



Regelwerk OP -Drugwar

Version 1.1

Einleitung

DKWDDK - "Du Kannst Was Du Darstellen Kannst"

Notwendigkeit von Regeln

Aktualität

1. Grundregeln

2. Allgemeine Regeln

2.1. Sicherheit zuerst!

2.2. Augenschutz / Schutzbrille

2.3. Pyrotechnik

2.4. Rauchgranaten / CS Gas

2.5. Zwischenfälle

2.6. Zivile Personen

2.7. IT/OT Unterscheidung.

2.8. Körperkontakt

2.9. Schanzen und Barrikaden

2.10. Dieben und Stehlen

2.11. Plündern

2.12. Menschenverstand und gutes Benehmen

2.13. Spielausschluss

2.14. Feuer

2.15. Nachtspiel

2.16. Zelte & Nachtruhe

2.17. Alkohol

2.18. Echte Waffen

3. Waffenregeln

3.1. Airsoft

FPS / Joule Grenzen

3.2. Granaten

3.3. LARP-Waffen

4. Trefferregeln und Verwundung

4.1. Trefferzonen

4.2. Waffentreffer

4.3. Verwundung

4.4. Tod

4.5. Beispiele

Einleitung

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 (Spielleitungen) 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.

Notwendigkeit von Regeln

Im Bereich von Veranstaltungen in besonderen Settings, sowie einer Kombination aus verschiedenen Bereichen (in diesem Fall LARP und Airsoft), stößt das DKWDDK Prinzip jedoch in einigen Aspekten an seine Grenzen.

Wir als Orga haben deshalb dieses Regelwerk zusammengefasst, um es so in seiner schriftlichen Form allen Teilnehmern unserer Eventreihe zugänglich zu machen.

Aktualität

Da das Regelwerk zwischen den Events aktualisiert wird, sowie bei den Vorbereitungen Änderungen vorgenommen werden, gilt nur das Regelwerk, welches zuletzt und zum Zeitpunkt des Events auf der Website (<https://opdrugwar.de/>) sowie im Discord (<https://discord.gg/t4nAFet>) hochgeladen wurde, sprich das aktuellste. Die Teilnehmer sind dazu verpflichtet, die aktuelle Version vor Anreise zum Event gelesen zu haben.

1. Grundregeln

- 1.1. Mit dem Bezahlen des Tickets sowie Unterschrift an der Anmeldung erklärt sich jeder Spieler bereit, sich an diese Regeln zu halten.
- 1.2. Den Anweisungen der Spielveranstalter, Gamemaster, Fraktionsführer (im Folgenden SL genannt) sowie des Geländes Besitzers ist Folge zu leisten, bei nicht Einhaltung führt dies zum Verlassen der Veranstaltung.
- 1.3. Bei der Anmeldung am Gelände Eingang und der Entgegennahme des Spielerausweis (IT-Kolumbianischer Personalausweis), sind eine Kopie der Anmeldung und ein gültiger Ausweis, Reisepass oder Führerschein bereitzuhalten. Sollte dies nicht vorhanden sein, wird kein Spielerausweis ausgestellt und der Eintritt zum Event verwehrt.
- 1.4. Bei nicht Einhaltung der Regeln, wird dem jeweiligen Spieler eine Ecke seines Spielerausweises abgeschnitten.
- 1.5. Bei Verlust der 4 Ecken seines Spielerausweises, wird der Spieler des Spielfeldes verwiesen und fährt ohne Rückerstattung der Eventkosten nach Hause.
- 1.6. Der Spielerausweis ist jederzeit bei sich zu tragen. Der Verlust ist sofort zu melden. Wenn ein Spieler ohne Spielerausweis auf dem Gelände entdeckt wird, wird das mit dem sofortigen Verlassen des Geländes geahndet.
- 1.7. Alle der Orga bekannten Verstöße gegen geltende Gesetze werden an die örtlichen Behörden weitergeleitet und verfolgt. Sollte uns ein Spieler zwingen, die Behörden einzuschalten, wird er an eben diese übergeben, des Spielfeldes verwiesen und fährt ohne Rückerstattung der Eventkosten nach Hause.

