

BUNKER SPRINGS

Allgemeines Regelwerk

Langfassung, letzter Stand 15.06.2017, Version 2.2

Inhalt

1. Die Idee
2. Was ist LARP?
3. Die Welt von Bunker Springs
4. Der Spieler, das Spiel & die Orga
5. Die Spielumgebung
6. Die Charaktererschaffung
7. Darstellung und Ausrüstung
8. Wir spielen DKWDDK!
9. Allgemeine Regeln
10. Gelände Regeln
11. Verbote
12. Plündern, Diebstahl...kurz: Looten
13. IT Funk
14. Kämpfe, Waffen & Rüstungen
15. Verwundung & Heilung
16. Charaktertod
17. Fahrzeuge
18. Wirtschaftssystem
19. Karte des Geländes

1. Die Idee

Wie kommt man auf die wahnwitzige Idee, eine Großveranstaltung für über 200 Leute zu organisieren?

Ganz einfach, wir haben Spaß dran. Unsere Idee ist es, eine dystopische Endzeit Welt zu erschaffen, um „Endzeit“ erlebbar und fassbar zu machen.

Auch wenn Bunker Springs eine „Oase“ im Ödland ist, ist es nicht das Land, wo Milch und Honig fließen. Überall ist der Verfall der Welt und der Menschen spürbar. Und doch ist es einer der sicheren Orte im Ödland, um dem Ödland ein paar Tage oder gar länger zu entfliehen, um Handel zu treiben und seine hart verdiente Kohle für billigen Fusel und andere Vergnügungen auszugeben.

Wir haben diese Welt und seinen Plot nach dem Motto "Alles kann nichts muss" erschaffen. Ihr müsst mit euren Charakteren nicht auf Plotjagd gehen oder die Siedlung verlassen. Ihr müsst nicht das Stadtspiel suchen, um an Geld oder Informationen zu kommen.

Aber ihr könnt.

Egal wo ihr mit euren Charakteren unterwegs seid, es gibt immer was zu finden oder es findet euch. Der Grundgedanke ist, gemeinsam mit euch eine lebendige Endzeit zu erleben.

Auf den folgenden Seiten gehen wir auf das Spiel und seine Mechanismen ein.

2. Was ist LARP?

Dazu zitieren wir das Larpwiki:

LARP heißt live action role playing (game), kurzum es ist ein Rollenspiel, das nicht im Kopf, sondern live, das heisst in der realen Welt, stattfindet. Die wörtliche deutsche Übersetzung des Begriffs "LARP" ist einfach "Live-Rollenspiel". Da sich die Wenigsten darunter auf Antrieb etwas vorstellen können, gibt es einige Umschreibungen wie z.B. "Improvisations- Charakterspiel" oder "historisches Laientheater".

Der Spieler verkörpert dabei eine Rolle ("Charakter"), indem er sich seiner Spielfigur entsprechend schminkt, kleidet, verhält und mit den anderen Spielern auf der Veranstaltung interagiert. Auf einem bestimmten Gelände bietet ein Veranstalter den LARPern gegen Entgelt die Möglichkeit, in der Regel selbst erfundene Charaktere auszuspielen und aus zu leben. Der Veranstalter sorgt für einen ‚lebendigen‘ Hintergrund und Plots (das heißt Abenteuer, die erlebt werden können).

Eigentlich geht es bei diesem Hobby nur um eines: Spaß!

Der Spielspaß aller steht im Vordergrund.

Es geht nicht darum, den Superhelden der Endzeit oder der übelste Badboy des Ödlands zu sein. LARP bedeutet gemeinsam zu spielen und Spaß zu haben.

Es ist auch kein Cosplay oder in Gewandung auf den nächsten Fotografen zu warten.

3. Die Welt von Bunker Springs

Die kleine Siedlung am Rande von Koblenz ist kleines Wunder des Ödlands. Inmitten grüner und gesunder Vegetation steht diese alte Militärbasis, welche letztlich den Besitzer wechselte. Fast jeder redet mittlerweile davon, dass man dort eine Frischwasserquelle gefunden hat und dies wohl auch der Grund war, warum sich hier eine Siedlung bildete.

Angelockt von der Aussicht, ein paar Tage dem Alltag und der allgegenwärtigen Strahlung des Ödlands zu entkommen, lockt die Siedlung die Menschen aus nah und fern an.

Insbesondere die Aussicht, seine Waren unter die Leute zu bekommen, Geld zu verdienen und auch den neusten Ödland-Tratsch zu erfahren.

Bunker Springs ist aber auch zugleich eine Chance für die Heimat- und Ziellosen, einen neuen Platz für sich zu finden.

4. Der Spieler und das Spiel

Der Spieler

Ihr, als Teilnehmer unserer Con, kommt alle mit den unterschiedlichsten Vorstellungen und Zielen auf das Bunker Springs und doch wollen wir alle gemeinsam Spaß haben.

Wie eingangs erwähnt, wollen wir Endzeit erlebbar und fassbar machen. Dazu haben wir uns zahlreiche Gedanken gemacht und Plots sowie Spielelemente geschaffen, als auch ein hochmotiviertes NSC Team zusammengestellt. Wir möchten euch nicht zu viel verraten, gehen aber mit der Bitte auf euch zu, dass ihr euch auf das Spiel einlasst.

Ob ihr nun ein einsamer Schrotter seid oder Mitglied einer Gang, das Spiel als solches bietet mehr als genug Raum für alle.

Das bedeutet aber auch, dass nicht jeder Plot oder jede Handlung euch direkt anspringt.

Manche Dinge kommen zu euch, andere wiederum müsst ihr suchen.

Das Spiel

Wir spielen Larp und kein Endzeit Reenactment.

Und dennoch bemühen wir uns als Orga, euch eine möglichst realistische und lebendige Umgebung zu bieten, auf dass ihr die Tage der Veranstaltung völlig darin abtauchen könnt.

Bunker Springs ist mit Ausrufen des Time In bis zum Time Out eine durchgehende LARP Veranstaltung.

