

PRIM

REGELMODUL



IMPRESSUM

P.R.I.M.

Regelwerk 2023
Version 2.0 (beta)

Alle Rechte und Inhalte des nachfolgenden Regelwerkes liegen bei der Interessengemeinschaft Lost Ideas, welche gemeinsam an der Verwirklichung dieser SciFi-Larpveranstaltung gearbeitet hat.

Unter der Interessengemeinschaft sind zu verstehen: Alle beteiligten Mitwirker des Regelwerkes, der Veranstaltung und der PR.

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 **prim-gameteam@lost-ideas.com** mit, damit wir diese für die weitere Entwicklung berücksichtigen können.

Wichtig:

Das P.R.I.M. Regelwerk besteht inhaltlich aus verschiedenen Untermodulen. Wenn wir vom Regelwerk sprechen, dann ist damit immer die Gesamtheit dieser Module in Gänze gemeint:

Sicherheits- und Regelmodul

Modul 1 - Sicherheits- und Regelmodul

Hintergrundmodule

Modul 2 - Hintergrund des Setting

Modul 2.1 - Hintergrund der Berlin Kampagne

Charaktermodule

Modul 3 – SC Modul

Modul 3.1 – SC Styleguide

Modul 4 – NSC-Modul

Modul 4.1 – NSC Styleguide

Modul 4.2 – NSC Hintergrundmodul

Weiterführendes Modul

Modul 5 – Plotmodul

WILLKOMMEN IM P.R.I.M. REGELWERK

WIE DIESES REGELWERK FUNKTIONIERT...

P.R.I.M. (Protection, Resistance against Invasion and Mayhem) ist eine in sich geschlossene Larp-Kampagne, welche in einer nahen fiktiven Zukunft spielt.

Mit dystopischen und postapokalyptischen Stilelementen wird eine düstere und gefährliche Zukunft gezeichnet. SciFi-Elemente bringen neue spannende Spielansätze und erlauben neue Spielmechaniken. Der Fokus ist auf einen klar umrissenen Handlungsrahmen ausgelegt, verdichtet das Spielgeschehen und schafft damit eine besondere Tiefe. Zudem wird durch eine unausweichliche äußere Bedrohung die Interaktion auf innere Strukturen gelenkt.

Das Regelwerk enthält, wie der Name schon sagt: Regeln. Diese sind entweder absolut verpflichtend oder helfen Dir die Welt mit uns zu gestalten und das Setting zu bereichern. Wir haben das Regelwerk in Untermodule untergliedert, die Du von unserer Webseite (www.prim-larp.de) herunterladen kannst.

SICHERHEITS- & REGELMODUL

Hier findest Du absolut notwendige Sicherheitshinweise, Hinweise zum Spielablauf und allgemeine Regelmechanismen zur LARP-Kampagne. Diese Informationen musst Du kennen - OT wie IT und egal welche Rolle Du auf dem P.R.I.M. hast.

HINTERGRUND- & CHARAKTERMODULE

Diese Module beschäftigen sich mit dem Hintergrund und der Auswahl der Rolle. Sie sind essentiell, um die Welt zu verstehen und darin spielen zu können.

Möchtest Du eine SC Rolle bespielen, sind alle Infos zur Erstellung eines Charakters in Charaktermodul SC zusammengefasst. Hast Du vor, einen NSC zu spielen, so findest Du alles in Charaktermodul NSC. Diese Module enthalten auch ergänzende Elemente wie Styleguides. Styleguides sind als Unterstützung gedacht, um Herausforderungen wie optisches Modding, Kleidungs- und Ausrüstungsherstellung, große Bastelarbeiten und konkrete Stylevorgaben besser erfüllen zu können. Gerade für Erstspielende und Quereinsteigende sind diese Styleguides Orientierungshilfen.

WEITERFÜHRENDE MODULE

Im Plotmodul findet man neben einem jährlich mitwachsenden Rückblick auf vergangene P.R.I.M. Veranstaltungen eine Erklärung der unterschiedlichen Plattypen und wie diese bespielt werden.

INHALTSVERZEICHNIS

1. Sicherheit	4	4. P.R.I.M. Sicherheitsregeln	16
Gefahren / Gelände	5	Sicherheitszonen	16
SL und Orga Markierung	5	Häuserkampf	17
Flutterband	5	Kampf in der Basis	18
ErstHelfende	6	5. Waffen- & Ausrüstungsregeln	19
Der „Stop“-Befehl	6	Schutzbrille	19
Windräder	6	Airsoftmarkierer	20
Strom	7	Granaten und Minen	21
Fahrzeuge	7	Rauchgranaten	21
2. Allgemeine Informationen	8	Nahkampfwaffen	22
Begriffserklärung	8	Schilde und Barrikaden	22
Veranstaltungsbeginn	8	Safe-Gun	22
Ende der IT-Aktionen und Spielende	8	6. Treffer, Verwundung & Heilung	23
Fundsachen	8	Treffer	23
Schlaf, Ruhe und OT	9	Rüstung	24
Schlafen in der Basis	9	Verwundung	24
Sexuelle Handlungen im LARP	9	Heilung	25
Darstellung von Folter im LARP	10	RapidCare	25
OT-Tasche	10	Charaktertod und Charakterwechsel	26
OT-Tuch / OT Kennzeichnung	10	7. Weitere Spielregeln	27
Einrichtung / Mobiliar	10	Die „Wirklich Wirklich“ Regel	27
IT und OT Funk	11	Plotinstanzen	27
Medienschaffende auf dem Event	12	Looten	28
Kontaktübersicht	12		
3. Das P.R.I.M. Spielkonzept	13		
Genre	13		
Setting	13		
Spielkonzept	13		
Spielphilosophie	14		
Content Warnings und Restrictions	15		

Anlage – Allgemeine Geschäftsbedingungen

I. 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 Gebäude- markierungen 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 pinken Lichtquellen (Taschenlampen, Knicklichtern u.ä.) oder das Tragen von weißen/schwarzen/blauen und pinken Warnwesten

Einsatz von Pyro und Feuer ohne Genehmigung, im speziellen:

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

Unangemessene Larpwaffen und Einsatz von Gewalt, im speziellen:

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

Unsachgemäße Behandlung des Geländes und der Gebäude, insbesondere:

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

GEFAHREN / GELÄNDE

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

SL UND ORGA MARKIERUNG

Das Lost Ideas Team und Supporter erkennst Du wie folgt:

OT-Spielleitung und Orga

- ▶ weiße Signalwesten & pinkes Signallicht

IT-Spielleitung und GameTeam

- ▶ schwarze Signalwesten & pinkes Signallicht

Presse

- ▶ blaue Signalwesten & pinkes Signallicht

Support

- ▶ weiße Signalwesten & pinkes Signallicht

Technik

- ▶ pinke Signalwesten & pinkes Signallicht

Es ist Teilnehmenden auf unseren Veranstaltungen untersagt, pinke Knicklichter oder Leuchtmittel, sowie weiße, rote, pinke und blaue Signalwesten zu verwenden.


Pinkes Licht kann IT komplett ignoriert werden.

FLATTERBAND

Es gibt zwei verschiedene Farben von Flatterband **rot-weiß** und **schwarz-gelb**.


Rot-weißes Flatterband markiert den Spielfeldrand und Gefahrenstellen. Auch beim Einsatz von Pyrotechnik wird rot-weißes Flatterband eingesetzt, um den Wirkungsbereich abzusperren. Ebenso markieren wir laufend Gefahrenstellen, die uns während der Veranstaltung gemeldet werden. Daher kann es sein, dass während des Spiels zusätzliche Bereiche mit rot-weißem Flatterband eingerichtet werden. Grundsätzlich gilt: **rot-weißes Flatterband darf in keinem Fall übertreten werden.**

Das schwarz-gelbe Flatterband nutzen wir zur Markierung von Zonen, die nur mit (Ansage der) SL betreten werden dürfen. Dabei kann es sich um Missionsgebiete handeln oder um Geländeabschnitte/Räume, die erspielt werden können. Weitere Einzelheiten zu diesen speziellen Plotinstanzen erfährst Du in Kapitel 7.



rot-weiß
Darf nie übertreten werden

- Spielfeldrand
- Gefahrenstellen
- Pyrotechnik



schwarz-gelb
Darf nur nach Ansage / Freigabe übertreten werden.

- Instanzen
- Missionsgebiet
- Plotbereiche

ERSTHELFENDE

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

Bitte denk daran

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

DER „STOP“-BEFEHL

Sollte es während der Veranstaltung zu einer gefährlichen Situation kommen wodurch ein menschlicher Schaden oder ein erheblicher Sachschaden entstehen kann oder leider schon entstanden ist. Gibt es den „Stop“-Befehl um die Spielsituation sofort lokal zu unterbrechen. Das Spiel wird sofort unterbrochen und nur durch die Person oder eine anwesende Spielleitung wieder „Weiter“ geführt. Die Spielunterbrechung wird dazu genutzt die gefährliche Situation zu lösen, weiteren Schaden abzuwenden, Notfallmaßnahmen einzuleiten und darf nicht für spielerische Vorteile genutzt werden. Jede Person hat das Recht jederzeit das Spiel zu unterbrechen, sollte eine Situation entstehen, die für sie als OT-gefährlich erscheint. Genauso wie alle diese persönlichen Grenzen zu achten haben, möchten wir ausdrücklich darum bitten, den „Stop“-Befehl nicht zu missbrauchen und inflationär anzuwenden. Die „klassischen“ Situationen in denen es durchaus angebracht ein Stop auszurufen sind, wenn die Feuerschale die im Kampf umgefallen ist, eine Folterdarstellung die zu immersiv ist oder der umgeknickte Knöchel im Kampf.