2. Allgemeine Regeln

2.1. 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 stark übersät mit tiefen Löchern, Metallteilen und Steinbrocken usw. Nur erfahrenen Spielern in Verbindung mit besonderen Schutzmaßnahmen empfehlen wir am Nachtspiel teilzunehmen. 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 beim Nachtspiel. Gehe niemals alleine in das Spielfeld!
- Zusätzlich empfehlen wir wärmende Kleidung für die Nacht.
- Wir empfehlen leicht zu packen, jedoch trotzdem einen guten und wärmenden Schlafsack zu nutzen.
- 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!

2.2. 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.

2.3. Pyrotechnik

- Pyrotechnik, die in folgender Aufzählung nicht enthalten ist, ist während des Spiels verboten.
- Eine Missachtung dessen mündet in einem sofortigen Spielverbot.
- Erlaubt sind ausschließlich:
 - kaltbrennende Rauchgranaten
 - Taginn Granate (Nur auf offenen Plätzen oder als RP Mittel zu verwenden!)
 - Airsoft Pyrotechnics Unterlaufgranaten (Nur auf offenen Plätzen oder als RP Mittel zu verwenden!)
- Bei Unstimmigkeiten oder Anfrage wegen anderer Granaten bitte VORHER melden.

2.4. Rauchgranaten / CS Gas

- Rauchgranaten unterliegen einer besonderen Regelung. Gelbe Rauchgranaten gelten als CS Gas Granate. Befindest du dich also im Rauch, ist dieser sofort unter ausspielen von husten zu verlassen.
- Rauchfarben dürfen in KEINEM Fall Weiß oder Schwarz sein
- Luftschlangenspray gilt ebenfalls als Pfefferspray
- Unter keinen Umständen dürfen Teilnehmer echtes Pfefferspray / CS Gas mit ins Spiel nehmen.

2.5. Zwischenfälle

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

2.6. Zivile Personen

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

2.7. Film und Fotoaufnahmen

- Jeder Teilnehmer, der kein Problem mit der Veröffentlichung von Film oder Fotoaufnahmen von sich hat, unterschreibt bei der Anmeldung eine entsprechende Einverständniserklärung vor Ort.
- Jeder Teilnehmer, der **nicht** in veröffentlichten Film oder Fotoaufnahmen erscheinen möchte, markiert sich, vor Ort am Chronostand oder zu Hause, an seinem Schutzbrillenbügel mit rotem Tape.
- Es steht jedem frei, sich auch durch Maskierung unkenntlich zu machen.

2.8. IT/OT Unterscheidung.

- Jeder Spieler mit Spielerausweis und Schutzbrille nimmt am Spiel teil.
- Wenn ein Spieler nicht mehr am Spielgeschehen teilnehmen möchte, ob er Tot zu seinem Respawn läuft, die Toiletten dringend besuchen möchte, oder zu seinem Fahrzeug läuft hat er sich als OT - Out Time - zu markieren.
- Man kann sich OT-Markieren in dem man eine Warnweste anzieht, oder in Ermangelung dieser, beide Arme über Kreuz mit den Fäusten nach oben zeigend vor die Brust hält (Rauskreuzen)
- Jeder Spieler, der keine Warnweste an hat (Deathrag) oder sich Rauskreuzt ist IT - für ihn gelten alle Regeln des Spiels, er ist sein fiktiver Charakter.

2.9. Körperkontakt

- Körperkontakt, mit Ausnahme, es handelt sich um den „Knife Kill“, Durchsuchungen im Rahmen des Spiels sowie IT-Schlägereien, ist zu unterlassen. Eine Missachtung mündet in einem sofortigen Spielverbot ohne Erstattung der Spielgebühr.
- Schlägereien, bzw. "InFights", werden nach einem kurzen OT Einverständnis ausgespielt. Bitte achtet darauf, Schläge nur anzudeuten, keine harten Gegenstände in den Händen zu halten, auf eure Umgebung zu achten und neben euch befindliche Personen oder Gegenstände nicht zu gefährden!

2.10. Schanzen und Barrikaden

- Es ist gestattet, Sandsäcke oder Schützenlöcher zum Aufbau von Verteidigungsposten zu nutzen/graben. Auch das Anbringen von Lampen und Lichtern ist erlaubt.
- Aus Sicherheitsgründen ist es in jedem Fall verboten, die bestehenden Straßen zu blockieren.
- Es ist strengstens verboten, Äste abzuschneiden oder die Vegetation sonst wie zu beschädigen.