Es gibt keine Spiel-Unterbrechungen und keine OT Zonen innerhalb des Spielgebiets mit Ausnahme eurer Zelte oder Unterbrechungen, die durch die Orga ausgerufen werden.

Die Plots von Bunker Springs sind vielschichtig und nicht im Geringsten linear. Sprich: Jedes Ende eines Plots ist möglich. Wir möchten natürlich nicht allzu viel verraten, aber mit Sicherheit ist für jeden was dabei.

Das gesamte Spiel basiert auf den Regeln des DKWDDK und des gesunden Menschenverstandes.

Bedenkt immer, es ist nur ein Spiel, egal wie intensiv ihr eine Spielszene erlebt. Ebenso geht es beim Bunker Springs nicht ums Gewinnen. Spiel eure Charaktere, spielt Szenen aus.

Die Orga

Wir sind keine Erzähler, wir bieten die Plattform, den Hintergrund und den Raum für die Geschichten der Spieler, wir bieten Möglichkeiten, Ideen, einen Rahmen, etwas zum Anfassen, zum Erleben - vor allem zum Mitmachen und selber lostreten.

Wir bieten Anlässe und Gründe, ganz pathetisch gesehen eine ganze Welt - wie das Leben darin aussieht, entscheiden die Spieler.

Wir sind immer für euch da, wenn ihr mal im Feld niemanden von uns findet - der Orgaplex ist ebenfalls eine gute Anlaufstelle, vor allem dann, wenn es um OT-Probleme geht.

Nicht jede Sorge, jede Frage lässt sich im Handumdrehen klären oder beantworten, aber wir kümmern uns drum, auch wenn es nicht immer sofort geht.

5. Die Spielumgebung

Man kann das ganze recht einfach zusammenfassen. "Du siehst was du siehst."
Wir verzichten ganz bewusst auf Telling-Elemente, um das Spiel und die Stimmung nicht durch langwierige Orga-Ansagen zu hemmen. Jedoch müssen wir in wenigen Ausnahmen mit dieser Regel brechen.
Dazu äußern wir uns aber in dem Punkt Spielregeln.

Grundsätzlich gilt: Wir haben ein grandioses Gelände und bitte nutzt es, erkundet es und habt Spaß.

Weiterhin arbeiten wir mit diversen Spielelementen, um Bunker Springs in eine lebendige Siedlung zu verwandeln. Nehmt die Spielangebote unserer NSC wahr. Die geben sich alle unglaublich viel Mühe, Stimmung, Ambiente und Spiel zu schaffen. Selbiges erwarten Sie und wir auch von euch.

6. Die Charaktererschaffung

Die Erschaffung eines Charakters für das Bunker Springs stehen euch zahllose Möglichkeiten zur Verfügung und es obliegt euch selbst, was es für ein Charakter wird. Um euch eine Hilfestellung zu geben, solltet ihr folgende Punkte nacheinander abarbeiten.

Wie heißt dein Charakter?

Ein passender Name für den Charakter verleiht der Rolle von Anfang an einen gewissen Schwung.

- Wo Kommt dein Charakter her?
- Kommt dein Charakter aus einem Bunker oder ist er im Ödland geboren?
- Wer waren seine Eltern?
- Kannte er sie überhaupt? Haben sie ihn erzogen?
- Was tut dein Charakter?
- Hat dein Charakter einen Beruf erlernt oder wie schlägt er sich durch?

Dein Charakter braucht Schwächen!

Schwächen definieren einen Charakter sehr stark.

- Fürchtet er sich vor irgendwas?
- Ist er ein Junkie?
- Oder hat er gar eine Mutation?

Dein Charakter braucht Ziele!

- Was will deine Rolle erreichen? Was treibt ihn an?

Wie steht dein Charakter zu...

Das Verhältnis deines Charakters zu anderen Bewohnern des Ödlands beeinflusst sein Verhalten und Reaktionen.

Sei keine eierlegende Wollmilch-Sau!

Alles-Köner gibt es nicht! Kein Charakter besitzt jede Fähigkeit und jedes Wissen. Suche dir drei Sachen aus, die dein Charakter besonders gut kann und drei, in denen er eine totale Katastrophe ist.

Beispiel:

"Henry ist ein guter Koch und versteht sich darauf, aus allem möglichen was Essbares zu zaubern. Ob nun auf offener Flamme oder Gas, er versteht sein Handwerk. Dass man mit Messern auch Diebe und Raider auf Abstand halten kann, hat er auch gelernt. Da sein Küchenwagen eher durch Klebeband und guten Willen zusammengehalten wird, hat er gelernt, das Ganze am Laufen zu halten. Er hat zwar einen Revolver, jedoch hat er ihn bisher nur einmal benutzt. Lesen und Schreiben ist auch nicht seine Stärke, weswegen er auf die Hilfe seiner Frau angewiesen ist."

Zusammenfassung

Traut euch mit euren Rollen nicht alles zu können. Klischees zeichnen einen Charakter aus. Gebt euren Charakteren Schwächen. Gebt euren Charakteren einen Grund, auf andere zu zugehen.

7. Darstellung und Ausrüstung

Die Frage „Was ziehe ich bloß an?“ ist beim Endzeit genauso eine Frage wie bei den anderen LARP Hobbys.

Die Kleidung eines Endzeitcharakters zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass sie alt, verwittert und dreckig ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob man aus einem Bunker kommt oder im Ödland lebt.

Im Ödland bleibt nichts sauber und in einem Stück. Gebrauchsspuren an der Kleidung stellen sich doch sehr bald ein. Zumal der große Knall nun über ein Jahrhundert her ist, und wenn man nicht gerade das Glück hat, jemanden zu kennen, der einem was "Neues" nähen kann, so zieht man das an, was man so findet.