WINDRÄDER

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

STROM

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

Außerdem müssen wir die Stromverteilung noch stärker regulieren:

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

Ein Zuwiderhandeln führt zum sofortigen Ausschluss der Veranstaltung.

Deine Akkus kannst Du während der Öffnungszeiten bei der Logistik im Magazin mit einem eigenen Ladegerät aufladen.

FAHRZEUGE

Das Befahren des Spielgeländes ist während der gesamten Veranstaltung ausdrücklich verboten. Lediglich Orgafahrzeuge oder OT relevante Fahrzeuge wie z.B. ein Rettungswagen dürfen das Gelände befahren.

Das Parken ist nur auf den vor Ort ausgewiesenen Parkplätzen erlaubt.

2. ALLGEMEINE INFORMATIONEN

BEGRIFFSERKLÄRUNG

Zur allgemeinen Klarstellung hier noch mal einige Begriffe, die immer wiederverwendet werden:

- **SC** Spielender-Charakter
- **GSC** Geleiteter-Spielender-Charakter
- **NSC** Nicht-Spielender-Charakter
- **IT** In-Time (im Spiel)
- **OT** Out-Time (außerhalb des Spiels)
- **SL** Spielleitung
- **Orga** Organisatoren der Veranstaltung

VERANSTALTUNGS- BEGINN

Am Anreisetag startet das Spiel nach der SL-Ansprache ab ca. 18:00 Uhr. Je nach Event, kann es unterschiedliche Möglichkeiten geben, ins Spiel zu starten. Die genauen Zeiten und Details des Spielstarts geben wir in unserer Checkliste, die ca. 14 Tage vor der Veranstaltung versendet wird, bekannt.

Bitte beachtet: während des laufenden Spiels ist es nicht möglich, „mal kurz“ zu den Bots zu switchen und danach als SC wieder einzusteigen. Es ist nur möglich am letzten Tag bei den NSCs bis zum Spielende mitzumachen.

ENDE DER IT-AKTIONEN UND SPIELLENDE

Das P.R.I.M. ist als 24/7 Intime LARP ausgelegt. Daher wird von Veranstaltungsbeginn bis Veranstaltungsende voll durchgespielt. Nach der letzten Szene wird das Spiel offiziell beendet und es sind keine Aktionen mit IT-Konsequenzen mehr möglich.

Nach dem Spielende laden wir alle NSCs und SCs ein, ordentlich zusammen zu feiern. Um die Privatsphäre aller Mitwirkenden zu wahren, sind während der Party keine Bilder oder Tonaufnahmen gestattet.

FUNDSACHEN

Solltest Du während dem Event Dinge im Spiel finden, die Deiner Einschätzung nach einer anderen Person gehören, so gib diese bitte an der Fundkiste im Orgaplex ab.

Fundsachen werden bei jedem Event ausgelegt und für 2 Jahre eingelagert. Danach gehen sie in den Fundus der Orga über und werden z.B. für das Einkleiden von NSCs benutzt. Das Versenden von Fundsachen ist aus logistischen Gründen nicht möglich. Ausschließlich Ausweise, div. Karten oder Autoschlüssel werden auf Wunsch verschickt. Solltest Du etwas verloren haben, melde Dich unter info@lost-ideas.com.



SCHLAF, RUHE UND OT

Schlafbereiche in der Basis sind keine OT-Zonen. Diese Bereiche werden genauso bespielt wie alle anderen auch.

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

SCHLAFEN IN DER BASIS

Das Schlafen innerhalb der Basis ist in ausgewiesenen Parzellen möglich, von denen einige über Bunkerbetten verfügen. Für Fightersquads besteht die Möglichkeit, einen Schlafplatz anzumelden. Für die Basis-Sektionen gibt es eine reservierte Parzelle. Dabei ist zu beachten, dass ALLES (bis auf die kleine OT-Tasche) IT ist und bespielt wird.

IT geht die Basis über mehrere Stockwerke. Die weiteren Schlafbereiche (der OT Schlafbereich und der OT Zeltplatz) sind auf den unteren Ebenen. Im Spiel verlässt Du die Basis zum Schlafen also nicht, sondern begibst Dich „in die unteren Stockwerke“.

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 Teilnehmenden das Gefühl geben, frei, offen und ohne Angst zu spielen. Um eine Vermischung der IT und OT Ebenen zu verhindern, deklarieren wir JEDE sexuelle Handlung, die über Küssen hinausgeht, als OT (was nicht heißt, dass irgendetwas gegen den Willen einer Person geschehen darf!). Das bedeutet, dass jede*r der*die in irgendeiner Form intimer wird, automatisch OT ist. DAS IST EINE REGEL und sie ist nicht Deinem persönlichen Empfinden unterworfen. Damit sollen spätere Unklarheiten über die Zustimmung aller Beteiligten verhindert werden. Wer sich nahe kommt, intim wird, handelt immer OT, als Mensch und Teilnehmenden aber niemals in Charakter. Ein „Unwissen“ über eventuelle Wünsche, Grenzen oder Aussagen kann so hinterher nicht mit „Ich dachte das wäre IT“ argumentiert werden.

Das Ausspielen von Vergewaltigungen ist demnach absolut tabu.

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

Übrigens: „Ich war betrunken“ ist immer eine sehr schlechte Ausrede. Wenn Du dich alkoholisiert nicht unter Kontrolle hast, wird uns das nicht davon abhalten Dich des Geländes zu verweisen.



DARSTELLUNG VON FOLTER IM LARP

Schwierig! - In einem dystopischen 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. Allgemein ist die Darstellung von Folterszenen nur nach Absprache und im Beisein einer SL möglich.

OT-TASCHE

Alle Teilnehmende sind dazu verpflichtet, eine kleine Tasche mit sich zu führen. Diese muss deutlich als OT gekennzeichnet sein und muss zu Deiner eigenen Sicherheit, Personalausweis oder Reisepass und Krankenkassenkarte beinhalten (für 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. Handelsware, Munition, IT Medikamente etc.).

Wir empfehlen weiterhin genug Bargeld für ein Taxi und die wichtigsten Telefonnummern von Bezugspersonen/Freunden vor Ort, falls man ins Krankenhaus gebracht werden muss.

OT-TUCH/ OT KENNZEICHNUNG

Alle Teilnehmenden benötigen ein OT-Tuch oder ein OT-T-Shirt, um die physische Abwesenheit des Charakters im Spiel zu signalisieren, ohne das Spiel der anderen Teilnehmenden zu unterbrechen. Dafür muss dieses natürlich auch eine entsprechende Größe haben. Am besten verwendest Du ein weißes T-Shirt (und schneidest es gegebenenfalls an den Seiten auf) und machst 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-Auszeit machen muss (z.B. dass man nicht angefasst möchten werde, etc.).

EINRICHTUNG / MOBILIAR

Die gesamte Basisplanung liegt in den Händen des P.R.I.M.-GameTeam. Das Mitbringen von Einrichtungsgegenständen, Baumaterialien und Möbeln ist nur nach Abstimmung möglich. Nimm unbedingt vorher Kontakt zum GameTeam auf. Alles was Du mitbringst, MUSST Du auch selbstständig wieder entsorgen. Das bedeutet NICHT ins Gelände oder unseren Container abladen.

Gegenstände wie Fässer, Tische, Mobiliar usw., die schon im Gebäuden vorhanden sind, dürfen nicht verrückt, beschädigt, verändert oder an einen anderen Ort im Gelände gebracht werden! Bitte achte daher immer auf einen verantwortungsvollen Umgang mit allem, was Dir nicht gehört, denn es wurde sehr viel Geld, Zeit und Liebe unserer Teilnehmenden oder von uns hier hineingesteckt!

Für Parzellen ist das selbstständige Mitbringen von Einrichtungsgegenständen in einem gewissen Rahmen möglich. Der Styleguide zur Basis in Modul 2.1 Kapitel 5, gilt für die Veranstaltung als verpflichtend!

IT UND OT FUNK

Im Spiel darfst Du PMR-Funk einsetzen. Dafür stehen die unten entsprechend gekennzeichneten Kanäle zur freien IT-Benutzung zur Verfügung, dürfen also zum Senden und Empfangen genutzt werden. An die folgende OT-Reglementierung dieser Kanäle ist sich während der gesamten Veranstaltung zu halten.

