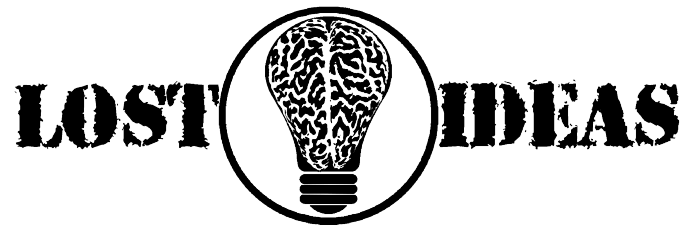




**★FALLEN REGELWERK★**

**MODUL I - PLOT- UND GRUPPEN MODUL**

**VERSION 1.5**



FALLEN - Bad Land  
Regelwerk 2022  
Version 1.5

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 Mitwirker des Regelwerkes, der Veranstaltung und der PR.

(Stand 2019)

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 jeder motivierte Leser beteiligen. Teile uns Deine ausformulierten Konzeptideen über die [info@lost-ideas.com](mailto:info@lost-ideas.com) mit, damit wir diese für die weitere Entwicklung berücksichtigen können.

## Inhaltsverzeichnis

<a href="#">Einleitung</a> .....	5
<b><a href="#">DAS GRUPPENSYSTEM</a></b> .....	5
<a href="#">Kleingruppen</a> .....	5
<a href="#">Großgruppen</a> .....	5
<b><a href="#">DER GRUPPENGUIDE</a></b> .....	6
<b><a href="#">DER PLOTGUIDE</a></b> .....	6
<b><a href="#">DIE PLOT-PLANUNG</a></b> .....	7
<a href="#">Plotbudget</a> .....	7
<b><a href="#">DAS PLOT AROUND-SYSTEM</a></b> .....	8
<a href="#">Jigsaw-Plots (JP)</a> .....	9
<b><a href="#">MINIFLOTS (MP)</a></b> .....	10
<b><a href="#">LOGISTIK</a></b> .....	13
<a href="#">Badlands Übersicht Karte</a> .....	14
<b><a href="#">QT-VORGABEN</a></b> .....	14
<a href="#">Übergabe Gruppenplätze</a> .....	14
<a href="#">Feuerstellen</a> .....	15
<b><a href="#">IT-RICHTLINIEN</a></b> .....	15
<a href="#">Frieden und Krieg</a> .....	15
<a href="#">Über Multitools, MacGyver und Eierlegende-Woll-Milch-Säue</a> .....	16

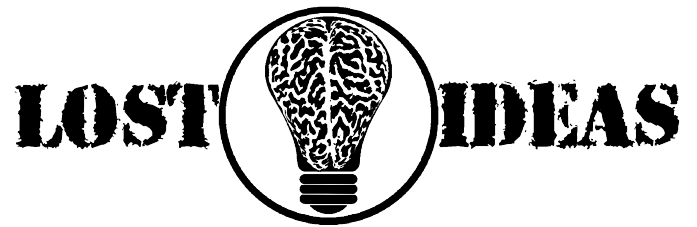
*Willkommen im Fallen - Bad Lands Regelwerk.*

*Wie dieses Regelwerk funktioniert...*

*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. Der Styleguide - Tipps und Tricks (nicht verpflichtend)*



## **EINLEITUNG**

*„Langsam legt sich wieder der Staub. Was ist hier grade passiert? Überall liegen Leichen und Verletzte die erbärmlich nach Hilfe stöhnen. Ihr hattet euer kleines Camp auf einer Lichtung aufgestellt und nicht damit gerechnet das Euch irgendjemand entdecken könnte. Doch die Einschusslöcher und die Abgaswolken der Autos zeigen wie sehr ihr Euch geirrt habt. Unter Schmerzen legst Du deinen Gürtel ~~um~~ auf die Wunde deines verletzten Beines und ziehst zu bis du vor Schmerzen nur noch Sterne siehst. Als du wieder irgendwie das verarbeiten kannst was Du siehst stellst du fest, dass die Blutung wohl erst einmal gestillt ist. Gut. Jetzt nur noch Leute finden die dafür sorgen, dass das so bleibt. Sie danach irgendwie bezahlen können, nachdem du ausgeraubt wurdest und um so Kleinigkeiten wie Nano Clean, Essen, Trinken und nen Schnaps mit dem man die ganze Scheiße vergessen kann kümmerst du dich dann schon irgendwie...“*

## **DAS GRUPPENSYSTEM**

Wie bei der Charaktererstellung gilt auch bei der Gründung einer Gruppe, dass Euch im Rahmen des Hintergrunds fast keine Grenzen gesetzt sind.

