaltungsregeln und organisatorischen Anweisungen bindend.
- Das Spielgelände ist teilweise übersät mit tiefen Löchern, Metallteilen und Steinbrocken usw. In Tunneln und bei Nacht ist immer eine Taschenlampe zu benutzen! Geht nie rückwärts. Auch Handschuhe werden wärmstens empfohlen. Sichtlich gekennzeichnete Orte, z.B. durch Trassierband gekennzeichnete Gebäude/Gebiete, sind auf keinen Fall zu betreten.
- Besondere Achtsamkeit gilt hier beim Nachtspiel.
- Nutze immer eine passende Taschenlampen bei Nacht und in Tunneln. Gehe niemals alleine auf das Spielfeld!
- Zusätzlich empfehlen wir wärmende Kleidung für die Nacht.
- Aufgrund der Jahreszeit empfehlen wir warme Kleidung und einen Winterschlafsack sowie Wechselklamotten.
- Fühlst du dich krank oder klagst über Übelkeit, melde es unverzüglich den Organisatoren, sie werden sich um dich kümmern!
- Wenn du müde bist, ruhe dich aus!
- Trinke immer genug Wasser, um nicht zu dehydrieren. Achte auf deine Mitspieler, dass auch sie ausreichend Wasser zu sich nehmen.
- Gehe niemals alleine!

## **Augenschutz / Schutzbrille**

- Jeder Teilnehmer hat während der gesamten Spieldauer eine Schutzbrille zu tragen, welche die Augen zuverlässig gegen BB-Beschuss schützt. Auch wenn er im Spielfeld während des Spiels schläft.
- Niemals dürfen Absichten oder Tätigkeiten andere Spieler oder deren Sicherheit gefährden. Spieler sind für ihre Sicherheit selbst verantwortlich

## **Zwischenfälle**

- Bei gesundheitlichen oder medizinischen Zwischenfällen ist das Spiel sofort mit dem Ruf „Blaulicht“ anzuhalten!
- Jeder Spieler ist verpflichtet, dem Verunglückten sofort Erste-Hilfe zu leisten und die Spielleitung zu informieren.

## **Zivile Personen**

- Im Falle von zivilen Personen auf dem Spielfeld, ist das Spiel sofort mit dem Ruf „Blaulicht“ anzuhalten und das Schießen einzustellen! Des Weiteren ist die Spielleitung / Orga sofort über die Situation in Kenntnis zu setzen.

## **Film und Fotoaufnahmen**

- Jeder Teilnehmer muss damit rechnen, dass Aufnahmen der Veranstaltung veröffentlicht werden.
- Es steht jedem frei, sich auch durch Maskierung unkenntlich zu machen.

## **Schanzen und Barrikaden**

- Aus Sicherheitsgründen ist es in jedem Fall verboten, die bestehenden Straßen und Wege zu blockieren.
- Es ist strengstens verboten, Äste abzuschneiden oder die Vegetation sonst wie zu beschädigen.
- Jegliches Graben ist untersagt.

## **Menschenverstand und gutes Benehmen**

- Solltest du dich unverstanden oder gar angegriffen/beleidigt fühlen, versuche zuerst die Situation mit den beteiligten Personen außerhalb des

Gefechts oder der Larp Situation zu klären. Sollte dies zu keiner Einigung führen, informiere die Spielleitung/Orga.

## **Spielausschluss**

- Im Falle einer Verletzung der Veranstaltungsregeln hat der Veranstalter das Recht und die Pflicht, im Sinne der Sicherheit der anderen Spieler und den Spielregeln eine Verwarnung oder sofortigen Ausschluss des betroffenen Spielers auszusprechen. Der betroffene Spieler hat das Spielgelände unverzüglich zu verlassen. Eine Rückerstattung der Spielgebühr und Reisekosten ist ausgeschlossen.