- Wird Material für Verteidigungsbauten benötigt, sind bereits herabgefallene Äste einsetzbar.
- Eine Missachtung dieser Regel führt zum Verlust einer Ecke des Spielpasses.

2.11. 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.
- Alle Gegenstände, die man Dieben kann, werden mit einem blauen oder roten Klebeband versehen.
- Gegenstände mit einem roten Klebeband dürfen zerstört oder behalten werden.
- Gegenstände mit einem blauen Klebeband müssen spätestens am letzten Tag des Events am Orgaraum in die dafür markierte Kiste gelegt und an die Orga zurückgegeben werden.
- Ohne Markierung gelten folgende Gegenstände immer als Blau: Drug War Geldscheine, Spielmünzen, Edelsteine, Golderz und als Rot: Drogenpäckchen aller Art sowie Munitionsschachteln (Streichholzschachteln)
- Jedem Teilnehmer steht es frei, Spielgegenstände (mit Ausnahme von Geld und Munition) mit auf das Event zu bringen und selbständig zu markieren.
- Alle mitgebrachten Gegenstände müssen spätestens bei der Anmeldung von der Orga freigegeben werden. Bei Unklarheiten kann man seine Gegenstände und Anliegen vorher im Drugwar Discord mit der Orga besprechen, bevor man teuer Geld investiert oder schwere Gegenstände umsonst mitbringt.
- Es empfiehlt sich, bei blauen Gegenständen seinen Namen auf den Gegenstand zu schreiben, damit man ihn wieder zuordnen und zurückbekommen kann.
- 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.
- Jeder bei klarem Verstand sollte den Unterschied zwischen Dieben und Stehlen sowie die Konsequenzen daraus kennen.

2.12. Plündern

- Grundsätzlich können alle anderen Spieler geplündert werden, sofern die Situation es ermöglicht (z.B. ist der Gegenspieler verwundet, wurde gefangen genommen oder bedroht.)
- Grundsätzlich ist es seitens der Orga gestattet, getroffene und in Gewahrsam genommene Spieler körperlich zu durchsuchen. Solltet ihr das *nicht* wollen, seid ihr dazu angehalten, den durchsuchenden Spieler darüber zu informieren und eure IT-Wertgegenstände (inkl. Munition) nach entsprechender Aufforderung *vollständig* auszuhändigen.
- Lässt man sich durchsuchen, dürfen die Gegenstände natürlich nicht in Unterhosen oÄ versteckt sein, sondern müssen einigermaßen leicht zugänglich sein.
- Geplündert werden darf grundsätzlich alles, was blau oder rot markiert ist (Auch BBs aus den Magazinen), jedoch keine persönlichen Gegenstände oder Waffen (außer nach Absprache)
- Unter keinen Umständen darf der Spielerausweis geplündert werden.
- Rausgekreuzte oder Spieler mit Warnweste (Deathrag), bzw. Alle Spieler die OT sind, dürfen nicht geplündert werden.

2.13. 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.

2.14. Spielausschluss

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

2.15. 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.

2.16. Nachtspiel

- Es wird durchgängig gespielt, alle Aktionen die Tagsüber möglich sind, sind auch Nachts möglich.
- Geschäfte können von ihren Besitzern mit einem Dasserband "abgeschlossen" werden, diese sind dann für *niemanden* (ob IT oder OT) zu betreten.
- Aus Sicherheitsgründen ist das Bewegen in der Nacht nur mit Taschenlampe an der Person gestattet.
- Schießen ist Nachts nur mit Weißlicht in Schussrichtung oder Mündungsfeuer Generator gestattet.
- Nacht ist von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang.

2.17. Zelte & Nachtruhe

- 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, Besäufnisse und laute Musik sind in der Zeit auf das Spielfeld zu verlegen.
- Bei Beschwerden darf die Orga gerne geweckt werden.