## **KLEINGRUPPEN**

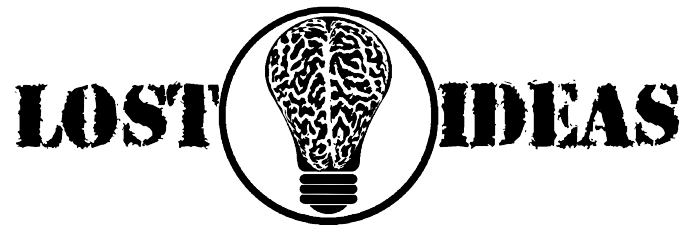
Alle Kleingruppen (bis 9 Personen) müssen sich nicht bei uns anmelden, wir stehen Euch aber gerne beratend zur Seite.

## **GROSSGRUPPEN**

Großgruppen (ab 10 Spieler\*innen) müssen ihr Gruppenkonzept bei uns einreichen und bekommen eine Plot-SL von uns zugeteilt, die beim Plotten, Interagieren, Beziehen von Häusern etc. unterstützt. Hierfür meldet sich die Gruppe einfach unter: [plot@lost-ideas.com](mailto:plot@lost-ideas.com)

Für alle Großgruppen ist unser „Plot Around“- System verpflichtend. KEINE Sorge! Das ist keine halsbrecherische Arbeit und Eure Plot-SLs unterstützen Euch dabei. So können wir gemeinsam das gesamte Bad Land mit Leben, Konflikt, Austausch, Arbeit und dichter Immersion füllen.

Großgruppen ernennen eine\*n Gruppenleiter\*in (GL). Gruppenleiter\*innen sind die Kontaktpersonen für Orga/SL unter dem Jahr und auf der Con selbst. Sie nehmen jeden Tag des Cons an den morgendlichen Plotbesprechungen um 11:00 Uhr teil. Dort besprechen wir in aller Kürze Wünsche, Anstehendes, Kritik am Spielablauf und Verknüpfen die Gruppen miteinander.



Dafür bekommen Großgruppen besondere Konditionen:

- 1 Gruppenleiter\*in Freiticket
- jedes 11. Großgruppenticket gratis
- IT und OT Plotbudget, mit dem auch teurere Plotwünsche erfüllt werden können

#### Bezahlungsabwicklung und Freitickets

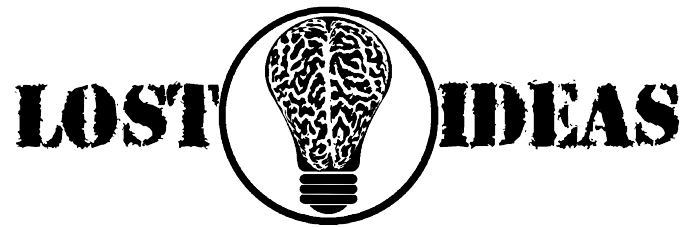
Für die schnelle, bequeme und fast automatische Abwicklung der Ticket-Sonderkonditionen, müssen die Großgruppen einen bestimmten Ablauf folgen. Alle Gruppentickets müssen dafür über einen Gruppen Ticketshop Account gekauft werden.

Genauere Informationen über die einzelnen Schritte erhalten alle Großgruppen automatisch nach Anmeldung beim Plot- und Gruppenbetreuungsteam unter der [plot@lost-ideas.com](mailto:plot@lost-ideas.com)

Es lohnt sich also mit dem Kauf der Gruppentickets zu warten, bis das geschehen ist.

## **DER GRUPPENGUIDE**

Der Gruppenguide dient als Übersicht über die Gruppen (in erster Linie Großgruppen) die auf dem FALLEN anwesend sind. Mittels Gruppensteckbriefen, die den Gruppen vorab zugesendet wird, werden Infos zum Beispiel das Gruppensymbol, wie man mit der Gruppe spielt oder auch gegen sie erfasst. Der Guide wird immer einige Wochen vor der Veranstaltung aktualisiert. Bitte sendet deshalb die Gruppensteckbriefe (neu oder die Aktualisierung dieser) an die [plot@lost-ideas.com](mailto:plot@lost-ideas.com) zurück.



## **DER PLOTGUIDE**

Der Plotguide ist in erster Linie für unsere Großgruppen gedacht. Aber auch Kleingruppen und Einzelspielende sind eingeladen Plots zu kreieren und das Spieluniversum mitzugestalten.