Bei der Wahl der Kleidung eurer Charaktere sollte ihr im Hinterkopf behalten, wer ist er und was macht er. Es macht wenig Sinn, als reisender Ödländer im abgewetzten Anzug mit Turnschuhen durch die Gegend zu laufen und eine Handtasche zum Tragen seiner Ausrüstung zu benutzen. Vielmehr würde man zu robuster, wetterfester Kleidung und Schuhen neigen und einen alten Rucksack oder ein selbstgebasteltes Tragegestell nutzen.

Bedenkt das vor allem in Bezug darauf, dass eure Charaktere vielleicht Wochen oder Monate unterwegs waren, ehe sie in Bunker Springs ankommen.

Das ist für die Kleidung eine reine Strapaze. Selbiges gilt auch für eure Ausrüstung. Das allermeiste davon ist im Spiel weit älter als eure Charaktere und der Anschein dessen sollte zu sehen sein. Aber andererseits pflegt man seine Sachen, denn man will sie ja schließlich noch weiter nutzen.

Deswegen muss nicht alles aussehen als hätte man es aus einer Müllkippe gezogen.

Wie ihr etwas gestaltet, obliegt euch ganz allein und muss euch natürlich gefallen. Deswegen machen wir keinen grundlegenden Leitfaden, wie ihr auszusehen oder ihr eure Sachen zu "Modden" habt.

Folgenden Punkte solltet ihr aber beachten.

- Saubere und nicht bearbeitete Klamotten aus dem Armyshop sind nicht endzeitlich.
- Fleck-Tarn oder andere Tarnmuster sind weder besonders endzeitlich noch sehen sie schön aus.
- Individualisiert eure Kleidung und Ausrüstung: Aufnäher, Flicker, angenähte Kronkorken etc.
Im Netz gibt es viele Beispiele und Anleitungen
- Bei der Wahl eurer Ausrüstung stellt euch die Frage, ob sie zu eurem Charakter passt.
- Bedenkt ebenso, dass High-Tech schwer zu bekommen und extrem wertvoll ist.

- Weniger ist oft mehr. Überladet euch nicht mit nutzlosen Krempel.

8. Wir spielen DKWDDK!

Wir haben uns für ein punktefreies System entschieden, das so genannte DKWDDK.

Was ist DKWDDK?

DKWDDK ist eine Abkürzung und steht für "Du Kannst Was Du Darstellen Kannst."

Mit Verwendung der DKWDDK-Regeln möchten wir euch und uns eine einfache und formlose Basis im für das gemeinsame Spiel anbieten.

Bei DKWDDK werden Eigenschaften und Fertigkeiten nicht durch Punkte im Spiel wirksam, sondern allein durch ihre Darstellung. Das heißt umgekehrt: Keine Darstellung, keine Fertigkeit. Fertigkeiten werden also nicht "gekauft", sondern jeder legt selbst fest, was sein Charakter kann und was nicht. Kann derjenige die Fertigkeit allerdings nicht darstellen, dann wird sie auch nicht im Spiel wirksam.

Oder in kurz: Schlechte oder fehlende Darstellung bedeutet, die Fertigkeit funktioniert nicht.

Letztlich trifft nicht mehr der Spieler die Entscheidung, ob eine Darstellung gelungen ist oder nicht, sondern dessen Mitspieler. Das heißt: Wenn Dir Deine Mitspieler nicht abnehmen, dass du Medikamente herstellen kannst, dann kannst Du auch keine Medikamente herstellen. Daran ändert sich auch nichts, wenn Du nach einem anderen Regelsystem diese Fähigkeit „bezahlt“ hast, indem Du dafür Punkte ausgegeben hast.

DKWDDK braucht aus diesem Grund auch kein Telling in Form von Ansagen. Du schwingst eine schwere Waffe, die mehr Schaden als ein normales Schwert verursacht? Dann musst Du Deinen Gegner im Kampf durch Deine Darstellung überzeugen, dass er stärker verletzt wird.

Sollten wir doch als Orga Ansagen tätigen müssen, so bitten wir euch sehr nachdrücklich darum, diese nicht mit uns in der laufenden Szene auszudiskutieren, da dies das Spiel der anderen und den Spielfluss stört. nach der Szene kann man uns gerne zur Seite nehmen, um offene Fragen zu klären.

Dabei wendet euch bitte an die Orga oder SL, welches die Szene begleitet und dort Ansagen getätigt hat.

Beispiel für DKWDDK:

Der Schrotter ALL B hat eine kleine Kiste gefunden. Nachdem er sie endlich aufbekommen hat, findet er dort drinnen ein Paar Konserven. In der Kiste befindet sich aber ein Hinweis Zettel der Orga, der den Spieler darauf hinweist, dass diese Lebensmittel hohe Strahlenwerte aufweisen. ALL B hat aber kein Dosimeter, noch besitzt er einen Geigerzähler und ahnt auch faktisch nichts von der Gefahr. So verzehrt ALL B den Inhalt der ersten Konserve und nach einer Stunde geht es ihm unglaublich schlecht. Unter großer Anstrengung schleppt er sich zur Medic Tacco, welche nach der Untersuchung feststellt, dass der Schrotter irgendeinen

kontaminierten Mist gefressen hat (Der Spieler von ALL B gibt den Zettel an die Spielerin von Tacco weiter).

Die folgende Behandlung ist dann wiederum reines Rollenspiel.

In keiner Situation muss eine Orga dabei sein, welche mit OT Ansagen in den Spielfluss eingreift. Beide Spieler haben die Szene unter sich ausgemacht und Rollenspiel betrieben, was ja Kern des ganzen Hobbys ist.

9. Allgemeine Regeln

Der STOP Befehl

Mache Situationen erfordern, dass das Spiel unterbrochen werden muss.

Sei es, dass ein Mitspieler OT verletzt worden ist oder um eine OT-Gefahrensituation abzuwenden. Dann gibt es den STOP-Befehl, um die Situation zu klären.

Der STOP -Befehl darf durch jeden angewendet werden, um eine OT-gefährliche Situation abzuwenden oder um auf den Verletzten hinzuweisen.

In diesem Fall ist das Wort Sani direkt dazu zu rufen.

Missbraucht den STOP-Befehl nicht für Nichtigkeiten.