Andere freie Frequenzbänder (DPMR, Freenet, CB) finden auf dem P.R.I.M. keine Verwendung. Die Benutzung von PMR Unterkanälen ist zu unterlassen. Die Nutzung von LPD ist für Spieler untersagt!

Alles zum Thema IT Funk findest Du als Spielmechanik im Modul 2.1 Kapitel beschrieben.

Frequenz / Kanal	Nutzung
PMR / Kanal 1 bis 5	IT Funk - Feldfunk oder Truppfunk (Feld ↔ Feld) Kanalzuweisung über das CIC
PMR / Kanal 6	IT Funk - Basisfunk (Feld ↔ CIC)
PMR / Kanal 7	OT Funk - für NSCs
PMR / Kanal 8	OT-Notrufkanal Nicht mithören, nur in absoluten OT-Notfällen benutzen! Kanal 8 ist nur für den OT-Ersthelfenden-Ruf, darf also nur in realen Notfällen benutzt werden. Der Hilferuf über Kanal 8, muss von den OT-Ersthelfenden bestätigt werden! Schickt IMMER eine Person zu den OT-Ersthelfenden, um diese bei der Koordination zu unterstützen!
PMR / Kanal 9 und 10	OT Funk - für Orga/NSCs
PMR / Kanal 11 bis 15	IT Funk - Feldfunk oder Truppfunk (Feld ↔ Feld) Kanalzuweisung über das CIC
PMR / Kanal 16	IT Funk - IT Reserviert
LPD / alle Kanäle	Orga-Funk



MEDIENSCHAFFENDE AUF DEM EVENT

Wir freuen uns über Menschen, die auf dem P.R.I.M. Fotos, Videos oder sonstige kreative Aufzeichnungen machen. Dies kann sowohl IT wie auch OT geschehen. Wichtig dafür ist: Alle Menschen, die Medien schaffen müssen sich vorher unter presse@lost-ideas.com anmelden. Ganz egal ob IT oder OT fotografiert oder gefilmt wird.

Nach Deiner Anmeldung bekommst Du eine Foto & Videovereinbarung von uns, die Du unterschreiben musst. Dort sind alle Regeln erklärt, die das Foto- und Videomaterial betreffen. Nach dem Event musst Du das Material zum Review an presse@lost-ideas.com schicken. Du bekommst dann Zeitnah eine Freigabe. Da wir uns die Woche nach dem Event meist noch auf dem Gelände befinden, findet die Review ab einer Woche nach Eventschluss statt. Das Material darf erst nach der Freigabe veröffentlicht werden.

Wenn Du **IT** fotografieren und/oder filmen willst, denke daran, ein passendes Charakterkonzept zu entwickeln. Damit ein solches Konzept gut in die P.R.I.M. Welt integriert werden kann, Schicke einen Entwurf Deines Konzeptes an: prim-gameteam@lost-ideas.com

Wenn Du ausschließlich **OT** tätig sein willst, bekommst Du zusätzlich alle Infos zu Ablauf, Westen, Regeln und Ansprechpersonen von uns per email.



KONTAKTÜBERSICHT

Das P.R.I.M. GameTeam ist für alle Spielinhalte wie den Hintergrund, Plots, Charakter- und Gruppenkonzepte sowie die Basisplanung zuständig. Bei Fragen und Ideen wende Dich an:

→ prim-gameteam@lost-ideas.com

Für alle NSC-relevanten Themen wende Dich an:

→ alien@lost-ideas.com

Bei Fragen zu Tickets und dem Ticketshop wende Dich an:

→ tickets@lost-ideas.com

Für eine Foto- und Videoerlaubnis oder für Presseanfragen wende Dich bitte direkt an:

→ presse@lost-ideas.com

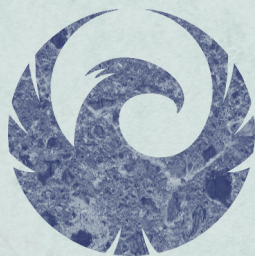
Für sonstige Anfragen oder allgemeine Fragen, erreichst Du die Orga unter:

→ info@lost-ideas.com

3. DAS P.R.I.M. SPIELKONZEPT

Um allen Teilnehmenden ein besseres Verständnis und damit ein tieferes Eintauchen in die Welt zu ermöglichen, möchten wir an dieser Stelle das Konzept vorstellen und von

verschiedenen Blickwinkeln betrachten sowie bestimmte Zusammenhänge und Hintergründe erläutern.



GENRE

Das P.R.I.M. ist eine Endzeit Larp Kampagne, die in einer nahen, aber fiktiven Zukunft spielt. Die Kampagne zeichnet sich sowohl durch dystopische als auch postapokalyptische Stilelemente aus, beinhaltet aber auch Dark-Future und einzelne klassische SciFi-Elemente.

SETTING

In der Spielwelt des P.R.I.M. wurde die Menschheit durch eine Alieninvasion und den darauf folgenden Zusammenbruch der Zivilisation nahezu vollkommen ausgelöscht. Die restlichen Überlebenden haben sich notdürftig organisiert und zu kleinen Widerstandszellen zusammengeschlossen. Ohne ausreichende Infrastruktur, ohne globale Kommunikation und ohne Gesellschaftssystem wird verzweifelt versucht Widerstand gegen einen übermächtigen Feind zu leisten, um dem endgültigen Untergang zu entgehen.

Die Charaktere der Spielenden (SC / Spielercharakter) übernehmen die Rolle des Widerstandes, wohingegen die Nicht-Spielenden (NSC / Nicht-Spielercharakter) den übermächtigen außerirdischen Feind darstellen.

SPIELKONZEPT

Das P.R.I.M. ist realitätsnah konzipiert, um der Handlung eine besondere Dramatik zu verleihen. Dabei geht es nicht darum, die reale Welt zu reproduzieren, sondern etwas zu schaffen, was den Teilnehmenden ein tiefes Eintauchen in das Setting ermöglicht. Fiktionale Elemente hingegen werden verwendet, um spannende Geschichten zu erzählen und um Hindernisse zu umgehen. Wie stark die beiden Aspekte Anwendung finden, hängt immer vom Einzelfall ab. Daher gibt es kein richtiges oder falsches Maß an Realismus und Fiktion.

Das Event ist durch das Setting klar auf "SC-vs-NSC" ausgelegt. Zwischenmenschliche Spannungen sind Teil der Handlung und sollen bewusst nicht als Larp-typisches Konfliktfeld, sondern als gemeinsames Spielangebot wahrgenommen werden. Überlege Dir daher gut, ob es sinnvoll und dem Hintergrund angemessen ist, gegen andere Charaktere vorzugehen oder gar zu töten und welche Konsequenzen das im Spiel haben kann.

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.

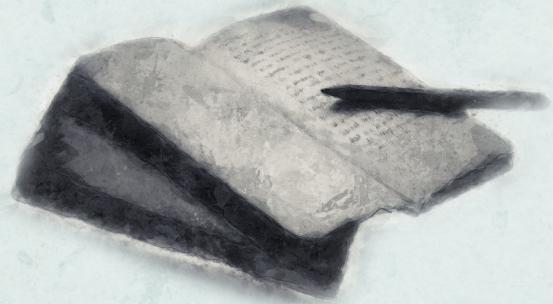
SPIELPHILOSOPHIE

Larp ist ein gemeinschaftliches Hobby, bei dem es darum geht, gemeinsam eine Geschichte darzustellen und zu erleben. Es geht nicht darum zu gewinnen, sondern gemeinschaftlich an der Darstellung der Geschichte mitzuwirken.

Die permanente Bedrohung und die Angst vor der endgültigen Vernichtung dienen dazu, die Handlung auf innere Strukturen und zwischenmenschliche Fragen zu lenken. Das Bedrohungsszenario ist somit mehr Mittel als Zweck, um die Spielenden dazu zu bringen, gemeinsam Lösungen zu finden und zusammenzuarbeiten.

Der Fokus wird dabei immer wieder auf die Gratwanderung gelenkt, welche sich aus den äußeren Zwängen des Überlebenskampfes auf der einen Seite und dem Erhalt der Menschlichkeit auf der anderen Seite ergibt. Dieses Spannungsfeld dient dazu, den Spielenden zu vermitteln, dass es keine einfachen Lösungen gibt und dass jede Entscheidung ihren Preis hat.

Neben dieser Ausgestaltung werden Themen bevorzugt zweigleisig inszeniert. So steht der Bedrohung von außen und dem Kampf gegen einen übermächtigen Feind eine zwischenmenschliche Gemeinschaft gegenüber, die um jeden Preis zusammenhalten und gemeinsame Lösungen finden muss. Damit stellen sowohl die kämpferischen Auseinandersetzungen als auch die sozialen Herausforderungen einen gleichwertigen Überlebenskampf dar. Diese Dualität findet sich in vielen Aspekten wieder und dient dazu, eine klare Abgrenzung zu schaffen, um die Handlung und die jeweiligen Konflikte gezielt zu lenken.