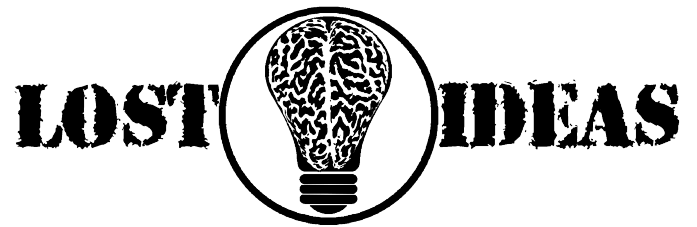
Er liefert Euch Informationen zum Ausfüllen des „Plot-Einreichungs-Formular“ und wird jährlich mit aktuellen Informationen aufs Neue an die Gruppenleiter\*innen versendet. Vor Einsendung eines Plots sollte er aufmerksam gelesen werden. Eine gut durchdachte Beschreibung Eurer Ideen, kann schneller von der Plot-Crew bearbeitet werden und erspart Rückfragen.

Bitte sendet alle ausgefüllten Plot-Einreichungs-Formulare und alle Plotanfragen an

**[plot@lost-ideas.com](mailto:plot@lost-ideas.com)**

Bitte achtet darauf Eure Plots rechtzeitig vor Ablauf der Einsendefrist an uns zu schicken. Verspätete Plot-Eingänge können nur erschwert in die Budget-Planung und den Plot-Ablauf eingebaut werden

**Der Einsendeschluss ist immer bis 5 Wochen vor Veranstaltungsbeginn.**



## **DIE PLOT-PLANUNG**

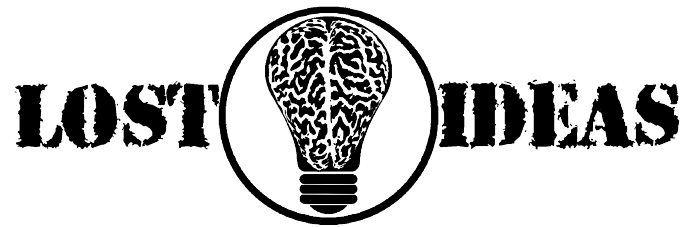
Ideen und Hintergründe werden von Eurer Gruppe eigenständig gestaltet. Euer ausgearbeitetes Konzept wird im Anschluss von Eurer Gruppenleitung an [plot@lost-ideas.com](mailto:plot@lost-ideas.com) geschickt und von Eurer Plot-SL (oder deren Vertretung) innerhalb von ca. zwei Wochen bearbeitet.

Jegliche Plot-Genehmigungen werden von uns ausschließlich schriftlich über ein Bestätigungsschreiben erteilt. Hierüber bekommt Ihr von uns Eure eigene Plotkennung und Infos zum genehmigten Plotbudget, sowie sonstiger Absprachen mitgeteilt. Eingereichte Plots mit einer gewissen Tragweite (Eingriffe in den Roten Faden oder Spielmechaniken, wirtschaftliche- und technologische Errungenschaften) werden ausschließlich von der gesamten Plotcrew und nicht von einer einzelnen SL entschieden.

Bitte bringt alle Bestätigungsschreiben zur jeweiligen Veranstaltung mit.

## **PLOTBUDGET**

Im Plot-Einreichungs-Formular könnt Ihr uns mitteilen, welche finanzielle Unterstützung Ihr aus dem Plotbudget wünscht. Die Kosten müssen realistisch sein. Mehr dazu findet Ihr im Plotguide.



## **DAS PLOT AROUND SYSTEM**

Mit dem Plot Around System können sich Einzelspielende und/oder Spieler\*innengruppen gegenseitig, auseigener gewachsener Motivation, Krieg oder Feindschaft heraus „beplotten“. So könnt Ihr Plots und Spielangebote passend zu Eurem Charakter oder Eurer Gruppe selbst konstruieren und zusammen mit Eurer Plot-SL im Spiel implementieren. Es gibt verschiedene Plotkategorien und neben Euren eigenen Ressourcen noch die Möglichkeit zur Nutzung des Jigsaw-Systems oder der GSC.

Es gibt sechs verschiedene Plot-Kategorien:

Jigsawplots (JP)	Für jeden Charakter Spielangebot beim Check-In
Miniplots (MP)	Für jeden Charakter/jede Gruppe, freiwillig
Interne Plots (IP)	Für jede Gruppe ab 10 Personen verpflichtend
Dienstleistungsplots (DP)	Für jede Gruppe ab 10 Personen verpflichtend
Großgruppenplots (GP)	Für jede Gruppe ab 10 Personen verpflichtend
Fehden-Plots (FD)	Für jede Gruppe ab 10 Personen verpflichtend
Raidplots (RP)	Für jede Gruppe freiwillig



## JIGSAW-PLOTS [JP]

Jigsaw-Plots bieten die Möglichkeit Ambiente, Gesuche, Mini-Plot-Fäden, Informationen, Head Hunts, Trophäen, Arbeitsangebote und vieles mehr ins Spiel zu bringen. Auch Einladungen oder andere Plots können über das Jigsaw-System verteilt werden, um z.B: auf neue Gruppen aufmerksam zu machen oder neue Mitstreitende zu gewinnen.