## **Feuer**

- Offenes Feuer ist nur in den auf dem Gelände vorhandenen Feuerbehältnissen erlaubt. Zuwiderhandlung führt zu einem Ausschluss der Veranstaltung.
- Als Feuerbehältnisse gelten: Grills, Tonnen und Öfen
- Das eigenständige Mitbringen eben dieser ist gestattet.

## **Nachtspiel**

- Es wird durchgängig gespielt, alle Aktionen die tagsüber möglich sind, sind auch nachts möglich.
- Aus Sicherheitsgründen ist das Bewegen in der Nacht nur mit Taschenlampe an der Person gestattet.

## **Zelte & Nachtruhe**

- Das Übernachten in der Festung (IT) ist erwünscht, wer das nicht möchte, kann auf Baracke und Zeltplatz ausweichen (OT).
- Zelte können auf dem markierten Zeltplatz aufgeschlagen werden.
- Auf dem Zeltplatz sowie in und vor der Schlafbaracke herrscht von 22:00

bis 07:00 Nachtruhe. Gespräche und laute Musik sind in der Zeit auf das Spielfeld zu verlegen.

- Bei Beschwerden darf die Orga gerne geweckt werden.

## **Echte Waffen**

- Feuerwaffen jeglicher Art sind auf der Veranstaltung verboten und münden in einem sofortigen Spielverbot und Ausschluss der Veranstaltung.

## Waffenregeln

### Airsoft

- Joule-Limits gelten ohne Ausnahme für alle im Spiel befindlichen Airsoft Spielgeräte und Waffen. Alle Waffen müssen vor der Spielerregistrierung gechront werden.
- Es wird ausschließlich mit BBs gespielt, die von der Orga gestellt werden. Betrug beim Chronen oder Spielen mit nicht zugelassenen Waffen und Munition, sowie das Aufsammeln von BBs vom Boden führt zu einem sofortigen Spelausschluss.
- Die Kosten für die BBs sind in eurem Spielbeitrag enthalten.
- Ihr könnt BBs für Spielwährung erwerben.
- Das Dieben und Plündern von Munition, ob im Magazin oder aus der Ausrüstung ist ausdrücklich erlaubt. (Siehe Dieben und Plündern)
- Es gilt ein absolutes HighCap Verbot, mit Ausnahme von Maschinengewehren.
- Innerhalb der Festung ist nur halbautomatisches Feuer gestattet. Diese Regel ist ebenfalls für das Schießen in diesen Bereich und aus diesem Bereich heraus.
- Vollautomatisches Feuer ist für Waffen mit spezieller Ausnahmegenehmigung der Orga (z. B. stationäre Maschinengewehre) gestattet.

<b>Joule/FPS-Grenzwerte</b>					
Kategorie	FPS	Joule	Chrono Kugelgewicht	Mindestabstand	Feuermodus
Grün	0 - 350	0 - 1,1	0,30	Keiner	Vollautomatisch
Gelb	400	1,6	0,30	10 Meter	Vollautomatisch

**Waffen über 1,6 Joule werden für diese Veranstaltung nicht zugelassen.**

## **Pyrotechnik & Granaten**

- Auf der Metro sind Pyrotechnik sowie Granaten (auch BB-Granaten) nach sorgfältiger Abwägung der Orga nicht gestattet.

## **Fallen**

- Das Mitbringen und Aufstellen von Fallen ist nach Rücksprache mit der Orga gestattet.
- Zulässig sind nur Fallen mit akustischem Warnton und Stolperdraht-Auslöser.

## **LARP-Waffen**

- LARP-Waffen sind durchaus erwünscht. Diese sollten jedoch den allgemeinen Sicherheitsstandards entsprechen.
- Wurf- und Stichwaffen dürfen nur kernstablos sein.
- Alle LARP-Waffen müssen durch uns beim Checkin freigegeben werden.
- Den Teilnehmern ist es nur gestattet, mit freigegebenen LARP-Waffen andere Teilnehmer anzugreifen.