GESCHLOSSENE KAMPAGNE

Wie bei vielen anderen Larp-Kampagnen auch, entwickelt sich die Handlung des P.R.I.M. mit jeder Veranstaltung weiter und endet nicht zum Abschluss eines Events. Als geschlossene Kampagne gibt es aber einige Besonderheiten zu beachten.

Sämtliche Hintergründe und Konzepte sowie die eigentliche Handlung werden ausschließlich vom P.R.I.M. GameTeam erschaffen und weiterentwickelt. Das GameTeam muss jede Neuerung oder Änderung sorgfältig abwägen und auf Hintergrundkonsistenz und Auswirkung auf das Gesamtsetting hin beleuchten. Daher ist es wichtig, dass Spielende nicht ungefragt in den Hintergrund eingreifen und unabgesprochen eigene Plots oder eigene

Konzepte ins Spiel bringen. Der Eingriff in den Hintergrund beginnt meist schon mit der Aussage, woher ein Charakter kommt, denn das definiert einen Ort, der bis dahin gegebenenfalls noch nicht beschrieben war. Wie man seinen eigenen Hintergrund oder Plots generiert, ohne in den Hintergrund der Welt einzugreifen, wird im Plot-Modul (Modul 5) erläutert. Ansonsten können Ideen und eigene Konzepte oder eigene Plots immer mit dem GameTeam abgestimmt werden.

Jeder sollte sich bewusst machen, dass das Besondere an der P.R.I.M. Kampagne nur erhalten bleibt, wenn alle Rücksicht nehmen und eigene Inhalte nur nach Freigabe durch das GameTeam ins Spiel bringen.

CONTENT WARNINGS UND CONTENT RESTRICTIONS

INHALTSWARNUNGEN

P.R.I.M. ist eine LARP-Kampagne, mit hochintensivem und immersiven Setting in einer dystopischen Welt spielt. Die Kampagne startete mit einem Angriffskrieg von invasiven Aliens, die einen Großteil der Menschheit ausgelöscht haben. Die letzten Menschen sind auf der Flucht und formieren sich in einem Widerstand, um die Aliens zu bekämpfen.

Alle Handlungen und Elemente beziehen sich immer auf fiktive Tatsachen, um ein fiktives inhaltliches Ziel zu erreichen. Dafür werden darstellerische Fähigkeiten und Effekte eingesetzt, die einen möglichst realitätsnahes Erleben der Spielsituationen ermöglichen.

Folgende Elemente können Teil der P.R.I.M.-LARP-Erfahrung sein:

- Zerfall sozialer Normen, gespielte Wegnahme der Grundrechte sowie Entmenschlichung
- Folter- und Entführungselemente
- Medizinische Darstellungen wie Verletzungen, Operationen, (Kunst-) Blut, Autopsien, simulierte Leichen, Wund- und Notfallversorgung, psychische Erkrankungen
- Körperhorror durch mutierte Menschen, abstrakte Darstellungen der außerirdischen Lebensformen
- Einsatz von psychologischem Druck und Schockeffekten
- Konfrontation mit den eigenen moralischen Grenzen
- Simuliertes Kriegsspiel, dargestellte physische Gewalt und Sterbeszenen
- (Schlaf-) Mangel
- Herbeigeführte Freiheitsberaubung
- Simulierter Drogen- und Alkoholkonsum

Diese Elemente sind Bestandteil der LARP-Kampagne. Viele davon sind während der gesamten Spielzeit präsent, während andere je nach Spielsituation in den Vordergrund treten können. Auf dem P.R.I.M. LARP werden außerdem laute Geräusche, Pyroeffekte und blinkende Lichter eingesetzt.

Bitte bedenke vor Deiner Teilnahme, ob Du dich mit allen diesen Spielelementen wohlfühlst und damit auch unter Druck umgehen kannst. Wenn Du Dir unsicher bist, kannst Du uns gerne ansprechen und wir verschaffen Dir ein detaillierteres Bild dieser Elemente.

INHALTSBESCHRÄNKUNGEN

Grundsätzlich können nur die Spielelemente auf dem P.R.I.M. angeboten werden, die von den Teilnehmenden auch realistisch dargestellt werden können. Trotzdem gibt es einige Inhalte, die wir nicht in die LARP-Kampagne aufnehmen. Diese Spielinhalte tragen nichts zur Gestaltung der Spielwelt und deren Spielgefühl bei. Das hochintensive und immersive Setting alleine schafft ausreichende Drucksituationen. Es ist allen Teilnehmenden untersagt verbotene Spielinhalte selber einzuführen.

Verbotene Inhalte sind:

- Sexuelle Übergriffe und sexuelle Gewalt
- Übertragung von offenkundiger Intoleranz aus der realen Welt in das P.R.I.M.-Setting (Homophobie, Transphobie, Sexismus, Rassismus und rassistische Beleidigungen, reale Religionen in extremistischer Form, Hass auf religiöse Gruppen, Genozidreferenzen usw.)

4. P.R.I.M. SICHERHEITSREGELN

SICHERHEITZONEN

Um ein möglichst hohes Maß an Sicherheit zu gewährleisten, gliedert sich das gesamte Gelände in drei Zonen. Für jede Zone gelten bestimmte Sicherheitsregeln, die unbedingt einzuhalten sind. Damit man den Übergang von einer Zone zu einer anderen Zone erkennt, sind alle Zone-Übergänge entsprechend gekennzeichnet. Im Zweifelsfall gilt immer: Schutzbrille auf.

GREEN ZONE

Innerhalb der Green Zone gilt keine Schutzbrillenpflicht. Die Benutzung von Airsoftwaffen ist strikt untersagt. Es dürfen auch keine Probeschüsse oder Leerschüsse durchgeführt werden. Alle Airsoftwaffen müssen in jedem Fall und ohne Ausnahme entladen, ohne Magazin und gesichert sein. Wer vorsätzlich oder fahrlässiger gegen diese Regel verstößt, wird der Veranstaltung verwiesen.

Diese Zone umfasst die **gesamte Basis** (die Hälfte der Schleuse, den Innenhof, sämtliche Innenräume, sowie Verbindungstunnel und Hallen) sowie den gesamten **OT-Bereich** (Parkplatz, Zeltplatz, sämtliche nicht bespielten Räume wie OT-Schlafräume und Erste-Hilfe-Bereich).

YELLOW ZONE

Innerhalb der Yellow Zone gilt uneingeschränkt und ohne Ausnahme **Schutzbrillenpflicht**. Die Benutzung von Airsoftwaffen ist trotzdem nicht gestattet. Test- und Probeschüsse sind nur in den ausgewiesenen Bereichen und nur in eine vorgegebene Richtung erlaubt.

Diese Zone ist eine Übergangszone von der Green Zone zur Red Zone (bzw. umgekehrt). Sie umfasst den Bereich ab der Schleuse bis zum Missionsgebiet.

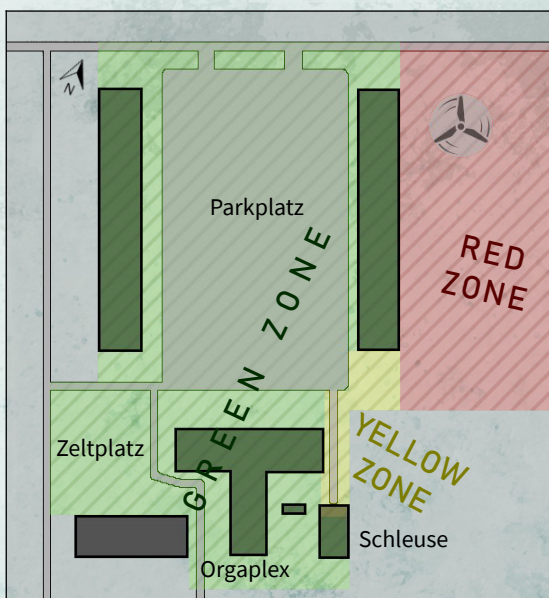
RED ZONE

Innerhalb der Red Zone gilt **Schutzbrillenpflicht**. Immer! (Einzige Ausnahme ist das Innere eines geschlossenen Dixis.) Wer vorsätzlich oder fahrlässiger gegen diese Regel verstößt, wird der Veranstaltung verwiesen.

Diese Zone umfasst das gesamte Missionsgebiet sowie alle Gebäude innerhalb dieses Bereiches.

Sowie überall im LARP, leben auch diese Sicherheitsregeln davon, dass alle Teilnehmer diese ernst nehmen und einhalten. Beim Betreten der Basis achte darauf, dass Deine Waffe gesichert ist! Weil aber das Vier-Augen-Prinzip eine Steigerung der Sicherheit bewirkt, prüfe auch die Waffen Deines Vordermanns und dem, der hinter Dir die Basis betreten hat. Passt aufeinander auf - IT wie OT.

Bitte beachte, dass sich die Zonen auch noch kurz vor Spielstart verschieben können. Bitte informiere dich selbständig über die geltenden Zonenverteilung.



