

Nebula Vortex System



 Würfel und Schwert e.V.

**ARMA 6 - VERLOREN IN
DER DUNKELHEIT
EIN SCIFI - CON**

24.11.2018

**HELDENVERLIES IN
KIRCHHEIM BEI POING**

VNN - NEWS:

ARMA 6, ein Mond der schon seit Jahrhunderten erforscht wird. Doch niemand hat bis vor ca. 50 Jahren wirklich geglaubt, dass eine Tagebaufirma wie die Tulpa Group ernst machen würde. Immer wieder in Verruf geraten und jetzt vorne dabei! Die Tulpa Group hat auf dem Mond ARMA 6 einen neuen Mienenschacht eröffnet. Die Förderung läuft sehr gut an!

Derzeit häufen sich Gerüchte eines Aufstandes. Wir sind zuversichtlich, dass die Büromitarbeiter diesen alsbald unter Kontrolle bringen werden. KI

Willkommen im Nebula Vortex-System

Im Nebula System gibt es 5 Planeten, von denen 2 derzeit bewohnt sind und ein weiterer in naher Zukunft wieder bewohnbar ist.

Bewohnt sind Nebula Prime und Vidar sowie ARMA6.

Den Planeten Nebula Prime sowie ein paar Monde teilen sich einige Konzerne, die da wären: ARMA Corp., USC und die STC.

Vidar wird von einer Monarchie regiert – 3 Familien teilen sich den Planeten.

ARMA6 ist ein Mond, welcher erst seit kurzem bewohnt wird. Er ist ein Arbeitermond.

Allgemeine Spielmechanik

Wir spielen allgemein nach dem DKWDDK Regelwerk. Mit dem Zusatz, dass wir NERF-Guns nutzen!
Hast du keine NERF? Dann besteht die Möglichkeit vorab über uns eine NERF zu einem guten Preis zu erstehen.

Die **Dienst-Waffen** für BÜRO-Agents sind bei diesem Auftrag mit Betäubungsmunition bestückt, wodurch ein töten durch Erschießen nicht möglich ist!

TULPA-Mitarbeiter haben keine Waffen, sondern **Werkzeuge**. Werkzeuge fallen unter improvisierte Waffen.

Jeder Bewohner des Systems hat 3 TP.

Ein Dart blau/rot macht 1 TP Schaden und betäubt 15 min (Betäubungsmunition)

Ein Dart Gelb/blau macht 1 TP Schaden (Scharfe Munition)

Ein Mega Dart macht 1 TP Schaden (Werkzeug z.B. Bolzenschuss, Laserschneider)

Eine Nerf-Rakete und Sprengstoffe töten direkt – im Umkreis von 3m noch 3 TP Schaden (Boooooom!)

Ist ein SC betäubt, so kann er durch einen Medic behandelt werden.

Wer 0 TP hat ist kampfunfähig.

Ein Charakter stirbt, wenn nicht innerhalb von 5 min eine ärztliche Versorgung gewährleistet ist.

Medizinische Sofortversorgung mit entsprechenden Mitteln ist möglich.

NERF-ARTEN:

Nerf-Waffen mit den blau/roten Darts entsprechen den Projektil-Waffen, den Dienst-Waffen.

Modding ist hier nur im Aussehen erlaubt! Modding, welches die Stärke des Schusses verändert ist untersagt!

NERF Waffen mit MEGA Darts entsprechen den Werkzeugen der TULPA. Diese werden von der Firma gestellt! TULPA Mitarbeiter tragen für gewöhnlich keine Waffen!

NERF Waffen mit Raketenwerfer sind nur ohne Rakete zugelassen!

Sprengstoffe aller Art müssen durch qualifizierte Mitarbeiter der TULPA geprüft werden um festzustellen ob sie unerwünschte Wirkungen auf ARMA 6 haben könnten.

Jeder abgeschossene Dart ist als Munitionsrest anzusehen. Mit der entsprechenden Technik kann man aus alten Munitionsresten neue Munition herstellen lassen.

NERF Darts werden vom Veranstalter gestellt – Nur markierte Darts dürfen genutzt werden!



Bürger, Überwachung, Rückführung, Ordnung

Die Art deines Charakters

Dein Status auf diesem Con ist es, entweder BÜRO-Agent oder TULPAGroup Mitarbeiter.

Als **BÜRO-Agent** kommst du ganz frisch auf dem Mond ARMA6 an.

Ein BÜROteam besteht mindestens aus 3, maximal 8 Spielern.

Die Level vergibt das Büro-Hauptquartier. Sie sind im Spiel bezeichnend für die Ranghöhe bzw. ist das Level auch wichtig für die Qualität der Aufträge.

In der Gruppe habt ihr einen Kommandanten (höchstes Level im Team) und mehrere ausführende Organe (Medic, Techniker, usw).

Das BÜRO ist eine Organisation, welche für alle Hyperkonzerne des Nebula Systems arbeitet. Eine Art Polizei — die BÜROZentrale vergibt Aufträge, welche sich die Teams selbstständig zuweisen.

