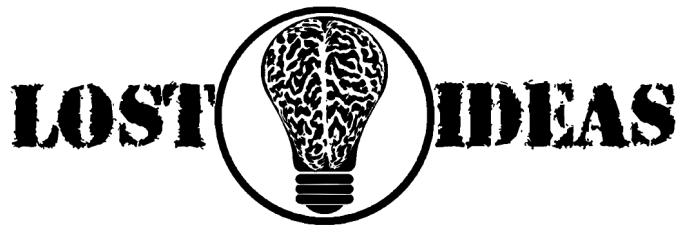




★FALLEN - STAMMREGELWERK★

VERSION 2.0



FALLEN - Bad Land  
Regelwerk 2022  
Version 2.0

Alle Rechte und Inhalte des nachfolgenden Regelwerkes liegen bei der Interessengemeinschaft Lost Ideas, welche gemeinsam an der Verwirklichung dieser Endzeit-Larpveranstaltung gearbeitet hat. Unter der Interessengemeinschaft sind zu verstehen, alle beteiligten Mitwirkenden des Regelwerkes, der Veranstaltung und der PR.  
(Stand 2022)

Das uneingeschränkte Nutzungs- und Verwaltungsrecht dieses Werkes liegt bei der Villalobos & Groß-Bölting GbR, welche im Namen der Interessengemeinschaft Lost Ideas die Lizenzvergabe der Regelwerke an Dritte verwaltet.

Dieses Regelwerk ist als ein lebendes Werk zu betrachten, das sich stetig weiterentwickeln wird. An dieser Entwicklung darf sich jede\*r motivierte Leser\*in beteiligen. Teile uns Deine ausformulierten Konzeptideen über die [fallen-gameteam@lost-ideas.com](mailto:fallen-gameteam@lost-ideas.com) mit, damit wir diese für die weitere Entwicklung berücksichtigen können.

# LOST IDEAS

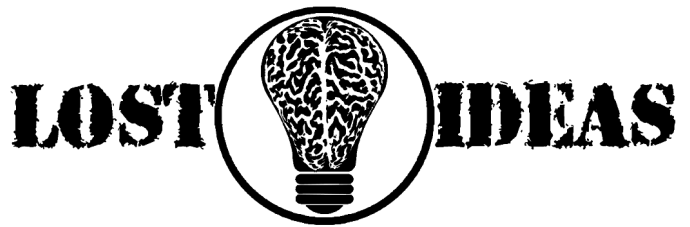
Einleitung.....	6
Das Stammregelwerk.....	6
Die Module.....	6
Die Styleguides.....	6
Sicherheit.....	7
SL-Markierung.....	8
Gefahren /Gelände.....	8
Ersthelfende.....	9
Windräder.....	9
Strom.....	9
Der „Stop“-Befehl.....	10
Allgemeine Informationen.....	11
Veranstaltungsbeginn.....	11
Veranstaltungsende.....	11
Ende der IT-Aktionen, Nachtspiel, Schlaf, OT.....	11
Schlaf, Ruhe und OT.....	12
Sexuelle Handlungen im LARP.....	12
Darstellung von Folter im LARP.....	13
OT-Tasche.....	13
OT-Tuch.....	13
Einrichtungsgegenstände/Mobiliar.....	13
Einlagerung .....	13
IT und OT Funk.....	14
Kontaktübersicht.....	15
Hintergrund und Spielmechaniken.....	16
Das Ambiente.....	16
Technologie.....	17
Musik.....	17
Gemeinschaftliches Erleben.....	17
Spielziel.....	17
DKWDDK Spielprinzip.....	18
IT Zeitrechnung.....	18
Charaktererschaffung.....	18
Kleidung und Ausrüstung.....	19
Sicherheit von Ausrüstung und Kleidung.....	20

# LOST IDEAS

Looten/dieben und einbrechen.....	20
Einbrechen.....	21
Charakter, Gruppen und Fraktionen.....	22
Charakterhintergründe.....	22
Die Menschen .....	22
Die Mutanten.....	23
Offene und geschlossene Gruppen & Fraktionen.....	23
Waffen.....	24
Polsterwaffen.....	24
Dartblaster.....	24
Leistungsmodding.....	25
Kreative Sonderkonstruktionen.....	25
Munition .....	25
Leerhülsen .....	25
Panzerbrechende Munition und panzerbrechende Waffen.....	26
Ballistische Granaten, Minen und Sprengfallen.....	26
Treffer und Rüstungen .....	27
Waffentreffer .....	29
Fahrzeugtreffer.....	29
Schwere Rüstungsteile .....	29
Schilder.....	30
IT-Regeln für Schilder.....	30
Barrikaden.....	30
Barrikadenaufbau.....	30
Vergiftungen.....	30
Charaktertod.....	31
IT-Charaktertod und Neucharakter-Anmeldung.....	31
Verwundungsspiel.....	32
Wunddarstellung.....	32
Lebenserhaltende Maßnahmen.....	32
Das Strahlungsspiel.....	33
Der RFID-Dongel.....	33
Die RAY-Bereiche.....	34
Die Hintergrundstrahlung.....	34
Strahlungsmedikamente .....	35

# LOST IDEAS

Medikamenteneinnahme.....	35
Dekontamination.....	36
Die „Drawback-Marken“.....	36
Das Wirtschaftssystem.....	37
Wirtschaft.....	37
Die “Trading Company”.....	37
Währung.....	38
Die TC Inkrasso.....	38
Handelsware.....	38
Alkohol.....	38
Preislisten.....	39



## **Einleitung**

Willkommen im FALLEN - Bad Lands Regelwerk.

Das Regelwerk enthält, wie der Name schon sagt, Regeln. Diese sind entweder absolut verpflichtend oder dienen Dir als Leitfaden, um die Welt mit zu gestalten und das Setting zu bereichern.

Wir haben das Regelwerk in folgende Parts aufgeteilt:

1. Das Stammregelwerk (absolut verpflichtend!)
2. Die Module - Leitfäden und Richtlinien (teil verpflichtend)
3. Die Styleguides - Tipps und Tricks (nicht verpflichtend)

### **Das Stammregelwerk**

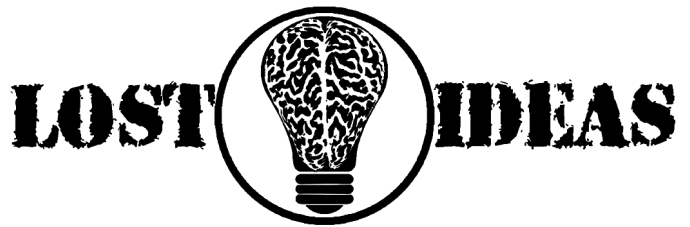
Das Stammregelwerk ist der Grundstock des ganzen Spiels. Hier findest Du Sicherheitshinweise, Infos zum Hintergrund, Vorgaben zu gewissen Situationen und was Du alles wissen musst, um am Fallen teilnehmen zu können. Es ist eine grundlegende Spielanleitung. Diese Infos musst Du kennen - OT wie IT und egal welchen Charakter Du darstellen willst.

### **Die Module**

Hier werden z.B. erweiterte Hintergründe, spezifisches Wissen, etc. nochmal ausführlich erklärt. Z.B. Eine Person, die kein Fahrzeug ins Spiel bringen möchte muss nicht verpflichtend wissen, welche Sicherheits- und Optikansprüche wir für Fahrzeuge haben. Die Module findest Du abgekoppelt vom Stammregelwerk als einzelne Dateien zum Download auf unseren Internetseiten.

### **Die Styleguides**

Die Styleguides sind als Unterstützung gedacht, um Herausforderungen wie optisches Modding, Kleidungs- und Ausrüstungsherstellung, große Bastelarbeiten und konkrete Stylevorgaben besser erfüllen zu können. Grade für Erstspielende und Quereinsteigende sind diese Styleguides Orientierungshilfen. Darüber hinaus werden auch spezielle Merkmale, besondere Waffen, Verhaltensweisen oder ungewöhnliche aber wissenswerte Eigenarten erläutert. Die Styleguides findest Du abgekoppelt vom Stammregelwerk als einzelne Dateien zum Download auf unseren Internetseiten.



## **Sicherheit**

Sicherheit geht vor! In diesem außerordentlich wichtigen Sicherheitsmodul findest Du alle Do's and Dont's unserer Veranstaltungen. Lies sie aufmerksam und nimm sie Dir zu Herzen. Bei Nichteinhaltung müssen wir harte Konsequenzen ziehen.

Während des gesamten Aufenthaltes auf dem Gelände ist Folgendes untersagt:

### Nichtbeachtung und Veränderungen an Markierungen, im speziellen:

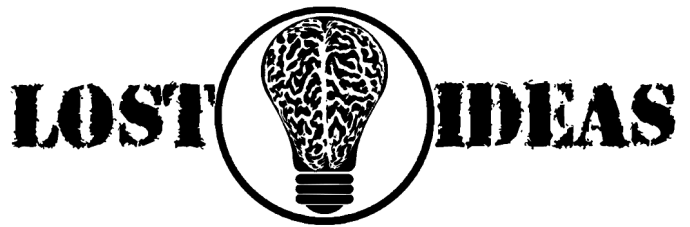
- Das Betreten von Rot gekennzeichneten und/oder als gesperrt markierten Bereichen oder Gebäuden, sowie das Über- oder Durchschreiten von „Flutterband“- Absperrungen
- Die Modifikation bzw. Manipulation und/oder das Entfernen von Gelände- oder Gebäudemarkierungen bzw. Kennzeichnungen (Schilder, Flutterband, Absperrungen u.ä.) sowie von mit „X“ oder „OT“ gekennzeichneten Gegenständen oder Geräten. Außerdem die Benutzung bzw. Handhabung letztgenannter OT-Anlagen und OT-Einrichtungen
- Die Verwendung von grünen Lichtquellen (Taschenlampen, Knicklichtern u.ä.) oder das Tragen von weißen/schwarzen/blauen und pinken Warnwesten

### Einsatz von Pyro und Feuer ohne Genehmigung, im speziellen:

- Die Verwendung von pyrotechnischen Gegenständen und offenem Feuer und/oder offenem Licht ohne vorherige Absprache und Genehmigung von Seiten der Orga  
Das Entfachen von offenen Feuern außerhalb der dafür vorgesehenen Feuerstätte

### Unangemessene Larpwaffen und Einsatz von Gewalt, im speziellen:

- Die Verwendung von nicht geeigneten (Schuss-, Wurf-, Schlag-) Larpwaffen oder realen Waffen oder gefährlichen Werkzeugen
- Brutalität und unangemessener Kraftaufwand gegenüber anderen Teilnehmer\*innen in Kämpfen



#### Unsachgemäße Behandlung des Geländes und der Gebäude, insbesondere:

- Das Beklettern oder Besteigen von Bäumen, Gebäuden oder Gebäudeteilen, Dächern und anderen baulichen Strukturen (Barrikaden, Hindernissen u.ä.) sowie das Durchsteigen von Fenstern und das Begehen von Leitungsgängen oder Rohrleitungsschächten
- Bauliche Veränderungen an Gebäuden und Bauelementen und das Entfernen von Gebäudeteilen (Türen, Verbretterungen, Rohren u.ä.)
- Grabungen im Boden, Rodungen und/oder Abholzungen von Vegetation
- Die Vermüllung des Geländes oder der Gebäude
- Die Mitnahme oder Beschädigung von Gegenständen auf dem Gelände und/oder in Gebäuden
- Die Verwendung von permanenten Farben (Sprühdosen, Markierstifte u.ä.) auf dem Gelände und in Gebäuden
- Beschädigen der noch vorhandenen Fenster in Gebäuden

#### **SL-Markierung**

Das Lost Ideas Team und Supportende erkennst Du wie folgt:

- OT-Spielleitung und Orga - weiße Signalwesten & grünes Signallicht
- Presse – blaue Signalwesten & grünes Signallicht
- Support – weiße Signalwesten & grünes Signallicht
- Technik – pinke Signalwesten & grünes Signallicht

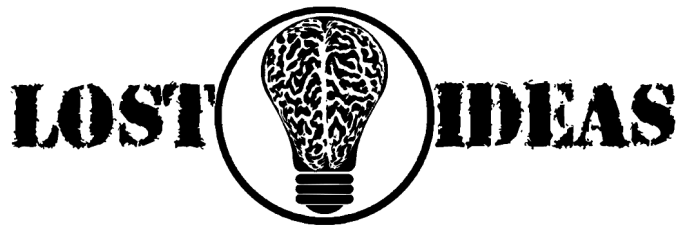
Es ist Teilnehmenden auf unseren Veranstaltungen untersagt, grüne Knicklichter oder Leuchtmittel, sowie weiße, rote, pinke und blaue Signalwesten zu verwenden. Grünes Licht kann IT komplett ignoriert werden.

#### **Gefahren /Gelände**

Es ist wichtig, auf die Gefahren des Geländes zu achten und z.B. zu schauen, wo man hintritt/umfällt, sowie nicht an jedem Zaun/Draht-Gitter usw. zu rütteln/ziehen/drücken, weil diese evtl. leicht einreißen können und dann wirklich eine Gefahr darstellen. Sollten Dir Gefahren auf dem Gelände auffallen, die weder gesichert noch markiert sind, gehe zur nächsten SL oder Orga und informiere diese über die eventuelle Gefahrenquelle.

Aufgrund der Größe und dem Zustand des Geländes verändern sich die Gefahrenstellen laufend, daher sind wir auf Deine wachsamem Augen, Ohren und Mithilfe angewiesen, um Verletzungen möglichst bereits im Vorfeld zu vermeiden. Sollte es dennoch zu einer OT-Verletzung kommen ruft laut „Stopp“ und danach im Notfall nach einem „Sani“ oder „Sanitäter“. Jede SL und Orga ist mit Funk ausgestattet und koordiniert den weiteren Verlauf der Situation.





### **Ersthelfende**

Auf der Veranstaltung haben wir ein Team von Ersthelfenden für Dich vor Ort. Solltest Du Erste-Hilfe benötigen melde Dich dort. Auch für unsere Ersthelfenden gilt, wie im normalen Alltag auch, dass sie KEINE Medikamente (nicht mal eine Kopfschmerztablette) ausgeben dürfen. Auch nicht im Rahmen einer Notsituation – das darf nur der Notarzt. Für medizinische Notwendigkeiten innerhalb des Spielgeländes versuche bitte erst einmal selbstständig zum ausgewiesenen Erste-Hilfe-Bereich zu gelangen, bevor Du eine Funkalarmierung im Feld vornimmst oder vornehmen lässt.

Bitte denk daran:

**Niemals bei einer Intime Verletzung nach einem Sanitärer zu rufen!  
Ruf nach einem „Medic“ oder „Doc“.**

Lediglich bei einer OT-Verletzung ist es angebracht, nach einem „Sani“ zu rufen, nachdem laut und deutlich der „Stopp“-Befehl ausgerufen wurde, um das Spiel anzuhalten. Den Anweisungen des medizinischen Personals, sowie der Orga oder SL ist in jedem Fall Folge zu leisten. Unsere Ersthelfenden sind dafür da in Notfallsituationen Dein Leben zu retten. Die Versorgung von Kratz- und Schürfwunden, Beratung bei Heuschnupfenallergien, Übelkeit oder Kater-Erscheinungen ist ein Entgegenkommen und keine Pflicht. Bitte Sorge selbst dafür, dass Du ausreichend Desinfektionsmittel, Pflaster, Kopfschmerztabletten, Allergiemittel, Taschentücher etc. dabei hast.

### **Windräder**

Der Aufenthalt im Radius von 10m um das Windrad ist untersagt. Der Zufahrtsweg zur Tür muss immer frei sein. Wie auf dem gesamten Gelände gilt natürlich für die Türme auch, dass diese nicht beschmutzt, bestiegen, beschädigt, verschmiert oder vermüllt werden. Hier und da kann ein Wartungsauto zu sehen sein, bitte ignoriere es im Spiel und lass es passieren.