(Sowas wie "Meine Schnürsenkel sind offen" oder "Meine Batterien sind leer" wären nichtige Begründungen.)

Der SANI Befehl

Wenn sich ein Mitspieler OT verletzt hat, sollte schleunigst einer unserer Sanitäter darauf aufmerksam gemacht werden, indem man laut und deutlich nach einem **SANI** ruft.

Tritt dieser Fall in einer Kampfsituation auf, ist der **SANI Befehl** auch die Anweisung für die Umstehenden, mit den Kampfhandlungen aufzuhören. **Sprich STOP SANI.**

Wenn ihr IT verwundet seid, dann ruft nach dem Medic nicht nach dem Sani, denn das führt dazu, dass die Szene unterbrochen wird.

OT Sanitäter

Für den Fall, was wir nicht hoffen, dass ihr euch im Laufe der Veranstaltung verletzt, haben wir ein gut ausgebildetes und motiviertes Sanitäter-Team vor Ort. Diese werden gut erkennbar sein und verfügen über eine Sanitäterstation auf dem Gelände.

WICHTIG: Überlasst die Behandlung der Verletzten ausschließlich den Sanitätern. Die wissen, was sie zu tun haben. Bildet also keine Menschentraube um den Verletzten, das behindert die Sanitäter bei der Behandlung und verunsichert den Verletzten. Solltet ihr euch OT verletzt haben, tut euch und uns den Gefallen und geht zu den Sanitätern.

OT ist OT und IT ist IT

IT = In Time der Darsteller befindet sich im Spiel.

OT = Out Time Der Darsteller befindet sich gerade nicht im Spiel.

Bunker Springs ist zwar durchgehend IT, doch gibt es nun mal Momente, wo man OT ist oder gehen muss, um bestimmte Dinge zu klären oder zu erledigen.

Sei es, dass man ist gerade auf dem Klo oder bei den Sanis ist oder man kurz was mit der Orga klären muss.

Um klar und deutlich zu kennzeichnen, dass man OT ist, nimmt man eine seiner freien Hände und legt sie sich selber auf den Kopf oder nimmt ein weißes Tuch (min. 20x20 cm), auf dem deutlich ein schwarzes X zu erkennen ist.

OT Blasen

Sich mit anderen Mitspielern fröhlich OT über neue Autos oder über andere Hobbys zu unterhalten, mag für euch toll sein, stört aber eure umstehenden Mitspieler. Vermeidet das und bleibt in euren Rollen oder geht dafür abseits. Werdet ihr angespielt, geht sofort wieder IT.

Haftpflichtversicherung

Jeder Teilnehmer **muss** eine gültige Haftpflichtversicherung verfügen.

Missgeschicke und Unfälle können nun einmal passieren. Sicherlich wird niemand mit Vorsatz die Ausrüstung eines anderen Teilnehmers beschädigen oder zerstören, doch muss der Schaden ja trotzdem ersetzt werden.

IT Folter

Es kann dazu kommen, dass man einen Feind einer eingehenden Befragung unterziehen möchte.

Dazu müsst ihr folgende Punkte beachten.

- Der Folternde und das Opfer müssen einverstanden sein, die Folter auszuspielen.
- Das Opfer der Folter darf keine OT Verletzungen oder sonstige Beeinträchtigungen davontragen.
- Wenn das Opfer **OT STOP** ruft, muss die Folter sofort abgebrochen werden.
- Das Knebeln ist verboten!
- Opfer und Täter sollten sich vorher und nachher unterhalten.

10. Geländeregeln

Anweisungen des Geländebetreibers

Den Anweisungen der Geländebetreiber ist immer Folge zu leisten. Sie sind Eigentümer und unterstützen uns bei der Realisierung der Veranstaltung im großen Rahmen. Sie haben das letzte Wort bei allem, das Gelände betreffend. Es ist "ihr Wohnzimmer".

Spielbereiche

Da auf unserem Spielgelände sich Bereiche befinden, die für den Paintballbetrieb genutzt werden, sind diese durch **große grüne Netze abgesperrt**. Es kann sein, dass hinter diesen Netzen Paintballer aktiv sind. Somit habt ihr schlicht und ergreifend dort nichts zu suchen, während dort Betrieb herrscht. Jedoch nutzen wir diese Bereiche für spezielle Plots zu festgelegten Zeiten. Das werdet ihr kaum übersehen. IT wird es eine passende Erklärung geben, warum diese Orte nur zu bestimmten Zeiten begehbar sind. Die "Ausflüge" in diese Bereiche lohnen sich.

Strom und Licht

Nicht alle Geländebereiche verfügen über einen Anschluss an das Stromnetz. Von daher ist es ratsam, wenn ihr euch ausreichend Lampen mitbringt. Aufgrund eines Vorfalles auf einer anderen Con ist der Betrieb von Stromaggregaten verboten.

Müll und Müllentsorgung

Wir spielen zwar Endzeit, aber dennoch werft euren Müll und Zigarettenstummel nicht einfach ins Gelände. Es wird IT eine Option geben, euren Müll loszuwerden. OT gibt es Müllcontainer für die, die das Spielangebot nicht nutzen wollen.

Toiletten

Auch ein Ödländer muss mal aufs Klo, aber das dann bitte OT auf den Sanitäranlagen. Klar ist dann aber, dass der Spieler auf dem Klo ist und dort sein Charakter weder erstochen, erschossen oder sonst wie aus dem Leben treten wird. Auch das auf der Lauer liegen bei den Sanitäranlagen ist ein absolutes No-Go!
Der Weg vom Klo und zurück ist aber IT.

Duschen

Es wird wieder IT-Duschen sowie einen Shuttle Service zu nahe gelegenen OT-Duschen geben. Die IT-Duschen haben offen zwischen 9 Uhr und 24 Uhr (denkt an Bio-Seife und – falls ihr nachts duschen wollt – an Kerzen bzw. eine Taschenlampe, die IT-Duschen sind nicht beleuchtet).
Wann das OT-Dusch-Shuttle fährt, entnehmt ihr bitte immer der aktuellen Spielermail.