## Rollenspielregeln

### **Grundsatz DKWDDK - "Du Kannst Was Du Darstellen Kannst"**

Wir, die Orga "Airsoftgemeinschaft Bodensee", orientieren uns an dem relativ weit verbreiteten System von DKWDDK, welches sich über viele Jahre in der LARP Szene als Gegenstück zu umfangreichen Regelwerken entwickelt hat.

Kurz zusammengefasst bedeutet dieses Prinzip, dass auf so viele Regeln wie möglich verzichtet wird, die Spielhandlungen weitestgehend durch die Teilnehmer geregelt werden und Unklarheiten sowohl durch logisches Denken, als auch durch die Qualität rollenspielerischer Darstellung und notfalls durch das Eingreifen von SLs (Spieleleitungen) beseitigt werden.

Verantwortungen werden dadurch zu einem großen Anteil in die Hände der Teilnehmer gelegt und somit werden in Bezug auf die Durchführung der Veranstaltung Handlungsabläufe, sowie Klärungsprozesse von der Organisationsebene auf die Spielebene verlagert.

### **“Wirklich-Wirklich”-Regel**

Stellt ein Spieler fest, dass im Spiel eine persönliche Grenze oder Angst ausgelöst wird, kann er dies durch die Wirklich-Wirklich-Formulierung zeigen, ohne das Spiel unterbrechen zu müssen.

Hierzu formuliert der Spieler eine Aussage z. B. "Ich kann das wirklich-wirklich nicht machen" und kann somit dem anderen Spieler signalisieren, dass er mit dieser Situation OT nicht zurecht kommt. Der andere Spieler ist verpflichtet, diesen (meist sehr begrenzten Grund) zu respektieren. Solltet ihr von der Regel Gebrauch machen, bietet dem Spieler eine gleichwertige Alternative an!

## IT/OT-Unterscheidung

- Jeder Spieler wird grundsätzlich als IT (“in Time” - “im Spiel”) betrachtet. Ist man selbst IT, muss man auf das Rollenspiel der anderen reagieren.
- Wenn ein Spieler nicht mehr am Spielgeschehen teilnimmt, ist er OT (“out of Time” - “aus dem Spiel”).
- Spieler die OT sind,
  - haben entweder eine Warnweste zu tragen (Deathrag) oder eine Hand deutlich auf den Kopf zu legen
  - können sich auch mit überkreuzten Armen auf der Brust (Rauskreuzen) kennzeichnen.
  - müssen sich im Dunkeln von oben selbst anleuchten.
- Wer sich selbst als OT kennzeichnet, darf nur wieder IT gehen,
  - wenn er im Krankenhaus “aufwacht”
  - wenn er in seiner eigenen Station ist

Das Rollenspiel in der Metro ist hart. Spieler können IT vielseitige Konflikte erleben und austragen. Grundsätzlich gilt: Konflikte oder Streit aus dem Rollenspiel haben keine Relevanz im echten Leben. Nehmt diese Konflikte nicht mit ins OT!

## OT-Baracke

- Die Baracke ist ein ausschließlicher OT-Bereich und Safezone.
- Auf dem Platz vor der Baracke darf nicht geschossen werden. Wer seine Waffen “mexikansich entladen” oder Probeschießen will, kann dies an der Schießbahn neben dem Checkin tun. Wer innerhalb der Baracke oder aus dieser hinaus schießt, muss mit dem Spielausschluss rechnen!

## Bekleidung

- Die Orga bittet euch darum, Kleidung/Kostüme im Endzeit-Stil zu tragen, spricht aber keine explizite Verbote im Rahmen des gesetzlich (deutsches und französisches Recht) Erlaubten aus. Versucht bitte, keine Ober/Unterbekleidung in identischen Tarnmuster zu tragen.