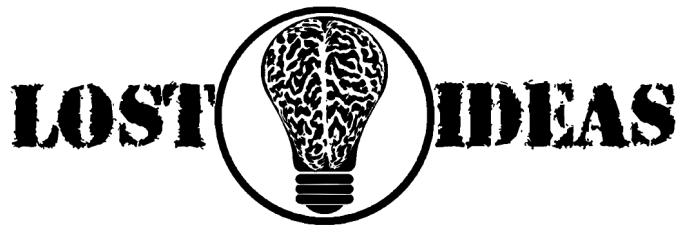
### **Strom**

Es gibt keinen Strom zur freien Verfügung. Wir haben Strom aus Aggregaten. Aus diesem Grund empfehlen wir für empfindliche Geräte einen Überspannungsschutz mitzubringen. Notwendige elektrische Geräte können nur nach vorheriger Absprache mit dem zuständigen Strom-Team angeschlossen werden! Die Anmeldung erfolgt über: [strom@lost-ideas.com](mailto:strom@lost-ideas.com) .

Außerdem müssen wir die Stromverteilung noch stärker regulieren:

- Strom ist ausschließlich für Ambiente-Beleuchtung und abgesprochene Geräte & Zwecke
- Es dürfen keine Geräte in eine Steckdose eingesteckt werden!
- Alle Steckdosen sind OT
- Alle Beleuchtungen müssen mit LED-Leuchtmitteln ausgestattet werden

Ein Zuwiderhandeln führt zum sofortigen Ausschluss der Veranstaltung.

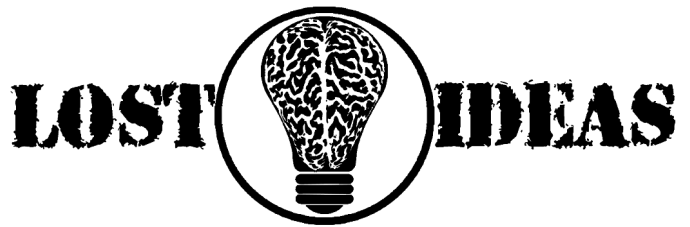


### **Der „Stop“-Befehl**

Sollte es während der Veranstaltung zu einer gefährlichen Situation kommen wodurch ein menschlicher Schaden oder ein erheblicher Sachschaden entstehen kann oder leider schon entstanden ist. Gibt es den „Stop“-Befehl um die Spielsituation sofort lokal zu unterbrechen. Das Spiel wird sofort unterbrochen und nur durch die Person oder eine anwesende Spielleitung wieder „Weiter“ geführt. Die Spielunterbrechung wird dazu genutzt die gefährliche Situation zu lösen, weiteren Schaden abzuwenden, Notfallmaßnahmen einzuleiten und darf nicht für spielerische Vorteile genutzt werden.

Jede Person hat das Recht jederzeit das Spiel zu unterbrechen sollte eine Situation entstehen die für sie als OT-gefährlich erscheint. Genau so wie alle diese persönlichen Grenzen zu achten haben möchten wir ausdrücklich darum bitten den „Stop“-Befehl zu nicht missbrauchen und inflationär anzuwenden.

„Klassische“ Situationen in denen es durchaus angebracht ein Stop auszurufen sind die Feuerschale die im Kampf umgefallen ist, eine Folterdarstellung die zu immersiv ist oder der umgeknickte Knöchel im Kampf.



## **Allgemeine Informationen**

Hier findest du allgemeine Informationen die für die Veranstaltung wichtig sind

### **Veranstaltungsbeginn**

Am Anreisetag starten die Stadtbewohnenden und das Bad Land (Spielgelände außerhalb der Stadt) ab ca. 16:00 Uhr mit einem gleitenden Übergang ins IT.

Der Treck für alle Neuspielenden und Interessierten startet nach der SL-Ansprache um ca. 20:00 Uhr. Die genauen Zeiten geben wir in unserer Checkliste, die ca. 14 Tage vor der Veranstaltung versendet wird, bekannt.

### **Veranstaltungsende**

Der letzte Veranstaltungstag ist der Abreisetag. Mit dem Sonnenaufgang endet das Spiel und der Abbau beginnt. Erst ab diesem Zeitpunkt ist das Befahren des Geländes zum Verladen erlaubt - VORHER NICHT! Es gibt keinen Check-Out! Alle Spielutensilien und andere IT-Gegenstände, nimmst Du einfach nach der Veranstaltung mit nach Hause und bringst sie zum nächsten FALLEN wieder mit - dies gilt natürlich NICHT für gefundene Ausrüstungsgegenstände anderer Teilnehmendenden.

Wenn Du dein Spielerlebnis wieder härter gestalten willst, gibt gerne die Hälfte deiner IT-Medikamente und deinem IT-Geld bei der Orga ab - das freut unser Mangelsystem und schürt gutes Endzeitspiel.

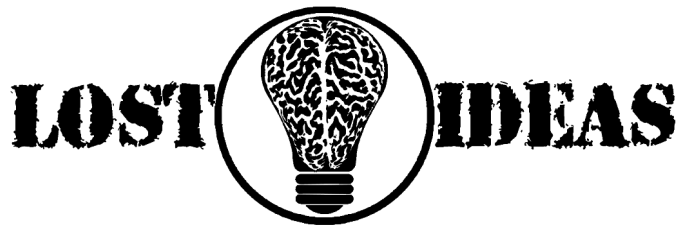
Solltest Du nicht mehr zum FALLEN kommen können, bitten wir dich Medikamente und Spieleid an uns zurück zu schicken! Melde Dich dazu einfach unter: [fallen-gameteam@lost-ideas.com](mailto:fallen-gameteam@lost-ideas.com)

### **Ende der IT-Aktionen, Nachtspiel, Schlaf, OT**

FALLEN ist als 24/7 Intime LARP ausgelegt.

Daher wird ab Veranstaltungsbeginn bis Veranstaltungsende voll durchgespielt. Ab 0 Uhr des letzten Spieltags sind keine Aktionen mit IT-Konsequenzen mehr möglich. Dazu zählt auch die Einnahme von Medikamenten oder Bank- und Posttransfers. Charakter- und Ambientenspiel gehen selbstverständlich weiter. Das Spiel ist also ab diesem Zeitpunkt NICHT OT und soll also auf keinen Fall einfach stoppen.

Teilnehmernde, die ab diesem Zeitpunkt schon OT gehen möchten, nutzen dafür bitte das OT-Tuch und verhalten sich zurückhaltend. Der letzte Abend ist KEINE OT-Party! Bitte respektiere das Spiel und verzichtet auf grölende OT-Blasen, Tierkostüme und OT-Klamotten und offensichtlichem Abbau bis zum Morgengrauen des Abreisetages.



### **Schlaf, Ruhe und OT**

Zelte und Schlafbereiche im Spielgebiet sind keine OT-Zonen. Diese Bereiche werden genauso bespielt wie alle anderen auch.

Alleine die Toiletten und Duschen sind OT, NICHT aber der Weg dorthin und zurück!

Wer körperlich oder geistig überlastet ist und so mit einer Einzel- oder der Gesamtsituation nicht mehr zurechtkommt, hat die Möglichkeit in unserem OT-Bereich wieder zur Ruhe zu kommen und/oder mal eine Müte Schlaf zu bekommen.

Zudem gibt es einen OT-Zeltplatz außerhalb der Spielzone für Personen, die aus gesundheitlichen oder anderen Gründen nicht in der Lage sind IT zu lagern. Der OT-Zeltplatz ist auch nur zum Schlafen gedacht und nicht zum Campieren. Wer Du auf dem Zeltplatz schlafen möchtest, musst Du dich vorher auf [info@lost-ideas.com](mailto:info@lost-ideas.com) anmelden.

FALLEN ist ein 24/7 Intime Larp, niemand ist angehalten Rücksicht auf evtl. Ruhezeiten/Rückzugspunkte im Spiel zu nehmen.

### **Sexuelle Handlungen im LARP**

Wir haben einen klaren Grundkonsens im Umgang mit sexuellen Handlungen im LARP und auch eine klare Handlungsmaxime mit Personen, die die Grenzen anderer Menschen verletzen. Wir wollen allen Teilnehmer\*innen das Gefühl geben frei, offen und ohne Angst zu spielen. Um eine Vermischung der IT und OT Ebenen zu verhindern deklarieren wir JEDE sexuelle Handlung, die über Küssen hinausgeht, als OT (was nicht heißt, dass irgendetwas gegen den Willen einer Person geschehen darf!). Das bedeutet, dass jede\*r der\*die in irgendeiner Form intimer wird, automatisch OT ist. DAS IST EINE REGEL und sie ist nicht Deinem persönlichen Empfinden unterworfen. Damit sollen spätere Unklarheiten über die Zustimmung aller Beteiligten verhindert werden. Wer sich nahe kommt, intim wird, handelt immer OT, als Mensch und Teilnehmer\*in aber niemals in Charakter. Ein "Unwissen" über eventuelle Wünsche, Grenzen oder Aussagen können so hinterher nicht mit "Ich dachte das wäre IT" argumentiert werden.

Das Ausspielen von Vergewaltigungen ist demnach absolut tabu.

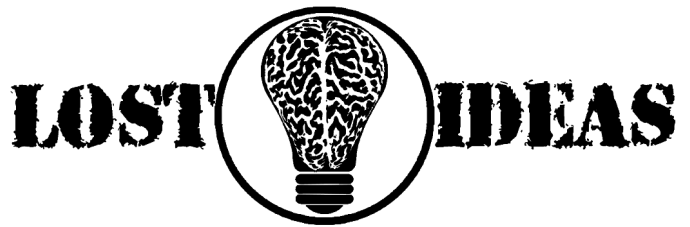
Natürlich verbieten wir Dir nicht „die schönste Nebensache der Welt“, aber tu dies bewusst, verantwortungsvoll, im gegenseitigen Einverständnis und immer OT.

Übrigens: "Ich war betrunken" ist immer eine sehr schlechte Ausrede.

Wenn Du dich alkoholisiert nicht unter Kontrolle hast, wird uns das nicht davon abhalten Dich des Geländes zu verweisen.

Für Tanzende und erotische Darstellungen gelten dieselben Regeln. Gucken - nicht Anfassen. Egal wie "logisch" diese Handlung für Deinen Charakter wäre - sie ist TABU.

Tänzer\*innen und Darsteller\*innen erotischer Handlungen „wollen es nicht auch so“, sie sind selbstbestimmte Menschen, die ihren Körper zum Anschauen und nicht zum Anfassen zeigen.



### **Darstellung von Folter im LARP**

Schwierig! - In einem postapokalyptischen Setting ist diese beklemmende Situation sicher "logisch" und kann durchaus ihren Reiz haben. Um auszuschließen, dass es dabei zu Situationen kommt, die Einzelpersonen psychisch zusetzen, müssen diese Szenen durchgeskriptet und komplett abgesprochen werden. Außerdem hat natürlich jede Person immer das Recht eine solche Situation mit einem "STOP"-Befehl zu unterbrechen. Zieht gerne ein SL dazu, die diese Situation mit Euch zusammen und objektiv betreut. Sexuelle Folterelemente sind absolut VERBOTEN.

### **OT-Tasche**

Alle Teilnehmende sind dazu verpflichtet eine kleine Tasche mit sich zu führen. Diese muss deutlich als OT gekennzeichnet sein und sollte zu Deiner eigenen Sicherheit, Personalausweis/Reisepass + Krankenkassenkarte beinhalten (für z.B. Notfälle). Des Weiteren auch das OT-Tuch und alles Nötige zur Wunddarstellung.

Neben der „kleinen“ OT Tasche kann für das Mitbringen von unverzichtbaren OT-Gegenständen wie z.B. Medikamente oder Elektronik eine entsprechende große OT-Tasche/Kiste verwendet werden. Diese trägt keinerlei IT-Relevanz und darf deshalb auch keine relevanten Gegenstände beinhalten (d.h. Alkohol, Handelsware, Munition, IT Medikamente etc.).

### **OT-Tuch**

Alle Teilnehmende benötigen ein OT-Tuch oder ein OT-T-Shirt, um physische Abwesenheit im Spiel zu signalisieren, ohne das Spiel der anderen Teilnehmerenden zu unterbrechen. Dafür muss dieses natürlich auch eine entsprechende Größe haben. Am besten verwendest Du ein weißes T-Shirt (und schneidet es gegebenenfalls an den Seiten auf) und macht vorne und hinten ein großes schwarzes „X“ drauf.

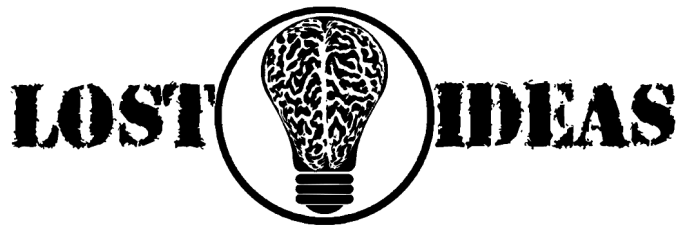
In Situationen, wie z.B. einer Durchsuchung oder Gefechtssituation dürfen alternativ beide Arme sichtbar vor der Brust gekreuzt werden, um klar zu machen, dass man eine kurze OT-Aussagen machen muss (z.B. dass man nicht angefasst möchten werde, etc.).

### **Einrichtungsgegenstände/Mobiliar**

Alle Einrichtungsgegenstände, Baumaterialien, Barrikaden und Möbel, die mitgebracht werden, müssen mit eurem Gruppennamen/Klarnamen versehen werden (Edding o. Sprühfarbe) und nach der Veranstaltung wieder mitgenommen werden. Sie können NICHT in den vorhandenen Müllcontainern entsorgt werden!

### **Einlagerung**

Solltet ihr als Gruppe Mobiliar und Einrichtungsgegenstände einlagern wollen, nehmt bitte Kontakt mit uns auf: [fallen-gameteam@lost-ideas.com](mailto:fallen-gameteam@lost-ideas.com). Es gibt Bestimmungen für die Einlagerung, d.h. wir lagern nicht alles ein und ausschließlich nach vorheriger Anmeldung. Spontane „das bekommen wir nicht mehr ins Auto“ -Gegenstände müssen kostenpflichtig entsorgt werden.

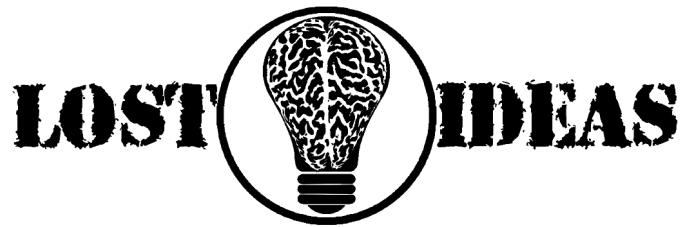


### IT und OT Funk

Im Spiel darf CB- und PMR-Funk eingesetzt werden. An die folgende OT-Reglementierung dieser Kanäle ist sich während der gesamten Veranstaltung zu halten. Egal ob CB- oder PMR-Funk die u.g. Kanäle stehen zur freien IT-Benutzung zur Verfügung, dürfen also zum Senden und Empfangen genutzt werden. Bitte denk für die IT-Darstellung an Funkrucksäcke für portable Funkgeräte.

Das Nutzen von LPD auf dem Gelände ist untersagt!

Kanal	Nutzung
Kanal 1 bis 6 PMR	Für IT Funk frei nutzbar.
Kanal 7 PMR	Ausweichkanal OT Sanitäter
Kanal 8 PMR	OT-Notrufkanal Nicht mithören, nur in absoluten OT-Notfällen benutzen! Kanal 8 ist nur für den OT-Sanitätsdienst-Ruf, darf also nur in realen Notfällen benutzt werden. Der Hilferuf über Kanal 8, muss von den OT-Sanitäter*innen bestätigt werden! Schickt IMMER eine Person zu den OT-Sanitäter*innen, um diese bei der Koordination zu unterstützen!
Ab Kanal 9 PMR	Orgafunk - Nicht nutzen und auch nicht mithören.
Kanal 1-3 CB (FM)	Nur hören, nicht Senden. Diese Kanäle sind für IT Zivil- und Behördensender belegt.
Kanal 4-24 CB (FM)	Für IT Funk frei nutzbar.