Lautstärke

Auch wenn Bunker Springs ein 24/7 LARP Event ist, bitten wir euch trotzdem, **ab spätestens 2 Uhr morgen bis 8 Uhr morgens die Lautstärke runter zu fahren** (IT Spiel wie Angriffe und Co natürlich ausgenommen).
Aber: Keine laute (und nicht ins Setting passende) Musik oder lautstarke Partys.

Damit auch unsere Sanis mal etwas entspannen können, gilt in diesem Zeitraum ebenfalls ein Fahrverbot für motorbetriebene Fahrzeuge jeder Art (Orga ausgenommen), um das Verletzungsrisiko zu minimieren.

Zelte

Eure Zelte sollten IT-tauglich sein. Bitte keine lieblos besprühten Iglu-Zelte. Tarnt solche Zelte mit abgewetzten Planen oder Tarnnetzen ab. Die Zelte der Teilnehmer sind ihr persönlicher Rückzugsort. Damit hat niemand anderes was da drinnen verloren.

Bunker

Einige von euch haben das Glück, mit Ihrer Gruppe zusammen einen Bunker zu nutzen. Diese sind jedoch Teil des aktiven Spiels und somit Spielgebiet. Von daher gestaltet eure Bunker so, dass diese auch bespielbar bleiben.

Bunker sind IT Zone.

Die Tür wird in keinem Fall aus Sicherheitsgründen ganz geschlossen und bleibt immer mindestens eine Handbreit offen.

Wer nun Bedenken in Bezug auf seine Ausrüstung hat, so ist es ratsam, seine OT-Sachen nach Möglichkeit entweder im Auto zu lassen und nur das Notwendigste in einer markierten OT-Tasche im Bunker zu haben.

OT-Taschen sind nicht Teil des Spiels und werden somit auch nicht als im Spiel befindlich behandelt, können daher auch nicht gelootet werden, da dies ansonsten OT-Diebstahl darstellt und geahndet wird. Natürlich steht es euch frei, zusätzlich Zelte auf durch die Gelände-Orga ausgewiesenen Plätze aufzustellen, ohne Fallschnüre zu spannen, Bäume zu fällen oder Nägel in Wände und Boden zu hauen.

Um sicher zu stellen, dass Zeltplätze und Bunker so verlassen werden, wie sie vorgefunden wurden, erheben wir ein Pfand von 20€, der euch bei Abnahme des Bunkers durch die Orga im ordentlichen Zustand zurück erstattet wird.

11. Verbote

Belästigung und Nötigung

Auch wenn es Mitspieler*innen gibt, die im Spiel IT-Prostituierte sind, ist das noch lange kein Grund, davon auszugehen, dass die IT-Dienstleistung zu einer OT-Verpflichtung wird.

IT-Sex wird durch Massagen oder ähnliches dargestellt.

Es ist ein NO-GO, OT sexuelle Handlungen von den IT-Prostituierten zu erwarten oder gar diese dazu zu nötigen. Wer solches tut, wird vom Spiel ausgeschlossen und des Geländes verwiesen.

Sexuelle Gewalt

Die Darstellungen sexueller Gewalt wird zu **keinem Zeitpunkt** Bestandteil des Spiels von Bunker Springs sein. Wer solches tut, wird vom Spiel ausgeschlossen und des Geländes verwiesen.

Nötigung

Natürlich kommen Mann und Frau, Mann und Mann, Frau und Frau (etc.) sich im Rahmen des Spiels näher.

Jedoch gilt hier das persönliche Maß seines Gegenübers.

Ein „Nein“ ist ein „Nein“ und eine zurückgewiesene Hand sollte dann auch wegbleiben. Wer dennoch weitermacht, begeht Nötigung. Auch hier greift die Orga hart durch.

Drogenkonsum

Wer auf den Bunker Springs illegale Drogen konsumiert und dabei erwischt wird, wird von der Con ausgeschlossen.

12. Plündern, Diebstahl...kurz: Looten

In der Endzeit überlebt man am besten, wenn man sich verbessert, das bedeutet auch in Fragen der Ausrüstung.

Dennoch ist es ein NO-GO, seine Mitspieler (egal ob SC oder NSC) bis auf die Unterwäsche auszuziehen, wenn man diese Charaktere gerade ausraubt oder plündert.

Plündern und Rauben darf man im Rahmen des Spiels:

- Munition
- Handelswaren
- Plotgegenstände
- IT Medikamente
- IT Geld
- IT Ausweispapiere

Diebstahl ohne direktes Opfer (Diebstahl im Bunker zB) oder der Diebstahl von Waffen wird durch ein farbiges Band dargestellt, die ihr bei der SL oder Orga erhaltet.

Es findet KEINE Manipulation an Fahrzeugen ohne vorherige Absprache durch Orga oder SL statt. In keinem Fall!

Alles andere ist absolut tabu. Wer solches trotzdem tut, begeht OT Diebstahl.

Damit klar und deutlich IT Sachen von OT Sachen unterschieden werden können, packt eure Sachen, die ihr mit euch führt, in eine durch ein weißes X markierte OT-Tasche. Die OT-Tasche wird für jeden Teilnehmer empfohlen.

13. IT Funk

Für Spieler erlaubt ist PMR – Private Mobile Radio. Dieses lustige Kürzel beschreibt nicht nur die Geräte, sondern auch das Frequenzband.

PMR hat 8 Kanäle, von denen im Spiel folgende Kanäle erlaubt sind:

- VIER (446,04375 MHz)
- FÜNF (446,05625 MHz)
- SECHS (446,06875 MHz)

Ihr dürft gerne mit DCS/CTCSS rumwuseln, wenn ihr glaubt, dass euch das hilft.

Nicht erlaubt sind demzufolge alle anderen Frequenzbereiche.

Warum nur so wenige?

Erstens ist Endzeit, da gibt's von allem wenig.