Jede Gruppe hat die Möglichkeit Jigsaws als Teil ihrer Plots zu schreiben und somit vielfältige Verknüpfungen zu schaffen. Charakter können aktiv in den eigenen Handlungsstrang mit eingebunden oder passiv zum Spielball ihres Schicksals werden. Zu einigen Jigsaws gibt es ein oder mehrere Gegenstücke, die gefunden werden müssen oder die um denselben Gegenstand konkurrieren.

Unsere eiserne Grundregel: Jigsaws sollen bereichern und den Weg für gutes Spiel ebnen - **sexistische, über das Maß lächerliche/diffamierende oder deplatzierte Jigsaws sortieren wir aus!**

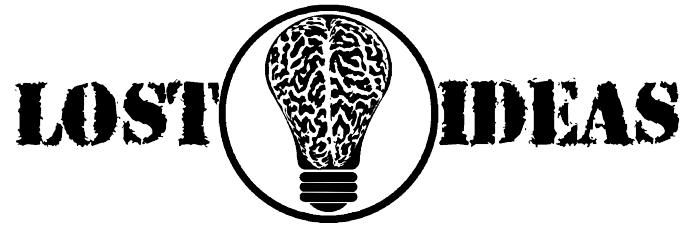
Jigsaws können am Check-In gezogen werden. Die Behälter sind entsprechend der unterschiedlichen Jigsaw-Kategorie gekennzeichnet. Wenn Euer Charakter im Spiel stirbt, bevor Ihr den Plot beendet habt, könnt Ihr den Jigsaw mit Eurem Zweitcharakter „mitnehmen“, wenn er nicht bereits zu eng mit Eurem toten Charakter verknüpft ist.

### Jigsaw-Kategorien

Der Einfluss, den ein Jigsaw auf Euch und das Spiel haben kann ist unterschiedlich. Der Härtegrad der Umsetzung ist Euch überlassen.

Es gibt folgende Jigsaw-Kategorien:

- ❖ **Charakter Jigsaws** beeinflussen einen Charakter. Dieser Jigsaw kann für sichtbare und unsichtbare Veränderungen, Defizite, Ängste, diverse Motivationen, Erinnerungen, Verluste, Gewissensbisse uvm. sorgen und damit viel Dynamik in das eigene Spiel katapultieren, die ungeahnte, großartige Kreise ziehen kann.
- ❖ **Aufgaben Jigsaws** stellen eine oder mehrere konkrete Aufgaben/Aufträge an Teilnehmende. Diese können unterschiedlichster Natur sein und jede Form von Zeitvertreib, Arbeit oder Mission annehmen, es winken Belohnungen, abenteuerliche Suchen, lösbare und unlösbare Aufgaben, Bullets, Geheimnisse, saftige Ohrfeigen und ganz besonders: Interaktion mit anderen Spieler\*innen und Gruppen.
- ❖ **Kuriositäten Jigsaws** können sehr unterschiedlich sein und sehr unterschiedlichen Einfluss auf Spielweise, Defizite oder Vorteile haben. Manchmal sind diese Jigsaws etwas makaber, humorvoll oder auf den ersten Blick etwas verwirrend. Auf Kuriositäten muss man Lust haben, aber nicht selten eröffnen sie einem eine ganz andere Seite des FALLENS.



Zusammenfassung Jigsaws:

*Auf freiwilliger Basis für alle Teilnehmenden*

*Keine Beschränkung*

*Ausgabe am Check-In (solange der Vorrat reicht)*

*Plot-Zielgruppe: Alle teilnehmenden Gruppe(n)/Einzelperson(en)*

*Keine Kostenunterstützung aus dem Plot-Budget*

## **MINILOTS [MP]**

Diese Kategorie betrifft kleine Plots von Teilnehmenden, die weder mit uns abgesprochen sind, noch einer Zusage bedürfen. Diese Plots dürfen keine relevanten Auswirkungen auf größere Spielsituationen oder wichtige IT-Welthintergründe haben.

Sie können verlorene Dinge eines Charakters, Munitionssuche, verschollene Informationen, Handelsaufträge u.v.m. beinhalten.