## Dieben und Stehlen

- Im Liverollenspiel unterscheidet man zwischen Dieben und Stehlen, wobei Dieben eine IT-Tat ist und Stehlen eine OT-Straftat darstellt.
- Dieben beinhaltet hier die IT-Entwendung einer oder aller IT-Gegenstände durch einen Charakter.
- Gegenstände, die in Orga-Kisten liegen, sind grundsätzlich als OT zu betrachten und dürfen nicht gediebt werden.
- Unter Stehlen verstehen wir das OT-Entwenden von Orgaeigentum oder Privateigentum anderer.
- Nachweisliches Stehlen wird zur Anzeige gebracht, die Behörden werden eingeschaltet, der Täter wird an diese übergeben, des Spielfeldes verwiesen und fährt ohne Rückerstattung der Eventkosten nach Hause.
- Abgeschlossene Kisten dürfen nicht gewaltsam geöffnet werden.

Jeder sollte den Unterschied zwischen Dieben und Stehlen sowie die Konsequenzen daraus kennen!

## Plündern

- Grundsätzlich können alle anderen Spieler geplündert werden, sofern die Situation es ermöglicht (z.B. ist der Gegenspieler verwundet, wurde gefangen genommen oder bedroht.)
- Getroffene und gefangen genommene Spieler dürfen nach IT-Wertgegenständen durchsucht werden. Lehnt ein Spieler eine körperliche Durchsuchung ab, muss er alle IT-Gegenstände herausgeben.
- IT-Wertgegenstände dürfen nicht an intimer Stelle versteckt werden.
- Der Metro-Ausweis ist *kein* Spielgegenstand und darf unter keinen Umständen geplündert werden.
- Rausgekreuzte oder Spieler mit Warnweste (Deathrag), bzw. alle Spieler, die OT sind, dürfen nicht geplündert werden.
- Das Plündern ist innerhalb von bewohnten Stationen ausnahmslos verboten.

## **Spielgegenstände finden**

- Überall wird es kleine Gegenstände zu finden geben wie Bücher, Patronenhülsen oder Notizen. Diese dürfen jederzeit aufgesammelt und mitgenommen werden.
- Größere Gegenstände wie Kisten, Anlagen, Aufbauten, Lichter, Kabel etc. dürfen nicht bewegt oder beschädigt werden.
- Wir bitten euch, alle Spielgegenstände spätestens bei Spielende bei der Orga abzugeben.
- Unter keinen Umständen werden Schlösser (z.B. verschlossene Kisten) gewaltsam geöffnet.

## **Gasmasken & Atemschutz**

- Jeder Spieler braucht eine Gasmaske. Erlaubt sind Voll - oder Halbmasken, funktionstüchtig oder auch Attrappen. Wenn ihr eine Vollmaske nutzen wollt, muss diese schusssicher sein, was sie normalerweise nicht sind. Informiert euch über Umbauten oder sichere Modelle oder nutzt einfach eine Halbmaske.
- Das Spielareal ist in folgende 3 Bereiche für SCs unterteilt. Bei NSCs können abweichende Maskenregeln aus IT-Gründen zur Anwendung kommen.

### **GRÜNE ZONE:**

- Die grüne Zone erstreckt sich über alle unterirdischen Teile der Festung. Wenn ihr ein Dach über dem Kopf habt, benötigt ihr keinen Atemschutz.

### **GELBE ZONE:**

- Die gelbe Zone umfasst alle nicht überdachten Bereiche innerhalb der Festungsanlage. Ein Gasmaskenfilter hält dort für eine Stunde.

### **ROTE ZONE:**

- Sämtliche Gebiete außerhalb der Festung (einschl. Festungsgraben.) haben eine Filter-Nutzungsdauer von 30 Minuten.

### **SCHWARZE ZONE:**

- Kein SC kann diese Zone ohne Begleitung eines NSC oder ORGA betreten. Wer diese Zone betritt, stirbt sofort auch mit getragener Maske!

### **AUSNAHMEN der ZONEN:**

- Bestimmte überdachte Bereiche können als Rote Zone markiert sein (Schilder).