BÜROmitarbeiter haben in ihrem jeweiligen Auftrag erweiterte Rechte und Pflichten.

Waffen: Nerf-Waffen mit Elite Darts

Als **TULPA Mitarbeiter** ist ARMA6 zu deiner zweiten Heimat geworden. Du hast dich hier schon eingelebt und arbeitest und lebst hier schon seit geraumer Zeit. Deine Arbeit besteht darin, abzubauen, was in der Mine gefördert wird.

Aktuell wartest du darauf, dass deine Schicht beginnt.

Werkzeug: Nerf-Waffen mit Mega Darts

Gegebenheiten:

- Das Büro hat als Währung Credits. Diese sind meist Digital vorhanden.
- Auf ARMA 6 gibt es keine natürliche Atmosphäre – Die Atmosphäre wird künstlich und lokal erzeugt.
- Auf Mord, Diebstahl oder Missachtung der Gesetze folgen Aufträge, die vom Büro ausgeführt werden.
- Seltene Abschussaufträge vom Büro sind lukrativ für den Ausführenden und tödlich für das Ziel des Auftrags. (Schwarzer Auftrag) – Stehen nur höher leveligen Agents zur Auswahl.
- Es gibt Level 1-5. Level 5 ist das höchst mögliche Level.
- Genauso verhält sich dies mit den Aufträgen. Die Aufträge sind bestimmten Levels zugeteilt. Ein Auftrag kann nur dem Level oder niedriger entsprechend angenommen werden. Es gibt auch Klassenspezifische Aufträge, wie zB. ein medizinischer Auftrag, den nur ein Medic annehmen kann.

Technik im System

Wir befinden uns in einer nicht mehr ganz so entfernten Zukunft. Im Nebula Vortex System hat die Technik viele Aufgaben übernommen.

Aufgrund neuer Spielmechaniken benötigt ihr ein Smartphone mit einer App zum Lesen von QR-Codes sowie einen XMPP Messenger

QR Code Reader sollten sich wie Sand am Meer in den jeweiligen App-Stores finden lassen.

XMPP Messenger sind Apps zum Chatten (ähnlich wie WhatsApp). Es ist ein Standardisiertes Kommunikationsprotokoll, daher gibt es auch verschiedene freie Apps dafür

z.B. [Astra Chat](#) für iOS oder Google.

Oder [XMPP Messenger für Android](#).

Plotgegenstände sind fast immer scanbar (QR-CODE). Je nach Level bekommst du entsprechende Informationen über den Gegenstand.

Wer spezielle Spielereien wie Drohnen etc. mitbringen will, setzt sich bitte mit der Orga in Verbindung.

Kleidung

Kleidung und Outfit orientieren sich an einer Mischung aus der Serie „Killjoys und Firefly“. Auch die Welt ist ein wenig daraus inspiriert.

Eine Inspiration kann dieser Shop bieten: <https://uk.toonzshop.com/>

TULPA Mitarbeiter haben einen Overall oder Jumpsuit an.

Wir werden eine Kopfbedeckung für die Minenarbeiter und die Büromitarbeiter stellen. (Gebt bitte euren Kopfumfang bei der Anmeldung an) Es wird auch aufklebbare Logos geben.

Solltet ihr spezielle Wünsche haben, dann wendet euch an uns.

Wichtige Infos (OT)

Das Heldenverlies schließt am 24.11.2018 ganz normal um 19 Uhr. D.h. wir finden uns in der Elternlounge zum Check in ein (Umziehen könnt ihr euch vor Ort in den Toiletten)

Ihr könnt ab 17 Uhr anreisen.

Da im Heldenverlies auch Gegenstände sind, die nicht von uns sind, sondern vom Verlies, werden all unsere Plotgegenstände entweder einen QR-Code oder ein Würfel und Schwert Logo tragen. Alle anderen Gegenstände bitten wir, zu ignorieren.

Das Heldenverlies wird am darauffolgenden morgen um 10 Uhr wieder seine Pforten öffnen. D.h. ihr könnt die Nacht (oder was davon über bleib) sehr gern im Heldenverlies verbringen. Dazu bringt bitte Feldbett und Schlafsack mit. Und ihr könnt sogar am nächsten Morgen dort Frühstück. Eure Sachen müssen bis spätestens 9:30 Uhr gepackt und im Auto verstaut sein!

WIR WÜNSCHEN IHNEN EINEN ANGENEHMEN AUFENTHALT AUF ARMA 6!

Mehr Infos und die Anmeldung gibt es unter:

www.wuerfelundschwert.de/das-nebula-vortex-system/

und

<https://wiki.hyp3r.net>



BÜRO



Vidar



USC



STC



ARMA CORP.



Würfel und Schwert e.V.

82110 Germering

0173/3778484 (Fannie)

0174/9564862 (Chris)

<https://www.wuerfelundschwert.de>

E-Mail: orga@wuerfelundschwert.de



ARMA CORP.

Ihre Träume sind unsere Wirklichkeit!