### **Kontaktübersicht**

Generell kannst Du uns immer über [info@lost-ideas.com](mailto:info@lost-ideas.com) erreichen. Von dort aus leiten wir Deine Anfrage ggf. an den richtigen Ansprechpersonen weiter.

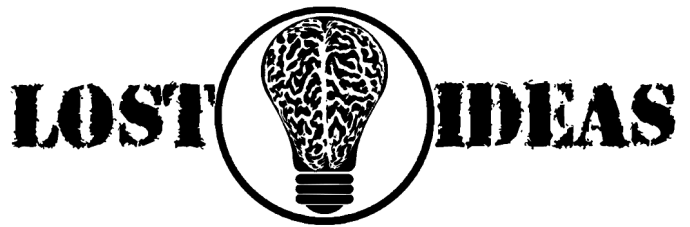
Für die Anmeldung von Strom, elektrischen Geräten und bei Fragen zur Stromversorgung wende Dich an: [strom@lost-ideas.com](mailto:strom@lost-ideas.com)

Für alle Fragen in Sachen Fahrzeuge wende Dich bitte an: [kfz@lost-ideas.com](mailto:kfz@lost-ideas.com)  
Dein Fahrzeit kannst du einfach mit einem Formular auf unserer Website anmelden:  
<https://www.fallen-larp.de/kfz-anmeldung>. Mehr Infos zu Endzeitfahrzeugen findest du auch im „Regelwerksmodul IV - Fahrzeuge“

Fragen zum FALLEN direkt können an die [fallen-gameteam@lost-ideas.com](mailto:fallen-gameteam@lost-ideas.com) geschickt werden.

Für Alles rund um Plots, Jigsaws und Gruppen sowie deren Betreuung wende Dich an: [plot@lost-ideas.com](mailto:plot@lost-ideas.com).

Solltest du Plots für die „TC Inkrasso“ mitbringen wollen, also „Gefallen“ kannst du dich auch unter der [fallen-gameteam@lost-ideas.com](mailto:fallen-gameteam@lost-ideas.com) melden



## **Hintergrund und Spielmechaniken**

FALLEN ist auf dem Sandbox-Prinzip aufgebaut. Es ist eine postapokalyptische Stadt-, Alltags-, -Krisen-, Wirtschafts-, und Überlebenssimulation. Unser Fokus liegt dabei auf hartem Survival, Handel- und Sozialspiel. Der Hintergrund beschreibt einen Rahmen der Welt, in dem Du Deinen Charakter einbringst. Wir wollen Dir ein Gefühl für die aktuelle Lage der Welt vermitteln, unter anderem das Bedrohungsszenario, die Umwelt(-einflüsse) und "politischen" Spannungen.

*"...Die Welt ist untergegangen. Länder, Grenzen, Nationen und Staaten gibt es genauso wenig wie die Erinnerung daran. Nur ewige qualmende Löcher, riesige Ruinen und brennende Landschaften, die sich seit Jahren nicht beruhigen, erinnern noch an den großen Krieg. Es hat lange gedauert, bis wieder Leben an die Oberfläche gekrochen kam. Auch in den Bunkern wurden Essen und Wasser irgendwann knapp. Was man oben gefunden hat, hat niemandem gefallen und was sich mit der Zeit in den brodelnden Giftpfützen der Welt gebildet hatte noch viel weniger.*

*Aber das Leben musste weitergehen - warum auch immer. Aus der Asche formten sich provinzielle Machtblöcke, Armeen, Zusammenschlüsse von Verrückten, Bekehrten, menschenfressenden Wahnsinnigen und Frommen, die manchmal noch verrückter erscheinen als ihre menschenfeindlichen Nachbarn in so einer Welt. Völlig widersprüchlich und kontrovers bevölkern sie nun das zerfressene Gesicht dieses Planeten und streiten sich um die letzten Habseligkeiten, die ihnen die Zeit noch gelassen hat.*

*Die Atmosphäre, die Umweltgifte und der große Krieg haben die Welt in eine lebensfeindliche und doch abwechslungsreiche Hölle verwandelt. Man muss permanent Medikamente zu sich nehmen, um nicht dahingerafft zu werden oder zu mutieren. Dekontamination steht auf der Tagesordnung.*

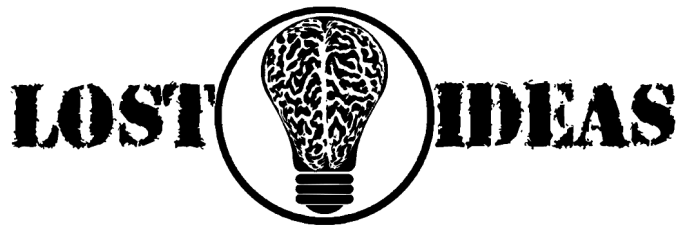
*Einige Gebiete werden von Besatzungsmächten mit strengem Regiment geführt, einige Städte und Enklaven florieren und bringen erstaunliches hervor doch dazwischen .... dazwischen sind die Bad Lands. Hier herrscht nur die "Trading Company", das letzte Machtvakuum welches zwangsläufig von Allen akzeptiert werden muss... und die Gier nach Wasser, Benzin, Essen, Schnaps und Medikamenten..."*

In der Welt von FALLEN gibt es verschiedene Institutionen die bekannt und/oder berüchtigt sind. Vorneweg natürlich die Bekannteste: Die "Trading Company", überall auch nur TC genannt, die eine anerkannte und überall akzeptierte Währung in der Welt etabliert hat - den "Bullet".

## **Das Ambiente**

Die Welt ist vor allem durch ihre krassen Gegensätze geprägt. Zum einen der staubige und rostige Look von Kleidung, Fahrzeugen und Co. Zum anderen dazu die neonfarben leuchtenden und bunten Posten und Städte





## **Technologie**

Der technologische Stand in der Welt von FALLEN ist bei weitem nicht so fortgeschritten wie in unserer Welt. Man kann davon ausgehen, dass der Krieg in einem Zeitalter über die Welt hereinbrach, das den 50ern und 60ern Jahren unserer Welt sehr ähnlich ist. So kommt es auch, dass alle Designs von Kleidung, Nahrung, Medizin und Alltagsgegenständen teilweise auch von Fahrzeugen und Waffen optisch sehr an diese Zeit anlehnen, aber inzwischen abgenutzt, verschlissen und alt sind. Sie erinnern uns permanent an den Ausbruch des Krieges und den Anfang des Endes.

Natürlich hat sich die Welt weitergedreht und aus der Asche und den Ruinen haben findige Köpfe neues zusammengestellt. So vermischt sich das Flair dieser Zeit mit harten zweckgemäßen Waffen, klugen Erfindungen und einem martialisch anmutenden Äußeren. Es ist darauf zu achten, dass die eigene Ausrüstung, Kleidung und Technologie diesen Vorgaben entspricht und "unauffällig" in die Welt einfügt.

## **Musik**

Auch Deine Musik sollte den 50ern und 60er Jahren entsprechen. Bitte achte darauf, dass keinesfalls Musik gespielt wird, die nicht ins Setting passt. Natürlich kann es sein, dass auch moderne Musik durchaus Apokalypse tauglich ist, aber die Musikauswahl sollte sich schon in einem klassischen gediegenen Vergangenheitsflair bewegen. In jedem Fall tolerieren wir keinerlei Rechtsrock oder nationalistische, patriotische und andere politisch fragwürdige Musik – während Deines gesamten Aufenthalts bei uns.

## **Gemeinschaftliches Erleben**

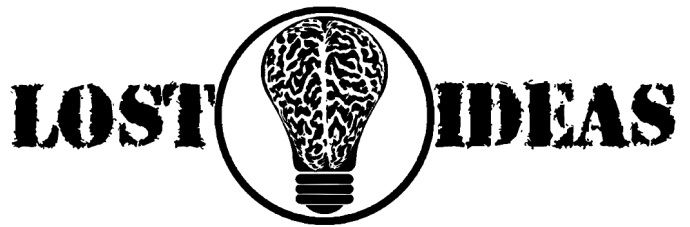
LARP ist ein gemeinschaftliches Hobby und sollte auch jederzeit so gehandhabt werden. Larpen bedeutet gemeinsam diesem Hobby nachzugehen, zusammen eine Geschichte erleben und darstellen zu können. Es geht nicht darum zu gewinnen, sondern um die bestmögliche Darstellung seines Teils dieser Geschichte.

Charaktertod und PVP - „Versetzt Dich in die Lage deines Charakters und entscheide dann über Leben und Tod.“ Überleg Dir gut, ob es notwendig oder sinnig ist einen anderen Charakter zu töten und welche Konsequenzen das im Spiel haben kann. Egal, ob es sich dabei OT um einen Festrollen-NSC oder eine\*n Spieler\*in handelt, jeder Charakter ist gleichermaßen in diese Welt eingebunden und hat eine Existenzberechtigung.

## **Spielziel**

Ü-B-E-R-L-E-B-E-N!

Anders als beim klassischen PC-Spiel endet FALLEN nicht. Die Kampagne ist fortlaufend ausgelegt und das oberste Ziel Deines Charakters ist es zu überleben, Nahrung, Kleidung, Medikamente, Munition und Waffen zu ergattern oder sich einer Gruppierung anzuschließen, um in dieser rauen Welt weiter existieren zu können. Möglichst realistisch soll das Leben in der harten dreckigen Stadt und dem umliegenden Bad Land simuliert und mit Leben erfüllt werden.



### **DKWDDK Spielprinzip**

Wir spielen nach dem bekannten DKWDDK (Du-kannst-was-du-darstellen-kannst) Prinzip. Das bedeutet es kann nur bespielt werden, was auch wirklich da ist, oder so gut dargestellt wurde, dass man es bespielen KANN. Nach diesem Prinzip gestaltest Du Deinen Charakter.

Für ein paar allgemeine Spielmechanismen haben wir dieses Prinzip erweitert.

*Beispiel: Dein Charakter ist Uhrmacher von Beruf. Dafür benötigst Du das entsprechende Feinmechanikwerkzeug als Ausrüstung und solltest wenigstens rudimentäre Kenntnisse haben. Gut darstellen lässt sich das Ganze z.B. in dem Du ein paar defekte Uhren dabei hast, an denen Du "rumschraubst", Blaupausen und ein Sortiment an Ersatzteilen. Damit zählt dies vielleicht nicht als Dein OT-Fachgebiet, aber Du kannst es gegenüber Deinen Mitspielenden überzeugend darstellen und bist darauf anspielbar.*

### **IT Zeitrechnung**

FALLEN spielt in der Zeit: aktuelles Jahr + 224 Jahre.

Zwischen den Veranstaltungen vergeht immer 1 Jahr.

Diese Zeitrechnung orientiert sich daran, dass in 224 Jahren IMMER der gleiche Wochentagszyklus herrscht und man im Spiel auch die entsprechenden Wochentage nutzen kann.

### **Charaktererschaffung**

Bei der Charaktererschaffung sind Dir im Rahmen des Hintergrunds fast keine Grenzen gesetzt. Deine Charaktergeschichte und Talente sollten schlüssig zueinander und zu Deinen OT-Fähigkeiten passen (siehe [DKWDDK-Spielprinzip](#)). Natürlich kann es auch seinen Reiz haben, eine\*n "Pfuscher\*in" oder "Lügner\*in" darzustellen, allerdings solltest Du Dir klar sein, was das im Spiel bedeuten kann. Auch wenn LARP von Deiner Individualität und Kreativität lebt, kann es gerade als Neu-LARPer\*in hilfreich sein mit Stereotypen zu arbeiten (egal ob Berufsbekleidung oder Gruppierung).

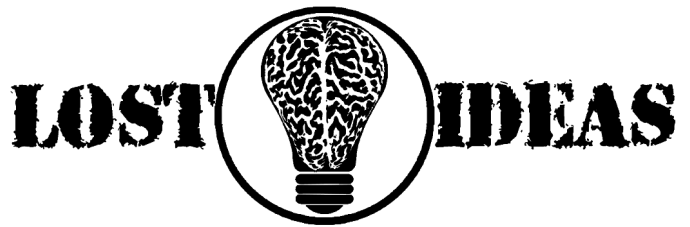
Als Faustregel gilt: Real kaputte Dinge können im Spiel nur wieder funktionieren, wenn man sie OT repariert hat - und dazu sind natürlich entsprechende OT Skills erforderlich.

Um ins Spiel zu starten bieten sich Dir drei Möglichkeiten:

1. Alleine
2. Als Teil einer geschlossenen Gruppe
3. Als Teil einer offenen Gruppe

Genauer hierzu findest Du im Abschnitt "[Charakter, Gruppen- und Fraktionen](#)"

Ein zweites Charakterkonzept ist, zumindest als Grundkonzept, in jedem Fall erforderlich, weil Charaktere unter Umständen schnell ableben können.



## **Kleidung und Ausrüstung**

Ein paar Worte zu unserem optischen "Qualitätsanspruch": JA wir haben einen.

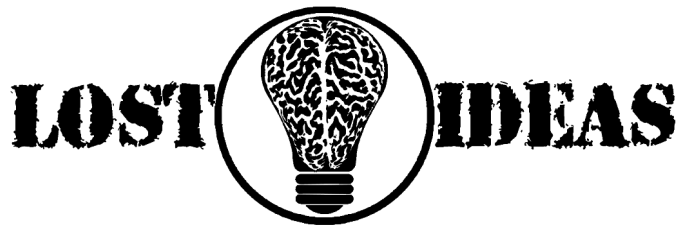
Denn die filmreife Kulisse des FALLEN wird maßgeblich von der Optik Deiner Ausrüstung und Kleidung generiert. Sie fördert die starke Immersion, also eine "fühlbare" Welt, ein Eintauchen in das Setting, die Situation und Deine Rolle. Und DAS ist uns sehr wichtig. Die "Endzeit Klamotte", wie sie gern genannt wird, muss nicht durch einen "Optik TÜV", verlangt aber nach Aufmerksamkeit und sollte sich am Ende nicht aus beschmadderten Turnschuhen, einer zerrissenen Jeans und einem schmutzigen T-Shirt zusammensetzen.

Die Kleidung in der Welt von FALLEN, kann enorm unterschiedliche Einflüsse aus zahlreichen postapokalyptischen Vorlagen haben. Wichtige Grundsätze hierbei sind:

- Used, abgenutzt, gebraucht, repariert, geflickt
- Erkennbarkeit, was Dein Charakter in dieser Welt darstellen soll
- Eventuelle Gruppenzugehörigkeit
- Details, Accessoires, stimmige Kleinigkeiten und Ausrüstungsgegenstände tragen enorm zu einem guten Konzept bei
- Eine gewisse Stimmigkeit in Bezug zu deinem Konzept und zum Realismus (natürlich kann ich ein Dartblaster-Sturmgewehr locker um die Hüfte tragen, aber ergibt das Sinn bei dem was ein solcher Gegenstand eigentlich wiegen könnte? Passt es überhaupt zu meinem umherziehenden Hillbilly? Passt die Doppelblatttaxt überhaupt in diese Welt?)
- Keine Neuwertigen, frisch gekauften Sachen, keine Tarnfleck-Kleidung/reale moderne oder historische Uniformen, keine 1:1 Nachstellung von Vorlagen aus Filmen, Serien, PC-Spielen ("Cosplay")

Ideen und Hilfe zu Deinem Konzept findest Du schnell online über Veranstaltungsfotos, Diskussionen in Onlineforen, Facebookgruppen (zum Beispiel unserer offiziellen Gruppe: <https://www.facebook.com/groups/FALLEN.Larp/>), Tutorialvideos etc.

Als Anfänger\*in sollte man sich aber keineswegs vom Qualitätsanspruch abschrecken lassen. Eine gute erste Klamotte kann stimmig und eindrucksvoll sein sowie mit etwas Arbeit, ohne viel Geld aus alten Klamotten, ein paar Flohmarkteinkäufen und einer groben Idee, was man möchte, umgesetzt werden. Und auch die beste Klamotte ist über Jahre "gewachsen".