WECHSEL ZWISCHEN DEN SICHERHEITZONEN IM SPIEL

Im Spiel wirst Du vermutlich mehrfach in die Situation kommen, dass Du die Basis verlassen und auch wieder betreten möchtest. Dies bedeutet, jedes Mal, dass Du von einer Sicherheitszone in die Andere wechselst.

OT-Ablauf beim Verlassen der Basis

Im Spiel kann die Basis nur über die Schleuse verlassen werden. Innerhalb dieser ist das Ende der GreenZone und der Beginn der Yellow Zone markiert.

Bevor Du die Yellow Zone betrittst, musst Du deine Schutzbrille aufsetzen. Erst innerhalb der Yellow Zone darfst Du Deine Waffe laden. Um die Waffenfunktion zu überprüfen, stehen Sandeimer bereit. Probeschüsse sind nur in diese Eimer erlaubt. Nach dem Probeschuss ist der Waffe wieder zu sichern. Anschließend kann die Schleuse in Richtung Missionsgebiet verlassen werden.

OT-Ablauf beim Betreten der Basis

Sobald Du aus dem Missionsgebiet die Yellow Zone betrittst, musst Du Deine Waffe sichern. Sinnlose Schüsse in die Umgebung sind nicht gestattet. Da die Basis im Spiel nur über die Schleuse betreten werden kann, befindest Du Dich nach dem Passieren des Bunkertors zwar in der Basis, aber immer noch in der Yellow Zone. Nach dem Betreten der Schleuse ist die Waffe zu entladen (Magazin entfernen). Um sicherzugehen, dass die Waffe tatsächlich leer ist, müssen mehrere Leerschüsse in die bereitstehenden Sandeimer abgegeben werden.

Erst wenn die Waffe entladen und gesichert sowie das Magazin verstaut ist, darfst Du die Green Zone betreten. Die Schutzbrille wird erst in der Green Zone abgesetzt. Nicht vorher.

IT-Ablauf

Der Ablauf im Spiel ist so angepasst, dass die Sicherheitsregeln eingehalten werden. Details zum IT-Ablauf findest Du als Spielmechanik in Modul 2.1 Kapitel 4.

OT-Ablauf für NSCs

Für NSCs gelten vom Grundsatz her die gleichen Regeln. Da NSCs das Spielfeld an anderen Stellen betreten und verlassen (und nicht über die Bunkerschleuse) werden die o.g. Schritte an den für die NSC ausgewiesenen Punkten ausgeführt.

HÄUSERKAMPF

Während des Spiels kann es regelmäßig zu Kämpfen in oder an Gebäuden kommen. Da gerade in Gebäuden die Distanzen sehr kurz ausfallen können, ist hier von allen Beteiligten ein besonderes Maß von Vorsicht geboten.

Dabei gelten folgende Regeln:

- Kein "blindes" Feuern um Ecken oder über Deckungen
- Nur gezielte Schüsse auf den Oberkörper
- Wenn möglich nur Einzelfeuer
- Biete selbst mehr Trefferzone als das Gesicht, wenn Du aus einer Deckung feuerst



KAMPF IN DER BASIS

Da die Basis (und alle dazugehörigen Bereiche) in der Green Zone liegen, gelten für den Kampf in der Basis spezielle Regeln für das Ausspielen eines IT-Kampfes.

UNBEWAFFNETER NAHKAMPF

Das Ausspielen von unbewaffnetem Nahkampf (InFight) ist nur erlaubt, wenn alle Beteiligten explizit zustimmen. Um diese Sicherheitsabfrage zu kaschieren, wird das Codewort "Aufs Maul" genutzt. Um sicherzugehen, dass alle Beteiligten den Code verstanden haben, kann das Codewort auch mehrfach wiederholt oder auch besonders betont werden.

Achte bei der Darstellung eines unbewaffneten Nahkampfes darauf, Schläge, Tritte und alles weitere nur anzudeuten und nicht echt auszuführen. Ziel ist eine tolle Spielszene und keine echte Auseinandersetzung

BEWAFFNETER NAHKAMPF

Zur Darstellung eines bewaffneten Nahkampfes sind nur LARP-Waffe zugelassen, welche auch dem Style des Settings entsprechen. Achte darauf, Schläge abzubremesen, bevor Du deinen Gegner triffst. Schläge auf den Kopf-, Hals- und Genitalbereich sind verboten. Stechen ist grundsätzlich verboten.

FEUERKAMPF IN DER BASIS

Die Darstellung eines In-Time-Feuerkampfes in der Basis ist nur mit speziell gesicherten Airsoftmarkierern zugelassen. Diese "Safe-Guns" müssen über weiße Markierungen verfügen (Details zur Umsetzung findest Du in Kapitel 5). Hintergrund der weißen Markierung ist, dass jemand, dem Du die Waffe ins Gesicht hältst, direkt sehen kann, dass es sich um eine "Safe-Gun" handelt.

Niemals - auch nicht zum Androhen - dürfen in der Basis normale Airsoftmarkierer verwendet werden.

Bitte beachte, dass es In-Time nur einem ausgewählten Personenkreis gestattet ist, eine "Safe-Gun" zu tragen. Deswegen sei Dir der IT-Konsequenzen bewusst (die unter Umständen sehr hart sein können), wenn Du im Spiel jemanden mit Deiner "Safe-Gun" bedrohst, ohne die entsprechende IT-Sicherheitsfreigabe dafür zu haben.



5. WAFFEN- & AUSRÜSTUNGSREGELN

WICHTIG:

WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGSCHECK

Wir machen keinen Waffen- oder Ausrüstungsscheck! Einzelmitglieder der Orga können Empfehlungen aufgrund Ihrer privaten Meinung äußern. Im Zweifelsfall behalten wir uns vor, fragliche Ausrüstung und Waffen zu überprüfen und aus dem Spiel zu entfernen - unabhängig davon, ob sie den folgenden Regelungen entsprechen. Alle Teilnehmenden sind für die Sicherheit der Ausrüstung selbst verantwortlich. Bitte nehmt Euch das zu Herzen.

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. Bei der Verwendung von extrem hellen Taschen- oder Stirnlampen - achte darauf, andere nicht zu blenden. OT-Medikamente gehören in die OT-Tasche!

SCHUTZBRILLE

In der Yellow und Red Zone besteht dauerhaft Schutzbrillenpflicht! Das darfst Du niemals vergessen! Ermahnt Euch gegenseitig und passt aufeinander auf! Nur in der Green Zone besteht keine Schutzbrillenpflicht.

Bitte beachte, dass es unterschiedliche Normen für Schutzbrillen gibt. Normale Schutzbrillen aus dem Baumarkt sind in aller Regel nicht ausreichend.

An folgenden Normen kannst Du Dich orientieren:

- EN 166 B
- MIL PRF 31013
- MIL PRF 32432 Class 1/1a oder Class 2/2a
- MIL-DTL-43511D
- STANAG 2920

Informiere Dich in jedem Fall selbstständig über ausreichend sichere Schutzbrillen.

AIRSOFTMARKIERER

WICHTIG

In dem nachfolgenden Text werden die Regeln und Sicherheitsbestimmungen erläutert. Diese Regeln sind indiskutabel, auch wenn die gesetzliche Lage einen größeren Spielraum einräumt. Im umgekehrten Fall, wenn eine Regel gegen eine gesetzliche Bestimmung verstößt, gilt selbstverständlich die entsprechende gesetzliche Bestimmung.

Die hier genannten Regeln stellen in keinem Fall eine bindende Rechtsberatung dar.

Es sind ausschließlich Airsoftmarkierer mit einer **Mündungsenergie von max. 0,5 Joule** zugelassen. Diese gelten in Deutschland als Spielzeug und sind ab 14 Jahren frei verkäuflich. Grundsätzlich dürfen Airsoftmarkierer aller Antriebsarten (manuelle, elektrische, CO2, HPA oder Gas) genutzt werden, solange diese zuverlässig und dauerhaft eine Mündungsenergie von unter 0,5 Joule aufweisen.

Alle haben selbständig dafür Sorge zu tragen, dass die Joule-Grenze der verwendeten Waffe zuverlässig und dauerhaft eingehalten wird. Dies gilt insbesondere für gasbetriebene Waffen, die zum Teil sehr empfindlich gegenüber Temperaturschwankungen sind.

Airsoftmarkierer dürfen nur innerhalb der Red Zone und in genannten Ausnahmefällen in der Yellow Zone benutzt werden. Innerhalb der Green Zone müssen diese in jedem Fall und ohne Ausnahme entladen, gesichert und ohne Magazin sein.

Wer vorsätzlich oder fahrlässiger gegen diese Regeln verstößt, wird der Veranstaltung verwiesen.

TRANSPORT VON AIRSOFTMARKIERERN

Airsoftmarkierer gelten als Anscheinswaffe und dürfen entsprechend des deutschen Waffengesetz nur in verschlossenen Behältern transportiert werden. Wir raten zudem jedem, die Akkus und die Magazine getrennt vom Airsoft Markierer zu transportieren.

WAFFENLAMPEN

Aufgrund der widersprüchlichen bzw. unklaren Rechtslage sind Lampen und Laser an Airsoftmarkierern (auch wenn sie als Spielzeug gelten) bei uns generell NICHT erlaubt.