Zusammenfassung Miniplots:

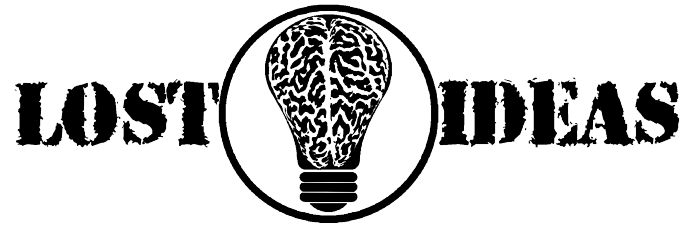
*Auf freiwilliger Basis für alle Teilnehmenden*

*Keine Beschränkung*

*Plot-Zielgruppe: Alle teilnehmenden Gruppe(n)/Einzelperson(en)*

*Keine Kostenunterstützung aus dem Plot-Budget*

*Unterstützung durch GSC möglich*



## INTERNE PLOTS (IP)

Interne Plots werden von jeder Gruppe eigenständig entwickelt. Sie enthalten eigene kleine Handlungsstränge, die das Miteinander interessant und abwechslungsreich gestalten. Es ist Euch überlassen, diese weiter zu verfolgen, auszubauen, Neue zu entwerfen, dem Ganzen eine dramatische Wendung zu geben oder mehr Tiefe zu verleihen.

Ein interner Plot bezieht sich auf die Gruppe, ihre Mitglieder oder den Grund, weshalb sie sich zusammengefunden haben. Er kann jede erdenkliche Facette annehmen und soll den Mitgliedern einer Gruppe in erster Linie Spielspaß bringen. Für einen internen Plot kann eine finanzielle Unterstützung beantragt werden, wenn der Plot einen Mehrwert für das gesamte Spiel hat.

### Zusammenfassung Interne Plots:

*Für Großgruppen (ab 10 Personen) verpflichtend*

*Anzahl der zu erstellenden IP: 1 IP je Spieltag*

*Plot-Zielgruppe: Die eigene Gruppe*

*Anmeldung beim Plotteam nur nötig, wenn Unterstützung in Form von IT/OT Budget und/oder GSC gewünscht ist*

## DIENSTLEISTUNGSPLOTS (DP)

Ein Dienstleistungsplot ist DAS Spielangebot schlechthin. Der Dienstleistungsplot kann tausend unterschiedliche Formen annehmen. In erster Linie dient er dazu, die Interaktion zwischen einzelnen Charakteren und Gruppen zu fördern. Er hat auch andere Nebeneffekte, wie z.B. die realistische Umsetzung des Mangelwirtschaftssystems.

Dienstleistungsplots sind so gedacht, dass Charaktere sich zu Eurer Gruppe begeben, um dort eine Tätigkeit, einen Gefallen, eine Showeinlage, eine Dienstleistung, einen Auftrag usw. auszuführen, um dann von Euch entlohnt zu werden. Die Dienstleistung und die Entlohnung sollten dabei Eurem Gruppenkonzept entsprechen. Dienstleistungsplots können beliebig oft angeboten werden. DPs müssen nicht immer etwas mit Arbeit und Dienstleistung zu tun haben oder mit **Bullets** entlohnt werden. Sie sollen darüber hinaus zum Gruppenhintergrund passen.

### Zusammenfassung Dienstleistungsplots:

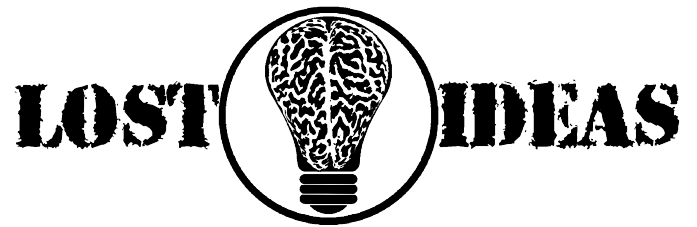
*Für Großgruppen (ab 10 Personen) verpflichtend*

*Anzahl der zu erstellenden DP's: 2-4 DPs je 10 Personen Gruppenstärke je Spieltag*

*Plot-Zielgruppe: Alle Teilnehmenden und Gruppen*

*Kostenunterstützung aus dem Plotbudget möglich*

*Anmeldung beim Plotteam nur nötig, wenn Unterstützung in Form von IT/OT Budget und/oder GSC gewünscht ist*



## **GROSSGRUPPENPLOTS [GP]**

Der Großgruppenplot ist eine Interaktion zwischen zwei Großgruppen. Er kann gezielt den bekannten Hintergrund einer Gruppe anspielen oder auf alte Fehden eingehen. Er kann auf die Bedürfnisse einer Gruppe zugeschnitten sein, ein Handels- und Tauschgeschäft beinhalten, oder einfach ein Kräftemessen in verschiedenen Disziplinen sein. Natürlich kann man auch offensiver vorgehen und Entführungen, Erpressungen oder Betrug inszenieren. Eigentlich sind den Großgruppenplots keinerlei Grenzen gesetzt.

