

FALLEN - Bad Land  
Regelwerk 2019  
Version 1.0

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 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**

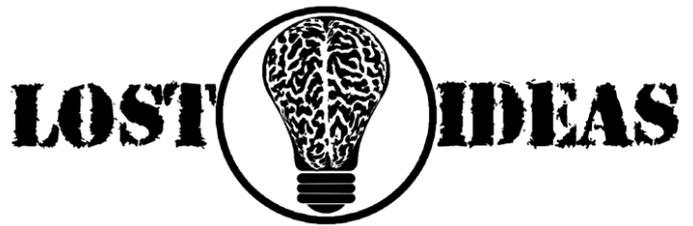
Sicherheit .....	7
SL-Markierung.....	8
Gefahren /Gelände.....	8
Sanitäter.....	9
Windräder.....	10
Strom .....	10
Allgemeine Informationen .....	11
Veranstaltungsbeginn.....	11
Veranstaltungsende .....	11
Ende der IT-Aktionen, Nachtspiel, Schlaf, OT .....	11
Schlaf, Ruhe und OT .....	12
Sexuelle Handlungen im LARP .....	12
Darstellung von Folter im LARP .....	13
OT-Tasche .....	13
OT-Tuch.....	13
Einrichtungsgegenstände/Mobiliar.....	14
IT und OT Funk .....	15
Kontaktübersicht.....	16
Hintergrund und Spielmechaniken .....	17
Technologie.....	18
Musik.....	18
Gemeinschaftliches Erleben .....	19
Spielziel.....	19
DKWDDK Spielprinzip .....	19
IT Zeitrechnung .....	20
Charaktererschaffung .....	20
Kleidung und Ausrüstung .....	21
Sicherheit von Ausrüstung und Kleidung .....	22
Looten, Diebstahl und Einbruch.....	22
Charakter, Gruppen und Fraktionen.....	24

# LOST IDEAS

Charakterhintergründe.....	24
Die Oberirdischen.....	24
Die Unterirdischen.....	24
Mutanten .....	25
Die Natives.....	25
Offene und geschlossene Gruppen & Fraktionen .....	27
Waffen-, Kampf- und Trefferregeln.....	28
Polsterwaffen .....	28
Dartblaster.....	28
Leistungsmodding .....	28
Munition .....	29
Panzerbrechende Munition und panzerbrechende Waffen .....	30
Leerhülsen und Munitionsbegrenzung.....	30
Granaten .....	31
Treffer und Rüstungen.....	32
Power Rüstungen.....	33
Schilde und Barrikaden .....	34
Vergiftungen.....	35
Charaktertod .....	36
Verwundungs- und Strahlungsspiel.....	38
Verwundungsspiel .....	38
Wunddarstellung .....	38
Lebenserhaltende Maßnahmen.....	38
Innere und äußere Kontamination .....	39
Strahlungsspiel.....	39
Einnahme von Strahlungsmedikamenten und Ray-o-Mat .....	40
Die RAY-Bereiche .....	40
Strahlungsmedikamente.....	41
Dekontamination .....	41

# LOST IDEAS

Das Wirtschaftssystem.....	42
Wirtschaft .....	42
Die “Trading Company” .....	43
Währung.....	43
Handelsware .....	43
Alkohol .....	44
Begriffserläuterungen .....	45
Allgemeine Geschäftsbedingungen.....	46



Willkommen im Fallen - Bad Lands Regelwerk.

Wie dieses Regelwerk funktioniert...

Fallen - Bad Lands basiert auf dem Hintergrund eines postapokalyptischen Szenarios.

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)

### Das Stammregelwerk

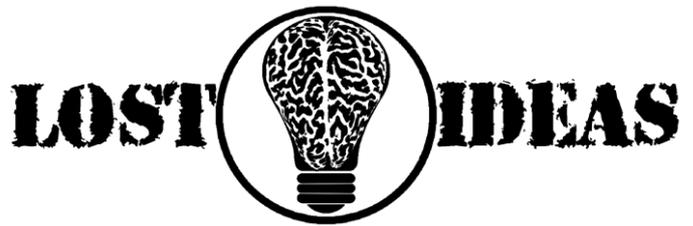
Das Stammregelwerk ist der Grundstock des ganzen Spiels. Dieses hältst Du gerade in der Hand. Hier findest Du Sicherheitshinweise, Infos zum Hintergrund, Vorgaben zu gewissen Situationen und was Du alles wissen musst, um am Fallen teilnehmen zu können. Es ist eine grundlegende Spielanleitung. Diese Infos 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, der 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.

### Der Styleguide

Der Styleguide ist als Unterstützung gedacht, um Herausforderungen wie optisches Modding, Kleidungs- und Ausrüstungsherstellung, große Bastelarbeiten und konkrete Stylevorgaben besser erfüllen zu können. Grade für Erstspieler und Quereinsteiger 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. Lese 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:

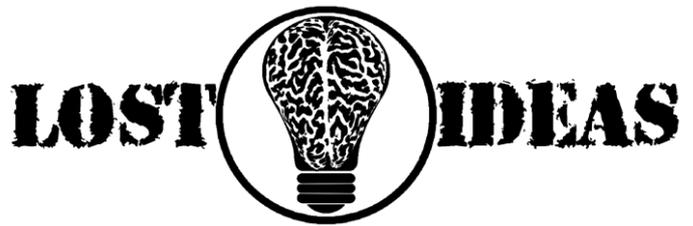
- Das Betreten von Rot gekennzeichneten und/oder als gesperrt markierten Bereichen oder Gebäuden, sowie das Über- oder Durchschreiten von „Flutterband“-Absperrungen
- Die Modifikation bzw. Manipulation und/oder das Entfernen von Gelände- oder Gebäudemarkierungen bzw. Kennzeichnungen (Schilder, Flutterband, 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



### UnsachgemäÙige 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

### **SL-Markierung**

Das Lost Ideas Team und Supporter erkennt Ihr wie folgt:

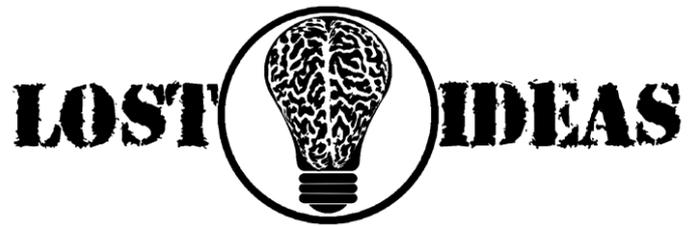
- OT-Spielleitung und Orga - weiÙe Signalwesten & grünes Signallicht
- Presse – blaue Signalwesten & grünes Signallicht
- Support – weiÙe Signalwesten & grünes Signallicht
- Technik – pinke Signalwesten & grünes Signallicht

Es ist Teilnehmer\*innen auf unseren Veranstaltungen untersagt, grüne Knicklichter oder Leuchtmittel, sowie weiÙe, 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 einreiÙen können und dann wirklich eine Gefahr darstellen. Sollten Dir Gefahren auf dem Gelände auffallen, die weder gesichert noch markiert sind, geh 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.

### **Sanitäter**

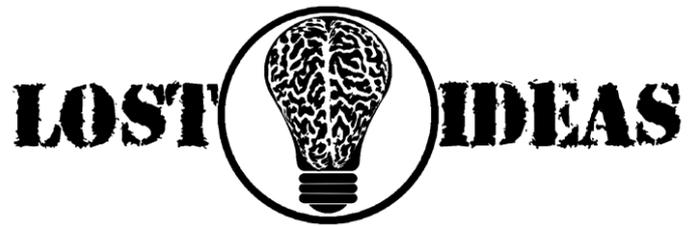
Es steht zusätzlich zu den Ersthelfern ein eigener OT-Sanitätsbereich zur Verfügung. Solltest Du Erste Hilfe benötigen, melde Dich dort. Auch für unsere Ersthelfer gilt, wie im normalen Alltag auch, dass sie KEINE Medikamente (nicht mal eine Kopfschmerztablette) ausgeben dürfen. Auch nicht im Rahmen einer Notsituation – das darf nur der Notarzt. Für medizinische Notwendigkeiten innerhalb des Spielgeländes versuche bitte erst einmal selbstständig zum Sanitätsbereich zu gelangen, bevor Du eine Funkalarmierung im Feld vornimmst oder vornehmen lässt.

Bitte denk daran:

**Niemals bei einer Intime Verletzung nach einem Sanitäter 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 Ersthelfer 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 Ersthelfer-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.

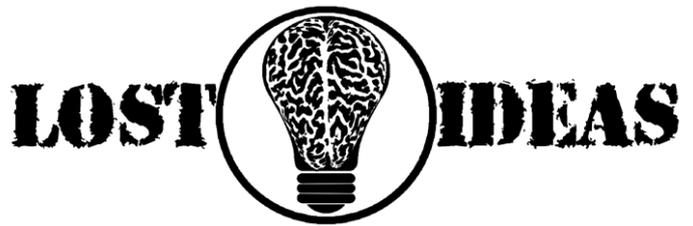
### **Strom**

In der Stadt/an den Duschcontainern gibt es keinen Strom zur freien Verfügung. ALLE elektrischen Geräte, auch Licht, müssen vorher auf der [strom@lost-ideas.com](mailto:strom@lost-ideas.com) angemeldet werden. Wir empfehlen: bringt für angemeldete, insbesondere empfindliche Geräte einen Überspannungsschutz mit - wir beziehen Strom aus Generatoren.