2.18. Alkohol

- Der Konsum und Ausschank von Alkohol während des Spiels ist in Maßen gestattet.
- Sollte ein Teilnehmer, nach Ansicht der Orga zu betrunken sein, darf er nach dem Verlust einer Ecke des Spielerpasses, sich zum ausnüchtern ins Bett legen.
- Sollte der betrunkene Teilnehmer sich dieser Orga Anweisung widersetzen, wird er der Veranstaltung verwiesen. (passt aufeinander auf)

2.19. Echte Waffen

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

3. Waffenregeln

3.1. Airsoft

- Joule-Limits gelten ohne Ausnahme für alle im Spiel befindlichen Airsoft Spielgeräte und Waffen. Auch auf Fahrzeugen montierte Waffen. Alle Waffen/Markierer müssen vor der Spielerregistrierung gechroned werden.
- Es wird ausschließlich mit BB's gespielt, die von der Orga gestellt werden. Betrug beim Chronen oder Spielen mit nicht zugelassenen Waffen und Munition, sowie das Aufsammeln von BB's vom Boden führt zu einem sofortigen Spielausschluss!
- Die Kosten für die BBs sind in eurem Spielbeitrag enthalten.
- Ihr könnt BBs beim Munitionshändler in der Stadt für Spielwährung erwerben.
- Zu viele Schießereien in der Stadt führen dazu, dass der Munitionshändler seine Preise massiv hochschrauben wird.
- Das Dieben und Looten von Munition, ob im Magazin oder aus der Ausrüstung ist ausdrücklich erlaubt!
- Es gilt ein absolutes HighCap Verbot, mit Ausnahme von Maschinengewehren.

FPS / Joule Grenzen					
Kategorie	FPS	Joule	Maximales Kugelgewicht	Sicherheitsabstand	Feuermodus
Grün	350	1,1	0,30 g	keiner	Vollautomatisch
Gelb	420	1,6	0,30 g	10 m	Vollautomatisch
Rot	460	2,0	0,45 g	20 m	Einzelschuss

- Waffen, die als Pistole erkennbar sind, können nicht außerhalb der Kategorie Grün sein.

- In die Kategorie Rot können nur Waffen, die als Scharfschützengewehre erkennbar sind.
- Innerhalb der Festung ist nur halbautomatisches Feuer gestattet.

3.2. Granaten

- Als Granaten gelten alle Vorrichtungen, die nach Auslösen BBs verteilen.
- Eine Granate gilt nur als ausgelöst, wenn die BBs auch verteilt wurden.
- Nach dem Auslösen sind alle Personen im Radius 2 Meter (zwei lange Schritte zur Granate) getroffen, auch wenn sie hinter Deckungen sind.
- Weiterhin gelten alle Leute als getroffen, die auch von einer oder mehreren BBs der Granate getroffen wurden.

3.3. LARP-Waffen

- LARP-Waffen sind durchaus erwünscht! Diese sollten jedoch den allgemeinen Sicherheitsstandards entsprechen.
- Wurf- und Stichwaffen dürfen nur kernstablos sein.
- Alle Polsterwaffen müssen durch uns beim Checkin freigegeben werden.
- Diese Freigabe bezieht sich nicht nur auf optische Aspekte. Wir haben gewisse Ansprüche an das äußere Erscheinungsbild von Polsterwaffen, gebt euch also bitte Mühe, wenn ihr diese selbst baut, da wir uns vorbehalten unambientige Polsterwaffen nicht zuzulassen.
- Den Teilnehmern ist es nur gestattet, mit freigegebenen Polsterwaffen andere Teilnehmer anzugreifen.

4. Trefferregeln und Verwundung

4.1. Trefferzonen

- Der Gesamte Körper zählt als "eine Trefferzone"
- Treffer auf Ausrüstung die getragen wird, zählen als Körpertreffer
- Die Versorgung und die Auswirkungen sollen an der Stelle, an der man getroffen wurde, ausgespielt werden.
- Kopftreffer zählen, sollte ein Spieler wegen zu oft auftretenden Kopftreffern angemahnt werden und daraufhin von einem SL beim Kopftreffen erwischt werden, führt dies zum Verlust einer Ecke des Spielerausweises
- Bei der Unklarheit eines Hits, gilt die Regelung, „Schütze hat Recht“. Wenn der Schütze laut sagt, er hat den Gegner getroffen, dann zählt es als Hit.

- Bei Highländerrei bzw. nicht anerkennen eines Treffers, verliert der Spieler auch hier wieder eine Ecke des Spielausweises.
- Angriffe mit Larpwaffen, so lange sie richtig ausgespielt werden, zählen als Treffer.