Wichtig: eine Großgruppe besteht aus mehr Personen, als Gruppenleiter\*innen und Anführer\*innen. Wenn ein Plot über die Anführer\*innen einer Gruppe angestoßen wird, sollten beide Seiten darauf achten, dass ihre rangniedrigen oder neuen Mitglieder auch etwas von dem Plot mitbekommen.

Der Großgruppenplot soll eine Tür aufstoßen, die es ermöglicht, dass Gruppen miteinander interagieren können, bei denen sich das bisher noch nicht von selbst ergeben hat.

So können Großgruppenplots auch miteinander verwoben werden, was dazu beiträgt, die Geschichten und Handlungsstränge noch intensiver und realistischer miteinander zu verknüpfen. Je tiefer und durchdachter der Plot-/Spielansatz ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass ein Riesenspaß daraus wird. Denkt daran, dass sich der Plot auch ganz anders entwickeln kann, als Ihr es geplant habt. Ein Steckbrief zu den jeweiligen Gruppen ist im aktuellen Plot-Guide enthalten.

### Zusammenfassung Großgruppenplots:

*Für Großgruppen (ab 10 Personen) verpflichtend*

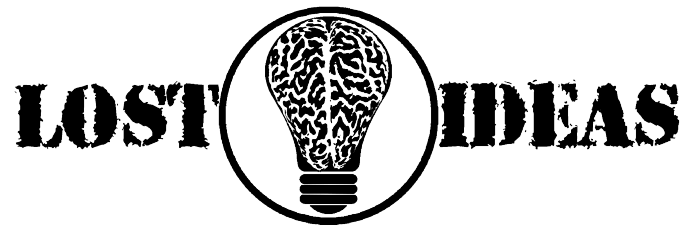
*Anzahl der zu erstellenden GP: 1 GP je 10 Personen Gruppenstärke je Veranstaltung*

*Plot-Zielgruppe: Andere Großgruppen*

*Kostenunterstützung aus dem Plotbudget möglich*

*Unterstützung in Form von NSC möglich*

*Anmeldepflicht beim Plotteam via „Plot around“-Formular*



## **FEHDEN-PLOTS [FD]**

Wir möchten jeder Großgruppe ans Herz legen, sich eine\*n Fehdegegner\*in auszuwählen. Diese Maßnahme hat nicht zum Ziel Euch gegenseitig auszurotten, sondern Spiel in Form von ungeplanten aber dennoch für beide Seiten eindeutige Konfliktsituationen zu schaffen. Aus dem Einkaufsbummel wird ne Schlägerei, die Spazierfahrt wird erfrischt durch einen kleinen Kugelhagel und der Kneipenbesuch findet auch mal bei den Medics sein Ende. Ein normaler Tag im Bad Land wie wir ihn schätzen. Für einen Fehden-Plot kann finanzielle Unterstützung beantragt werden, wenn der Plot einen Mehrwert für das gesamte Spiel hat.

*Zusammenfassung Fehden-Plots:*

*Verpflichtend*

*Anzahl der zu erstellenden FP: 1 FP je 10 Personen Gruppenstärke je Veranstaltung*

*Plot-Zielgruppe: Andere Großgruppen*

*Kostenunterstützung aus dem Plotbudget möglich*

*Unterstützung in Form von NSC möglich*

*Anmeldepflicht beim Plotteam via Plot-Einreichungs-Formular*

## **RAID-PLOTS [RP]**

Raid-Plots sind größere Aktionen für SCs, die als Raid-NSC gerne mal etwas ballern und sich am allgemeinen Bedrohungslevel beteiligen wollen.

Durch kleine Aktionen wie Schlägereien, Überfälle, Armutsdarstellungen, Verunsicherungen, Krankendarstellungen, MINI-Schießereien, gestellte Schauspielszenen (GSCs gegen GSCs), offensichtlicher Diebstahl, etc. sollen die kleinen Grüppchen das Spielambiente bereichern oder gezielt IT-Spielmechaniken bedienen.

ABER: Das Aufwickeln von Spielkonflikten oder Racheaktionen durch SCs als Raid-NSC ist ABSOLUT untersagt. Jede Raid-Plot-Aktion von SC-Seite muss deswegen VOR dem Con mit der SL besprochen und vor Ort betreut werden.