### **Sicherheit von Ausrüstung und Kleidung**

Bitte achte auf die **Sicherheit Deiner Kleidung und Ausrüstung**: scharfe Kanten, an denen Du dich und/oder andere Personen verletzen können, sollten genauso vermieden werden, wie spitze Drahtenden und echte Schneiden, rostige Messer, echter Stacheldraht, nicht abgerundete Metallkanten, etc.

Überdenke Deine fertige Klamotte nochmal genau: Kann ich mich selbst daran verletzen? Können sich andere daran verletzen? Kann ich mich so durch eine Menschenmasse hindurch drängeln oder einen Nahkampf ausspielen, ohne andere zu verletzen?

Achte beim Ausrüsten besonders auf echte **Schnitz- und Arbeitsmesser!** Diese müssen **immer zusätzlich gesichert** sein, um im Spiel nicht mit Larpwaffen verwechselt zu werden. Eine Extrascheide, eine Sicherung oder ein spezieller Verschluss sind hier unverzichtbar. Wer sein Messer am Gürtel oder direkt am Körper trägt, sollte auf Klappmesser zurückgreifen. Stehende Klingen haben im Nahkampf "griffbereit" nichts zu suchen.

Mehr Informationen zu Polsterwaffen und Dartblastern im Abschnitt ["Waffen-, Kampf- und Trefferregeln"](#)

### **Looten/dieben und einbrechen**

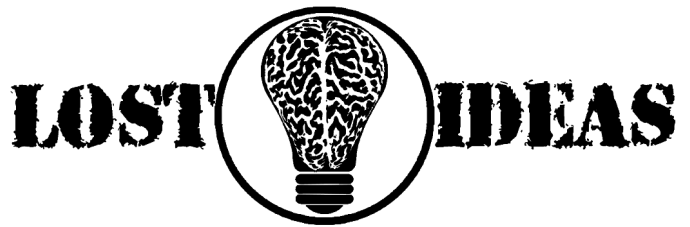
Diese 3 Tätigkeiten sind an strenge Regeln gebunden. Stell immer sicher, dass Du innerhalb dieser Regeln handelst, weil im Nachhinein ein Beweis, dass Du nicht OT stehlen wolltest sehr schwer ist.

#### Looten/dieben

Unter Looten versteht man das Durchsuchen und Bestehlen eines Charakters, der dabei häufig bewusstlos oder tot ist.

Kläre bei einem Überfall kurz ab, ob die Person durchsucht werden möchte. Falls ja, dürfen trotzdem nur unverfängliche Stellen wie Arme, Schultern, Beine und Außenseite der Hüften berührt werden. Verfängliche Stellen wie z.B. Unterwäsche dürfen demnach auch nicht als Versteck genutzt werden. Falls die Person nicht durchsucht werden möchte, nimmt sie trotzdem weiterhin an der Situation teil und muss lootbare Gegenstände nach Aufforderung herausgeben.

Es gilt die Faustregel: Handelsware darf gelootet/gediebt werden, Ausrüstung nicht.



Lootbare Gegenstände sind:

- Gemoddete Nahrungsmittel
- Munition
- IT-Medikamente
- IT-Währung
- Alkohol
- Einzelne Kippen - wenn sie sich in einem IT Behälter befinden (nicht aus der OT-Schachtel). Es wird NICHT das ganze Etui gediebt.

Ausrüstungsgegenstände werden KEINESFALLS gelootet, ganz besonders nicht, wenn diese am Körper getragen werden. Allerdings kann alles zur Handelsware werden, wenn sie von Teilnehmenden (und rechtmäßigem Besitzenden) als solche angeboten wird.

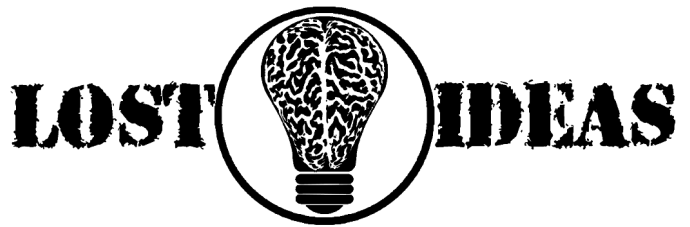
Alle Gegenstände, die mit einem „Eigentum von Lost Ideas“-Aufkleber gekennzeichnet sind, müssen spätestens nach dem Spiel wieder bei der Orga abgegeben werden. Auf dem Gelände gefundene Ausrüstungsgegenstände (die offensichtlich von anderen Mitspielenden verloren wurden oder fälschlicherweise gelootet wurden) sind am Orgaplex abzugeben und in die Fundkiste zu legen. Wir empfehlen Euch wichtige Ausrüstungsgegenstände mit Eurem OT-Namen zu beschriften.

### **Einbrechen**

Wer etwas auf dem FALLEN verschließen will, muss damit rechnen, dass es aufgebrochen werden kann. Grundsätzlich ist Einbrechen in IT Türen, Eingänge, Kisten, Fenster, Schränke, Käfige, Zellen, usw. erlaubt. Alles muss mit einem billigen Zahlenschloss\* (oder gerne einem eigenen knackbaren Mechanismus) oder transparentem Picklocking Übungsschloss versehen werden. Das Schloss darf nicht gewaltsam zerstört werden, sollte es aber nach einem "Pick"-Versuch nicht mehr funktionieren entsteht kein Schadensersatzanspruch.

Alle Schlösser/Räume, die TATSÄCHLICH OT sind für z.B. OT-Werkzeug, Benzin, Umkleidekabinen oder Generatoren müssen mit einem Orgaschild gekennzeichnet werden. Das Schild bekommst Du vor Ort bei der Orga.

\*Diese sind in der Regel knackbar ohne sie zu zerstören



## **Charakter, Gruppen und Fraktionen**

Folgendes Kapitel soll Dir dabei helfen Dich bei der Charaktererschaffung in FALLEN besser zu orientieren, denn das wird Deinem Spiel die Grundlage und den Touch geben, den Du spielbar und reizvoll findest.

### **Charakterhintergründe**

1. Die Menschen
2. Die Mutanten

#### **Die Menschen**

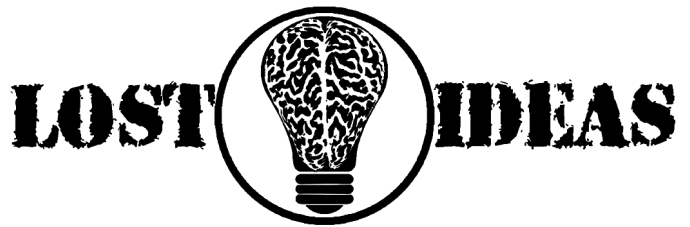
Die Menschen sind wohl die am häufigsten anzutreffende Art in dieser leeren Einöde. Sie sind Nachfahren der Überlebenden der damaligen Apokalypse und bilden die meist vertretenen Bewohnenden dieser kaputten Welt. Durch die Generationen, ihren Lebensstil und der Anpassung an diese Welt haben sich mehr oder weniger zu widerstandsfähigen Menschen entwickelt.

Der Orden betitelt diese als Homo Apokalypsis. Sie haben sich anfangs wieder zu Jagenden und Sammelnden zurückentwickelt, um das Überleben zu sichern. Mit der Zeit gab es Zusammenschlüsse, Bündnisse und Pakte wurden geschlossen, aus denen sich die heutigen Warlords, Anführer\*innen, Firmen, Kirchen, Stämme und Gruppen entwickelten.

Somit ist eine bunte Vielfalt der unterschiedlichsten Menschen im Bad Land zu finden. Auch heute noch gibt es Individuen, die es vorziehen allein oder in einem Stamm durch die Wildnis zu ziehen, nicht sesshaft an einem Ort zu verweilen und einen nativen Lebensstil mit eigenen Ritualen zu pflegen. Genauso finden sich auch Bunkerbewohnende und Städter, die die schützenden vier Wände, dem Ruf der Natur vorziehen.

Die Unterschiede zwischen den Gepflogenheiten der Stämme und den Bunkerbewohnenden können enorm sein. Einige bedienen sich moderner Technologie, andere verachten sie und ziehen einen Freitod der bloßen Berührung von Metall vor. Manche sind gebildet, feinfühlig, geschickte Handelnde und sehr sozial, Andere leben eher nach darwinistischen Grundsätzen oder beten zu wilden Göttern

Der\*die übliche Nomade\*in bevorzugt Kleidung und Ausrüstung mit gedeckten Farben im Bad Land, was ein krasser Gegensatz zu Posten und Stadtbewohnenden ist, die sich vor allem grell und bunt kleiden. Die meisten tragen Kleidung und Ausrüstung, die sie gefunden und improvisiert haben, Flicker, Löcher, andere Stoffteile und andere unzusammenhängende Teile.



## Die Mutanten

Mutanten bewegen sich in diesem Universum am unteren Ende der Gesellschaft und werden in der Regel von „anständigen Bürger\*innen“ gemieden. Sie können fast jeder Fraktion/Spielenden Gruppe anhängig sein und bilden mehr eine ausgestoßene Spezies als eine eigene Fraktion.

Wir unterscheiden zwischen Mutanten, die während des Cons mutieren, weil sie den dunkelroten Ray Bereich überschreiten (und sich dazu entscheiden nicht zu sterben) und diesen, die schon als Mutanten starten.

Einige dieser Mutanten können andere tatsächlich kontaminieren/verstrahlen. Was das für einen Effekt auf den RFID-Dongel und das Strahlungsspiel hat kannst Du unter „Das Strahlungsspiel“ nachlesen

## Offene und geschlossene Gruppen & Fraktionen

Im Fallen Universum gibt es drei grundlegende Gruppen-Kategorien:

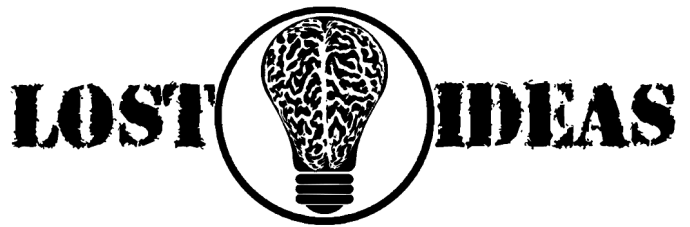
1. Offene Gruppen
2. Geschlossene Gruppen
3. Fraktionen.

**Offene Gruppen** haben Konzepte, die einfach in jeden Charakterhintergrund eingebaut werden können. Sie beschreiben eine generelle Einstellung. Es bedarf keiner speziellen Absprache/Zustimmung mit der SL oder einer bespielenden Gruppe. Um Dich allerdings in ein bestehendes Gruppengefüge, das diesen Hintergrund auch bespielt, einzubringen, setz Dich vorher mit dieser Spielendengruppe in Verbindung oder erspiele Dir vor Ort den Zugang.

**Geschlossene Gruppen** können bei der Charaktererschaffung nicht einfach als Hintergrund gewählt werden. Es sind spezielle Konzepte und die Gruppe entscheidet selber, wie groß sie sein möchten und wer aufgenommen wird. Ab einer bestimmten Größe und Bekanntheitsgrad, kann eine geschlossene Gruppe auch zu einer offenen werden, wenn sie das möchten. Eine geschlossene Gruppe kann z.B. eine „Motorradgang“ sein.

**Fraktionen** sind Hintergrund gesteuerte Gruppen, die klare Ziele verfolgen und Gleichgewichte regulieren. Sie werden durch die Orga oder in Absprache mit der Orga eingeführt. Neben offenen und geschlossenen Gruppen geben sie der Welt durch ihr Handeln eine tiefere Struktur. Die Fraktionen werden in enger Zusammenarbeit mit der SL bespielt und gestaltet. Dabei handelt es sich beispielsweise um Religionen und politische oder wirtschaftliche Strömungen. Hierbei werden gezielte Aktionen in das Universum gebracht, die einen Geschichtsstrang verknüpfen oder tieferes Spiel generieren sollen. Die IT-SL nimmt je nach Bedarf eine ranghohe, aber nicht führende Beratungsfunktion ein. Die Fraktionen sind stark in der Welt verankert und sollten allen Teilnehmer\*innen des FALLENS bekannt sein.

Zwei klassische Fraktionen wären z.B. eine lokale Religionsgemeinschaft, die bestimmte moralische Ambitionen hat und eine sehr konträr eingestellte Gruppe, die eine konstante aber sinnvoll bespielbare Meinungsverschiedenheit austragen.



## **Waffen**

Unsere Maxime der gesamten Con gilt auch hier "Sei kein Arsch!"

WICHTIG: Wir machen keinen Waffen- oder Ausrüstungscheck! Alle Teilnehmenden sind für die Sicherheit ihrer Ausrüstung selbst verantwortlich! Im Zweifelsfall behalten wir uns trotzdem vor fragliche Ausrüstung/Waffen/Dartblaster zu überprüfen und aus dem Spiel zu entfernen. Diese Maßnahmen dienen dazu alle Teilnehmenden zu schützen. Wir bitten Euch das ernst zu nehmen und Eure Ausrüstung/Waffen/Dartblaster regelmäßig zu überprüfen, spätestens beim Packen für das nächste Event

## **Polsterwaffen**

Zugelassen sind alle tauglichen, dem Setting angepassten LARP-Polsterwaffen und LARP-

Bögen/Armbrüste (mit entsprechenden LARP-Sicherheitspfeilen (zum Beispiel IDV Sicherheitspfeile) sowie einem Zuggewicht bis max. 30 lbs).

Mittelalterliche, „fantasy- und cosplayartige“ LARP-Polsterwaffen passen nicht ins Setting und sind somit nicht erwünscht.

## **Dartblaster**

Zugelassen sind alle in Deutschland als Spielzeug klassifizierten Dartblaster der Marke NERF sowie sonstige in Deutschland als Spielzeug klassifizierte Dartblaster, die fähig sind originale NERF Elite Darts (auch mit gekürztem Schaumstoffschacht), NERF MEGA Darts, sowie NERF Elite Missiles zu verschießen. Alle Blaster müssen optisch an das Setting angepasst werden.

Folgende Beispiele an Dartblastern sind auf unser Veranstaltung nicht zugelassen:

Alle Dartblaster, die in Deutschland nicht legal erhältlich sind

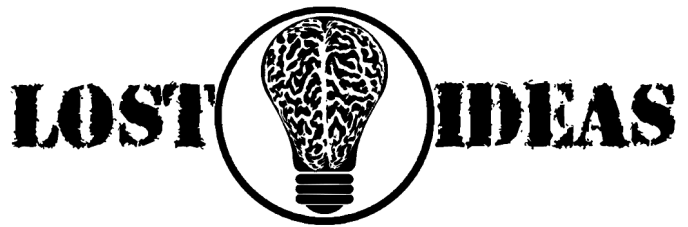
Dartblaster der NERF Vortex Serie, der NERF Rival Serie (Kugelblaster) und der Tek Recon Serie

Dartblaster, die NERF Vortex, Rival, Ultra, Tek Recon-Munition oder ähnliche verschießen

Dartblaster, die durch ihre Modifikation nicht mehr der gesetzlichen Definition eines Spielzeugs entsprechen

Generell darf ein Dartblaster auch im Nahkampf verwendet werden, um z.B. einen Angriff abzublocken. Der Dartblaster darf allerdings NIEMALS zum Angreifen genutzt werden z.B. als Schlagwaffen - auch nicht angedeutet. Im Nahkampf (bis ca. 1,5 m) darf NIEMALS auf Kopfhöhe geschossen werden! Augen- und Gesichtstreffer sind in jedem Fall zu vermeiden.





## **Leistungsmodding**

Unter Leistungsmodding versteht man das Erhöhen der Leistungsstärke durch mechanische oder elektrische Veränderung am Dartblaster.

Achtung: Jedes Leistungsmodding von Dartblastern bedeutet, dass Du im Zweifelsfall kein Spielzeug mit deutscher Zulassung nutzt und ggf. gegen das Waffenrecht verstößt. Dartblaster, die durch ihre Modifikation nicht mehr als der gesetzlichen Definition einen Spielzeugs entsprechen sind auf unserer Veranstaltung nicht zugelassen!