Alle Steckdosen sind OT

Es dürfen keine Geräte ohne Anmeldung in eine Steckdose eingesteckt werden!

Alle Beleuchtungen müssen mit LED-Leuchtmitteln ausgestattet werden.



## **Allgemeine Informationen**

### **Veranstaltungsbeginn**

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

Der Treck für alle Neuspieler 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**

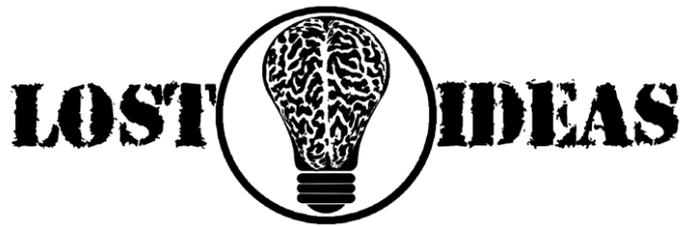
Der letzte Veranstaltungstag ist der Abreisetag. Mit dem Sonnenaufgang endet das Spiel und der Abbau beginnt. Erst ab diesem Zeitpunkt ist das Befahren des Geländes zum Verladen erlaubt - VORHER NICHT! Es gibt keinen Check-Out! Alle Spielutensilien und andere IT-Gegenstände, nimmst Du einfach nach der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

### **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.

Teilnehmer\*innen, 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 respektiert 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-Haus wieder zur Ruhe zu kommen und/oder mal eine Mütze 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 auf dem Zeltplatz schlafen möchte, muss sich 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**

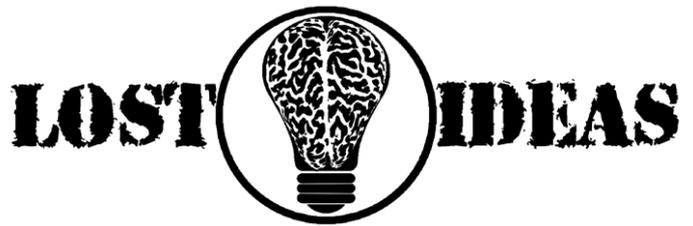
Wir haben einen klaren Grundkonsens im Umgang mit sexuellen Handlungen im LARP und auch eine klare Handlungsmaxime mit Personen, die die Grenzen anderer Menschen verletzen. Wir wollen allen Teilnehmer\*innen das Gefühl geben frei, offen und ohne Angst zu spielen. Um eine Vermischung der IT und OT Ebenen zu verhindern deklarieren wir JEDE sexuelle Handlung, die über Küssen hinausgeht als OT angesehen (was nicht heißt, dass irgendetwas gegen den Willen einer Person geschehen darf!). Das bedeutet, dass jeder der 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 als 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 und verantwortungsvoll und im gegenseitigen Einverständnis.

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 Tänzer\*innen 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 durch geskriptet und komplett abgesprochen werden. Außerdem hat natürlich jede Person immer das Recht eine solche Situation mit einem "STOP" -Befehl zu unterbrechen. Zieht Euch gerne ein SL dazu, die diese Situation mit Euch zusammen und objektiv betreut. Sexuelle Folterelemente sind absolut VERBOTEN.

### **OT-Tasche**

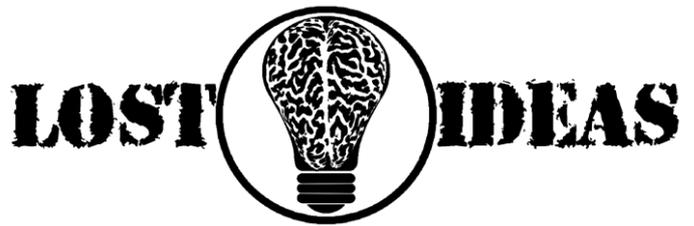
Alle Teilnehmer\*innen sind dazu verpflichtet eine kleine Tasche mit sich zu führen. Diese muss deutlich als OT gekennzeichnet sein und sollte zu Eurer eigenen Sicherheit, Personalausweis/Reisepass + Krankenkassenkarte beinhalten (für z.B. Notfälle). Des Weiteren auch das OT-Tuch und alles Nötige zur 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 Teilnehmer\*innen benötigen ein OT-Tuch oder ein OT-T-Shirt, um physische Abwesenheit im Spiel zu signalisieren, ohne das Spiel der anderen Teilnehmer\*innen 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 bei der Orga vorher angemeldet werden. Bevor Ihr Euch "häuslich" einrichtet, nehmt unbedingt Kontakt zu uns auf: [info@lost-ideas.com](mailto:info@lost-ideas.com)

Alles, was Ihr mitbringt MÜSST Ihr auch selbstständig wieder entsorgen.

Das bedeutet NICHT ins Gelände oder unseren Container werfen.

Für das Mitbringen von Einrichtungsgegenständen, Baumaterialien und Barrikaden gelten folgende Richtlinien:

- Alle Einrichtungsgegenstände, Baumaterialien, Barrikaden und Möbel, die mitgebracht werden, müssen bei der Orga vorher angemeldet sein.
- Alle diese Gegenstände dürfen nur aus unbedenklich behandeltem Holz oder Metall bestehen. Leder, Stoff, Plastik und andere Kunststoffe sind von der Einlagerung explizit ausgeschlossen, Ihr erklärt Euch beim Mitbringen der Gegenstände dazu bereit, sie selbstständig zu entsorgen, solltet Ihr nicht mehr zum Spiel erscheinen oder gegebenenfalls die Entsorgungskosten zu tragen.

Diese Regelungen gelten für alle Dinge, die auf das Gelände gebracht werden! Bereits vorhandene Sachen müssen nicht sofort entsorgt werden, sollen aber auf Dauer diesen Richtlinien entsprechen. Alle entsprechenden Dinge müssen mit OT-Namen und Gruppe versehen werden, damit wir sie zuordnen können

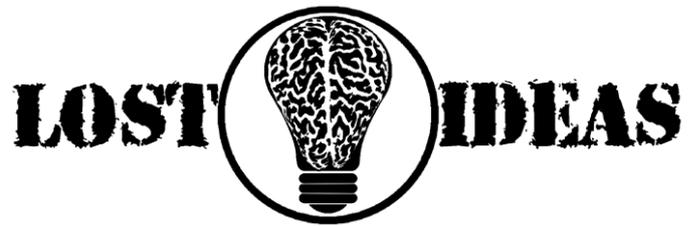


### IT und OT Funk

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	OT-Notrufkanal Nicht mithören, nur in absoluten OT-Notfällen benutzen! Kanal 7 ist nur für den OT-Sanitäter-Ruf, darf also nur in realen Notfällen benutzt werden. Der Hilferuf über Kanal 7, muss von den OT-Sanitätern bestätigt werden! Schickt IMMER eine Person zu den OT-Sanitätern, um diese bei der Koordination zu unterstützen!
Ab Kanal 8 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.



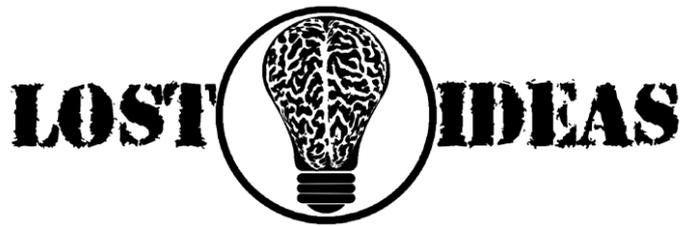
### **Kontaktübersicht**

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 Ansprechpartner 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 und Fahrzeuganmeldungen wende Dich bitte an: [fahrzeuge@lost-ideas.com](mailto:fahrzeuge@lost-ideas.com)

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



## **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.

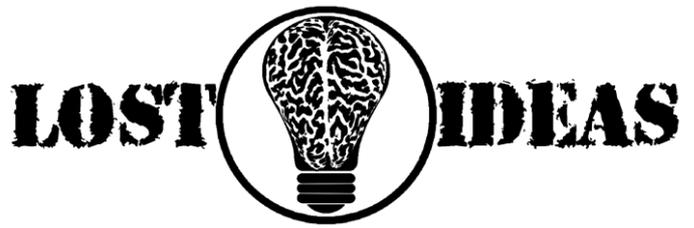
*"...Die Welt ist untergegangen. Länder, Grenzen, Nationen und Staaten gibt es genauso wenig wie die Erinnerung daran. Nur ewige qualmende Löcher, riesige Ruinen und brennende Landschaften, die sich seit Jahren nicht beruhigen, erinnern noch an den großen Krieg. Es hat lange gedauert, bis wieder Leben 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 "Trade 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. Im Gegensatz dazu die neonfarbenen leuchtenden und bunten Posten und Städte.

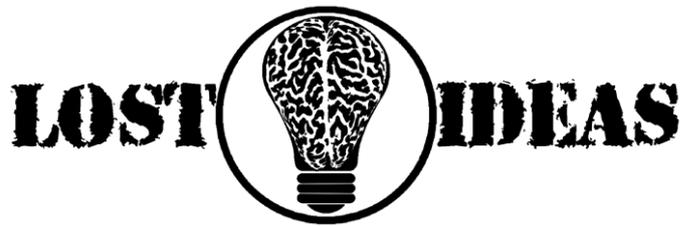
### **Technologie**

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 zusammengebastelt. 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 - „Versetze 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 um einen Festrollen-NSC oder Spieler handelt, jeder Charakter ist gleichermaßen in diese Welt eingebunden und hat eine Existenzberechtigung.