MUNITION

Da wir strengen Auflagen von unserem Verpächter haben, dürfen im gesamten Spielgebiet nur Bio BBs verwendet werden, die Du vor Ort bei uns kaufen musst! Eigene Munition darf nicht verwendet werden!

Tracermunition kannst Du ebenfalls bei uns kaufen. Tracermunition hat keine gesonderte Schadenswirkung. Es ist also ein reines Ambientespiel.

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.



MÜNDUNGSEUERSIMULATOR (MUZZLE FLASHER)

Als Simulation für Mündungsfeuer wird der „Muzzle Flasher“ als Anbauteil für Deine Airsoftmarkierer verwendet. Dieses Anbauteil erhöht vor allem die Immersion durch eine realistischere Darstellung und ermöglicht sinnvoll spielbare Nachtgefechte.

Für **jedes Gefecht**, egal ob Tag- oder Nacht, brauchst Du einen „Muzzle Flasher“. Daher müssen alle Airsoftmarkierer mit einem „Muzzle Flasher“ versehen werden. Ausgenommen von dieser Bedingung sind Backup-Waffen (Ersatzwaffen) und das nur, wenn eine Hauptwaffe mit „Muzzle Flasher“ versehen und auch mitgeführt wird.

Für die Ausführung eines „Muzzle Flashers“ gelten folgende Rahmenbedingungen:

- Der Lichtblitz muss ausreichend hell sein. Es werden mehrere „high power“ oder „ultra bright“ LEDs empfohlen. Normale LEDs sind in jedem Fall nicht ausreichend.
- Die Farbe des Lichtblitzes muss gelb oder weiß/gelb sein. (Andere Farben / Farbkombinationen sind besonderer Technik vorbehalten)
- Der Lichtblitz muss nach vorne und zur Seite abstrahlen.

Es gibt verschiedene Anbieter für diese Airsoft-Anbauten, innerhalb und außerhalb der Community. Selbstbauten sind erlaubt, solange sie den Rahmenbedingungen entsprechen.

TRACER UNIT

Die Verwendung von Tracer Units ist grundsätzlich erlaubt. Eine Tracer Unit ersetzt nicht die Pflicht zur Verwendung eines Muzzle Flashers. Bitte beachte, dass die Tracer Munition ebenso wie die normale Munition nur bei uns gekauft werden muss.

GRANATEN UND MINEN

Granaten sind für SCs unter folgenden Bedingungen erlaubt:

- Kaltgas oder Federmechanismus zum Ausstoßen der Bbs (Pyrotechnik ist nicht erlaubt)
- Unter 0.5 J (kein F im Fünfeck)
- Erzeugen keinen lauten Knall (Thunder B, XL Burst Banger und ähnliche)
- Explizit erlaubte Modell: Tornado, Cyclone, Storm 360

Denk bitte darüber nach, ob Dein Granaten-Einsatz Spiel generiert oder die Spielmöglichkeiten anderer Spielender einschränkt.minen und sonstige Sprengsätze sind aus diesem Grund grundsätzlich nicht erwünscht und werden AUSSCHLIEßLICH im Rahmen von Plots nach Absprache mit der SL eingesetzt.

Für NSCs sind Granaten, bzw. deren Einsatz im Spiel, grundsätzlich nur nach Absprache mit der NSC-Koordination erlaubt.



RAUCHGRANATEN

Rauchgranaten sind eingeschränkt erlaubt. Und zwar nur der Marke Enola Gaye in den Farben weiß (für Vernebelung) und orange (zur Markierung).

Andere Farben sind weder für SCs noch für NSCs freigegeben und dürfen nur Plotgebunden nach ausdrücklicher SL-Freigabe eingesetzt werden.

Im Fall von Waldbrandstufe 3 oder höher dürfen keine Rauchgranaten mehr eingesetzt werden.

NAHKAMPFWAFFEN

Wie auf all unseren Events und anderen klassischen LARP-Veranstaltungen sind ausschließlich LARP-Polsterwaffen zugelassen. Aus Ambientegründen legen wir großen Augenmerk darauf, dass LARP-Polsterwaffen benutzt werden, die auch optisch zum Setting passen (optisches Modding siehe SC Styleguide - Modul 3).

Dazu zählen z.B.: Bowie-Messer, taktische Messer, Bajonette, Macheten, Klappspaten etc.

Dazu zählen NICHT: Kriegssaxt, Bastardschwert, Pfeil und Bogen, Armbrust, Magierstäbe und sonstige Fantasy- und Mittelalter-Waffen.

SCHILDE UND BARRIKADEN

Ballistische Schilde (Sturmschilde, stationäre Schilde) sind grundsätzlich nicht erwünscht und können AUSSCHLIEßLICH nur nach Absprache mit dem GameTeam ins Spiel gebracht werden. Daher ist es auch verboten, Teile von Barrikaden, Stöcke, Baumaterial, Waffen, etc. wie einen Schild zu verwenden.

BARRIKADENAUFBAU

Von Spielenden dürfen während dem Event keine Barrikaden errichtet werden.

SAFE-GUN

Die Darstellung eines IT-Feuerkampfes in der Basis ist nur mit speziell gesicherten Airsoftmarkierern zugelassen. Diese speziellen "Safe-Guns" müssen folgende Bedingungen erfüllen:

- Der Markierer muss leer und so gesichert sein, dass auch nicht ausversehen Munition geladen werden kann.
- Der Lauf muss mit einem Pfropfen / Stöpsel verschlossen oder mit einer Hülle abgedeckt sein
- Das Laufende muss mit einem ca. 1 cm breiten weißen Klebebandstreifen markiert sein
- Das Magazin muss vollständig geleert und die Kugelzufuhr unbrauchbar gemacht worden sein (Munitionszufuhr abgeklebt oder permanent verklebt, Feder entfernt o.ä.)
- Alle "Safe-Gun" Magazine müssen am Boden und 1 cm am unteren Rand weiß markiert sein

Für die Darstellung einer Schussabgabe muss die "Safe-Gun" aber trotzdem ein deutliches Geräusch von sich geben. Da aber niemals real eine BB verschossen wird, gilt der IT-Beschuss in der Basis immer als ein Autotreffer, wenn der Beschossene:

- bemerkt, dass er beschossen wird
- weiß, dass er eindeutig gemeint wird
- keine Möglichkeit hatte, sich in Deckung zurückzuziehen oder dies absichtlich nicht tut

6. TREFFER, VERWUNDUNG & HEILUNG

Verwundung und Tod sind die klassischen Punkte im Larp, bei denen es zu Missverständnissen, unterschiedlichen Auslegungen und Konflikten kommen kann. Dies rührt zumeist aus einem falsch verstandenen Wettkampf- und Leistungsgedanken.

Wir wollen mit Menschen spielen, die nicht verbissen an die Sache herangehen. Wir setzen hier ausdrücklich auf das Mindset aller, eine

möglichst filmreife Szene für alle Umstehenden (im Zweifel) auch zum Nachteil des eigenen Charakters schaffen zu wollen. Wir verzichten daher bewusst auf Trefferzonen und Schadensregeln und geben die Beurteilung der Verletzungen in die Hände derer, die sie letztendlich ausspielen.

Hierzu gelten folgende Regelmechanismen:



TREFFER

Jeder direkte Treffer auf ungeschützte Körperteile, egal mit welcher Waffe, erzeugt immer eine auszuspielende Form der Verwundung. Es gelten die zwei goldenen Regeln des Larps:

Erwarte keine bestimmte Reaktion auf eine Handlung (hier einen Treffer)

Wenn Du getroffen wirst, zeige eine deutliche Reaktion für Dein Gegenüber.

Diese Grundsätze sind nicht dazu gedacht, sich einen Vorteil zu verschaffen, in dem man erhaltene Treffer ignoriert, um eine bestimmte Spielsituation "zu gewinnen". Und deswegen sei Dir diese weitere goldene Regel ans Herz gelegt: sei kein Arschloch und spiele fair.

Wichtig: **Es gibt keinen Treffer, der einen Spieler zwangsläufig sofort tötet.** Im Rahmen der Entscheidungsfreiheit kann man das natürlich trotzdem für sich entscheiden.

Die Schwere der Verletzung unterliegt der Einschätzung des Getroffenen. Wir gehen hier davon aus, dass Alle in der Lage sind die jeweils spielbereichernste Variante zu wählen.

BEISPIELE:

- Du stehst etwas abseits vom Gefecht und wirst von einer verirrten Kugel am Kopf getroffen. Darauf hin entscheidest Du Dich, dass es spielfördernder ist, anstatt tot im Niemandsland umzufallen, den Treffer als Schulterdurchschuss auszuspielen, Dich schreiend und blutend zum nächsten freundlichen Trupp zu schleifen und zusammenzubrechen.
- Du rennst über offenes Gelände zu Deinem Trupp und bemerkst, dass Du von der Seite beschossen wirst. Auch wenn Du die Treffer vielleicht nicht spürst, haben in dieser Situation alle mehr Spaß, wenn Du kurz vor dem Ziel theatralisch in den Staub fällst und liegen bleibst.
- Du kommst von einer erfolgreichen Mission zum Bunker zurück. Kurz vorher entscheidest Du Dich unauffällig mit etwas Kunstblut eine Schusswunde zu simulieren, die Du unter Schock und Adrenalin bisher nicht wahrgenommen hast und brichst in der Schleuse zusammen.