Viele neue Dartblastermodelle sind optimiert worden und schießen auch im nicht modifizierten Zustand ausreichend weit und präzise genug, um ohne Leistungsmodding Spaß und im Gefecht eine Chance zu haben.

Solltest Du Deinen Dartblaster modifiziert haben, bist Du in der Pflicht vor der Veranstaltung selbst zu überprüfen, ob die Dein Dartblaster weiterhin der gesetzlichen Definition eines Spielzeugs entspricht.

## **Kreative Sonderkonstruktionen**

Unter kreativen Sonderkonstruktionen verstehen wir jede Art von selbstgebautem Dartblaster (zum Beispiel 3D-gedruckte Blaster). Diese müssen weiterhin der gesetzlichen Definition eines Spielzeugs entsprechen, um auf unserer Veranstaltung zugelassen zu sein.

## **Munition**

Zugelassen sind auf der Veranstaltung ausschließlich folgende originale NERF Darts:

- NERF Elite Darts (auch mit gekürztem Schaumstoffschaft) in verschiedenen Farbschemata (inkl. ihrer Abwandlungen, z.B. Doomlands , ZombieStrike, StarWars, Fortnite etc.)
- NERF MEGA Darts
- NERF Elite Missile

Alle Dart-Nachbauten (egal welcher Herkunft) und nicht zugelassene Veränderungen an der Munition sind ohne Ausnahme auf der Veranstaltung verboten! Zuwiderhandlung kann zu einem Ausschluss von der Veranstaltung führen!

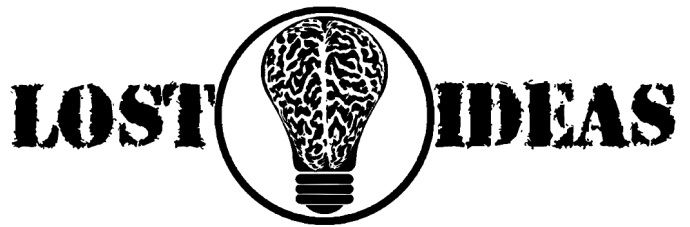
Hintergrund: Produkte anderer Herkunft und sogenannte "Plagiate" werden oft nicht der gleichen Prüfung unterzogen und haben evtl. sogar keine Spielzeugfreigabe in Deutschland. Das kann ernste rechtliche Konsequenzen haben, sollte es zu einem Verletzungsvorfall kommen. Dazu kommt, dass die meisten "Plagiate" einen Kopf aus Hartplastik haben und damit das Risiko einer Verletzung signifikant steigt.

## **Leerhülsen**

Jede verschossene Munition, egal welchen Kalibers, ist automatisch eine Leerhülse. Diese kann zwar situationsbedingt aufgesammelt, darf aber nicht wieder nachgeladen werden; sie gilt als verbraucht. Aber du kannst deine Leerhülsen als solche natürlich weiterverkaufen oder besser noch direkt zum Büchsenmacher bringen.

Die "Büchsenmacher"

Büchsenmacher finden sich in der Stadt und im Bad Land. Bei ihnen können die Leerhülsen "neu gefüllt" werden. Damit ist deine Munition wieder einsatzbereit. Ausschließlich die „Trading Company“- Büchsenmacher sind in der Lage Munition wieder einsatzbereit zu machen!



Du willst auch einen Büchsenmacher (als Teil einer Gruppe) bespielen? Dann melde Dich im Vorfeld an und schreib uns eine E-Mail an [fallen-gameteam@lost-ideas.com](mailto:fallen-gameteam@lost-ideas.com). Alle Büchsenmacher müssen von uns verifiziert und freigegeben werden. Als Büchsenmacher musst Du entsprechende Ausrüstung, wie eine Munitionspresse, etc. mit allem drum und dran haben. Du erkennst Büchsenmacher an dem „Trading Company Logo“.

#### Munitionsbegrenzung

Munitionsbegrenzung ist ein viel diskutiertes Thema, das eigenverantwortlich von den Teilnehmenden umgesetzt werden muss. Daher appellieren wir an ALLE selber darauf zu achten. Die Immersion wird deutlich dichter, wenn ein Charakter in allen Lebenslagen an das Mangelspiel angepasst ist. Somit ist es also fragwürdig, warum einfache Ödlandkrämer\*innen mit schweren Maschinengewehren und viel Munition rumlaufen sollten, wenn ein einfaches Gewehr oder ein Revolver besser ins Konzept passt.

Unsere Empfehlung lautet, dass Du Deinen Dartblaster 1x voll befüllst und ein halbvolles Magazin zum Nachladen in die Tasche steckst.

### **Panzerbrechende Munition und panzerbrechende Waffen**

Panzerbrechende Munition kann ausschließlich durch NERF MEGA Darts oder NERF Elite Missiles dargestellt werden. Diese wird NUR durch die Orga ins Spiel gebracht und kann IT entweder beim Büchsenmacher oder bei speziellen Großgruppen erspielt werden!

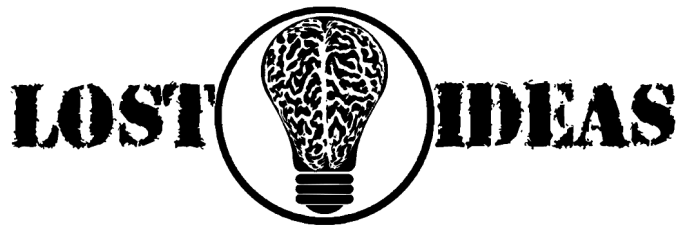
Ein Dartblaster, der panzerbrechende Munition verschießen kann, muss klar als schwere Waffe erkennbar sein und ganz besonders gut optisch ans Setting angepasst sein.

Dartblaster, die NERF MEGA Darts verschießen können (also im Spiel panzerbrechende Munition) müssen eine bestimmte Moddingvorgabe erfüllen. Diese Waffen müssen auf eine Mindestlänge von 1,2m verlängert werden. Dies soll darstellen, dass panzerbrechende Munition zum Beispiel nicht von einer Pistole verschossen werden kann. Sie müssen ebenfalls entweder lafettiert sein (zum Beispiel auf einem Dreibein, oder auf einem Fahrzeug befestigt) oder über einen Rückstoßkompensator (Mündungsbremse) verfügen, wie es bei Gewehren sehr großer Kaliber der Fall ist. NERF Elite Missiles dürfen nur durch dafür vorgesehene Dartblaster bzw. Teile eines Dartblasters oder eine kreative Sonderkonstruktion verschossen werden.

### **Ballistische Granaten, Minen und Sprengfallen**

Selbstgebaute Granaten, Minen, Sprengfallen und ähnliches dürfen nicht mit ins Spiel gebracht werden, wer es dennoch tut wird von allen unseren Veranstaltungen ausgeschlossen und riskiert eine Strafanzeige.

Ausschließlich aus dem Handel erworbene und in Deutschland zugelassene Granaten, Minen und Sprengfallen sind auf der Veranstaltung erlaubt. Alle Granaten, Minen und Sprengfallen müssen mit halbierten Nerfdartschäften (mind. 2 cm lang) ohne Dartkopf befüllt werden und dürfen nicht auf Kopfhöhe angebracht werden. ALLE Arten von Granaten, Minen und Sprengfallen sind Handelswaren. Um sie nach dem Spiel zurückzubekommen, empfehlen wir diese mit einem Namenstag zu versehen. Gefundene Granaten, Minen und Sprengfallen können während oder nach der Veranstaltung selbstverständlich am Orgaplex beim Lost-and-Found abgegeben oder abgeholt werden.



Alle Auslöser mit Schnur, oder ähnlichem müssen sich auf mind. einer Seite ohne großen Kraftaufwand lösen lassen, mindestens auf einer Höhe von 0,5m angebracht werden und dürfen nicht höher als 1,20m gespannt werden, Zusätzlich müssen leicht reißbare Schüre verwendet werden. Auf gar keinen Fall Draht, Anglerschnur usw.

Ausgelöste Granaten, Minen und Sprengfallen sind erstmal verbraucht und müssen beim Büchsenmacher wieder befüllt werden. Der "Wirkungsbereich" einer Granate ist so groß, wie die „Splitter“ fliegen. Wenn also ein "Splitter" hinter Dir liegt bist Du auch getroffen worden.

### **Treffer und Rüstungen**

Während eines Kampfes gilt in erste Linie das DKWDDK-Prinzip und: Gutes Rollenspiel first! Spiel Treffer sinnvoll aus!

Wichtiger als den Treffer realistisch auszuspielen ist es überhaupt eine deutliche Reaktion auf einen Treffer zu zeigen. Mit diesem Grundkonsens für schönes Rollenspiel lasst auch mal "Fünfe gerade sein" und gönnt allen Beteiligten ein schönes Spiel, anstatt auf Teufel komm raus zu gewinnen!

Wie eine Waffe auf einen Körper wirkt sollte intuitiv ausgespielt werden. Eine Klinge schneidet, Hieb Waffen prellen - brechen Knochen oder verursachen Platzwunden, Kugeln verursachen Löcher und können innere Organe verletzen. Eine Besonderheit sind Granaten, Minen, Sprengfallen etc.: Um diese nicht zu mächtig zu machen werden hier lediglich Splitter ausgespielt, vergleichbar mit Schusswunden.

Wenn wiederholt die selbe Stelle getroffen wird, verschlimmert sich der Grad der Verletzung nach eigenem Ermessen.

Wir haben zusammenfassend eine Tabelle erstellt um auch LARP Anfänger\*innen ein Gefühl zu vermitteln, wie Verletzungen sinnvoll ausgespielt werden können. Die Erläuterung der Begriffe findet ihr unterhalb.

<b>Treffer/ Rüstung</b>	<i>Ungerüstet: Als ungerüstet gelten alle Körperstellen ohne nennenswerte Bedeckung oder alle Arten von Stoff/Gewebe</i>	<i>Leichte Rüstung: Ein leichtes Rüstungsteil zeichnet sich durch verschiedene Materialien und Bauweisen aus, z.B. dünnes Blech, dickes Leder</i>	<i>Schwere Rüstung: (s. Kapitel Schwere Rüstungsteile)</i>
<i>Unbewaffnet</i>	Leichter Treffer	Unverletzt	Unverletzt
<i>Schusswaffe, Granate, Sprengfalle Messerstich, Schwere Hiebwappe</i>	Normaler Treffer	Leichter Treffer	Leichter Treffer
<i>Panzerbrechend</i>	Schwerer Treffer	Schwerer Treffer	Normaler Treffer

**Unverletzt:**

Auch wenn ein Treffer keine bleibenden Verletzungen zur Folge hat, reagiert entsprechend mit Flüchen, Schreien, haltet euch kurz die betroffene Stelle. So merkt dein Gegenüber, dass du den Treffer registriert hast.

**Leichter Treffer:**

Ein Leichter Treffer tut auch nach dem Kampf weh, lenkt erstmal ab, womöglich blutet es oder gibt blaue Flecken. Nach einer Weile kann die Verletzung von alleine kurieren. Wundschminke oder ein kleiner Verband helfen der Atmosphäre.

**Normaler Treffer:**

Ein normaler Treffer sorgt für Verletzungen, die nicht akut tödlich sind, aber kampfunfähig machen und einen Arztbesuch erfordern um zu heilen – ob Kugeln/Splitter ziehen, Knochen schienen oder eine klaffende Wunde nähen hängt von der Verletzung ab und wird vom Medic eingeschätzt. Wird über längere Zeit nichts unternommen verschlimmern sich die Verletzungen (siehe Schwerer Treffer) Wenn weiter nichts passiert, endet die Verletzung tödlich.

**Schwerer Treffer:**

**AKUTE LEBENSGEFAHR!** Schwere Treffer müssen sofort behandelt werden, damit der Charakter überlebt. Lebenswichtige Organe sind getroffen, arterielle Blutungen, Schädelbasisbruch, etc. – hier hilft nur eine Not-OP. Ist eine rasche Bergung und Behandlung nicht möglich ist das ein Todesurteil. Der Charakter ist nicht mehr in der Lage, sich selbst zu retten. Bedenke! Rüstung schützt immer nur dort, wo sie getragen wird! Wenn jemand z.B. IT ein Messer in eine ungeschützte Achsel rammt, zählt die Rüstung an dieser Stelle nicht und eine entsprechend schwere Verletzung ist die Folge.

## **Waffentreffer**

Wird mit einer Fernkampf-Waffe eine andere Fernkampf-Waffe getroffen, ist diese unbrauchbar und muss repariert werden. Das gleiche gilt beim Blocken eines Nahkampf-Angriffes mit einer Fernkampf-Waffe. Waffenreparaturen können Charakter mit entsprechender Ausrüstung und Wissen selbst durchführen, ansonsten ist dies auch bei den meisten Büchsenmachern möglich.

### **Aktiver Kampf**

Jeder "Infight", also LARP-Nahkampf, der direkten Körperkontakt erfordert, muss mit allen direkt Beteiligten vor der Durchführung abgesprochen werden.

Besprecht oder knobelt aus, wie der Kampf enden soll oder einigt Euch auf ein verstecktes OT-Zeichen. Wie immer gilt „Safety First“ und "Sei kein Arsch!".

## **Fahrzeugtreffer**

Ein Treffer mit panzerbrechender Munition auf den Fahrer hinter einer Panzerung gilt wie ein leichter Treffer, das Fahrzeug MUSS zusätzlich anhalten! Fahrer ohne Fahrzeugpanzerung erleiden die normalen Auswirkungen panzerbrechender Munition (siehe oben).

Beachte, wenn Du Fahrzeuge beschießt, dass die Crew den Beschuss auch wahrnehmen kann, ansonsten können sie auf diesen auch nicht reagieren.

Der erste Treffer mit panzerbrechender Munition erzeugt einen leichten Schaden.

Das Auto fährt aber nur in Schrittgeschwindigkeit bis zur nächsten Werkstatt und keinen Meter weiter.

Der zweite Treffer verursacht schweren Schaden. Das Fahrzeug kann nicht mehr gestartet werden! Das Auto muss zur nächsten Werkstatt geschoben werden oder es muss Fachpersonal von einer Werkstatt anrücken, um das Fahrzeug zu reparieren.

## **Schwere Rüstungsteile**

Schwere Rüstungsteile unterscheiden sich von leichten Rüstungsteilen hauptsächlich durch ihre Darstellung und Gewicht. Bei schweren Rüstungsteilen wird ein höherer Anspruch auf die Optik gelegt.

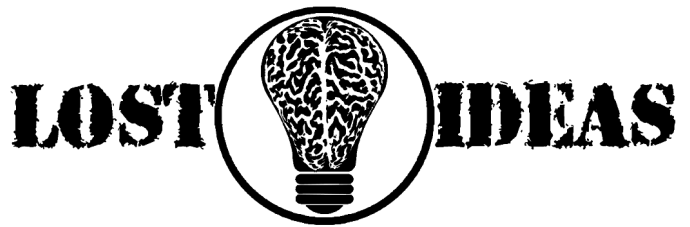
Außerdem müssen schwere Rüstungsteile vor der Veranstaltung bei der Orga unter [fallengameteam@lost-ideas.com](mailto:fallengameteam@lost-ideas.com) angemeldet werden. WICHTIG: Wie oben bereits geschrieben ist dies kein Ausrüstungscheck auf Sicherheit oder ähnliches! Es geht dabei rein um eine optische Plausibilitätsprüfung.

Das Gewicht simuliert bei schweren Rüstungsteilen die Einschränkungen, die man für einen gewissen Schutz in Kauf nimmt. Hierbei gilt ein Gewicht von:

- je Arm mind. 2,5 kg
- je Bein mind. 2,5 kg
- Torso mind. 10 kg

Sollte nur max. die Hälfte einer Körperstelle bedeckt sein, gilt die Hälfte der jeweiligen Gewichtsvoraussetzung, wie z.B. nur ein Brustpanzer = 5kg, nur Unterarmschienen = je 1,25 kg.