### **Spielziel**

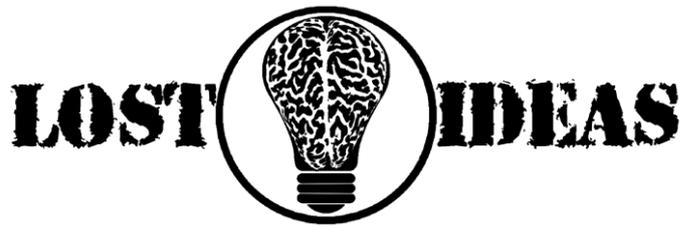
Ü-B-E-R-L-E-B-E-N!

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 Feinmechanikerwerkzeug 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 Mitspielern 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, einen "Pfuscher" oder "Lügner" 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 hilfreich sein mit Stereotypen zu arbeiten (egal ob Berufsbekleidung oder Gruppierung).

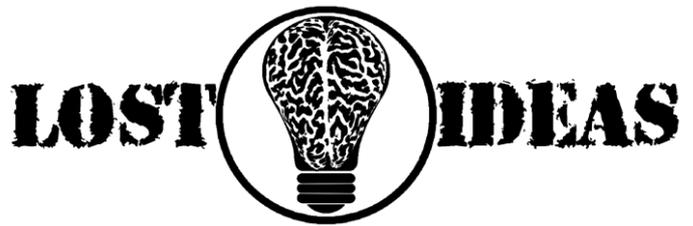
Als Faustregel gilt: Real kaputte Dinge können im Spiel nur wieder funktionieren, wenn man sie OT repariert hat - und dazu sind natürlich entsprechende OT Skills erforderlich.

Um ins Spiel zu starten bieten sich Dir drei Möglichkeiten:

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

Genauereres 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.

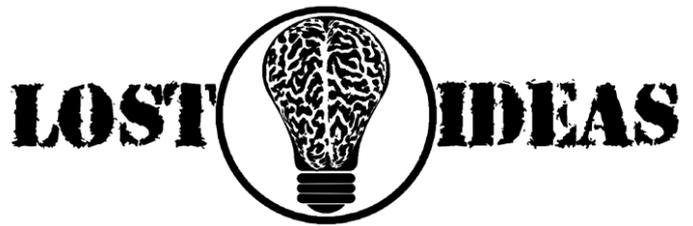
Denn die filmreife Kulisse des FALLEN wird maßgeblich von der Optik Deiner Ausrüstung und Kleidung generiert. Sie fördert die starke Immersion, also eine "fühlbare" Welt, ein Eintauchen in das Setting, die Situation und Deine Rolle. Und DAS ist uns sehr wichtig. Die "Endzeit Klamotte" , wie sie gern 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 Doppelblattaxt 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 sich andere Personen im Spiel 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 hindurchdrängeln oder einen Nahkampf ausspielen, ohne andere zu verletzen?

Achte beim Ausrüsten besonders auf echte **Schnitz- und Arbeitsmesser!** Diese sollten **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, Diebstahl und Einbruch**

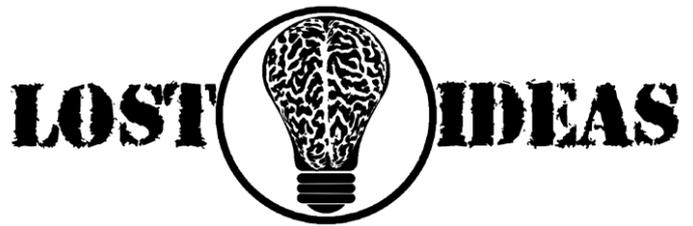
Diese beiden Tätigkeiten sind an strenge Regeln gebunden. Stell immer sicher, dass Du innerhalb dieser Regeln handelst, weil im Nachhinein ein Beweis, dass Du nicht OT stehen wolltest sehr schwer ist.

### Looten

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 mit gekreuzten Armen trotzdem weiterhin an der Situation teil und muss lootbare Gegenstände nach Aufforderung herausgeben.

Es gilt die Faustregel: Handelsware darf gelootet/geklaut 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 geklaut.

Ausrüstungsgegenstände werden KEINESFALLS gelootet, ganz besonders nicht, wenn diese am Körper getragen werden. Allerdings kann alles zur Handelsware werden, wenn sie von Teilnehmer\*innen (und rechtmäßigem Besitzer) als solche angeboten wird. Wer einzelne Teile seiner Ausrüstung verkaufen möchte, kann dies auf dem Deckenmarkt in der Stadt tun. Wer Euros für seine Gegenstände verlangt, muss diese sichtbar mit einem orangenen Preisschild kennzeichnen!

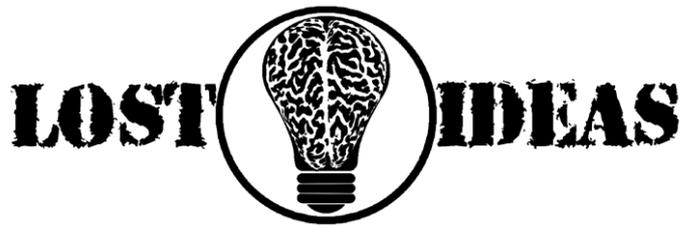
Alle Gegenstände, die mit einem „Eigentum von Lost Ideas“-Aufkleber gekennzeichnet sind, müssen spätestens nach dem Spiel wieder bei der Orga abgegeben werden. Auf dem Gelände gefundene Ausrüstungsgegenstände (die offensichtlich von anderen Mitspielern verloren wurden oder fälschlicherweise gelootet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

### Einbruch

Wer etwas auf dem FALLEN verschließen will, muss damit rechnen, dass es aufgebrochen werden. Grundsätzlich ist Einbrechen in IT Türen, Eingänge, Kisten, Fenster, Schränke, Käfige und Zellen 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 und im Vorfeld unter [plot@lost-ideas.com](mailto:plot@lost-ideas.com) angemeldet werden. Das Schild bekommt Ihr 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 Durchschlagskraft und den Touch geben, den Du spielbar und reizvoll findest.

### **Charakterhintergründe**

1. Die Unterirdischen
2. Die Oberirdischen
3. Die Natives
4. Die Mutanten

#### **Die Oberirdischen**

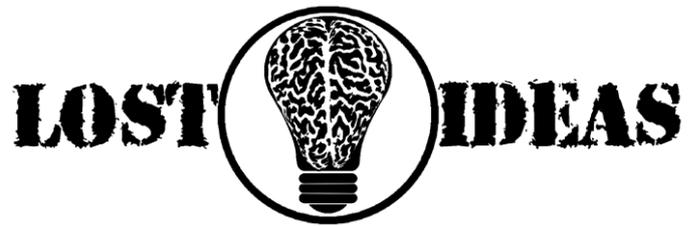
Die Oberirdischen sind wohl die häufigste anzutreffende Art in dieser leeren Einöde. Sie sind Nachfahren der Bunkerbewohner, Doomsday Prepper und anderen Überlebenden der damaligen Apokalypse. Sie sind die Bewohner dieser kaputten Welt, durch die Generationen und der Anpassung haben sich widerstandsfähige Menschen entwickelt. Der Orden betitelt diese als Homo Apokalypsis. Sie haben sich anfangs wieder zu Jägern und Sammlern zurückentwickelt, um das Überleben zu sichern, mit der Zeit gab es Zusammenschlüsse, Bündnisse und Pakte wurden geschlossen, aus denen sich die heutigen Warlords, Anführer, Firmen, Kirchen und Gruppen entwickelten.

Allgemein sind die Oberirdischen nomadisch und bleiben weniger an einem Ort. Diese Karawanen ziehen von einem Ort zum nächsten und bilden somit die einzige Möglichkeit relativ sicher zu den jeweiligen Gebieten, die unter Kontrolle von den jeweils genannten Fraktionen zu reisen.

Der übliche Nomade bevorzugt Kleidung und Ausrüstung mit gedeckten Farben im Bad Land, was ein krasser Gegensatz zu Posten und Stadtbewohnern 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 Unterirdischen**

Es gibt Bunker - unklar ist, wie viele oder ein großes verbundenes Bunkersystem. Es gibt Bereiche, die verlassen und ausgeräubert sind, Andere wurden von Mutanten übernommen, manche sind bewohnt, andere geschlossen und können nicht geöffnet werden.



## **Mutanten**

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

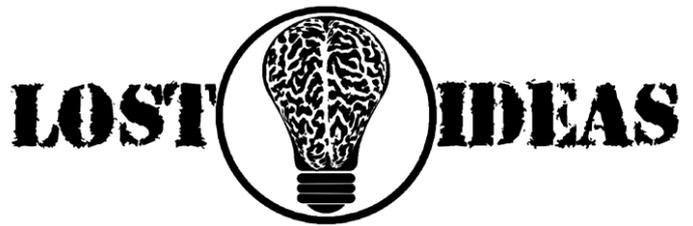
Mutanten haben eine von Haus aus höhere Strahlungstoleranz, unterliegen aber letztendlich den gleichen Regeln. Wie auch stark belastete Nicht-Mutierte strahlen sie auf andere Charaktere, weswegen Sie von den meisten Bewohnern gemieden werden. Alle Mutanten strahlen unabhängig ihres eigenen BPA-Wertes!

## **Die Natives**

(englisch: Native`s ausgesprochen)

Überall in den Bad Lands kann man merkwürdige Zeichen und Symbole an Bäumen und Steinen sehen. Sie werden von den Natives hinterlassen. Sie leben in Stämmen und haben einen starken nicht immer primitiven aber immer naturbezogenen Hintergrund. Sie sind gute Fährtenleser, herausragende Überlebenskünstler und großartige Jäger. In der Regel bleiben sie nie lange an einem Ort, es sei denn etwas hält sie auf. Niemand weiß wie viele Stämme das Bad Land zählt und wo sie sich gerade befinden.