Das soll nicht heißen, dass Du alle immer ausspielen musst, sondern Dir überlegen solltest, wie Du die Szene für alle Beteiligten so cool wie möglich machen kannst.

Kopftreffer: Sind zu vermeiden. Wenn Du allerdings nur Deinen Kopf aus der Deckung streckst, musst Du mit einem Kopftreffer rechnen. Empfehlung für das Ausspielen von Kopftreffern: Streifschuss im Gesicht, Schulter oder Torsotreffer.

RÜSTUNG

Im P.R.I.M. verzichten wir auf komplexe Rüstungsregeln. Es gibt somit nur eine Mindestanforderung, die erfüllt werden muss, um einen Schutzeffekt zu erzielen. Für klassische Plattenträger beträgt die Mindestanforderung 3 kg je Einlage. Andere Schutzausrüstung wie Helme, Ganzkörperpanzerung oder improvisierte Rüstung ist nicht gewollt. (Weitere Informationen zum gewünschten Look findest Du im Styleguide in Modul 3, Kapitel 4).

Der Schutzeffekt einer Rüstung ist dafür gedacht, die Auswirkung eines Treffers anders auszuspielen bzw. anders damit weiter zu spielen. Beachte, dass auch für einen Rüstungstreffer die goldene Regeln gilt: "Wenn Du getroffen wirst, zeige eine deutliche Reaktion für Dein Gegenüber". Unbeeindruckt von gegnerischen Treffern ein Gebäude zu stürmen, ist weder realistisch noch eine schöne Szene.



VERWUNDUNG

AUSSPIELEN UND WUNDDARSTELLUNG

Das Ausspielen von Verwundung kann eine spannende und immersive Erfahrung für alle Teilnehmenden sein. Die Darstellung sollte realistisch und theatralisch umgesetzt werden. Eine Verwundung führt auch dazu, dass andere Kräfte wie Mitglieder deines Squads und Medics, eingebunden werden, was eine Menge Spiel erzeugt.

Kreativität und Engagement bei der Wund- und Behandlungsdarstellung sind uns sehr wichtig. Daher sind alle Medics dazu angehalten, Kunstblut bei der Wundversorgung zu verwenden (wer das aus gesundheitlichen Gründen nicht möchte, muss das OT mitteilen). Jeder kann seinen behandelndem Medic dabei unterstützen, indem man zumindest eine kleine Flasche Kunstblut oder Wundapplikationen dabei hat, um die Suche nach Verletzungen besser darstellen zu können.

Zu beachten ist, dass sich IT-Verwundete immer selbständig bewegen sollten und nicht getragen werden sollten, um das Risiko von Verletzungen im Gelände zu minimieren.

WUNDVERSORGUNG

Allgemein kann man sagen, dass es Aufgabe der Medics ist, für schwerverletzte Charaktere eine coole Verwundetenversorgung oder einen Todeskampf darzustellen und leicht verletzten Charakteren das weitere Teilnehmen an einer Mission zu gestatten.

WICHTIG: Jede Behandlung im Feld hat das Ziel, das akute Überleben des Verwundeten sicherzustellen. Hierzu zählen vor allem das dargestellte Anbringen von Verbänden und Tourniquets, Stabilisierung und Transportfähig mit so wenig Material und Medikamenteneinsatz wie möglich!

Jede Verwundung muss nach dem Einsatz fachmännisch in der Sektion Medizin behandelt werden.

Hier liegt es in Deiner Verantwortung, den Kompromiss zwischen guter Darstellung und "im Spiel behalten" zu finden.

HANDHABUNG VON MEDIKAMENTEN UND INJEKTIONEN IM SPIEL

Das Verwundetenspiel ist immer ein Spiel, das heißt: Wenn Dir IT ein Medikament auf egal welche Weise verabreicht wird, passiert das NIEMALS auch OT!!

Mit ausdrücklicher Erlaubnis (ohne Unterbrechung zu erfragen über die "Wirklich, Wirklich"-Regel, siehe unten) kann das Spiel realitätscher gestaltet werden, in dem verschiedene Tabletten verabreicht werden - immer dargestellt mit geschmacksneutralen Traubenzucker, der ggf. mit veganer Lebensmittelfarbe eingefärbt wurde - und Wund- und Heilsalben aufgetragen werden - immer dargestellt durch eine neutrale Hautcreme.

Wichtig: Alles medizinische Besteck darf keine Klappen oder Nadeln haben - einzige Ausnahme ist hier eine Verbandsschere. Bitte entfernt vor der Veranstaltung bei allen Infusionsbestecken, Zugängen etc. die Nadeln (relativ einfach mit 2 Zangen zu machen).

HEILUNG

Denke daran, dass jede Verwundung fachkundig in der Sektion Medizin behandelt werden muss. Es liegt aber in deiner Hand, wie lange Du den Genesungsprozess ausspielen willst. Denn der Fokus des Verwundungsspiels liegt darauf, dass Du bei einer Verwundung nur so lange Spielzwangspause hast, wie es für Dich ein förderliches Spiel ist. Denke aber daran, diesen Punkt nicht zu Deinem Vorteil auszureizen.

Damit Dir die OT-Angst genommen wird, IT verletzt zu sein benutzen wir einen Spielmechanismus, um Dich möglichst schnell wieder ins Spiel zu bekommen. Durch den Einsatz von RapidCare (Schaum) können IT Medics und Mediziner eine kritisch blutende Wunde schnell versorgen. Allerdings bleiben mittelfristige und langfristige optische Merkmale der Verwundung wie Verkrustungen und Narben für mindestens die gerade bespielte Veranstaltung sichtbar und je nach Schwere auch darüber hinaus. Wenn Du trotzdem Lust auf eine lange OP und dem danach folgenden Genesungsspiel hast, kannst Du das natürlich gerne bespielen.

RAPIDCARE

RapidCare ist ein InTime-Medikament, welches eine schnelle Wundheilung ermöglicht. Es stabilisiert eine Wunde ist somit für die Erstversorgung gedacht. Blutungen werden gestillt, sodass der Patient erstmal nicht verblutet. Jedoch ist das gebildete Gewebe nicht übermäßig belastbar und muss in der Sektion Medizin nachbehandelt werden. RapidCare hat keine schmerzstillende, desinfizierende Wirkung und befördert auch keine Fremdkörper aus der Wunde.

Für den weiteren Verlauf des Verwundungsspiels gibt es in der Sektion Medizin noch zwei weitere Varianten des RapidCare.

Die Variante *RapidCare II* ist auf Grund ihrer erweiterten Wirkweise darüber hinaus in der Lage, komplexere Gewebe wie Organ- oder Nervengewebe zu regenerieren. Aufgrund seiner komplexeren Wirkweise ist RapidCare II der Sektion Medizin vorbehalten.

Die flüssige Variante *RapidCare Liquid* ist speziell für die FieldMedics verfügbar. Hierbei wird der Wirkstoff per Injektorpistole appliziert.

Alles weitere über das Spiel mit RapidCare findest Du in Modul 2.1 Kapitel 5.

CHARAKTERTOD UND CHARAKTERWECHSEL

Wie bereits oben erwähnt, gibt es in Gefechten keine Verwundung, die einen Charakter zwangsläufig sofort tötet. Es obliegt der Verantwortung des Teilnehmenden zu entscheiden, wann der Tod des Charakters dramaturgisch sinnvoll ist.

Es ist sinnvoll, sich vor der Veranstaltung mit dem Thema auseinanderzusetzen und Vorbereitungen dafür zu treffen, dass der Charakter in einer coolen Szene sterben kann und wie Du diese Szene cool umsetzen kannst.

Sprich in Deinem Trupp/Sektion/Abteilung darüber, wie "neue" Charaktere während dem Spiel aufgenommen werden können, um ein flüssiges Weiterspielen zu ermöglichen. Überlege Dir am besten schon vor dem Spiel mögliche Verknüpfungen für Deinen Zweitcharakter.

Stirbt Dein Charakter nimmst Du Dein OT-Tuch, gehst zu Deinen Zweitcharaktersachen

Und ziehst Du Dich um, packst Deinen Kram und startest irgendwo im Feld ins Spiel (als "1-Personen-Track"). Gerne kannst Du bei der SL nachfragen, ob man für Dich eine Einstiegssituation kreieren kann, beachte aber, dass dies leider nicht immer möglich ist.

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.

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

Charaktertode sind vor allem dann ein OT Problem, wenn sie den Spieler unvorbereitet treffen. Wenn Du Dich darauf eingestellt hast und darauf vorbereitet bist, können das unter anderem ein paar der intensivsten Szenen werden die Du auf dem Event haben wirst.