*Zusammenfassung Raidplots:*

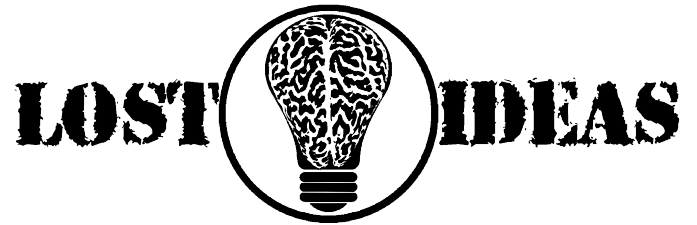
*Nicht verpflichtend*

*Anzahl der zu erstellenden RP: max. 1 RP pro Gruppe (Variabel je eingereichter RP)*

*Plot-Zielgruppen: Alle Gruppen*

*Unterstützung in Form von NSC möglich*

*Anmeldepflicht beim Plotteam via Plot-Einreichungs-Formular*



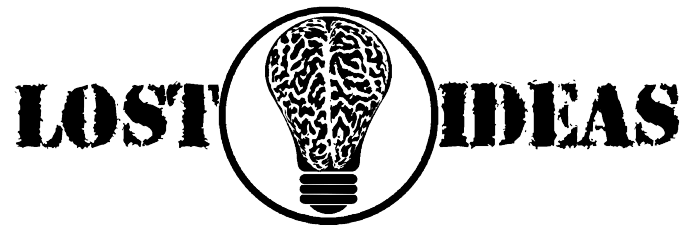
## **OT-VORGABEN**

Um das Fallen und den gesamten Ablauf so angenehm wie möglich hier ein paar verbindliche OT Vorgaben für Eure Gruppe.

## **LOGISTIK**

Prinzipiell ist FALLEN eine Selbstverpflegungs-Con. Das bedeutet wir stellen die grundlegende Logistik wie zum Beispiel das Gelände, sanitäre Anlagen, Müllcontainer und Strom (in begrenzten Mengen und nicht zur freien Verfügung) - alles was Ihr für Euer Spiel und den OT Aufenthalt braucht müsst Ihr selber mitbringen.

Dennoch möchten wir Euch nicht einfach im Regen stehen lassen - solltet ihr Hilfe bei Planung und Umsetzung Eurer Gruppenlogistik brauchen, schreibt uns gerne eine E-Mail an [info@lost-ideas.com](mailto:info@lost-ideas.com).



## ÜBERGABE GRUPPENPLÄTZE

Das Gelände wird von vielen unterschiedlichen Pächtern genutzt. Damit alle darauf veranstalten können, müssen wir nach allen unseren Events das Gelände in einem ordentlichen Zustand übergeben. Wir sind dafür verantwortlich sämtlichen Müll aus dem Gelände zu entsorgen.

1. Bitte dokumentiert vor dem Aufbau den Zustand Eures Gruppenplatzes damit wir andere Pächter auf hinterlassenen Müll oder Vandalismus ansprechen können. Am Besten passiert das via Fotos mit Zeitstempel, Ansprechen eurer Gruppen SL bevor ihr den Müll beseitigt.
2. Für die Platz Abnahme nach dem Event könnt Ihr am Abbautag jede Orga ansprechen. Bitte stellt dabei die von Euch gemachten Bilder uns zur Verfügung. Bei nicht dokumentiertem Müll und Vandalismus müssen wir davon ausgehen, dass es während des Events geschehen ist und Ihr steht in der Verantwortung für die Beseitigung oder eine evtl. Entschädigung. Bitte versteht das nicht als Schikane, wenn wir sehr gründlich sind, aber am Ende müssen wir aufräumen oder den Schaden beseitigen.

## FEUERSTELLEN

Feuerstellen müssen im Vorherein bei der Orga beantragt werden.

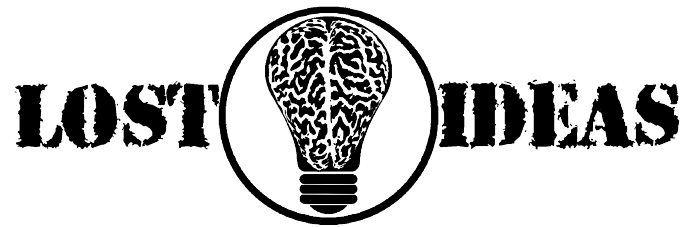
Den Anweisungen aufgrund der aktuellen Waldbrandstufe sind unbedingt Folge zu leisten!