Die Unterschiede zwischen den Gepflogenheiten der Stämme kann 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 Händler und sehr sozial, Andere leben eher nach darwinistischen Grundsätzen, beten zu wilden Göttern, versklaven Oberirdische und halten brutale Rituale ab. Einige vereinen auch beide Seiten. Wieder Andere sind gänzlich unmenschlich und selten gesehen. Jeder Stamm pflegt ganz eigene Nettiketten, Höflichkeits- und Umgangsformeln, die es zu wissen gilt. Einen Native zu verärgern ist äußerst dumm und sehr gefährlich.



Ein paar Dinge haben sie aber alle gemein:

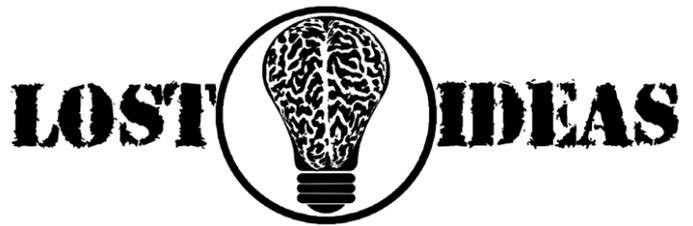
- Medikamente scheinen sie nur in geringer Form nötig zu haben, ausgeprägte Strahlungskrankheiten und Mutationen scheinen fast alle von ihnen zu verschonen und das ohne den regelmäßigen Konsum von - der Grund dafür ist jedoch bis heute unerkant und wenig erforscht
- Alle Stämme verehren einen Ort, den sie "Kern" nennen und zu dem sie regelmäßig zu pilgern scheinen. Was und wo dieser Ort ist scheint vollkommen unbekannt und ein Native würde dieses Geheimnis niemals preisgeben
- Sie alle verabscheuen Handfeuerwaffen und benutzen diese NIEMALS. Sie beschränken sich auf Pfeil & Bogen, Armbrüste und Nahkampfaffen
- Alle Stämme verspüren auf die ein oder andere Weise eine Naturbezogenheit und identifizieren sich eher mit Wald als Stadt, einer Axt statt einer Bombe, einer Jagd statt einem Hot Dog und mehr mit dem Kern als mit den Regeln

Als Erkennungszeichen und alltägliche Grußformel untereinander und sehr selten auch als Begrüßungs- oder Abschiedsgeste gegenüber den "anderen Menschen" hält ein Native seinem Gegenüber die rechte Hand, als "Schale" geformt, hin. Der Andere ist angehalten eine geballte Faust, den "Kern" , hineinzulegen.

Kleidung und Ausrüstung variieren stark und Natives äußern ihre Naturbezogenheit auf völlig unterschiedliche Art und Weise. Viele nutzen auch übriggebliebene Relikte der alten Welt um sich zu schmücken und erfinden ihren Nutzen völlig neu. Einige sind sehr geschmückt, andere schlicht und einfach gekleidet, manche Stämme machen einen urigen und altertümlichen Eindruck, während andere sich zwar auch auf natürliche Ressourcen beziehen, aber durchaus auch Metall und Projektile zum Schmücken nutzen.

Einige von ihnen bemalen ihren Körper, andere tätowieren sich oder versuchen ihre Gesichter unter einer zentimeterdicken Schlammkrusten zu verstecken.

Der Native Hintergrund ist mit Absicht sehr offen gehalten um Dir jeden Spielraum zu geben selbst einen Stamm zu kreieren. Nehmt Kontakt zu uns auf, wenn Ihr einen Stamm mit Leben füllen wollt.



## Offene und geschlossene Gruppen & Fraktionen

Im Fallen Universum gibt es drei grundlegende Gruppen-Kategorien:

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

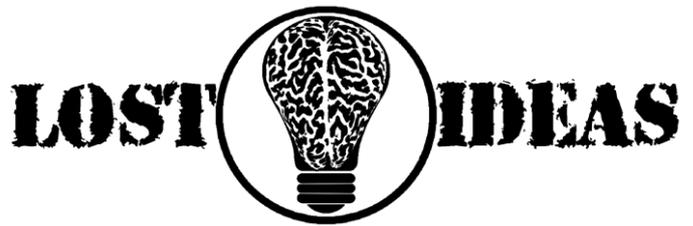
**Offene Gruppen** haben Konzepte, die einfach in jeden Charakterhintergrund eingebaut werden können. Sie beschreiben eine generelle Einstellung. Es bedarf keiner speziellen Absprache/Zustimmung mit der SL oder einer bespielenden Gruppe. Um dich allerdings in ein bestehendes Gruppengefüge, das diesen Hintergrund auch bespielt, einzubringen, setz dich vorher mit dieser Spielergruppe in Verbindung oder erspiele dir vor Ort den Zugang. Zu den offenen Gruppen gehören: die Mutanten, die Oberirdischen, die Unterirdischen, die Natives.

**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 Beraterfunktion 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.

Eine ausführliche Liste und Erklärungen findet Ihr im Modul "**Gruppen & Fraktionen**".



## Waffen-, Kampf- und Trefferregeln

WICHTIG: Wir machen keinen Waffen- oder Ausrüstungscheck! Einzelmitglieder der Orga können Empfehlungen aufgrund Ihrer privaten Meinung äußern. Im Zweifelsfall behalten wir uns vor fragliche Ausrüstung/Waffen zu überprüfen und aus dem Spiel zu entfernen - unabhängig davon, ob sie den folgenden Regelungen entsprechen.

Alle Teilnehmer\*innen sind für die Sicherheit der Ausrüstung selbst verantwortlich.

Bitte nehmt Euch das zu Herzen.

### **Polsterwaffen**

Zugelassen sind alle tauglichen LARP-Polsterwaffen und LARP-Bögen/Armbrüste (mit entsprechenden Larp-Sicherheitspfeilen sowie einem Zuggewicht bis max. 30 lbs).

Mittelalterliche, fantasyverwandte und "cosplayartig" aussehende LARP Polster-Waffen dürfen nicht verwendet werden.

### **Dartblaster**

Zugelassen sind: Hasbro NERF Guns, BuzzBee's und Edison Guns. Diese müssen optisch ans Setting angepasst werden.

### **Leistungsmodding**

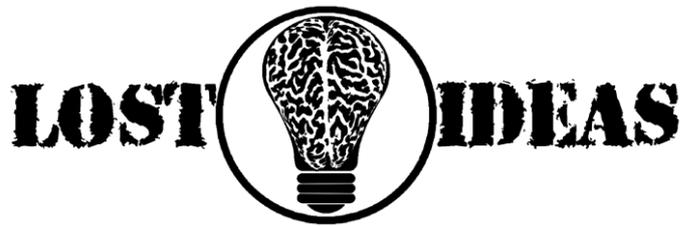
Darunter versteht man das Erhöhen der Leistungsstärke eines Dartblasters durch mechanische oder elektrische Veränderung am Spielzeug. Jeder "Leistungsmod" von Dartblastern bedeutet, dass Eigentümer\*innen eines veränderten Blasters im Zweifelsfall nicht mehr mit einem in Deutschland zugelassenen Spielzeug schießen.

Wir raten daher dringend von Leistungsmodding ab!

Wir behalten uns vor auf der Veranstaltung Waffen, deren Leistung als zu stark eingeschätzt wird aus dem Spiel zu entfernen und bis zum Veranstaltungsende zu verwahren.

Folgende Dartblaster/Mods und Zubehör sind **verboten**:

- Alle Hasbro NERF oder BuzzBees Dartblaster, die in Deutschland nicht legal erhältlich sind/keine Spielzeugfreigabe haben
- Sämtliche Dartblaster der NERF Vortex Serie und/oder Vortex-Munition bin kurz verschießen.
- Sämtliche Dartblaster der NERF Rival Serie und/oder Rival-Munition verschießen.
- Sämtliche Dartblaster der NERF Tek Recon Serie und/oder Tek Recon Munition verschießen.
- Leistungsgemoddete Blaster der NERF MEGA Dart Serie.



- Dartblaster, mit einem „Voltage Mod “ UND einem „Feder Mod “.  
ALLE Dartblaster dürfen nur EINE dieser Modifikationen besitzen.
- Dartblaster, die durch ihre Modifikation mit mehr als 0,5 Joule schießen.

An dieser Stelle möchte wir ganz explizit darauf hinweisen, dass ein Dartblaster, der mit über 0,5 Joule schießt KEIN Spielzeug mehr ist, sondern laut dem deutschen Waffengesetz eine Schusswaffe und somit auf unserer Veranstaltung verboten! Wir behalten uns vor Dartblaster vor Ort mit einem Chronometer zu messen. Solltest Du deinen Blaster modifiziert haben, bist Du der Pflicht das vor der Veranstaltung selbst zu tun.

### **Munition**

Auf der Veranstaltung sind ausschließlich originale Hasbro NERF-Darts zugelassen. Jegliche Hasbro NERF-Munitionsvarianten, die kein Luftpolster haben, härter gepolstert sind, länger oder in irgendeiner anderen Art und Weise nicht europäischer/deutscher Kinderspielzeugsicherheitsnormen entsprechen, sind ABSOLUT VERBOTEN - werden aus dem Spiel genommen und vernichtet. Das Manipulieren, Verändern, Stopfen, Beschweren, Kürzen oder Füllen von Hasbro NERF Darts oder Dartkappen ist verboten.