Der Helm ist ein Sonderfall. Hier kommt der Style definitiv zuerst, weshalb es keine entsprechenden Gewichtsvorgaben gibt. Außerdem sollen nicht alle Rüstungsträger ständig einen steifen Nacken haben.



Sollten körperlich eingeschränkte Menschen Menschen schwere Rüstung bespielen wollen und nicht die vorgegebenen Kilogrammzahlen erfüllen können, sind wir aufgeschlossen für Lösungen. Schreibt uns! [fallen-gameteam@lost-ideas.com](mailto:fallen-gameteam@lost-ideas.com)

## **Schilde**

Jeder Schild muss optisch dem Setting entsprechen und sicher genug sein, um durch Abwehrschläge oder reflexartige Bewegungen niemanden zu verletzen (Iarp-safe). Daher ist es auch verboten Teile von Barrikaden, Stöcke, Baumaterial, etc. wie einen Schild zu verwenden. Schläge mit der Schildkante sind generell nicht erlaubt.

Balistische Schilde (Kugelsicher) haben aufgrund ihres nicht unerheblichen OT-Spielvorteils einige Einschränkungen. Jeder Schild muss mind. 10 kg pro Quadratmeter wiegen, um zu komplexe Regeln zu Größe und Gewicht von Schilden zu vermeiden.

## **IT-Regeln für Schilde**

Schilde sind nutzlos gegen panzerbrechende Munition. Bitte achte darauf, mit welcher Munition du beschossen wirst. Schilde müssen wie alle anderen Waffen nach einer Beschädigung repariert werden, um für den nächsten Einsatz nutzbar zu sein

Durchgänge in Barrikaden (siehe unten) müssen frei bleiben und dürfen nicht mit Schilden verstellt werden!

## **Barrikaden**

Generell gilt ausschließlich bei Barrikaden: Alles, was einen Dart aufhält - hält ihn auf.

Als Barrikaden bezeichnen wir mobile Aufbauten, die genutzt werden, um Deckung vor ballistischen Geschossen zu suchen. Im Notfall muss eine Barrikade leicht zu entfernen sein.

Bestehende Gebäudestrukturen dürfen im Kampf nicht zerstört werden. Insbesondere Fenster und Dächer.

## **Barrikadenaufbau**

Eingangstüren dürfen nicht direkt verbarrikiert werden, weil sie unter anderem Fluchtwege sind! Die Gruppenleitung sollte darauf bei ihrer jeweiligen Gruppe explizit achten!

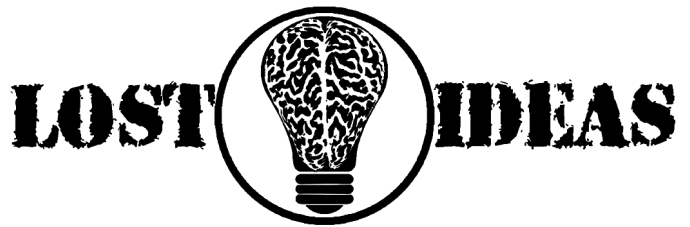
Versetzte Barrikaden müssen mind. 1 m Abstand zum nächsten Hindernis haben

Max. Höhe einer Barrikade 1 m

Unter 2,20 m müssen sich alle Arten von Schnüren, Drähten, o.Ä. auf mind. einer Seite ohne großen Kraftaufwand lösen lassen, um unter allen Umständen ein Stolpern oder Straucheln zu verhindern. Dies lässt sich z.B. einfach mit einer Wäscheklammer als Befestigung lösen.

## **Vergiftungen**

Vergiftung ist ein umstrittenes Medium im Rollenspiel, weil es grundsätzlich unterschiedliche Ansichten über dessen Sinnhaftigkeit gibt. Es ist unrealistisch, niemanden vergiften zu können aber leider auch fast immer an eine "Telling"-Mechanik gebunden. Eine Vergiftung ist im FALLEN Universum deshalb immer nur ein Spielangebot, das nicht zwingend angenommen und ausgespielt werden muss.



## **Charaktertod**

Mit einer steigenden Anzahl von Bewohner\*innen im Bad Land, steigt auch die Zahl potenzieller Leichen. Um den Problemen vorzubeugen, die durch verwesendes Aas in der Umgebung entstehen, siedelt sich an den großen Ballungsräumen oft eine Gruppe von Menschen an, die sich die "Letzte Instanz" nennen.

Wenn Dein Charakter stirbt, hast Du zwei Möglichkeiten den Charakterwechsel vorzunehmen: Du begibst Dich direkt nach der Situation mit dem OT-Tuch zur „Letzten Instanz“ Du wirst Abtransportiert...Natürlich gibt es in dieser rauen Welt auch Leute, die mit dem Tod ihr Geschäft machen. Dazu zählt auch die „Letzte Instanz“. Dort hast Du ähnlich wie beim Medizinspiel die Möglichkeit ein freiwilliges Spielangebot anzunehmen, sodass Deine Freund\*innen/Gruppe um Dich trauern können oder in alter Straßenmanier Deine Leiche verscheuern, um noch den einen oder anderen Bullet zu machen

## **IT-Charaktertod und Neucharakter-Anmeldung**

Stirbt Dein Charakter musst Du Dich bei der „Letzten Instanz“ im OT-Raum mit Deinem verstorbenen Charakter ab- und Deinem Ersatzcharakter wieder anmelden. Dies ist Deine Anlaufstelle für einen Charakterwechsel und kein freiwilliges Spielangebot. Nach dem Ummelden Deines Charakters ziehst Du Dich um, packst Deinen Kram und startest irgendwo im Feld ins Spiel. Das gilt auch für Mitglieder einer Gruppierung, also wenn Du "nachrückst". Solltest Du dem Pech unterliegen noch ein weiteres Mal zu sterben, startest Du als gruppenfremder Charakter und der Gruppenzugang muss erspielt werden.

Um die Immersion zu wahren und für die verbliebenen Teilnehmenden in der Situation keine Unterbrechung herbeizurufen, bleib bis zum Ende der Situation (oder eine angemessene Zeit) an Ort und Stelle Deines Ablebens liegen. Sollte sich nach der angemessenen Zeit nicht abzeichnen, dass Deine Leiche abtransportiert werden soll, benutze Dein OT-Tuch um Dich (ohne ggf. die Anderen zu stören) aus der Situation zu entfernen und gehe direkt zur „Letzten Instanz“. Sollte im IT-Bereich des Gebäudes keiner sein, mach Dich bemerkbar bzw. melde Dich im OT-Raum oder warte im Gang.

Bei der Ummeldung werden einige IT- und OT-Daten notiert, spielrelevante OT-Fragen gestellt, Probleme geklärt und IT-Werte (Geld/Medizin/Drogen) eingezogen - keine Sorge: eine kleine Menge behältst Du für den Neustart.

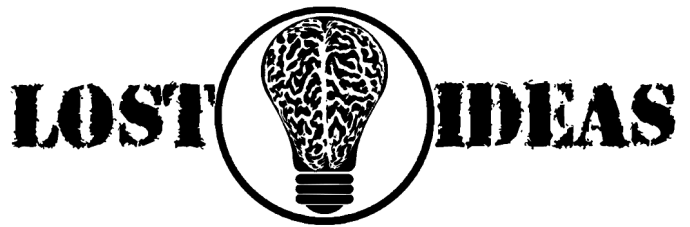
Zusammenfassung Charakterwechsel:

Der neue Charakter muss DEUTLICH vom Alten zu unterscheiden sein (natürlich können Gewandungsteile in Maßen weiterverwendet werden)

Alle IT-Werte wie Geld/Medikamente/Drogen müssen abgegeben werden (seid hier bitte fair)

Mit dem OT-Tuch die Situation in einem passenden Moment verlassen

Umziehen und wieder zurück ins Spiel! :)



## **Verwundungsspiel**

Alles rund um das Medic und Medizinspiel sowie genaue Infos zu den Medikamenten findet Ihr im „Modul II - Medikamente und Drogen“.

Alle Charaktere können sterben! Und das passiert auf dem FALLEN gar nicht so selten.

Jede Verletzung hat IT-Konsequenzen.

Das heißt, eine unbehandelte Schusswunde oder tiefe Schnittwunde führt nach max. 15 min. zum Charaktertod. Lebensrettenden Sofortmaßnahmen heilen den Charakter nicht, sondern verlängern lediglich das Zeitfenster bis zur ordentlichen Wundversorgung. Eine Wunde muss immer IT von einem Medic medizinisch versorgt werden. Wenn die Wunde nicht „professionell“ behandelt wird, verliert das verletzte Körperteil seine Funktion und wird auf Dauer unbrauchbar. Die Konsequenz einer Verletzung wird letztendlich von dem behandelnden IT Medic auf medizinischer Grundlage möglichst realitätsnah entschieden. Das ist ein wichtiger Bestandteil unseres Endzeit-LARPs.

## **Wunddarstellung**

Alle Medics sind dazu angehalten Kunstblut bei der Wundversorgung zu verwenden. Kreativität und Engagement bei der Wund- und Behandlungsdarstellung sind uns sehr wichtig.

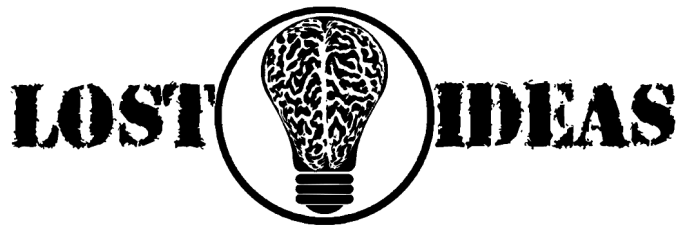
## **Lebenserhaltende Maßnahmen**

Lebenserhaltende Maßnahmen, also auch Erste-Hilfe, sollten allen Teilnehmer\*innen ein Begriff sein. Das bedeutet im Zweifel erstmal eine „notdürftige“ Versorgung der Wunde mit dem Ziel die Blutung vorerst zu stoppen und dem Charakter mehr Zeit bis zur medizinischen Behandlung durch einen IT Medic zu verschaffen.

Sollte innerhalb der nächsten 30 Minuten keine medizinische Versorgung eintreffen erliegt der Charakter seiner Verletzung.

Umstehende haben die Möglichkeit innerhalb von 15 Sekunden nach dem Tod mit bis zu 15 Minuten andauernde (gespielte!) „Lebenserhaltenden Maßnahme“ (z.B. Herz- Lungenmassage) zu beginnen. So können weitere 10 Minuten Aufschub vor dem endgültigen Tod des Charakters „erarbeitet“ werden. Danach muss dieser aber umgehend in ärztliche Behandlung, um dem Tod tatsächlich „ein Schnippchen“ zu schlagen. Bei schweren, eigentlich tödlichen Verletzungen entscheidet der behandelnde Medic mit einem Glückswurf über den Ausgang der Behandlung.





## **Das Strahlungsspiel**

Die Gesundheitsbelastungen durch verseuchte Umwelt, verstrahlte Erde, nukleare Abfälle und anderes namenloses Grauen, das die letzten Jahrhunderte an die Erdoberfläche gespült worden ist, ist im FALLEN Universum allgegenwärtig und vielfältig.

Alle Charaktere werden somit Opfer einer beständigen Hintergrundstrahlung. Die Einheit in der diese Belastung gemessen wird nennt sich RAY.

Innere Kontamination verursacht Vergiftungen, Belastungen von Gewebe, Organen, Blut und dem gesamten Körper. Äußere Kontamination hingegen setzt sich auf Klamotten, Ausrüstung, Haaren und Haut fest. Tatsächlich werden diese Werte aber (noch) NICHT getrennt auf den RFID-Dongeln gespeichert. Sie sollen nur mehr Spielraum für unterschiedlichste Dekontaminations- und Kontaminationsdarstellung schaffen.

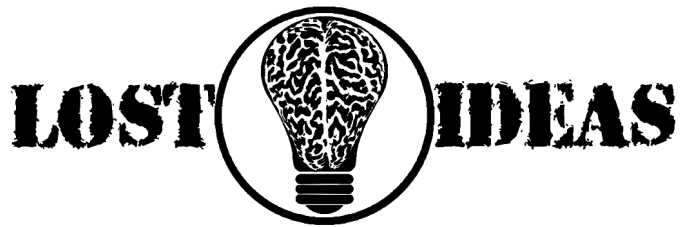
Alle Werte können sich von FALLEN zu FALLEN und auch auf Kooperationsveranstaltungen ändern. Es gibt keine Garantie für ihre Beständigkeit, denn sie passen sich dynamisch der Entwicklung und dem IT Geschehen auf dem FALLEN an um das Mangelsystem spürbar zu machen. Alle Änderungen werden aber transparent kommuniziert.

## **Der RFID-Dongel**

Um Strahlung und Kontamination im Spiel darzustellen - und vor allem auch real messbar zu machen, braucht jeder Teilnehmende einen RFID-Chip (im Folgenden „Dongel“ genannt). Eine Teilnahme ohne RFID-Dongel ist nicht möglich. Du kaufst diesen beim Check-In für 5 EUR. Der RFID-Dongel kann Charakter unabhängig für alle nachfolgenden FALLEN Veranstaltungen genutzt werden. Wer den RFID-Dongel verliert muss für bei der Orga für 10EUR einen Neuen erwerben. (Diese Kosten sind leider nötig, weil wir im Zweifel per Express nachbestellen müssen).

Jeder neu erworbene RFID-Dongel hat einen zufälligen Anfangswert, der sich im Bereich Ende Hellgrün bis Mittelgelb bewegt. Wenn Du einen vorhandenen RFID-Dongel mitbringst, muss dieser beim CheckIn „eingecheckt“ werden - also auf die aktuellen Condaten geupdated werden. Passiert das nicht, wird er von keinem Lese- und Schreibgerät im Spiel erkannt. Möchtest Du deinen RFID-Dongel auf einen neuen Charakter einchecken, musst du das am CheckIn sagen.

Alle Teilnehmenden müssen den RFID-Dongel IMMER am Körper, am besten an einer Kette um den Hals oder als Schmuck in die Kleidung eingebettet (auf Herzhöhe) tragen, um ein problemloses „messen“ zu ermöglichen. Auf dem RFID-Dongel werden alle nötigen Informationen gespeichert, um Dein Strahlungslevel zu berechnen. Der RFID-Dongel ist im Spiel logischerweise NICHT existent, sondern die gesamte Zeit OT.



## Die RAY-Bereiche

Der allgemeine Kontaminationszustand eines Individuums wird in „RAY-Bereichen“ ausgedrückt. Zahlen werden niemals im Spiel genutzt und auch von den Geräten nicht ausgegeben. Sie sind hier nur zur Transparenz aufgelistet, um das System zu verdeutlichen.

- **Grün (0-150 RAY)** - auch „Green RAYed“ genannt. Eine unterdurchschnittliche Belastung liegt vor, die fast nur bei Bunkerbewohnenden oder sehr wohlhabenden Bad Landern auftritt, die sich viele Medikamente und Dekontaminationen leisten können.
- **Gelb (150- 300 RAY)** - auch „Yellow RAYed“ genannt. Eine durchschnittliche, aber nicht unbedingt gesunde Belastung liegt vor. Allerdings ist diese am weit verbreitetsten unter den Bad Land Bewohnenden. Leichtes Kränkeln, Augenrändern, dezenter Bluthusten und ein ungesundes Äußeres tritt hier im oberen Viertel häufig auf und gehören zur Alltagskulisse des Bad Lands.
- **Rot (300-450 RAY)** - auch „RAY Head“ genannt. Eine sehr hohe Belastung liegt vor. Nach kurzer Zeit setzen ausgeprägte Symptome wie ein sehr ungesundes Äußeres, abblätternde Haut, Übelkeit, Erbrechen, Schwindel, Zersetzung von Gewebe und zunehmende Blindheit ein. Erreichen Teilnehmende „dunkelrot“ steht eine folgenschwere Entscheidung an. Mutieren oder Sterben. Mutationen können zur sozialen Ausgrenzung und Verstoßung führen, lassen aber die Möglichkeit offen sich durch Medikamente und Therapien in einen Menschen zurück zu bilden. Fällt die Entscheidung auf den qualvollen Strahlentod, kannst du mit dem Zweitcharakter direkt wieder ins Spiel starten. Achtung: Mutationen müssen selbstständig dargestellt/geschminkt werden!