## **FILTERKAUF und ZEITERFASSUNG**

- Die Filter können in Form eines Timestrips bei diversen Händlern gekauft werden.
- Bringt den Timestrip vor Gebrauch eurer Schutzmaske auf dieser an und aktiviert den Filter per Knopfdruck.
- Ein Filter hat kein Restzeitkontingent bei kürzerer Nutzung.
- Entscheidend ist, was der Timestrip anzeigt. Ist die Zeit über 30 Minuten gelaufen, kann man nicht mehr in die Rote Zone, ob die Gasmasken vorher benutzt wurde oder nicht.

## **FILTERWECHSEL**

- Wenn euer Timestrip abgelaufen ist, könnt ihr einfach einen neuen an eurer Maske anbringen und aktivieren, der Filter gilt damit als gewechselt.

## **KEIN ÜBERLEBEN OHNE FILTER**

- Läuft dein Filter während eines Ausflugs ab und du hast keinen Ersatz zur Hand, begeben dich unmittelbar auf direktem Weg zur Krankenstation.
- Dauerhafter filterloser Aufenthalt in den kontaminierten Zonen endet tödlich.
- Ein Filter schützt nicht vor der schwarzen Zone.

## **Themis**

Das IT-Medikament Themis schützt die Einwohner der Metro vor der Strahlenkrankheit. Die regelmäßige Einnahme von Themis wird von Ärzten im Metro-Ausweis festgehalten.

Jeder Spieler muss Themis alle sechs Stunden einnehmen. Bei Ablauf dieser Frist kommt es zu folgenden Auswirkungen:

- nach 6 Stunden bekommt man Fieber und erste Ausfallerscheinungen (Schwindel etc.)
- nach 7 Stunden ist man nicht mehr fähig zu kämpfen und stark geschwächt.
- nach 8 Stunden wacht man im Krankenhaus wieder auf.

Die Zeiten laufen auch weiter, während man OT ist.

## **Krankenhaus**

Stellt euch auf folgende Mindestbehandlungszeiten ein:

- nach 6 Stunden Themisenzug - 15 min
- nach 7 Stunden Themisenzug - 30 min
- nach 8 Stunden Themisenzug - 45 min
- Bewusstlosigkeit durch alle Arten von Verletzungen - 45min

Durch die Verfügbarkeit von Medikamenten, Vorbereitung der Ärzte oder Gründe im Rollenspiel können die Zeiten im Spiel angepasst werden.

## **Trefferregeln**

Grundsätzlich gilt die Opferregel, das heißt, ihr entscheidet selbst, wie ihr eure Verletzungen ausspielt. Bei Treffern von Airsoft-BBs gilt auf jeden Fall: Egal wie oder wo man am Körper getroffen wird, schießt man nicht mehr zurück. Spielt dann euren Treffer aus. Treffer am Kopf können als Streifschüsse ausgespielt werden. Wer getroffen wurde, muss auf der Krankenstation behandelt werden, der Arzt entscheidet über die Konsequenzen der Verwundung. Könnt ihr auf Grund der Verwundung nicht selbst auf die Krankenstation kommen, kann euch ein Mitspieler dorthin bringen. Gibt es niemanden, der euch retten kann, blutet man nach 15 Minuten aus, geht dann OT zur Krankenstation und wacht dort wieder auf (Siehe Punkt "Krankenhaus").

## **Lampen**

Jeder Spieler braucht eine IT Taschenlampe und eine OT Taschenlampe für Notfälle. Die IT Taschenlampe darf nur schwaches gelbes Licht abgeben, um die Atmosphäre nicht durch superhelle LED-Scheinwerfer zu zerstören. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten. Entweder eine alte Taschenlampe mit Glühbirne (Vor Ort von uns für 10€ mit Batterie zu erwerben) oder wir überkleben euch eure LED Lampe mit gelber Folie. Dafür darf diese aber nicht zu heiß werden, bringt einfach eine extrem billige Lampe. Als OT Licht eignet sich eine normale LED Taschenlampe, das Gelände ist sehr gefährlich und im Notfall braucht man gute Beleuchtung.