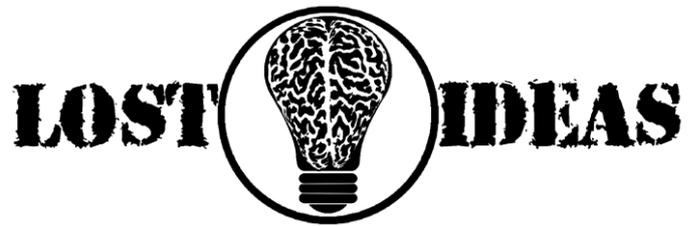
Diese Munitionstypen der Hasbro NERF Blaster sind **verboten**:

- Alle Darts der „NERF Tag “ Serie mit Kletteinsatz an der Spitze
- Alle Darts mit Saugnäpfen oder saugnapfähnllicher Spitze
- NERF Vortex Munition
- NERF Tek Recon Munition
- NERF Rival Munition
- NERF Accu Strike

Wer veränderte Darts verwendet, kann von der Veranstaltung ausgeschlossen werden. Wer veränderte Munition in Verbindung mit einem leistungsgemoddeten Blaster verwendet, wird von allen unseren Veranstaltungen ausgeschlossen und riskiert eine Strafanzeige.

Plagiate werden oft keiner Prüfung unterzogen und haben keine Spielzeugfreigabe in Deutschland – das kann ernste rechtliche Konsequenzen bedeuten, sollte es zu einem Vorfall kommen.

Allgemein darf mit Nerf Blastern auch im Nahkampf geschossen und geblockt, allerdings niemals zugeschlagen werden. Im Nahkampf (bis ca. 1,5m) darf NIEMALS direkt ins Gesicht oder auf Kopfhöhe geschossen werden. Augentreffer sind in jedem Fall zu vermeiden.



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

Panzerbrechende Munition kann ausschließlich durch die „Mega “ Serie von Nerf dargestellt werden. Eine Waffe, die panzerbrechende Munition verschießen kann, muss klar als schwere Waffe erkennbar sein und mit der Orga abgesprochen werden.

Es wird eine Mindestlänge von 1,5m vorausgesetzt und ein entsprechendes Gewicht. Sie muss ebenfalls entweder lafettiert sein oder über einen Rückstoßkompensator verfügen.

### **Leerhülsen und Munitionsbegrenzung**

Jede verschossene Munition ist automatisch eine Leerhülse und kann zwar situationsbedingt aufgesammelt, darf aber nicht wieder nachgeladen werden. Die Leerhülse kann beim Büchsenmacher neu gestopft und wieder einsatzbereit gemacht werden - diesen findest Du in der Stadt und eventuell auch im Bad Land.

Munitionsbegrenzung ist ein viel diskutiertes Thema. Da wir diese aber nicht mit “SL-Gewalt” durchdrücken können und wollen, appellieren wir an ALLE selber darauf zu achten und diese umzusetzen. Die Immersion wird deutlich dichter, wenn Dein Charakter in allen Lebenslagen an das Mangelspiel angepasst ist. Es zählt wie immer unsere LARP Maxime: “Sei kein Arsch!” - Munitionsschmuggel und Beschiss sind OT extrem frustig und davon hat am Ende keiner was davon.

Pro Con sollte der Charakter nicht mehr als Folgendes ins Spiel bringen:

(Sollte ein Charakter sich sehr viel Munition erspielen können, ist aus Fairnessgründen beim nächsten Mal auf die zusätzliche Einstiegssumme zu verzichten.)

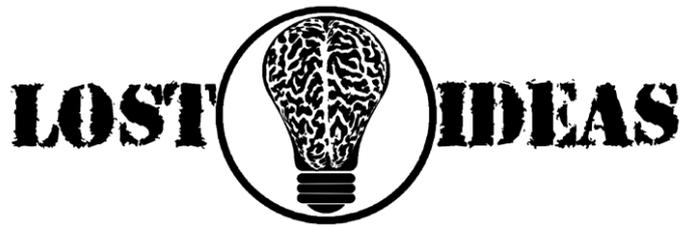
Ein Native: 1-5 Schuss (in Form von Handelsware)

Ein Unterirdischer: 4 Schuss

Ein Oberirdischer: 10 Schuss

Ein Mutant: 10 Schuss

Armee/Söldnerarmee/Kampfeinheit: 20-50 Schuss (je nach Rang)



## **Granaten**

Jegliche Granaten werden NUR durch die Orga und nach Absprache Spiel gebracht.  
Das nicht-ballistische Granatenspiel ist auf zwei verschiedene Arten beschränkt:

### Reizgas - Granaten

Umsetzung: Herb riechendes Deo-Probefläschchen (ca. 35ml) mit einem Auslösemechanismus und optisch gestalteter Schaumstoffhülle.

Wirkung: Atemwegsreizung, starker Reizhusten, brennende Haut, tränende Augen, Orientierungslosigkeit

Wirkungszeit: ab dem Zeitpunkt des Riechens bis max. 15 Minuten nach dem Verschwinden des Geruchs

### Sonic Granaten

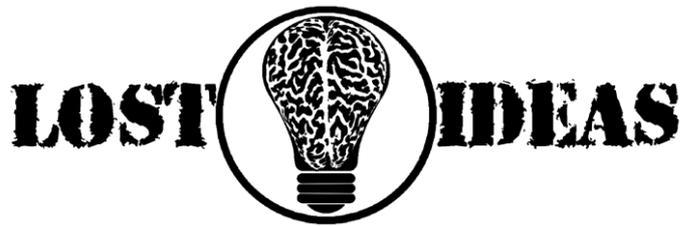
Sonic Granaten senden einen unerträglich lauten Impuls von Hochfrequenztönen aus, die dem Gegner über das Trommelfell starke Schmerzen verursachen. Jeder, der das Geräusch als laut wahrnimmt, muss sich IT die schmerzenden Ohren zu halten und wird in einen Schwindelzustand versetzt - bis er außer Reichweite der „hohen “ Lautstärke ist oder die Granate ausgeschaltet wird.

OT-Regelungen:

- Maximale Lautstärke 90 dB
- Wurfgranaten müssen mit weichem Schaumstoff gepolstert werden
- Der „Alarm “ muss sich eigenständig nach max. 10 Minuten ausschalten
- Die Granate muss einen zugänglichen Ausschalter haben und zerstörbar sein\*  
\*Eine Sonic Granate darf von anderen Teilnehmer\*innen zerstört werden, ohne Ersatzansprüche

### Ballistische NERF Granaten / Minen / Claymores/ Sprengfallen

Diese dürfen nicht selbst gebaut werden, es gibt aber aus dem Airsoft und NERF Bereich Claymores mit Federfunktion, die zugelassen sind. Bitte achtet darauf, dass diese in Deutschland zugelassen sind. Alle Granaten, Minen und Sprengfallen müssen mit Nerfdartköpfen befüllt werden und dürfen nicht auf Augenhöhe angebracht werden. Bitte beachtet, dass ALLE Arten von Sprengfallen, Claymores und Minen eine Handelsware sind. Man kann diese mit seinem Namen versehen, um sie nach dem Spiel eventuell zurückzubekommen.



## **Treffer und Rüstungen**

Generell gilt zu sagen: gutes Rollenspiel first! Spielt Treffer mit Köpfchen aus, jeder kann sich vorstellen wie ein Schlag, Schnitt oder Schuss auf den Körper wirkt.

Für Schusswaffen gilt jedoch eine kleine Ausnahmeregelung, dank der verminderten Munitionsqualität tötet ein Schuss eher selten und verletzt vielmehr.

Trefferregel hin oder her - wir zählen unsere Treffer- und Rüstpunkte nicht laut vor uns her - das zerstört die Stimmung. Außerdem gilt auch während eines Kampfes das DKWDDK-Prinzip. Mit diesem Grundkonsens für schönes Kampfspiel lasst auch mal "fünfe gerade sein" und gönnt Beiden ein schönes Spiel, anstatt auf Teufel komm raus zu gewinnen.

### Ungerüstete/direkte Treffer

Trifft ein Schlag oder ein Projektil eine ungerüstete Körperstelle verursacht der Treffer eine entsprechende Verletzung. Verletzungen verursachen Schmerzen und haben mittlere bis starke Blutungen zur Folge. Des Weiteren können betroffene Körperteile nur noch eingeschränkt verwendet werden.

### Gerüstete Treffer

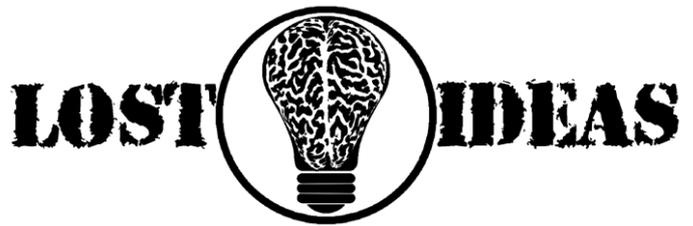
Trifft ein schwerer Schlag oder ein Projektil ein Rüstungsteil verursacht der Treffer zwar keine tödliche Wunde aber trotzdem ein „Trauma“. Dies hat das kurzzeitige Aussetzen der Funktion des betroffenen Körperteils zur Folge.