Zweitens sind wir OT eigentlich ganz nette Leute und lassen die Paintballer auf der 7 und der 8 in Ruhe.

Drittens sind wir nicht an allzu viel Exposition außerhalb des Spiels interessiert und die meisten Muggel finden sich auf 1 bis 3, also verwirren wir weniger vorbei fahrende Fahrschulen.

Alles, was weitere Kenntnisse erfordert, ist unfair oder hat einfach zuviel Peng, und wir laufen Gefahr, dass jemand 50km weiter noch große Augen bekommt, wenn wir wieder von Robotern und Mutanten faseln.

Wie sieht das ganze IT aus?

Idealerweise verpackt ihr das Ganze in einen Funkrucksack und benutzt die gesamte PMR-Quäke als Handset.

Das sieht stimmig aus und fetzt.

Ein Funker pro Trupp fetzt.

Kaputtgehen IT fetzt.

Wer unbedingt das neueste geilste tacticoole Headsetdings unter dem MICH-Helm mit der Sprechgarnitur an seinem Molle-Plattenträger festzurren möchte, dem sei das Airsoft-Wochenende nach unserer Veranstaltung ans Herz gelegt.

Wir spielen kein MilSim, sondern abgewrackte Endzeit, und wenn man sich den Zustand unserer IT-Welt ansieht, sollte man sich die Frage stellen, ob "personal role radio" nicht auch so richtig den Bach runtergegangen ist und man auf den taktischen Vorteil durch Hightech nicht zugunsten einer ranzigeren Darstellung verzichten will.

Grüße vom **Housemeista™**

14. Kämpfe, Waffen & Rüstung

Alles bezüglich Kämpfen, LARP-Waffen, Blastern und die Regeln entnehmt ihr bitte dem gesonderten Waffen-Regelwerk.

15. Verwundung und Heilung

Bitte bedenkt, dass ein Charakter, der Verletzungen erlitten hat, je nach Verletzung gute und langwierige Behandlung braucht, um besonders in Hinsicht auf das Szenario irgendwie zu überleben.

Daher unterscheiden wir drei verschiedene Arten:

Einfache Wunden:

Leichte Schnittwunden, leichtes Trauma, Streifschüsse, leichte Verbrennungen/Verätzungen, leichter Bruch

Mindestversorgung: Wunde reinigen, desinfizieren, nähen oder mit speziellem Verbandsmaterial abdecken, Knochenbrüche richten und schienen, verbinden

Mindestdauer: ca. 10 - 20 Minuten

Mittlere Wunden:

Schwere Schnittwunden, Durchschüsse, Steckschüsse, abgebrochene Klingen, schwere Brüche

Mindestversorgung: Wunde reinigen, desinfizieren, Überreste entfernen (Teile der Rüstung/Kleidung und Projektil/Klingenstücke) oder Knochen richten, offene Gefäße abbinden/verlöten/nähen, mit speziellem Verbandsmaterial abdecken ggf. Wundkleber nutzen, vernähen, richten und schienen, verbinden

Mindestdauer: ca. 30 - 45 Minuten

Schwere Wunden:

Verletzte Organe, Schweres Trauma, Splitterbrüche, abgetrennte Gliedmaße, Amputationen.

Mindestversorgung: OP Bereich mit entsprechend intensiver Behandlung (Kommt auf die Art der Verletzung an, ein guter Medic Spieler wird wissen, was zu tun ist.)

Mindestdauer: ca 1-3 Stunden

Grundsatz

Je schwerer ein Charakter verwundet wurde, desto länger kann er nur eingeschränkt interagieren.

Spontane Wunderheilung gibt es nicht.

16. Charaktertod

Der Tod des Charakters ist ein Umstand, der sicherlich nicht schön ist, der aber sehr wohl passieren kann. Oftmals hat man selber keinen Einfluss darauf, wann, wo und durch wen es passiert.

Aber der Tod eines Charakters soll nicht leichtfertig zustande kommen.

Es ist eine bewusste Handlung, welche auch klar und deutlich gemacht werden muss. Deswegen haben wir die **Todesstoß-Regel** eingeführt: Wenn ein Charakter einen anderen Charakter tötet, so ist das Wort "Todesstoß" laut und deutlich auszusprechen.

Ohne diese Ansage gilt wie immer die Opfer-Regel, sprich das Opfer entscheidet über den tödlichen oder eben auch nicht tödlichen Ausgang, indem es dementsprechend ausgespielt wird.

Die Folgen der Handlung betreffen nicht nur den Darsteller, der seine Rolle verloren hat, sondern auch den Darsteller des Täters. Freunde des Opfers könnten auf Rache sinnen oder die Hüter des Gesetzes könnten auf den Täter aufmerksam werden.

Dennoch, erst einmal steht ein Spieler ohne Charakter da.

Daher bitten wir den betroffenen Spieler, zu uns zu kommen, auf dass wir mit ihm seinen neuen Charakter ins Spiel bekommen.

Weiterhin bitten wir jeden Teilnehmer unserer Con darum, einen Ersatzcharakter dabei zu haben, mit allem, was dazu gehört. Nur für den Fall.

Ebenso ist es ein No-Go, seinen Charakter nicht sterben zu lassen, nur weil man gedenkt eine weitere Veranstaltung mit diesem zu besuchen.

Spielt aus und ermöglicht so jedem Spieler ein tolles Event.

ANMERKUNG: Der Tod eines Charakters kann aber auch durch Verbluten passieren. Wird eurer Charakter schwer verwundet, ihn niemand findet und behandelt verblutet dieser innerhalb einer halben Stunde.

Dabei stehen wir aber nicht als Orga mit der Stoppuhr daneben. Hier ist es eure Entscheidung ob der Charakter stirbt oder nicht.

17. FAHRZEUGE

Eine Besonderheit unseres Geländes ist, dass Ihr eure IT Fahrzeuge als Spielelement verwenden könnt. Es ist doch was feines, IT nicht jeden Meter laufen zu müssen, sondern schön durch die Gegend zu cruisen.