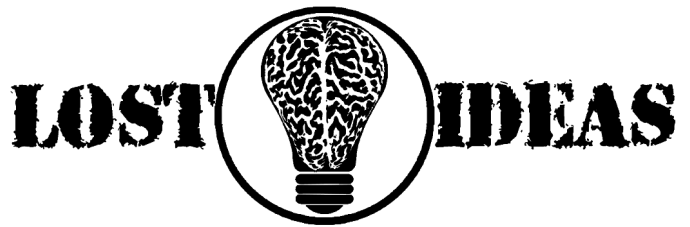
Fast alle Lese-, Schreib und Kontrollgeräte, die im Bad Land genutzt werden, geben diesen Wert in digitaler Balkenform aus, damit auch Teilnehmende mit Farbsehschwäche problemlos den Wert ablesen können. Es werden keine Zahlen ausgegeben, umgangssprachlich wird von „hellgrün“, „mittelgelb“, „dunkelrot“ und so weiter gesprochen. Ein Balken = Hell, zwei Balken = Mittel, 3 Balken = dunkel.

## Die Hintergrundstrahlung

Ein FALLEN berechnet 72 Stunden, also 3 Tage, Ray-Hintergrundstrahlung.

An- und Abreisetag werden nicht mitberechnet.

Während dieser 3 Tage nimmt ein Charakter ein bisschen weniger als 150 Ray Hintergrundstrahlung auf. Das Strahlungsspiel ist so ausgelegt, dass ein „hellgelber“ Charakter noch 7 Tage (108 Stunden) ohne jegliche Medikation, Therapie und Dekontamination grade so überleben kann. Das entspricht 1 1/2 FALLEN Veranstaltungen.



Unsere Spielvision ist ganz klar: Beständiger, im Hintergrund wabernder Druck, der zur Spieldynamik beiträgt (in Form von Überfällen, Verzweiflung, Kreativität), sich kontinuierlich leicht erhöht aber nicht komplett das Spiel dominiert.

Die Therapieformen sind so zahlreich und unterschiedlich, dass sie Deinem Spiel angepasst werden können. Sollte der Druck zu hoch werden, der Fokus deines Spiels ganz woanders liegen, dann bleibt immer die Möglichkeit einer raschen, kostenfreien Behandlung bei der TC Inkrasso - gegen einen „Gefallen“. Mehr dazu im Abschnitt „Wirtschaftssystem- TC Inkrasso“

### **Strahlungsmedikamente**

Um Deinen RAY-Wert zu senken bzw. konstant zu halten, kannst du unterschiedliche Spielangebote wahrnehmen. Mit Absicht sind diese vielfältig, unterschiedlich und an sehr unterschiedliche Orte und Gruppen gebunden. Dein Spiel bestimmt wie deine Therapie aussieht.

<b>THERAPIE</b>	<b>Art</b>	<b>Ray Reduzierung</b>	<b>max. Anzahl/Tag</b>	<b>max. Anzahl/Con</b>
NanoClean	Kapsel	70	2	2
LifeCleaner	Kapsel	24h Schutz	1	3
CleanRAY	Infusion	24-30	1	2
Blutwäsche	Vorgang	20-30	1	2
Äussere Dekon	Vorgang	10-15	2	4

Dekontaminations- und Blutwäscheangebote findet man überall im Bad Land. Die ausführenden Gruppen erklären Dir alle notwendigen Schritte. Infusionen lässt Du dir am besten in einem Krankenhaus, Lazarett oder Hospital verabreichen. Nanoclean und Life Cleaner kannst Du auch am vollautomatischen Ray-O-Maten rund um die Uhr einnehmen.

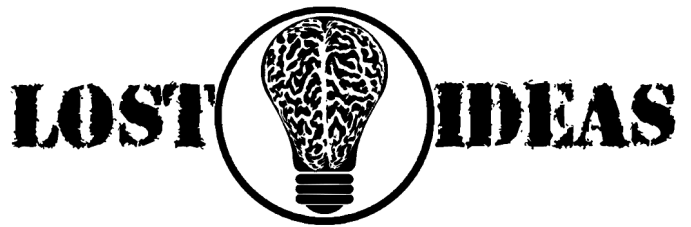
„NanoClean“ und „LifeCleaner“ beinhalten selbst auch einen RFID-Chip, gehe deswegen sorgsam mit ihnen um und öffne sie auf keinen Fall!

### **Medikamenteneinnahme**

IT können sämtliche Strahlungsmedikamente nur unter Aufsicht von „medizinischem Fachpersonal“, an einem Ray-o-Maten oder bei Dekonpersonal eingenommen werden. Ansonsten haben die Medikamente keine Wirkung. OT ist das nötig, damit die Medikamenteneinnahme auf Deinem RFID-Dongel gespeichert werden kann und „wirkt“. Auf dem FALLEN gibt es zahlreiche unterschiedliche Möglichkeiten und Angebote das zu tun. So kannst Du bei der Medikamenteneinnahme, Dekontamination und Blutwäschen neue Gebiete und Gruppen kennenlernen.

Roy-o-Maten findest Du meistens an populären Orten wie Städten, Handelsposten und manchmal sogar im Bad Land. Der Automat gibt dir klare Anweisungen, wie die Einnahme funktioniert.

OT dürfen die Medikamente NIEMALS tatsächlich verzehrt werden! Jegliche Verabreichung findet nur als Schauspiel statt. Sobald ein Medikament verabreicht worden ist, verschwindet es automatisch aus dem Spiel und ist OT (und wird der Orga zugeführt).



### **Dekontamination**

Du kannst deinen RAY-Wert beispielsweise mittels einer Dekontamination (Dekon) absenken. Wir unterscheiden zwischen innerlicher und äußerlicher Verstrahlung/Vergiftung - also auch zwischen äußerlicher und innerlicher Dekontamination (Blutwäsche).

Die äußere Dekon ist begrenzt und im Bad Land nur bei wenigen Gruppen zu finden. Sie zeichnet sich durch ein schnelles Prozedere sowie relativ günstige Preise aus und man kann sie wiederholen.

Die innere Dekon hingegen ist deutlich effizienter, aufwendiger, teurer und mit sehr viel mehr Leid verbunden. Man steht die Prozedur nicht mehr als 1-mal täglich durch.

Die meisten Dekon-Angebote auf dem FALLEN sind von Teilnehmenden erschaffen.

Wenn Du eine Dekon besuchst, musst Du deinen RFID-Dongel abgeben. Das Dekon-Personal wird Dich in alles einweisen und Dir erklären, was auf Dich zu kommt. Während der Dekontamination wird diese auf Deinem RFID-Dongel vermerkt.

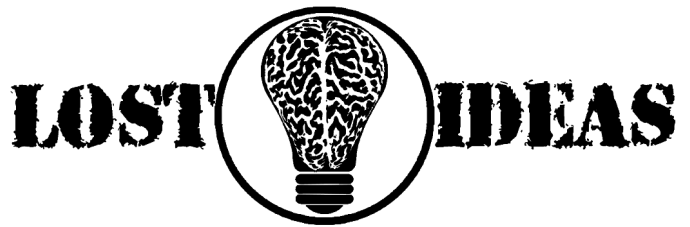
### **Die „Drawback-Marken“**

Um darstellen zu können, dass Gegenstände, Gegenden oder Mutanten wirklich einen Effekt auf den Ray-Wert haben, nutzen wir „Drawback“-Marken.

Charaktere, die sich bestimmten Verstrahlungsquellen nähern, können eine solche Marke kommentarlos überreicht bekommen. Die Marke existiert IT natürlich nicht. Der betroffene Teilnehmende nimmt die Marke an sich und händigt sie bei nächster Gelegenheit einfach mit dem Dongel zusammen aus. ACHTUNG: Das funktioniert nur an Stationen mit Personal, nicht am Ray-o-Maten.

Mutanten, die als solche schon ins Spiel starten und über eine ausgeprägte, sichtbare Mutation verfügen, können somit „tatsächlich“ andere Charaktere verstrahlen. Auch bestimmte Orte oder Gegenstände können somit gefährlich werden.

Sollte dieses System für Deinen Charakter interessant sein, kannst Du dich für Drawback Marken unter [fallen-gameteam@lost-ideas.com](mailto:fallen-gameteam@lost-ideas.com) bewerben.



## **Das Wirtschaftssystem**

Die wichtigste Regel zuerst: **ES REICHT NICHT FÜR ALLE**

Das FALLEN lebt von dieser Devise - denn das daraus resultierende soziale Verhalten soll sich klar von unserem Alltag abheben. Härte, Neid, Misstrauen, Angst und Not prägen sowohl die Wirtschaft als auch die Gesellschaft. Deswegen verinnerliche diese Ungerechtigkeit und lass Dich niemals OT von ihr frustrieren.

Als Teilnehmer\*in sollte Dir stets bewusst sein: Die Chance, die überlebenswichtigen Spielutensilien zu beschaffen, steht bei 1:3. Endzeit LARP und Mangelsimulation bedeutet, Teil einer Gesellschaft zu sein, die sich in rasantem Tempo auf einer wirtschaftlichen Abwärtsspirale in Richtung moralischen Bankrott bewegt. Diese Immersion lebendig zu machen bedeutet auch mal "Verlierer" zu sein und das ohne OT Frust hinzunehmen.

### **Wirtschaft**

Um eine verhältnismäßig stabile und damit längerfristig beispielbare Wirtschaftssimulation zu erschaffen, bedienen wir uns einem dezentralisierten Mangelwirtschaftssystem (zu mindestens meistens). Eine "stabile" (Mangel-)Wirtschaft zu erschaffen ist unmöglich.

Weil wir nur begrenzt Werte regulieren können, ist es wichtig, dass Du als Spielansatz immer im Hinterkopf behältst, dass Krankheiten, Armut, Verzweiflung und quasi der Mangel an Allem auch DICH betreffen. Jedes Mal, wenn Dir der Satz "Das ist ja gar keine richtige Mangelwirtschaft, hier hat doch jeder alles!" durch den Kopf schießt, dann überleg genau: Habe ich überhaupt Platz dafür gelassen, dass mein Charakter von etwas nicht genug besitzt? Habe ich nicht auch Zigaretten, Alkohol, Munition, Medikamente und Handelsware mitgebracht, um mir einen "anständigen" Start ins Spiel zu ermöglichen?

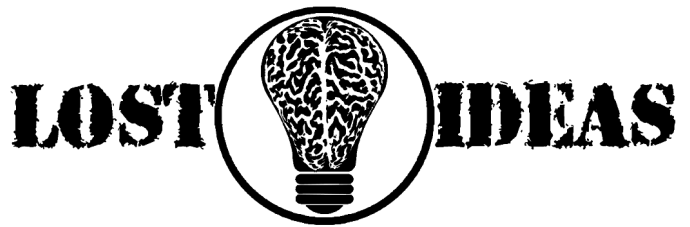
Niemand erwartet von Dir auf Alkohol und Zigaretten oder gutes Essen zu verzichten. Aber wir erwarten von Dir, dass Du manchmal so TUST, als hättest Du diese Dinge nicht im Kofferraum Deines Autos. Schau vor der Abreise nochmal in Deinen Rucksack und pack vielleicht etwas wieder aus, was Du im Spiel auch erhandeln könntest. Das gibt Dir gleichzeitig eine Motivation und den nötigen Druck Leute anzusprechen, kennenzulernen, sich durchfragen und die ganze Welt von FALLEN kennenzulernen.

Bitte sieh davon ab Medikamente und Bullets im großen Stil zu horten! Das Geld muss zirkulieren und arbeiten. Stell lieber einen Plotantrag mehr und gib dafür deine Bullets an all die Kreativen und Bemühten da draußen weiter, denn nur so kann Mangel neben gutem Rollenspiel existieren.

### **Die "Trading Company"**

Die Trading Company, überall auch TC genannt, leistet sich neben eigenen Krieger\*innen auch Schuldner\*innen, die für sie kämpfen, wenn es notwendig ist. Sie unterhält in den größeren Provinzen Posten und auch Knotenpunkte im Bad Land, die als vermeintlich sicherer Hafen für Siedler\*innen, Glücksritter\*innen, Ganov\*innen oder Pistolero\*as dienen.

In den Knotenpunkten werden Handelswaren, Vergnügungen und neue Jobs angeboten. Ebenso dienen sie als Tankstationen für Karawanen und Außenposten verschiedenster Gruppierungen und Fraktionen. Bei aller Macht, die die TC innehat, hält sie sich jedoch strikt aus Kleinkriegen, Gang Fights, politischen Spannungen und Grundsatzdiskussionen raus. Sie kauft von allen, verkauft an alle und dealt mit allem und jeden, der\*die Dinge von Wert besitzt. In Lost Vegas ist lediglich ein kleiner ausführender Teil der TC vertreten, die eigentlichen



„Machthabenden“ sind unbekannt und nicht vor Ort ansässig. Ihre Vertreter\*innen im und um das Bad Land arbeiten ausschließlich im Auftrag.

### **Währung**

Die einzige echte Währung im Spiel sind Bullets. Diese existieren in Form von 1, 5, 10, 20 und 50 Bullet Scheinen. Als Ambienteerweiterung können leere Patronenhülsen (echt aussehende Fake-Patronen) ins Spiel gebracht werden. Allerdings ist kein\*e Händler\*in verpflichtet diese als Zahlungsmittel (egal in welcher Höhe) zu akzeptieren. Eine Hülse ist gleich 1/10 Bullet.

### **Die TC Inkrasso**

Die „TC Inkrasso“ (Name setzt sich aus „Trading Company“ & „Krankenkasse“ und „Inkasso“ zusammen), ein Standbein der TC, vergibt Behandlungsgutscheine für das lokale Krankenhäuser und Feldlazarette. Alle können dieses Angebot wahrnehmen, unabhängig der gegenwärtigen Zahlungsfähigkeit, damit eine sofortige Behandlung in Anspruch genommen werden kann. Der/die „Schuldner\*in“ erklärt sich im Gegenzug bereit der TC Inkrasso einen Gefallen zu schulden. Diese Gefallen sind IMMER Spielangebote z.B. Aufträge, Personensuche, Diebstähle, Aufklärung, Experimententeilnahme uvm., die während der Veranstaltung oder der darauffolgenden Con abgearbeitet werden sollen.

ALLE Teilnehmenden können einen solchen „Gefallen-Plot“ entwerfen und der TC Inkrasso geben, damit diese ihn ins Spiel bringt. Auch Du!

Die TC Inkrasso unterhält ein „Schuldenbrett“ für Menschen die ihren Gefallen nicht erfüllen und setzt überfällige Personen im äußersten Fall zur Kopfgeldjagd aus oder verfolgt diese aus eigenem Antrieb um sie zum Zahlen oder Ableisten der Schulden zu bewegen. Dafür sind der TC Inkrasso fast alle Mittel recht, außer der Tod eines Charakters. Die TC Inkrasso hat ihren Hauptsitz in Lost Vegas.

Unsere Vision hier ist glasklar: Strahlungsspiel soll Verzweiflung, Armut, Druck und Ungerechtigkeit IM Spiel fördern. Sollte es aber frustig werden, bieten wir hiermit einen spielerischen Ausweg aus dem unweigerlichen Charaktertod.

### **Handelsware**

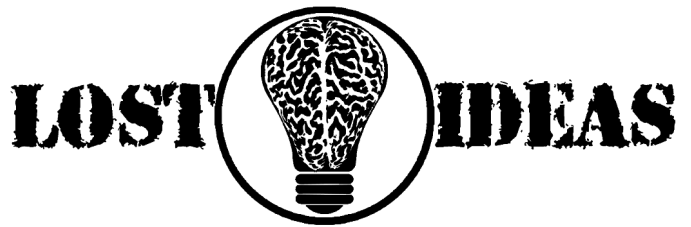
Jeder dem Setting angepasste Gegenstand (außer nicht lootbare Gegenstände) kann als Handelsware dienen. Auch Lebensmittel MÜSSEN dem Setting angepasst sein, sonst existieren sie im Spiel nicht. Besonders optisch ungemoddete Waffen, aber auch ungemoddete Handelswaren werden von den Mitgliedern der TC konsequent aus dem Spiel entfernt. Es bleibt natürlich die Möglichkeit Deine Gegenstände IT noch nach zu modden.