### Waffentreffer

Wird mit einer Fernkampf-Waffe eine andere Fernkampf-Waffe getroffen, ist diese unbrauchbar und muss IT repariert werden. Das gleiche gilt beim Blocken einer Nahkampf-angriffes mit einer Fernkampf-Waffe.

### Nahkampf

Jeder "Infight" muss mit allen Involvierten vor der Durchführung abgesprochen werden. Allgemein sollten gewagte oder schnelle Manöver nur mit vertrauten Personen durchgeführt werden. Am besten besprecht Ihr vorher, wie der Kampf enden soll oder einigt Euch auf ein verstecktes OT-Zeichen. Wie immer gilt „Safety First“ und "Sei kein Arsch!" .



### Schwere Panzerung

Eine schwere Panzerung muss aufgesetzten Schüssen standhalten können und dementsprechend Aussehen. Der Körper sollte keine Schwachstellen mehr zeigen und auch hier gilt DKWDDK.

Das Szenario ist beeinflusst von der Art des Angreifers und der Größe der Waffe.

Genauere Angaben und Ideen findet Ihr in unserem Styleguide.

Richtwerte zur Einsatzzeit:

Beschuss durch eine kleine Gruppe (3-4 P.) mit durchschnittlichen Waffen: 1 Minute

Beschuss durch eine mittlere Gruppe (4-6 P.) mit durchschnittlichen Waffen: 30 Sek.

Beschuss durch eine große Gruppe (6-10 P.) mit durchschnittlichen Waffen: 10 Sek.

### **Power Rüstungen**

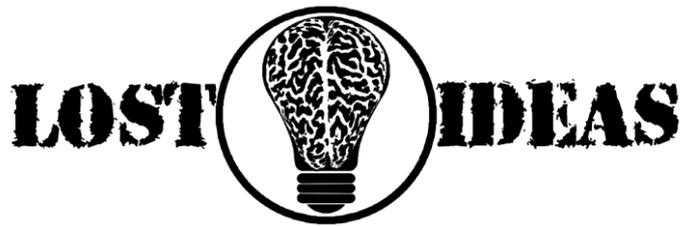
Technisch besteht eine Power-Rüstung (PA) aus einer widerstandsfähigen, überschweren Panzerung. Der Pilot wird durch ein mit seinem Nervensystem vernetztes Hydraulik- oder Servomotorensystem völlig entlastet. Power-Rüstungen gehören mitunter zu den mächtigsten Artefakten der alten Welt und können ausschließlich von Fraktionen genutzt werden, die IT plausibel über die notwendigen finanziellen und technologischen Ressourcen verfügen.

### Waffeneinwirkung und Schaden "normaler" Munition

- Rein physisch keinerlei Auswirkungen auf den Piloten
- Treffer: an Armen, Beinen und Torso sind ohne Effekt
- Treffer: am Kopf sorgen für kurze Desorientierung, der Pilot verharrt kurz auf seiner Position und sammelt sich neu

### Waffeneinwirkung und Schaden militärischer & panzerbrechender Munition

- durchschlägt die Rüstung, diese absorbiert aber einen Großteil der Projektilenergie, der Körper des Piloten erleidet Frakturen, Quetschungen oder starke Hämatome
- Treffer an Armen & Beinen: Das betroffene Körperteil zuckt massiv zurück. Bei Armtreffern fallen Waffen zu Boden. Diese können zwar wieder aufgenommen, aber weder geführt noch abgefeuert werden. Die entsprechenden Gliedmaßen der Rüstung sind weitestgehend defekt.
- Treffer an Torso oder Kopf sorgen für eine kurze Bewusstlosigkeit des Piloten, dieser kommt zwar wieder zu sich und kann aus eigener Kraft aufstehen, ist aber desorientiert.



Für alle, die mit panzerbrechenden Waffen in ein Gefecht gehen: Bitte berücksichtigt, dass ein PA-Pilot den Beschuss nicht spürt, er muss Darts sehen. Greift eine Power-Rüstung von vorne oder seitlich an. In allen anderen Fällen bekommt der Pilot den Beschuss nicht mit.

#### Nahkampf Mensch vs. Power-Rüstung

Die verstärkten Schläge einer PA können weder mit Extremitäten noch mit Handwaffen pariert werden. Dies hat schwerste Verletzungen und die völlige Zerstörung der Handwaffe zur Folge. Flucht und Ausweichen sind die einzigen Alternativen.

Des Weiteren gelten Regeln wie bei Fahrzeugen auch. Eine PA lässt sich durch menschliche Körperkräfte nicht stoppen, bildet keine lebenden Barrikaden das wäre Selbstmord. Ein Pilot im Einsatz würde wegen eines Zivilisten nicht stoppen.

**Versucht nicht eine PA zu tackeln, das ist OT gefährlich für den Träger und für Euch!**

#### **Schilde und Barrikaden**

Generell gilt: Alles was einen NERF-Dart aufhält - hält ihn auf.

Ein anderer Umgang mit Schilden wäre Telling und führt OT zu Material Spekulationen.

Bedenke beim beim Nutzen eines Schildes, dass

- dieses nicht uneingeschränkt stabil ist und irgendwann unter Schlägen und Schüssen eigentlich nichtmehr nutzbar ist
- gerade bei Engstellen in Barrikaden ein einzelner taktisch sinnvoll platzierter Schild OT so effizient sein kann, dass das IT-Spiel und die IT-Dynamik unter dem Ausnutzen eines solchen Vorteils leiden

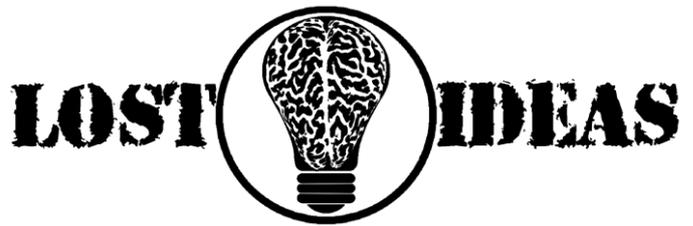
Mit einem Schild kannst Du dich nur eingeschränkt bewegen:

Schilde in Manndeckung - Langsames gehen

Schilde in Halbmanndeckung - Laufen

Schilde in Unterarmdeckung - Rennen

Jedes Schild muss optisch dem Setting entsprechen und sicher genug, um durch Abwehrschläge oder reflexartige Bewegungen niemanden zu verletzen. Daher ist es auch verboten Teile von Barrikaden, Stöcke, Baumaterial, Dartblaster, etc. wie einen Schild zu verwenden.



### Barrikadenaufbau

Eingangstüren dürfen nicht direkt verbarrikiert werden, weil sie unter anderem Fluchtwege sind!

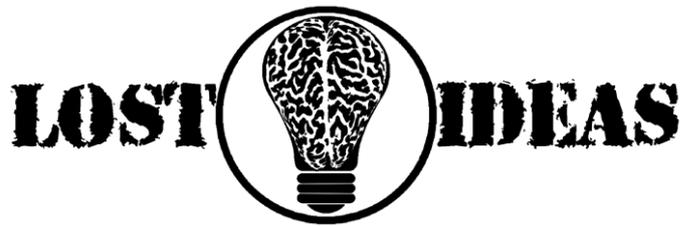
- Alle Barrikaden, die in einem Gang oder anderem „Nadelöhr “ aufgebaut werden müssen einen Durchgang von mind. 0,5 m haben.
- Versetzte Barrikaden müssen mind. 1 m Abstand zum nächsten Hindernis haben.
- Max. Höhe einer Barrikade 0,5 – 0,8 m
- In Gebäuden darf kein „Klingeldraht “ gezogen werden

Als Barrikaden bezeichnen wir Fensterverschläge und Aufbauten, die genutzt werden um Deckung vor ballistischen Geschossen zu suchen. Scheiben dürfen nicht zerbrochen und Planen, die vor Fenster gespannt sind, dürfen NICHT zerschnitten oder zerrissen werden, weil sie OT vor eindringender Feuchtigkeit schützen.

### **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.

Vergiftungen müssen für den Vergifteten klar erkennbar sein. Dazu darf ausschließlich BLAUE VEGANE Lebensmittelfarbe genutzt werden, die z.B. dem Essen oder einem Getränk hinzugefügt wird. Das Universalheilmittel ist sehr günstig und einfach zu beschaffen. Die Beeinträchtigung des Giftes wirkt sofort und bis zur Einnahme des Gegengifts. Über das Ausmaß die Wirkung des Giftes entscheidet der Vergiftete selber. Ob Bauchkrämpfe, Übelkeit, Halluzinationen, Sprachunfähigkeit oder schlimmeres, bleibt dem Angespielten überlassen. Massenvergiftungen sind nicht möglich. Es kann immer nur eine Person vergiftet werden.



Es gibt ein einziges tödliches Gift im Bad Land. Es ist äußerst schwer zu bekommen und hat einen erheblichen Preis: das Neurotoxin Tx2-6 Nigriventer. Dieses ausschließlich von der TC herausgegebene Gift wirkt binnen weniger Sekunden und blockiert die Nervenbahnen des Opfers, sodass es nach ca. 10 Sekunden erstickt. Die Injektion muss genauestens gesetzt werden. (Sichtbare Flecken des Gifts OT auf der Haut des Opfers, erkennbarer Injektionseinstich - ausschließlich mit vorheriger SL Absprache.)

