





FALLEN - Bad Land
Regelwerk 2019
Version 1.1

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

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

(Stand 2019)

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

Dieses Regelwerk ist als ein lebendes Werk zu betrachten, das sich stetig weiterentwickeln wird. An dieser Entwicklung darf sich jeder motivierte Leser beteiligen. Teile uns Deine ausformulierten Konzeptideen über die info@lost-ideas.com mit, damit wir diese für die weitere Entwicklung berücksichtigen können.



Inhaltsverzeichnis

Modul: Gruppen- und Plotsystem.....	4
Das Gruppensystem.....	4
Kleingruppen.....	4
Großgruppen.....	4
Der Plotguide.....	5
Die Plot-Planung.....	5
Plotbudget.....	5
Das "Plot Around" -System.....	6
Jigsaw-Plots (JP).....	7
Miniplots (MP).....	8
Interne Plots (IP).....	9
Dienstleistungsplots (DP).....	9
Großgruppenplots (GP).....	10
Fehden-Plots (FD).....	11
Raid-Plots (RP).....	11

Willkommen im Fallen - Bad Lands Regelwerk.

Wie dieses Regelwerk funktioniert...

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

Wir haben das Regelwerk in folgende Parts aufgeteilt:

- 41 Das Stammregelwerk (absolut verpflichtend!)*
- 51 Die Module - Leitfäden und Richtlinien (teil verpflichtend)*
- 61 Der Styleguide - Tipps und Tricks (nicht verpflichtend)*



Modul: Gruppen- und Plotsystem

Das Gruppensystem

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

Kleingruppen

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

Großgruppen

Großgruppen (ab 10 Spieler) müssen Ihr Konzept bei uns einreichen und bekommen eine Plot-SL von uns zugeteilt, die euch beim Plotten, Interagieren, Beziehen von Häusern etc. unterstützt. Hierfür meldet Ihr Euch einfach unter: plot@lost-ideas.com

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

Dafür bekommen Großgruppen besondere Konditionen:

- 1 Gruppenleiter Freiticket* - Gruppenleiter*innen sind die Kontaktpersonen für Orga/SL unter dem Jahr und auf der Con selbst. Sie nehmen jeden Tag des Cons an den morgendlichen Plotbesprechungen um 11:00 Uhr teil. Dort besprechen wir in aller Kürze Wünsche, Anstehendes, Kritik am Spielablauf und Verknüpfen die Gruppen miteinander
- 11. Großgruppenticket gratis*: Großgruppen genießen zusätzlich zu ihrem Gruppenleiterticket auch ein 11. Ticket gratis
- IT und OT Plotbudget, mit dem auch teurere Plotwünsche erfüllt werden können

Um Anspruch auf das 11. Gratis Ticket zu haben, müssen 10 vollbezahlte Tickets mit Bestellnummer, bis 6 Wochen vor der Veranstaltung, vom Gruppenleiter bei der SL unter plot@lost-ideas.com eingereicht werden. Das Gruppenleiter- und vergünstigte Tickets werden hierbei nicht berücksichtigt. Sie können nur mit Anmeldung weiter gegeben werden.

*Die Barauszahlung eines Freitickets ist nicht möglich.



Der Plotguide

Der Plotguide ist in erster Linie für unsere Großgruppen (ab 10 Personen) gedacht. Aber auch Kleingruppen und Einzelspielende sind eingeladen Plots zu kreieren und das Spieluniversum mitzugestalten.

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

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

plot@lost-ideas.com

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

Der Einsendeschluss ist immer bis 5 Wochen vor Veranstaltungsbeginn.

Die Plot-Planung

Ideen und Hintergründe werden von Eurer Gruppe eigenständig gestaltet. Euer ausgearbeitetes Konzept wird im Anschluss von Eurem Gruppenleiter an plot@lost-ideas.com geschickt und von Eurer Plot-SL (oder deren Vertretung) innerhalb von ca. zwei Wochen bearbeitet. Jegliche Plot-Genehmigungen werden von uns ausschließlich schriftlich über ein Bestätigungsschreiben erteilt. Hierüber bekommt Ihr von uns Eure eigene Plotkennung und Infos zum genehmigten Plotbudget, sowie sonstiger Absprachen mitgeteilt. Eingereichte Plots mit einer gewissen Tragweite (Eingriffe in den Roten Faden oder Spielmechaniken, wirtschaftliche- und technologische Errungenschaften) werden ausschließlich von der gesamten Plotcrew und nicht von einer einzelnen SL entschieden. Bitte bringt alle Bestätigungsschreiben zur jeweiligen Veranstaltung mit.

Plotbudget

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



Das "Plot Around" -System

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

Es gibt sechs verschiedene Plot-Kategorien:

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



Jigsaw-Plots (JP)

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

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

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

Jigsaws können am Check-In gezogen werden. Die Behälter sind entsprechend der unterschiedlichen Jigsaw-Kategorie gefärbt und stellen die Art des Jigsaws sowie das Ausmaß des Einflusses auf Euren Charakter oder das Spielgeschehen dar. Ihr könnt Euer Glück jederzeit ein weiteres Mal versuchen, wenn Euch der Jigsaw nicht zusagt. Wenn Euer Charakter im Spiel stirbt, bevor Ihr den Plot beendet habt, könnt Ihr den Jigsaw mit Eurem Zweitcharakter „mitnehmen“, wenn er nicht bereits eng mit Eurem toten Charakter verknüpft ist.