7. WEITERE SPIELREGELN

DIE "WIRKLICH WIRKLICH" REGEL (OT INHALTE IM IT)

Alle, die schon mal gelarpt haben, kennen die Situation "Jetzt mal kurz OT" und dann folgt meistens eine Erklärung. Diese Situation reit Dich in der Regel aus Deiner immersiven Szene, weil dann pltzlich alle OT sind. Um dies zu vermeiden verwenden wir "wirklich, wirklich" als Codewort, um zu sagen, dass man etwas aus OT-Grnden nicht tun kann, nicht tun mchte oder dass man eine Bemerkung OT meint. Die Doppelung des Wortes kommt in Spielszenen quasi nie vor und macht dadurch kenntlich, dass es sich um einen OT-Belang handelt.

Das Wichtigste ist, dass Du diese Regel im Hinterkopf behltest und jederzeit ohne zu zgern beherzigst, wenn sie Dein Gegenber anwendet. LARP lebt vom Spiel miteinander und soll OT Spa machen. Es ist daher wichtig, dass jede/r die Mglichkeit hat sich aus Situationen, die ihm OT unangenehm sind, entziehen zu knnen.

PLOTINSTANZEN

Wie in Kapitel 1 Sicherheit erwhnt, nutzen wir schwarz-gelbes Flatterband zur Markierung von speziellen Gebieten, Zonen und Gebuden. Sind diese Bereiche mit schwarz-gelben Flatterband abgesperrt, drfen diese nur nach expliziter Freigabe betreten werden.

Diese Freigabe wird entweder durch eine direkt anwesende SL ausgesprochen oder die Freigabe wird direkt beim Missionsbriefing erteilt.

BEISPIELE:

- Du hast gerade Deiner abgekmpften Gruppe gesagt, dass sie sich hinsetzen, ihr Equipment ablegen und erstmal etwas essen sollen. Quasi in dem Moment kommt Dein Vorgesetzter im Spiel zu Dir und gibt Dir den Befehl, dass ihr sofort wieder raus msst. Du weisst aber, dass deine Gruppe nach 5 Stunden im Feld einfach einen Moment Ruhe braucht, weil einige durch die Anstrengungen OT angeschlagen sind. Deswegen sagst Du sinngem "Befehl verstanden, aber mein Trupp braucht jetzt wirklich, wirklich eine Pause."
- Dir ist es unangenehm, dass Dich jemand bei einer gespielten medizinischen Untersuchung beispielsweise am Arm anfasst. Deswegen sagst Du: "Bitte fass mich am Arm nicht an", der ist "wirklich, wirklich" druckempfindlich.
- Wenn Du Dir nicht sicher bist, kannst Du auch Fragen stellen. Beispielsweise : "Ist es fr Dich wirklich, wirklich in Ordnung, dass....?"

Bei Freigaben, die im Rahmen eines Missionsbriefing erteilt werden, wird immer der genaue Ort und die Nummer des jeweiligen Instanzgebietes genannt. Diese Nummer ist an dem schwarz-gelben Flatterband zu finden. Du darfst nur das Instanzgebiet betreten, zu dem Dir die entsprechende Nummer genannt wurde. Bist Du Dir unsicher kannst Du ber Funk Rckfragen.

LOOTEN

Unter Looten versteht man das Durchsuchen und Plündern eines Charakters, der dabei häufig bewusstlos oder tot ist. Stelle immer sicher, dass Du innerhalb dieser Regeln handelst, weil im Nachhinein ein Beweis, dass Du nicht OT stehlen wolltest sehr schwer 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: Mangelware darf gelootet/geklaut werden, Ausrüstung nicht.

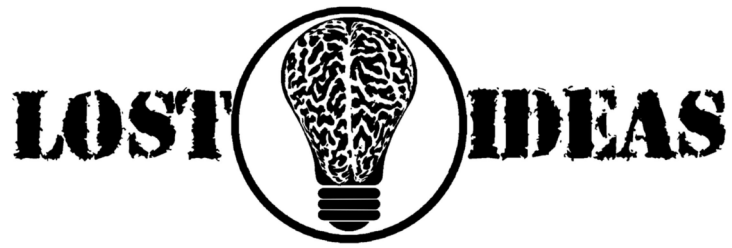
Lootbare Gegenstände sind:

- Gemoddete Nahrungsmittel
- Munition
- IT-Medikamente
- IT-Drogen
- 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.

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.





Allgemeine Geschäftsbedingungen

§ 1 Zustandekommen des Vertrages

- (1) Vertragspartner sind der jeweilige Teilnehmer und Villalobos & Groß-Bölting GbR, nachfolgend „Veranstalter“ genannt.
- (2) 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.
- (3) Der Kartenvorverkauf im Shop des Veranstalters ist nur bis 14 Tage vor der Veranstaltung möglich.
- (4) Die Veranstaltung findet auf dem Gelände der Panzer-Fahrschule in Mahlwinke, Alte Heerstraße statt.

§ 2 Preise und Versandkosten

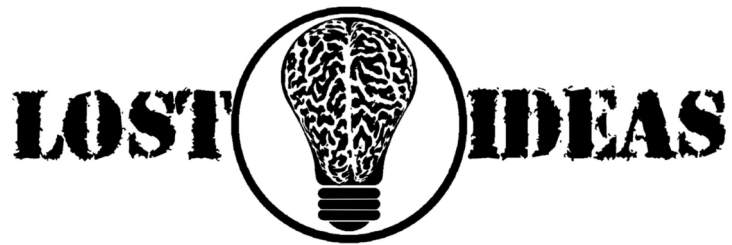
- (1) Alle Preise, die auf der Website des Veranstalters angegeben sind, verstehen sich einschließlich der jeweils gültigen gesetzlichen Umsatzsteuer.
- (2) Die entsprechenden Versandkosten werden dem Teilnehmer im Bestellformular angegeben und sind vom Teilnehmer zu tragen.
- (3) Der Versand der Karte 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

- (1) Der Teilnehmer ist verpflichtet, sich selbständig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren.
- (2) Der Teilnehmer ist sich bewusst, welcher Natur diese Veranstaltung ist und welche Risiken dabei bestehen.
- (3) 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.
- (4) 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.
- (5) 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.
- (6) 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.
- (7) 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.
- (8) 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.
- (9) 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:
 1. Verstöße gegen geltendes Recht, ungebührliches oder gefährdendes Auftreten gegenüber anderen Teilnehmern oder der Orga und die Missachtung von Weisungen der Orga
 2. Das Betreten von Rot gekennzeichneten und/oder als gesperrt markierten Bereichen oder Gebäuden sowie das Über- oder Durchschreiten von „Flutterband“-Absperrungen
 3. 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
 4. Die Verwendung von pyrotechnischen Gegenständen und offenem Feuer und/oder offenem Licht ohne vorherige Absprache und Genehmigung von Seiten der Orga
 5. Die Verwendung von nicht geeigneten (Schuss-, Wurf-, Schlag-) Larpwaffen oder realen Waffen oder gefährlichen Werkzeugen
 6. Brutalität und unangemessener Kraftaufwand gegenüber anderen Teilnehmern in Kämpfen
 7. 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
 8. 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 berauschtigtem Zustand



9. Grabungen im Boden, Rodungen und/oder Abholzungen von Vegetation
 10. Die Vermüllung des Geländes oder der Gebäude
 11. Die Mitnahme oder Beschädigung von Gegenständen auf dem Gelände und/oder in Gebäuden
 12. Bauliche Veränderungen an Gebäuden und Bauelementen und das Entfernen von Gebäudeteilen (Türen, Verbretterungen, Rohren u.ä.)
 13. Die Verwendung von permanenten Farben (Sprühdosen, Markierstifte u.ä.) auf dem Gelände und in Gebäuden
 14. Die Verwendung von Trinkwasser für Reinigungs- oder (Ab-)Waschzwecke
 15. Die Verwendung von grünen und pinkfarbenen Lichtquellen (Taschenlampen, Knicklichtern u.ä.) oder das Tragen von weißen/schwarzen/blauen Warnwesten
 16. Das Entfachen von offenen Feuern außerhalb der dafür vorgesehenen Feuerstätten.
- (10) 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.
- (11) Die Benutzung der Sanitäreinrichtungen ist für alle Teilnehmer verpflichtend. Ein Verstoß dagegen kann zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung führen.
- (12) 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
- (1) 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.
- (2) 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.
- (3) 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.
- (4) 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
- (1) Alle Rechte an Ton-, Bild- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
- (2) Alle Rechte an der aufgeführten Handlung sowie an den vom Veranstalter verwendeten Begriffen und Eigennamen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
- (3) 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.
- (4) 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.
- (5) Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur nach Einholung des vorherigen schriftlichen Einverständnisses des Veranstalters zulässig.
- #### § 7 Sonstiges
- (1) Auf Verträge zwischen dem Veranstalter und dem Teilnehmer findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland Anwendung.
- (2) 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.
- (3) 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.