### **Charaktertod**

Mit einer steigenden Anzahl von Bewohnern 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:

1. Du begibst Dich direkt nach der Situation mit dem OT-Tuch zur „Letzen Instanz“
2. Du wirst Abtransportiert...Natürlich gibt es in dieser rauhen 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 Freunde/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 (als "1-Personen-Track"). 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 Teilnehmer in der Situation keine Unterbrechung herbeizurufen, bleib bis zum Ende der Situation (oder eine angemessene Zeit – mindestens 10 Minuten) an Ort und Stelle Deines Ablebens liegen. Sollte sich nach der angemessenen Zeit nicht abzeichnen, dass Deine Leiche abtransportiert werden soll, benutze

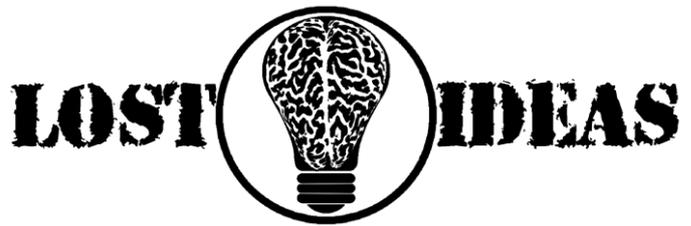


Dein OT-Tuch um dich (ohne ggf. die Anderen zu stören) aus der Situation zu entfernen und gehe direkt zur „Letzten Instanz“.

Sollte im IT-Bereich des Gebäudes keiner sein oder Du bist OT unterwegs, mach Dich bemerkbar bzw. melde Dich im OT-Raum. Wenn auch dort niemand ist, warte bitte mit OT-Tuch 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! :)



## Verwundungs- und Strahlungsspiel

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

### **Verwundungsspiel**

Jeder Charakter kann sterben! Und das passiert auf dem Fallen gar nicht so selten.

Und 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. Eine Wunde muss immer IT von einem Medic medizinisch versorgt werden. Wenn die Wunde nicht „fachmännisch “ 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**

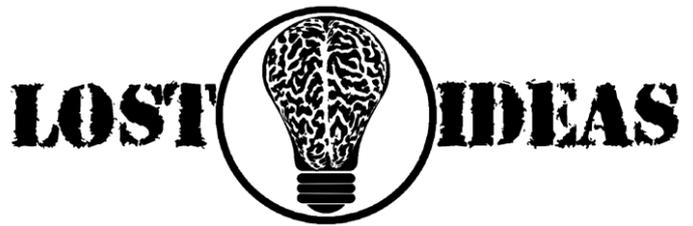
Alle Medics sind dazu angehalten Kunstblut bei der Wundversorgung zu verwenden (wer das aus gesundheitlichen Gründen nicht möchte, muss das OT mitteilen). Kreativität und Engagement bei der Wund- und Behandlungsdarstellung sind uns sehr wichtig.

### **Lebenserhaltende Maßnahmen**

Lebenserhaltende Maßnahmen, als 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.



### **Innere und äußere Kontamination**

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.

Die Einheit in der diese Belastung gemessen wird nennt sich RAY. Einige Gebiete sind enorm hoch verstrahlt, wohingegen andere nur leicht kontaminiert sind. Egal wo man sich befindet setzt einem aber eine kontinuierliche und beständige Kontamination zu.

Generell wird zwischen innerer und äußerer Kontamination unterschieden.

Innere Kontamination verursacht Vergiftungen, Belastungen von Gewebe, Organen, Blut und dem gesamten Körper.

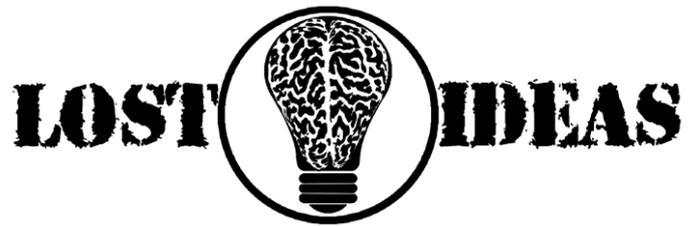
Äußere Kontamination hingegen setzt sich auf Klamotten, Ausrüstung, Haaren und Haut fest. Ist der Körper zu lange einer äußeren Kontamination ausgesetzt, wirkt sich diese dann auch auf das Innere des Körpers aus.

Jeder Spielercharakter steigt somit stetig in seinem RAY-Wert, wenn er nicht die richtigen Medikamente einnimmt, um seinen Wert positiv zu beeinflussen.

### **Strahlungsspiel**

Um die Strahlung und Kontamination im Spiel darzustellen - und vor allem auch messbar zu machen, braucht jeder Charakter einen RFID-Chip. Eine Teilnahme ohne RFID-Chip ist nicht möglich. Ihr kauft diesen beim Check-In für 5€. Der "Dongel" kann Charakter unabhängig für alle nachfolgenden FALLEN Veranstaltungen genutzt werden. Wer seinen Dongel verliert muss für 10€ einen Neuen erwerben. (Diese Kosten sind leider nötig, weil wir mit verlorenen Dongeln nicht kalkulieren können und im Zweifel per Express nachbestellen müssen). Jeder RFID-Dongel hat einen zufälligen Anfangswert, der sich im Bereich Ende Grün bis Mitte Gelb bewegt und ist im Spiel NICHT existent, sondern die gesamte Zeit OT. Alle Teilnehmer\*innen müssen den Dongel IMMER am Körper, am besten an einer Kette um den Hals oder als Schmuck in die Kleidung eingebettet (auf Herzhöhe) tragen. Da wir regelmäßige RAY-Kontrollen im Spiel durchführen und fördern, muss so nicht erst nach dem Dongel gesucht werden.

Auf dem Dongel werden alle nötigen Informationen gespeichert, um Dein Strahlungslevel zu berechnen. Dieses wird von der kontinuierlichen Hintergrundstrahlung, Umweltgiften, besonders hoch verstrahlten Orten, regelmäßiger und unregelmäßiger Medikamenteneinnahme beeinflusst.



## **Einnahme von Strahlungsmedikamenten und Ray-o-Mat**

Sämtliche Strahlungsmedikamente können nur unter Aufsicht von 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 eurem 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 Blutwaschen neue Gebiete und Gruppen kennenlernen.

Ray-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. Meistens steckst Du einen Arm in die vorhandene Öffnung, wirfst das Medikament in den vorgesehenen Schacht und wartest auf fachgerechte Verabreichung. (OT nimmst Du deinen Dongel in die Hand, die Du in den Schacht steckst, damit dieser entgegengenommen und beschrieben werden kann)

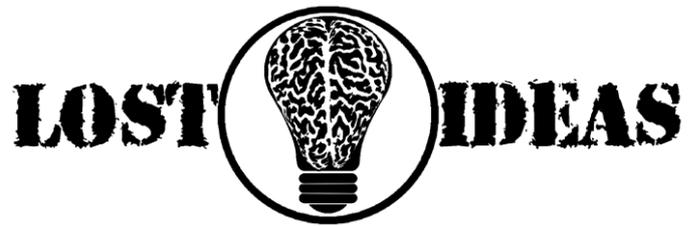
## **Die RAY-Bereiche**

Die Strahlenbelastung wird OT in Zahlen gezählt. IT gibt es jedoch **keine** genauen RAY-Daten - diese zu kommunizieren ist untersagt und wir finden es zerstört die Immersion.

Der Ray-o-Mat zeigt nach Aktivierung den Wert des Dongels in einem Zeiger basierten System an, wo Du stehst. Die Zahlen sind nicht ersichtlich, sondern nur der RAY-Bereich.

Die Strahlenbelastung wird in drei Bereiche unterteilt. Diese geben Dir einen Überblick über Deine aktuelle Kontamination und die körperlichen Beeinträchtigungen, die damit einher gehen.

- **Grün** - auch "Green RAYed" genannt. Eine unterdurchschnittliche Belastung liegt vor, die fast nur bei Bunkerbewohnern oder sehr wohlhabenden Bad Landern auftritt, die sich viele Medikamente und Dekontaminationen leisten können.
- **Gelb** - auch "Yellow RAYed" genannt. Eine durchschnittliche, aber nicht unbedingt gesunde Belastung liegt vor. Allerdings ist diese am weit Verbreitetsten unter den Bad Landern. Leichtes Kränkeln, Augenrändern, dezenter Bluthusten und ein ungesundes Äußeres tritt hier im oberen Viertel häufig auf und gehören zur Alltagskulisse des Bad Lands.



- **Rot** - auch "RED RAYed" , "RAD Head" oder "RAY Head" genannt. Eine sehr hohe Belastung liegt vor. Nach kurzer Zeit setzten ausgeprägte Symptome wie ein sehr ungesundes Äußeres, abblätternde Haut, Übelkeit, Erbrechen, Schwindel, Zersetzung von Gewebe und zunehmende Blindheit ein.  
Erreicht der Rayomat das Ende des roten Strahlenbereichs, bedeutet das für den Charakter normalerweise eine tödliche Strahlenbelastung. In den seltensten Fällen mutiert der Charakter.

### **Strahlungsmedikamente**

Um Deinen RAY-Wert zu senken bzw. konstant zu halten, müssen regelmäßig Strahlungsmedikamente eingenommen werden. Das weitverbreitete "Ziel" (wenn man Interesse daran hat halbwegs gesund zu sein) ist es einen grünen oder unteren gelben Wert zu erreichen.