Allerdings kann alles zur Handelsware werden, wenn diese von Teilnehmenden (und rechtmäßigem Besitzenden) als solche angeboten wird. Wer einzelne Teile der Ausrüstung verkaufen möchte, kann dies auf dem „Deckenmarkt“ tun. Wer Euros für Gegenstände verlangt, muss diese sichtbar mit einem orangenen Preisschild kennzeichnen!

### **Alkohol**

Ab IT dürfen sich KEINE ungemoddeten Flaschen mehr auf dem Spielfeld befinden. Wir empfehlen gemoddete Trinkgefäße mitzubringen, um das Getränk einfach umzuschütten und den Immersionsriss direkt zu verhindern.

Alkohol darf für den Eigenbedarf mitgebracht werden. Wir verweisen in diesem Zusammenhang auch deutlich auf die rechtliche Situation in Deutschland hin, den Ausschank von Alkohol und alle hygienische Richtlinien betreffend, die für alle bindend ist.

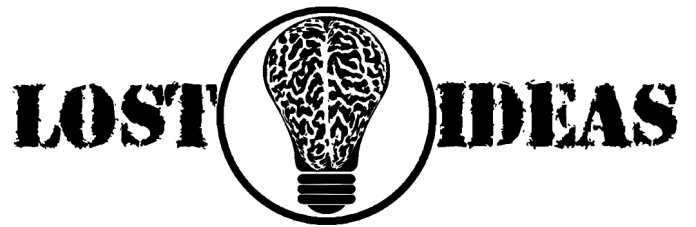


Der Alkoholgehalt eines Getränkes darf im Spiel nicht verschwiegen werden. Enthält das Getränk OT Alkohol, muss das auch genauso bespielt werden. Enthält ein Getränk kein Alkohol, darf es im Spiel aber als „alkoholhaltige Flüssigkeit „ bespielt werden. Auf Anfrage müssen alle Inhaltsstoffe und Allergene OT mitgeteilt werden können.

Wenn wir über Alkohol sprechen, dann kommen wir zwangsläufig auch zu Partys. Natürlich wollen wir, dass Du Deinen Spaß hast, aber zeitgleich wollen wir die Immersion einer rauen Postapokalypse. Unsere Erfahrung hat gezeigt, dass die meisten Partys auf Dauer das Spiel eher lähmen. Wir empfehlen Dir daher andere Konzepte zu entwerfen, die immersives Spiel für alle erschaffen, anstatt „eine dicke Party zu schmeißen“. Grundsätzlich müssen große Partys bei uns angemeldet werden.

### **Preislisten**

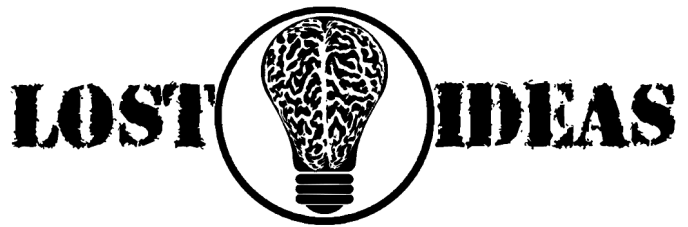
Um ein besseres „Gefühl“ für die Preise, Löhne und Wertigkeiten auf dem FALLEN zu bekommen, wird jedes Jahr eine unverbindliche Preisempfehlung für Handelsware mit der FALLEN Community zusammen erarbeitet und veröffentlicht. Auch Du kannst dich einbringen und daran mitarbeiten. Lediglich die SL gesteuerten Medikamente, Squeeze und einige andere Dinge werden weiterhin von der TC fest vorgegeben und durchgesetzt.



## Begriffserläuterungen

SC	Spieler*in Charakter
NSC	Nicht Spielender Charakter
IT	InTime (innerhalb des Spiels)
OT	OutTime (außerhalb des Spiels)
SL	Spielleitung
PA	Power Armor
Looten	jemanden einen Gegenstand wegnehmen, meist von einem bewusstlosen oder toten Charakter
Telling	Jemanden die Auswirkungen oder Wirkungen einer Spielmechanik OT kommunizieren, da eine Darstellung nicht möglich ist.
OT Blase	Eine Situation im Spiel in der sich Teilnehmende OT befinden, sprechen, agieren und somit eine Outime „Blase “ inmitten der Spielwelt erzeugen





## **Allgemeine Geschäftsbedingungen\***

### § 1 Zustandekommen des Vertrages

Vertragspartner sind der jeweilige Teilnehmer und Villalobos & Groß-Bölting GbR, nachfolgend „Veranstalter“ genannt. Der Vertrag kommt durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters zustande. Reagiert der Veranstalter auf die Anmeldung des Teilnehmers nicht innerhalb von 14 Tagen, so ist der Teilnehmer nicht mehr an seine Anmeldung gebunden. Der Kartenvorverkauf im Shop des Veranstalters ist nur bis 14 Tage vor der Veranstaltung möglich. Die Veranstaltung findet auf dem Gelände der Panzer-Fahrschule in Mahlwinkel, Alte Heerstraße statt.

### § 2 Preise und Versandkosten

Alle Preise, die auf der Website des Veranstalters angegeben sind, verstehen sich einschließlich der jeweils gültigen gesetzlichen Umsatzsteuer.

Die entsprechenden Versandkosten werden dem Teilnehmer im Bestellformular angegeben und sind vom Teilnehmer zu tragen. Der Versand der Karte erfolgt per Email, der Versand von anderer Ware per Post. Das Versandrisiko trägt der Veranstalter, wenn der Teilnehmer Verbraucher ist.

### § 3 Regelwerk

Mit Vertragsschluss wird das vom Veranstalter vorgegebene Regelwerk als verbindlich anerkannt.

### § 4 Sicherheit

Der Teilnehmer ist verpflichtet, sich selbständig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren. Der Teilnehmer ist sich bewusst, welcher Natur diese Veranstaltung ist und welche Risiken dabei bestehen. Der Teilnehmer versichert, unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelischen Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, kann der Veranstalter im Zweifel weitere Auskunft erteilen. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist unbedingt Folge zu leisten. Warnsignale sind von allen Teilnehmern zu beachten. Es finden Einweisungen durch die Orga statt, die alle Teilnehmer verpflichtend absolvieren müssen. Der Veranstalter ist berechtigt, eine Durchsuchung der Teilnehmer auf verbotene Gegenstände durchzuführen und das Vorzeigen eines amtlichen Lichtbildausweises zu verlangen, der vom Teilnehmer während des gesamten Spielverlaufs stets mitzuführen ist. Der Veranstalter ist berechtigt, die mitgebrachten Ausrüstungsgegenstände und Fahrzeuge des Teilnehmers auf ihre Sicherheit zu überprüfen. Dies betrifft bei Fahrzeugen insbesondere die Bremsauglichkeit sowie ausreichend Licht und Sicht für den jeweiligen Fahrer. Beanstandete Gegenstände und Fahrzeuge dürfen im Spiel nicht (weiter) verwendet werden und sind vom Spielgelände zu entfernen. Bei Zuwiderhandlungen kann der Veranstalter den Teilnehmer von der Veranstaltung ausschließen. Der Teilnehmer ist verpflichtet, sämtliche Ausrüstung selbständig daraufhin zu kontrollieren, dass eine gefahrlose Benutzung sichergestellt ist. Sollte sich dabei herausstellen, dass Gefahren bestehen, darf er die betreffende Ausrüstung nicht weiter benutzen und hat sicherzustellen, dass Dritte sie auch nicht benutzen können. Vorher fertiggestellte Aufbauten und Barrikaden dürfen vom Teilnehmer mitgebracht werden und unterfallen Abs. 6 und Abs. 7. Ansonsten ist das Herstellen von Aufbauten und Barrikaden ohne die ausdrückliche Genehmigung der Orga auf dem Spielgelände untersagt.

Der Teilnehmer ist verpflichtet, solche Gefahren für sich selbst, andere Teilnehmer und das Spielgelände zu vermeiden, die über das übliche Risiko des Live-Rollenspiels hinausgehen. Insbesondere zählt dazu:

Verstöße gegen geltendes Recht, ungebührliches oder gefährdendes Auftreten gegenüber anderen Teilnehmern oder der Orga und die Missachtung von Weisungen der Orga

Das Betreten von Rot gekennzeichneten und/oder als gesperrt markierten Bereichen oder Gebäuden sowie das Über- oder Durchschreiten von „Flutterband“-Absperrungen

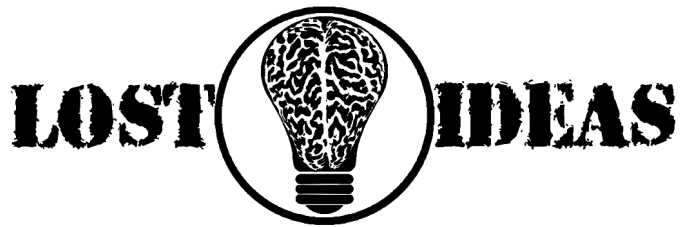
Die Modifikation bzw. Manipulation und/oder das Entfernen von Gelände- oder Gebäudemarkierungen bzw. Kennzeichnungen (Schilder, Flutterband, Absperrungen u.ä.) sowie von mit „X“ oder „OT“ gekennzeichneten Gegenständen oder Geräten sowie die Benutzung bzw. Handhabung letztgenannter OT-Anlagen und OT-Einrichtungen

Die Verwendung von pyrotechnischen Gegenständen und offenem Feuer und/oder offenem Licht ohne vorherige Absprache und Genehmigung von Seiten der Orga

Die Verwendung von nicht geeigneten (Schuss-, Wurf-, Schlag-) Larpaffen oder realen Waffen oder gefährlichen Werkzeugen Brutalität und unangemessener Kraftaufwand gegenüber anderen Teilnehmern in Kämpfen

Das Beklettern oder Besteigen von Bäumen, Gebäuden oder Gebäudeteilen, Dächern und anderen baulichen Strukturen (Barrikaden, Hindernissen u.ä.) sowie das Durchsteigen von Fenstern und das Begehen von Leitungsgängen oder Rohrleitungsschächten

Das ungenehmigte und/oder das zu schnelle Befahren des Geländes mit Fahrzeugen, das Fahren ohne gültige Fahrerlaubnis und das Fahren abseits der Straßen, sowie das Fahren in betrunkenem und/oder sonst berauschem Zustand



Grabungen im Boden, Rodungen und/oder Abholungen von Vegetation

Die Vermüllung des Geländes oder der Gebäude

Die Mitnahme oder Beschädigung von Gegenständen auf dem Gelände und/oder in Gebäuden

Bauliche Veränderungen an Gebäuden und Bauelementen und das Entfernen von Gebäudeteilen (Türen, Verbreterungen, Rohren u.ä.)

Die Verwendung von permanenten Farben (Sprühdosen, Markierstifte u.ä.) auf dem Gelände und in Gebäuden

Die Verwendung von Trinkwasser für Reinigungs- oder (Ab-)Waschzwecke

Die Verwendung von grünen und pinkfarbenen Lichtquellen (Taschenlampen, Knicklichtern u.ä.) oder das Tragen von weißen/schwarzen/blauen Warnwesten

Das Entfachen von offenen Feuern außerhalb der dafür vorgesehenen Feuerstätten.

Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig macht, hat von Kämpfen jeder Art sowie von körperlich gefährlichen Übungen wie Klettern unbedingt Abstand zu nehmen.

Die Benutzung der Sanitäranlagen ist für alle Teilnehmer verpflichtend. Ein Verstoß dagegen kann zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung führen.

Teilnehmer, die gegen diese Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder den Anweisungen des Veranstalters oder seiner Erfüllungsgehilfen in schwerwiegender Art und Weise oder wiederholt nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne dass den Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages trifft.

#### § 5 Haftung

Ansprüche des Teilnehmers auf Schadensersatz sind ausgeschlossen. Hiervon ausgenommen sind Schadensersatzansprüche des Teilnehmers aus der Verletzung des Lebens, des Körpers, der Gesundheit oder aus der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten (Kardinalpflichten) sowie die Haftung für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters, seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen beruhen. Wesentliche Vertragspflichten sind solche, deren Erfüllung zur Erreichung des Ziels des Vertrags notwendig ist. Bei der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten haftet der Veranstalter nur auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden, wenn dieser einfach fahrlässig verursacht wurde, es sei denn, es handelt sich um Schadensersatzansprüche des Teilnehmers aus einer Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit. Die Einschränkungen der Abs. 1 und 2 gelten auch zugunsten der gesetzlichen Vertreter und Erfüllungsgehilfen des Veranstalters, wenn Ansprüche direkt gegen diese geltend gemacht werden. Das Befahren des Geländes mit Fahrzeugen jeglicher Art erfolgt auf eigene Gefahr. Der Parkplatz für Teilnehmer ist nicht bewacht. Das Parken erfolgt dort ebenfalls auf eigene Gefahr. Für Diebstahl und Beschädigungen übernimmt der Veranstalter keine Haftung.

#### § 6 Urheberrecht an Aufzeichnungen

Alle Rechte an Ton-, Bild- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.

Alle Rechte an der aufgeführten Handlung sowie an den vom Veranstalter verwendeten Begriffen und Eigennamen bleiben dem Veranstalter vorbehalten. Der Teilnehmer erklärt sich ausdrücklich einverstanden mit einer – auch öffentlichen und gewerblichen – Verwertung und Verwendung von Bild- und Tonmaterial, das ihn – auch teilweise – abbildet oder betrifft. Dies gilt räumlich und zeitlich unbegrenzt. Durch den Teilnehmer angefertigte Aufnahmen im Sinne des Abs. 3 sind ausschließlich für private Zwecke zulässig und dem Veranstalter auf Verlangen zur Verfügung zu stellen.

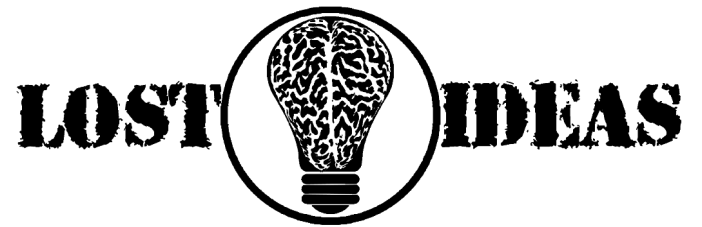
Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur nach Einholung des vorherigen schriftlichen Einverständnisses des Veranstalters zulässig.

#### § 7 Sonstiges

Auf Verträge zwischen dem Veranstalter und dem Teilnehmer findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland Anwendung. Änderungen und Ergänzungen des Vertrages bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Schriftform. Das Schriftformerfordernis kann nur schriftlich aufgehoben werden. Zur Wahrung der Schriftform genügt auch eine Übermittlung in Textform, insbesondere mittels E-Mail. Sollte eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden oder sollte der Vertrag unvollständig sein, so wird der Vertrag im übrigen Inhalt nicht berührt.

---

*\*Unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen sind unter juristischer Fachberatung entstanden. Wie in juristischen Texten leider viel zu oft üblich sind auch unsere AGBs nicht gendersensibel formuliert, gelten aber nach vorherrschender Rechtsauffassung für alle Teilnehmenden unabhängig ihres Geschlechts. Juristische Beratung kostet Zeit und Geld, die wir aktuell lieber in Projekte stecken*



*wollen, die aktiv dem Spiel zutragen. Gerne wollen wir in Zukunft aus diesen Teil des Regelwerks gerechter Formulieren, ohne uns Sorgen machen zu müssen, juristisch nicht mehr auf der „sicheren Seite“ zu stehen, weil einzelne Formulierungen angefochten werden können.*