Doch auch hier gelten folgenden Auflagen und Regeln.

Wer ein Fahrzeug im IT benutzen möchte, meldet dieses bitte bei Nickel und Lukas (Muttis Werkstatt) an. Das geht ganz einfach via Mail an MW_TruckFleet@gmx.de. Idealerweise sofort mit Fotos und bis einen Tag vor IT.

Auflagen

1. Eure Fahrzeuge sollten nach Endzeit aussehen.

Ein paar Spritzer Farbe und lieblose Dekoration machen kein Endzeitfahrzeug aus.

2. Euer Fahrzeug darf zwar danach aussehen, als ob es gleich auseinanderfällt, aber es muss sicher sein.

Weder sind scharfe Kanten und Ecken erlaubt noch Aufbauten und Anbauten, welche zu einer Gefährdung von euch oder anderen Teilnehmer führen.

3. Euer Fahrzeug darf weder Öl noch andere Umwelt-gefährdende Flüssigkeiten oder Schmierstoffe verlieren.

Unser Gelände befindet sich in einem Wasserschutzgebiet.

4. Wie für alle anderen Teilnehmer, ist für die Fahrer und Eigentümer ein Versicherung-Schutz in Form einer Haftpflichtversicherung zwingend erforderlich.

Unfälle und Missgeschicke können passieren und können schnell zu hohen Schadenssummen führen.

Vor Ort wird es durch unsere Fahrzeug-SL "Nickel" Siegel oder Lukas Kambeck nochmal auf Herz & Nieren überprüft.

Regeln

1. Ihr braucht eine gültigen und für das Fahrzeug geltenden Führerschein, um das Fahrzeug auf dem Event zu bewegen.
2. Auf dem gesamten Gelände gilt eine Höchstgeschwindigkeit von 15 km/h. Wenn euch eine Orga oder SL wegen unpassendem Fahrverhalten ermahnt, ist diese Aussage zwingend bindend und keine Empfehlung. Bei mehrmaligem Verstoß wird das Fahrzeug für die Dauer der Veranstaltung außer Betrieb gesetzt.
3. Jeder Fahrer muss beim Führen des Fahrzeugs fahrtüchtig sein. Das bedeutet eine 0 Promille Grenze.

4. Wenn Ihr mit euren Fahrzeugen fahrt, sind grundsätzlich die Scheinwerfer einzuschalten.
5. Die Fahrzeuge werden ausschließlich von Fahrer und Eigentümer bewegt, es sei denn, dieser erlaubt anderen das Führen der Fahrzeuge. In diesem Fall ist der Eigentümer des Fahrzeugs der primäre Verantwortliche für dieses Fahrzeug.
6. Die Durchgangsstraßen sind freizuhalten, weil sie auch die Rettungswege für unsere OT Sanitäter sind. Parkt eure IT Fahrzeuge nicht mitten in der Stadt auf der Straße, sondern nutzt die Einbuchtungen.
7. Blaulicht ist ausschließlich ORGA-Fahrzeugen und OT-Rettungsfahrzeugen vorenthalten. (Dies bedeutet, seht ihr ein Fahrzeug mit Blaulicht, räumt ihr aus OT Dringlichkeitsgründen die Straße.)
8. IT müssen die Fahrzeuge jeden Tag betankt werden.
9. **IT Sabotage an Fahrzeugen wird durch ein farbiges Band am Lenkrad oder an der Fahrertür dargestellt. Diese Bänder erhaltet ihr bei der SL oder Orga. Es findet KEINE Manipulation an Fahrzeugen ohne vorherige Absprache durch Orga oder SL statt. In keinem Fall!**

18. Wirtschaftssystem

Angebot & Nachfrage

Angebot und Nachfrage sind keine Relikte der alten Welt, sondern spielen im Ödland immer noch eine Rolle. Der meiste Handel im Ödland und den Siedlungen wird über den Tauschhandel abgewickelt. Sprich Handelswaren werden gegen andere Handelswaren getauscht. Doch haben verschiedene Städte und Siedlungen ihre eigenen Handelswährungen eingeführt, um einheitlichen Handel zu organisieren. Aber mal ernsthaft...habt ihr schon mal wen mit einem Geldschein erschossen?

Arbeit & Dienstleistung

Aber eben nicht nur Waren werden angeboten oder nachgefragt. Denn wenn Leute keine Arbeit haben, dann können sie ja schlecht Geld verdienen. So haben wir uns dazu entschlossen, für das Spiel IT Jobs zu schaffen, durch die sich eure Charaktere Geld verdienen können.

Ob man sich nun als Türsteher oder Tänzerin buchen lässt, die Dienstleistung hat auch Ihren Preis. Dabei spielt es keine Rolle, ob man sich in Geld oder Handelsware bezahlen lässt. Was eine Dienstleistung wert ist, richtet sich zum einen danach, wie begehrt diese ist und nach dem Umstand des Fachwissens, das benötigt wird.

Beispiel:

"Karl ist Türsteher im Vintage. Mit seinen Chef Eddie hat er vereinbart, dass er Betrag X pro Abend bekommt. Nach einigen heftigen Zwischenfällen mit betrunkenen Kunden, bei denen Karl verletzt wurde, verlangt er jetzt aber noch zwei Bier obendrauf. Weil Karl seinen Job gut gemacht hat, willigt Eddie ein. Natürlich im Wissen, dass Karl auch mehr hätte verlangen können. Aber hey, Pech gehabt."

19. Karte des Geländes

Die angefügte Karte soll euch eine Übersicht über das Gelände liefern.
 Kurz vor der Con veröffentlichen wir eine Karte mit dem Spielgebiet und den OT Zonen.