- **NanoClean** - Kapsel, reduziert die Strahlenwert um 15 -20 RAY
- **CleanRAY - Infusion**, Reduziert den Strahlenwert um 15 -20 RAY
- **Lifecleaner** Kapsle, schützt vor der Aufnahme von Strahlung für einen gewissen Zeitraum, ein sehr seltenes und teures Medikament. Es senkt außerdem die vorhandene Kontamination um 5-10 RAY

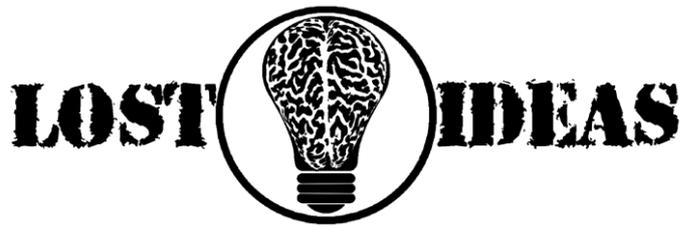
### **Dekontamination**

Du kannst deinen RAY-Wert beispielsweise mittels einer Dekontamination absenken. Wir unterscheiden zwischen innerlicher und äußerlicher Verstrahlung/Vergiftung - also auch zwischen innerlicher und äußerlicher Dekontamination. Während Ersteres meistens einer Blutwäsche bedarf, ist bei Zweitem eher eine grundlegende Säuberung von Kleidung und Ausrüstung nötig.

Die äußere Dekon ist begrenzt und im Bad Land nur bei wenigen sehr effizienten 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.

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.



## Das Wirtschaftssystem

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

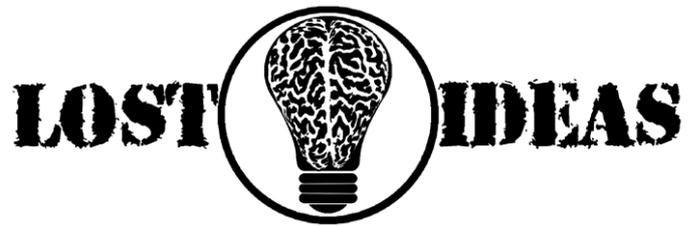
Das Fallen lebt von dieser Devise - denn das daraus resultierende soziale Verhalten soll sich klar von unserem Alltag abheben. Härte, Neid, Misstrauen, Angst und Not prägen sowohl die Wirtschaft als auch die Gesellschaft. Deswegen verinnerliche diese Ungerechtigkeit und lass Dich niemals OT von ihr frustrieren. Als Teilnehmer\*innen sollte Euch stets bewusst sein: die Chance, die überlebenswichtigen Spielutensilien zu beschaffen, steht bei 1:3. Endzeit LARP und damit Mangelsimulation bedeutet, Teil einer Gesellschaft zu sein, die sich in rasantem Tempo auf einer moralischen und 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). Das bedeutet, dass Währungen und deren Wert dynamisch aus den verfügbaren Ressourcen resultieren. Lediglich Medikamente unterliegen einer festen Preisgebung, angepasst an der im Umlauf befindlichen Kaufkraft.

Eine "stabile" Mangelwirtschaft zu erschaffen hängt von dutzenden Faktoren ab. 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, die prägende Standbeine einer jeden Apokalypse sind. 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? - NICHTS macht eine Mangelwirtschaft nachhaltiger kaputt und zerstört die Immersion der Endzeit effektiver und schneller als der Irrglaube, dass Deine mitgebrachte "OT Wohlfühl-Mengen" keinen Einfluss auf das Spiel hätten.

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.



## **Die "Trading Company"**

*Die Company, überall auch TC genannt, leistet sich neben eigenen Kriegern auch Schuldner, die für sie kämpfen, wenn es notwendig ist. Sie unterhält in den größeren Provinzen Posten und auch Knotenpunkte in den Bad Lands, die als vermeintlich sicherer Hafen für Siedler, Glücksritter, Ganoven oder Pistoleros dienen.*

*In den Knotenpunkten, früher auch Städte genannt, 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 jedem, verkauft jedem und dealt mit allem und jeden, der Dinge von Wert besitzt. Man kann sich bestimmt mit allem und jedem anlegen, aber von der TC sollte man besser die Finger lassen.*

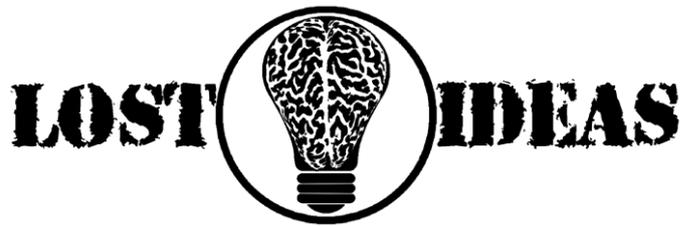
*In Fallen ist lediglich ein kleiner ausführender Teil der TC vertreten, die eigentlichen Machthaber sind nicht vor Ort ansässig. Ihre Vertreter im und um das Bad Land arbeiten ausschließlich im Auftrag.*

## **Währung**

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

## **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 und ggf. bis zum Ende der Veranstaltung einbehalten. Nach Time-Out kannst Du diese dann bei uns wieder abholen. Es bleibt natürlich die Möglichkeit Deine Gegenstände IT noch nachzumodden.



## **Alkohol**

Ab Time-In 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 der IT verkauft wird, muss bei der Orga angemeldet werden - Nicht jede Gruppe wird eine eigene Bar unterhalten können. Die Menge des mitgebrachten, zum IT Verkauf angebotenen Alkohols, ist begrenzt und errechnet sich anhand des Wirtschaftsschlüssels. Ebenfalls dürfen keine harten Alkoholika wie reiner Schnaps ausgeschenkt werden.

In verdünnter Form oder ein Likör bis 15% ist in Maßen vertretbar.

Weil Alkohol in der Endzeit knapp ist und im Zweifel aufwendig zu besorgen, streben wir auch mit den Fraktionen im Bad Land ein schönes Mangelspiel an.

Es heißt Post Apokalypse vs. Partykalypse. Das können wir ohne Euch aber nicht erreichen.

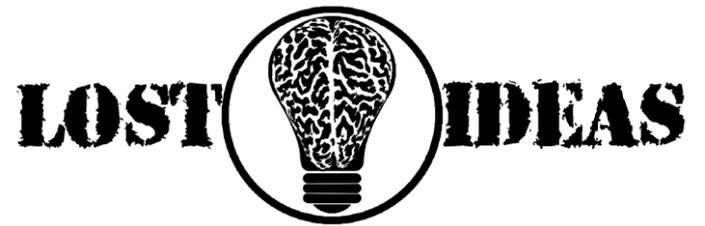
Daher: Lasst uns zusammen eine dreckige Endzeit schaffen, in der selbst um die letzten Tropfen Alkohol gekämpft wird!

Meldet Euch bei uns, wenn Ihr die Idee verfolgt, Alkohol im Spiel als wirtschaftliches Standbein zu nutzen – egal ob zum handeln, verkaufen und verschenken. Alles hat großen Einfluss auf das IT-Wirtschaftssystem. Von denjenigen, die Alkohol IT "verkaufen" , wünschen wir uns, dass Alkoholreserven über Versorgungsplots oder den Treck eingebracht werden, anstatt sie OT im Lager liegen zu haben. Wir unterstützen Euch gerne bei der Plotplanung.

Wenn wir über Alkohol sprechen, dann kommen wir zwangsläufig auch zu Partys Natürlich wollen wir, dass Ihr Euren Spaß habt 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 Euch 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.

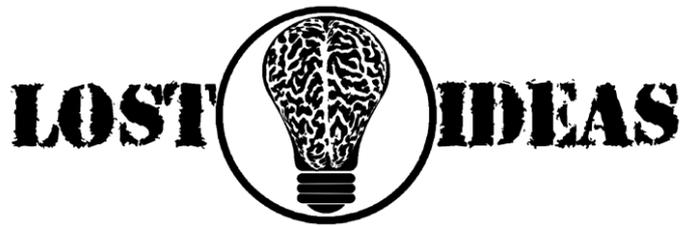
Alkohol darf, unter anderem wegen in Deutschland geltendem Recht, während des Spiels niemals für Euros verkauft werden.

Bitte beachtet dass wir hier darauf Aufmerksam machen, Alkoholika nur in vertretbarem Rahmen zu genießen, weil Ihr alkoholisiert schnell Euch und Andere gefährden könnt.



## **Begriffserläuterungen**

SC	Spieler Charakter
NSC	Nicht Spielender Charakter
IT	InTime (innerhalb des Spiels)
OT	OutTime (außerhalb des Spiels)
SL	Spielleitung
PA	Power Armour
Looten	jemanden einen Gegenstand wegnehmen, meist von einem bewusstlosen oder toten Charakter



## **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 Mahlwinken, 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

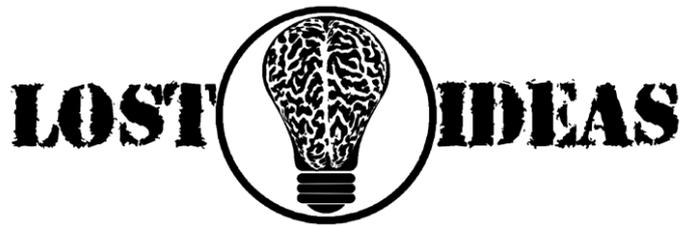
Die Modifikation bzw. Manipulation und/oder das Entfernen von Gelände- oder Gebäudemarkierungen bzw. Kennzeichnungen (Schilder, Flutterband, Absperrungen u.ä.) sowie von mit „X“ oder „OT“ gekennzeichneten Gegenständen oder Geräten sowie die Benutzung bzw. Handhabung letztgenannter OT-Anlagen und OT-Einrichtungen

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-) Larpwaffen 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, Verbretterungen, 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.