4.2. Waffentreffer

- Waffentreffer zählen nicht als Körpertreffer.
- Nach einem Waffentreffer ist die getroffene Waffe 30 Sekunden unbrauchbar.
- Polsterwaffen sind nach einem Waffentreffer nach wie vor nutzbar.

4.3. Verwundung

■ Erster Treffer

- Der Spieler bleibt für 5 Minuten an Ort und Stelle.
- Er darf den Treffer nach eigenem Ermessen ausspielen.
- Bei einem Treffer durch Polsterwaffen, muss er den Treffer so gut es geht ausspielen.
- In dieser Zeit darf er keine Waffe benutzen, sowie Tätigkeiten ausüben, die das verwundete Körperteil benötigen.
- In den 5 Minuten darf er sich selbst verbinden oder kann von anderen mit einer Mullbinde an der getroffenen Stelle verbunden werden. Wenn keine Mullbinde vorhanden ist, ist wie nach einem zweiten Treffer zu verfahren.
- Mullbinden dürfen selbständig mitgebracht werden.
- Die Mullbinde muss auf die nackte Haut angelegt werden. Bandagen über die Ausrüstung gelten nicht als versorgt.
- Die Bandagen dürfen nur von einer Person entfernt werden, die sich IT-Medizinisch Fachkundig ausweisen kann.

■ Zweiter Treffer

- Der Spieler bleibt für 5 Minuten an Ort Stelle.
- Er darf den Treffer nach eigenem Ermessen ausspielen.
- Bei einem Treffer durch Polsterwaffen, muss er den Treffer so gut es geht ausspielen.
- Wenn der Spieler in der Zeit von einem anderen Spieler stabilisiert wird, kann er innerhalb von 25 Minuten mit Unterstützung zu einer

Person gebracht werden, die sich IT-Medizinisch Fachkundig ausweisen kann.

- In der Zeit kann der Spieler nicht schießen, nicht selbstständig laufen oder andere Tätigkeiten als Röcheln und Schreien vollziehen.
- Sollte ein Spieler es nicht innerhalb von 30 Minuten nach seinem Treffer schaffen, seinen zweiten Treffer versorgen zu lassen, folgt der Charaktertod.
- Sollte ein Spieler in den 30 Minuten nach seinem Treffer ein drittes mal getroffen werden, folgt der Charaktertod.

4.4. Tod

- Nach dem Charaktertod, bleibt der Spieler für 5 Minuten an Ort und Stelle liegen.
- In dieser Zeit darf er geplündert werden.
- Nach Ablauf der Zeit, zieht sich der tote Spieler eine Warnweste an oder kreuzt sich raus.
- Anschließend geht er in das HQ seiner Fraktion und kommt wieder zurück als neuer Charakter.
- Seine freigekauften Waffen darf der Spieler behalten.

4.5. Beispiele

- Ein Spieler wird von einer Kugel am Arm getroffen. Er lässt sich fallen und unter gespielter Schmerzen, schafft er es, seinen Arm frei zu krepeln und mit nur einer Hand einen Druckverband anzulegen. Nach fünf Minuten nimmt er wieder am Geschehen teil. Das Gefecht verläuft erfolgreich, er geht in die Stadt zum Doktor. Dieser schneidet ihn von seiner Mullbinde frei. Er gibt noch einen Behandlungsplan raus, an den sich der Spieler zu halten hat, anschließend läuft er rum, als ob er nie getroffen wurde.
- Ein Spieler wird auf die Brust getroffen. Er entledigt sich seines Chestrigs und/oder Oberteils, und unter gespielter Schmerzen schafft er es, seine Brust zu verbinden. Anschließend zieht er seine Sachen wieder an. Nach fünf Minuten nimmt er an dem immer noch laufenden Gefecht wieder teil. Sein Bein wird getroffen. Innerhalb von fünf Minuten kommt ein Spieler und stabilisiert ihn. Arm in Arm humpelt der Spieler mit dem anderen Spieler in die Stadt zum Doktor. Dieser behandelt ihn und nach einer

längeren Behandlung läuft der Spieler wieder rum, als ob er nie getroffen wurde.

- Ein Spieler läuft durch einen dunklen Gang. Aus dem Nichts trifft ihn eine Polsterwaffe am Kopf. Er sackt zusammen und macht keinen Mucks. Nach 3-4 Minuten kommt er wieder zu sich und verbindet seinen Kopf.