Bunker Springs 2017 Lageplan

++ Toiletten, festinstalliert
 ++ Toiletten, Dixie
 An der Stadt neben der Palisade und auch Zughöhle für Fußwasser
 1x vor Bunker 31, dort auch 2x Dusche
 1x neben Bunker 50

Wohnwagen
 Ladezone
 Mülleimer für Abfall

Bunker
 5 Mänteln
 11 5th Division (F&EPA & Nachwachse)
 12 5th Division (Schulbunker)
 13 5th Division (Schulbunker)
 14 Heizer
 15 Legio Valens
 16 Hood 1
 17 Hood 2
 18 MacCorps
 19 Suter Shop
 20 Mäntel, Garage & Trade
 21 Bürgermeister Büro & Werbung
 22 Vergnügungszentrum
 "The Village" (Bar)
 gepardol
 Botanisation & Freilandzone
 23 Vergnügungszentrum
 Zacc's Movies (Kino) & Lounge
 gegenüber "The Rocker Dinner
 (Orga und Anlaufstelle im OT)

31 OT-Sanitär
 direkt angrenzend
 Ladezone & Duschen
 44 Stahlengel (inkl. Kuchentisch)
 48 Muzik Werkstatt
 49 IwI bzw. Bodentrock Lager
 50 Bismarckhaus (Whiskey & Cocktail Bar)
 54-55 ehem. 5th RQI Camp (Beechland)

OT BEREICH
 56
 57 NSC Schutzbunker
 58 NSC Schutzbunker
 59 NSC Außenbereich

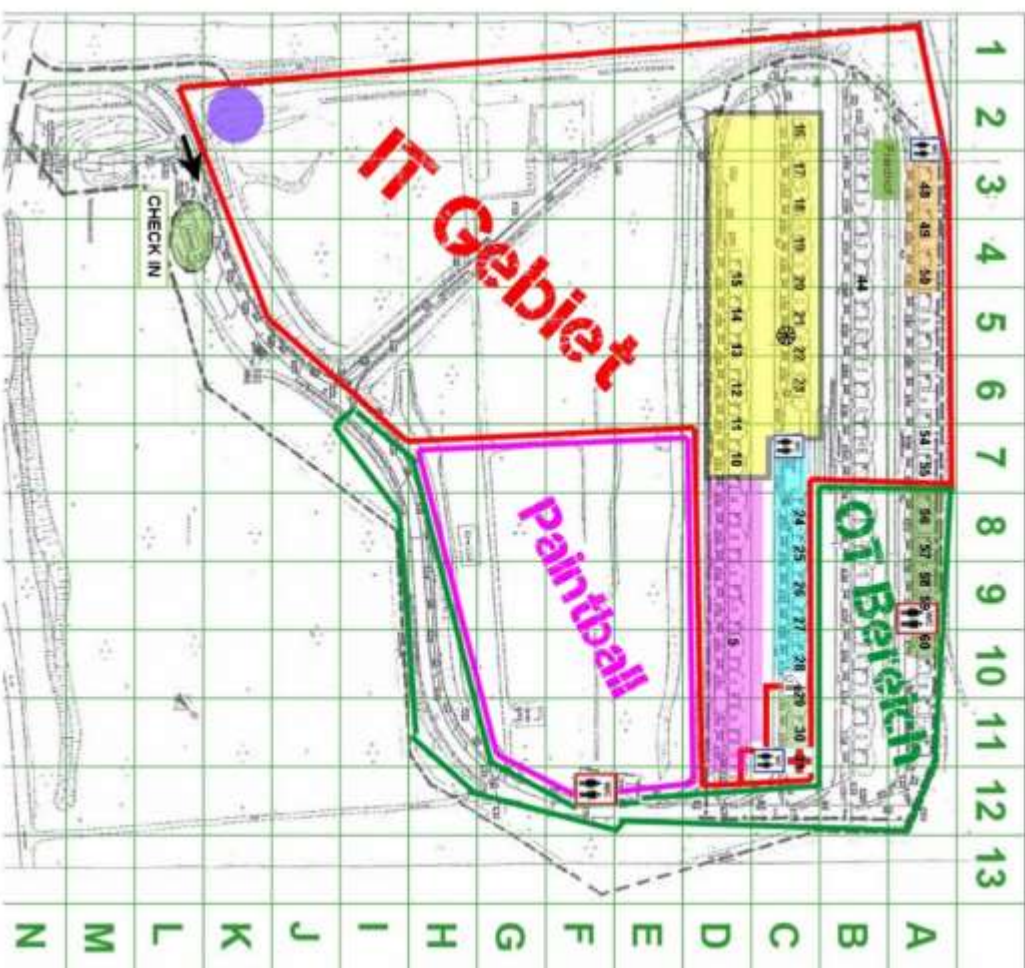
60 Fundus & Orgaplex

Freie Republik Fließchenhaus
 Hier befindet sich das Bodendeck mit mit angrenzenden Heizer sowie Muzik Werkstatt
 Es handelt sich um eine kleine, eigenständige Oase außerhalb der Stadt.

Die Stadt "Bunker Springs"
 Die Stadt umfasst den angrenzenden Bereich
 Hier findet man Heizer, Handwerker, das MacCorps, die Verwaltung und das Vergnügungszentrum mit Bar, Boden und Diner
 Natürlich wird auch hier Orgaplex und Bismarckhaus angeschlossen
 Die Stadt erstreckt sich von Hood 1 bis zum Vergnügungszentrum, natürlich ist auch die 5th Avenue mit der 5th, Waldern, Landstraße oder auch mit der RFA beschildelt

Freizeitbereich
 Der Bereich "Sport" der Stadt umfasst hier findet man diverse Gruppen wie die Sports mit der Arena
 es gibt eine Tennisbahn, Fitness oder Friseur, Neuanforderungen ankommen meist mit Bar

Wissenschaftszone
 Die Anbieter der "Con" (z.B. Bismarck, Cebren, The 5th, Mäntel, Gabeln, etc.) sind
 und auch nur abgehängt, geschieden und nur durchgehende Einweisungslinien verbinden werden



Impressum:

Allgemeines Regelwerk - Langfassung letzter Stand 23.05.2017, Version 2.1

Alexander Breibach & Laslo Rudolph

Alle Rechte liegen bei den Autoren.

Fragen & Anregungen bitte via Email an alex@oedland.org