Mindestvoraussetzungen:

- Die Feuerstelle steht auf nicht brennbarem Untergrund
- An jeder Feuerstelle muss in unmittelbarer Nähe ein gut sicht- und erreichbarer Feuerlöscher mit min. 6 kg/L Inhalt und einem gültigem Prüfsiegel einsatzbereit stehen. Das Löschmittel muss an die Brandgefahr angepasst sein (z.B. ein Fettbrandlöscher bei Kochstellen). Bitte achtet darauf, dass Pulverlöscher in geschlossenen Räumen das ungeeignetste Löschmittel ist und gerade in Elektronik größere Schäden anrichten kann
- Die Gruppe/Person, die diese Feuerstelle betreibt ist dafür verantwortlich
- In geschlossenen Räumen muss ein Kohlenmonoxidmelder installiert sein
- Es muss ausreichend Abstand zu Bäumen, Geäst, Pflanzen und trockenem Holz eingehalten werden, damit diese weder durch das Feuer oder Funkenflug beschädigt oder entzündet werden können

## IT HINWEISE

Gerade als Großgruppe seid Ihr ein Vorbild und Aushängeschild der Fallen. Ihr könnt maßgeblichen Einfluss auf Situationen nehmen und ganze Spielmechaniken verändern. Aber auch Menschen die LARP gerade für sich entdeckt haben orientieren sich an Eurer Spielweise. Deswegen möchten wir Euch gerne ein paar Denkanstöße mitgeben.



## **FRIEDEN UND KRIEG**

Jeder kennt es: grade ist man endlich mit dem Zählen der Bullets fertig geworden, da ist auch schon wieder der ganze Vormittag rum. Später wird noch der Friedensvertrag mit der letzten angrenzenden Gruppe geschlossen, man hebt die Gläser und stößt auf die neu gewonnene Sicherheit an...wie friedlich das Leben in den Bad Lands doch sein kann...

Wir wissen auch um die Verlockungen des guten Lebens und all die brillianten Ideen, die Spieler\*innen mit zum FALLEN bringen, mit denen man es sich schon ziemlich gut gehen lassen kann - aber wir ermahnen euch, dass zur Endzeit auch nach wie vor Bedrohung gehört, die NICHT nur von NSCs geschaffen werden kann, sondern allgegenwärtig ist und auch von eurem Spiel ausgehen sollte!

Es muss nicht gleich Morden und Brandschatzen sein, aber hat man sich den Wellnessstag nicht gleich doppelt verdient, wenn man vorher mit der benachbarten Gruppen einen richtig schönen Streit vom Zaun gebrochen hat oder eine Massenprügelei losgetreten worden ist? Es gibt so viele Ansätze, wie Ihr mit eurer Gruppe an allen Ecken und Enden ein bisschen Schrecken, Misstrauen Diebstahl und Ungerechtigkeit verbreiten könnt. Übrigens: in eine Endzeit voller harter Typen, Überfällen und Gangstern gehören hier und da auch ein paar Verlier\*innen. Wann hast Du das Letzte mal ängstlich vor jemandem gekuschelt und ein paar Bullets ausgehändigt damit Gnade waltet? Selbst wenn ihr euch eine dauerhafte Fehde anlacht: Macht das Beste draus und lasst euer Spiel nicht von der Angst vor dem Verlust eures Charakters leiten – besprecht lieber auf den Spieler\*innensitzungen wie ihr euch gegenseitig im Konfliktspiel bereichern könnt!

Es schläfert den gesamten Kreislauf der Endzeit ein, wenn ihr auf Fehden verzichtet und eure tage im gemachten Nest verbringt (egal wie schön diese sind!). Das führt zu festgesessenen und langweiligen Prozessen - aus denen euch weder Orga noch NSCs herausholen können.

## **ÜBER MULTITOOLS, MAGGYVER UND EIERLEGENDE-WOLL-MILCH-SÄUE**

Wir haben in letzter Zeit gesehen, dass viele Gruppen alle Ihre Probleme selber lösen. Es gibt für fast alles eine Expertise unter den Gruppenmitgliedern. Das vereinfacht natürlich viele Dinge, aber sorgt auch dafür, dass das wichtigste verloren geht: die Interaktion mit anderen Gruppen und Spielangebote für Einzelcharaktere, Spezialisten oder Gruppenhintergründe. Wir wünschen uns von Herzen, dass ihr eure Defizite offen bespielt und euch vom Einfallsreichtum der anderen Teilnehmerinnen mitnehmen lasst, sodass der große Sandkasten für Alle Facetten- und Chancenreich bespielbar bleibt und ihr euch nicht gegenseitig unnötig macht.