Jigsaw-Kategorien

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

Es gibt folgende Jigsaw-Kategorien:

1. Hintergrund-, Welt-, Ambiente-Infos und Gerüchte
2. Handlungs- und Spielweisen Impulse OHNE Gegenstück (z.B. chronische Krankheiten, ein düsteres Geheimnis, eine Leiche im Keller)
3. Handlungsimpulse, Zeugenberichte (z.B. Belastungszeuge), Familienzugehörigkeit MIT einem oder mehreren Gegenstücken (Partner- oder Gruppenjigsaw)



4. Spielerintendierte Jigsaws (z.B. Dienstleistungs-, Kennenlern- oder Anwerbungsspielangebote)
5. Miniplot, Kettenplot, Fundort- oder Versteckhinweise MIT oder OHNE Gegenstück
6. Spezialkategorie:
Exkalibur Jigsaw: eine extrem wichtige und seltene Information oder Merkmal, das einen oder wenige Charaktere mit einem Schlüssel für eine bestimmte Spielmechanik versieht. Die Exkalibur Jigsaws werden nicht am Check-In ausgegeben, sie werden von SLs oder IT SLs gezielt an Personen gegeben.

Zusammenfassung Jigsaws:

Auf freiwilliger Basis für alle Teilnehmenden

Keine Beschränkung

Ausgabe am Check-In (solange der Vorrat reicht)

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

Keine Kostenunterstützung aus dem Plot-Budget

Miniplots (MP)

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

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

Zusammenfassung Miniplots:

Auf freiwilliger Basis für alle Teilnehmenden

Keine Beschränkung

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

Keine Kostenunterstützung aus dem Plot-Budget



Interne Plots (IP)

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

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

Zusammenfassung Interne Plots:

Für Großgruppen (ab 10 Personen) verpflichtend

Anzahl der zu erstellenden IP: 1 IP je Spieltag

Plot-Zielgruppe: Die eigene Gruppe

Anmeldung beim Plotteam nur nötig, wenn finanzielle Unterstützung gewünscht ist

Dienstleistungsplots (DP)

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

Dienstleistungsplots sind so gedacht, dass Charaktere sich zu Eurer Gruppe begeben, um dort eine Tätigkeit, einen Gefallen, eine Showeinlage, eine Dienstleistung, einen Auftrag usw. auszuführen, um dann von Euch entlohnt zu werden. Die Dienstleistung und die Entlohnung sollten dabei Eurem Gruppenkonzept entsprechen. Dienstleistungsplots können beliebig oft angeboten werden.

DPs müssen nicht immer etwas mit Arbeit und Dienstleistung zu tun haben oder mit **Bullets** und PicoKLIN entlohnt werden. Sie sollen darüber hinaus zum Gruppenhintergrund passen.

Zusammenfassung Dienstleistungsplots:

Für Großgruppen (ab 10 Personen) verpflichtend

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

Plot-Zielgruppe: Alle Teilnehmenden und Gruppen

Kostenunterstützung aus dem Plotbudget möglich

Anmeldung beim Plotteam nur nötig, wenn finanzielle Unterstützung gewünscht ist



Großgruppenplots (GP)

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

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

Der Großgruppenplot soll eine Tür aufstoßen, die es ermöglicht, dass Gruppen miteinander interagieren können, bei denen sich das bisher noch nicht von selbst ergeben hat. So können Großgruppenplots auch miteinander verwoben werden, was dazu beiträgt, die Geschichten und Handlungsstränge noch intensiver und realistischer miteinander zu verknüpfen. Je tiefer und durchdachter der Plot-/Spielansatz ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass ein Riesenspaß daraus wird. Denkt daran, dass sich der Plot auch ganz anders entwickeln kann, als Ihr es geplant habt. Ein Steckbrief zu den jeweiligen Gruppen ist im aktuellen Plot-Guide enthalten.

Zusammenfassung Großgruppenplots:

Für Großgruppen (ab 10 Personen) verpflichtend

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

Plot-Zielgruppe: Andere Großgruppen

Kostenunterstützung aus dem Plotbudget möglich

Anmeldepflicht beim Plotteam via „Plot around“-Formular



Fehden-Plots (FD)

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

Zusammenfassung Fehden-Plots:

Nicht verpflichtend

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

Plot-Zielgruppe: Andere Großgruppen

Kostenunterstützung aus dem Plotbudget möglich

Anmeldepflicht beim Plotteam via Plot-Einreichungs-Formular

Raid-Plots (RP)

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

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

ABER: Das Aufwickeln von Spielkonflikten oder Racheaktionen durch SCs als Raid-NSC ist ABSOLUT untersagt. Jede Raid-Plot-Aktion von SC-Seite muss deswegen VOR dem Con mit der SL besprochen und vor Ort betreut werden. Die Allrounder können sich je nach Situation daran beteiligen. Sowohl für Allrounder als auch Raid-NSC können (und sollen!) eigene Styles, Konzepte, Szenen, Miniplots und Ideen mitgebracht und entwickelt werden!

Zusammenfassung Raidplots:

Nicht verpflichtend

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

Plot-Zielgruppen: Alle Gruppen

Anmeldepflicht beim Plotteam via Plot-Einreichungs-Formular