



GSC-GUIDE 2022

[VERSION 1.0 - 2022]



INHALTSANGABE

GSC auf dem FALLEN 2022.....	3
GSC - Konzepte.....	3
Eine Übersicht.....	3
Die Maurauder.....	4
Die Allrounder - alles was aneckt!.....	10

GSC AUF DEM FALLEN 2022

Dieser GSC-Guide ist in erster Linie dazu gedacht, Dir die verschiedenen GSC-Konzepte, die jährlich wechseln können, vorzustellen und einen Überblick zu bieten, was sie alles beinhalten. Der Guide wird jährlich aktualisiert, so dass immer die aktuellen Konzepte enthalten sind. Achte darauf, dass Du immer die aktuelle Version verwendest.

★GSC-KONZEPTE

Eine Übersicht

<h3>MARAUDER CREW GSC</h3> <p><i>Ein gemeinsames, wiedererkennbares GSC-Konzept für vielfältiges Konfliktspiel</i></p>	<h3>„ALLROUNDER“-GSC</h3> <p><i>Ein kleines GSC Sidekick-Konzept zur Förderung kleiner Bedrohungsszenarien, Plünderungen, Konflikte und der allgemeinen Bad Land-Stimmung</i></p>
<p>Zielsetzung: Die Marauder sind eine Bande von Herumtreiber*innen, Ausgestoßenen und Gauner*innen, die eine Säule des Konfliktspiels und der wachsenden Härte des FALLEN werden. Sie sollen das „bequeme“ Bad Land durch ihre mobile Bedrohung wachrütteln und mit klugen, witzigen und mutigen Aktionen mit Prügeleien, Verwundungen, Schusswechseln und Überfällen im Gedächtnis bleiben.</p> <p>Zielgruppe und Anmeldung: Zur Marauder-Crew kommst Du, indem Du ein Marauder-GSC-Ticket im Shop kaufst. Das Konzept spricht Spieler*innen an, die Lust auf eine „Vollzeit-GSC“ Rolle haben.</p> <p>Die Marauder im Spiel: Die Marauder-Crew stellt eine feste Gruppe mit Hintergrund sowie Fahrzeugen und temporärem IT-Camp dar. Trotz klarem „Konflikt-GSC“-Auftrag ist Spiel unter den Maraudern sehr gerne gesehen und ausdrücklich erwünscht. Es gibt einen lockeren Styleguide sowie eine interne Gruppenorganisation und SL-Betreuung. Es gibt genügend OT-Schlafplätze. Da Marauder vor allem eine mobile Bedrohung darstellen, ist IT zu schlafen für die Marauder nicht vorgesehen.</p>	<p>Zielsetzung: Durch kleine Aktionen wie Raubüberfälle, Schlägereien, Armutsdarstellungen, Verunsicherungen, Krankendarstellungen, Minischießereien, Schauspielszenen (GSC gegen GSC) oder offensichtlichen Diebstahl sollen die kleinen Grüppchen das Spielambiente bereichern oder gezielt IT-Spielmechaniken bedienen.</p> <p>Zielgruppe und Anmeldung: Allrounder wirst Du, indem Du das Allrounder-GSC-Ticket im Shop kaufst. Kleine Gruppen oder einzelne Allrounder sind überall und jederzeit im Ödland unterwegs. Das Konzept ist für GSC, die Vollzeit-Allrounder sein wollen, als auch für Marauder-GSC, die zwischenzeitlich solche Aktionen unterstützen wollen.</p> <p>Die Allrounder im Spiel: Ambiente Allrounder ist ein OT-Arbeitstitel. Die IT-Identitäten sollen vielfältig sein und sind von Szene zu Szene unterschiedlich. Das Konzept kann häufiges Charakterwechseln beinhalten und sieht von einer konstanten Charakterentwicklung eher ab. Gezieltes Töten und Todesstöße sind dabei zu vermeiden!</p>

★DIE MARAUDER

„Das Bad Land ist viel zu ruhig. Die Armee patrouilliert kaum, gefährliche Mutanten sieht man selten und die Bewohner*innen rennen nachts allein mit den Taschen voller Bullets und Essen durch die Gegend. Klingt nach der perfekten Gegend, um Dampf abzulassen und Reichtum umzuverteilen!

Du findest alle anderen passen nicht zu Dir und Du willst wirklich etwas erleben? Du bist einfach ein Freigeist und willst Dich an keine Regeln halten? Oder Du bist einfach durchgeknallt und fühlst Dich nur wohl in der Gegenwart von anderen „Irren“ und Querulant*innen? Dann komm zur Marauder-Crew!“

Hintergrund:

„Crew“ ist insgesamt vielleicht ein recht großes Wort für diesen zusammengewürfelten Haufen von Bad Land-Punks, Raidern und Ausgestoßenen. Ihre größte Gemeinsamkeit ist wohl, dass keine*r von ihnen in die (mehr oder weniger) bestehenden Strukturen dieser Welt passt. Sogar Mutant*innen sind unter ihnen willkommen, solange diese nicht irgendwelches strahlendes Zeug mit sich rumschleppen (denn die Marauder haben zwar keinen Bock sich einzuordnen, aber wenn man zu früh an Kontamination stirbt, hat man einfach viel weniger Zeit das Leben zu genießen und anderen eben jenes schwer zu machen).

Ihren „Lebensunterhalt“ holen sie sich von denen, die töricht genug sind, allein im Bad Land unterwegs zu sein. Wenn eine Gegend zu langweilig oder die Bewohner*innen zu aufmerksam/gewalttätig werden, satteln die Marauder auf und ziehen weiter.

Bei all dem geht es ihnen aber eher um den Spaß an einer richtigen Schlägerei, als darum, Leichen im Bad Land zurückzulassen. Es wird sogar behauptet, dass sie einmal jemanden beim MedCorps abgeliefert und seine Behandlung bezahlt haben, nachdem dieser blutend am Boden liegend immer noch keine Miene verzogen hatte.

Stärke und Verrücktheit sind ihre Ideale, feste Strukturen und Vorschriften lehnen sie ab. Rache ist ebenso eher selten, man lebt in den Tag hinein und kann morgen vielleicht mit der Gestalt, die man gerade ausgeraubt oder die einem eine verpasst hat, an der Feuertonne sitzen und trinken! Richtige Machtstrukturen sind ihnen dementsprechend fremd, trotzdem wird aber immer jemand zum „Crash-Head“ bestimmt, weil einer nun mal sagen muss, wo es als nächstes hingehet. Der Crash-Head wechselt von Zeit zu Zeit, z.B. wenn der oder die derzeitige Crash-Head keine Lust mehr hat, zu autoritär wird oder sie sich eine Herausforderung gesucht hat, die eine Nummer zu groß war.

Interne Streitigkeiten werden meist mit einem kurzen Gerangel (gelegentlich auch mit einer ausgewachsenen Schlägerei) gelöst, wonach sich alle wieder zusammenraufen und gemeinsam ein Bier trinken oder zur Versöhnung ein paar Leute überfallen gehen. Trotz ihrer Außenseiter*innenrolle (oder vielleicht gerade deswegen) sind sie untereinander ausgesprochen loyal: alles was nicht sofort ge- oder verbraucht werden kann, landet zugunsten der Gruppe in der „Großen Kiste“. Die Marauder sind eher Schläger*innen als geübte Schütz*innen, Nahkampfwaffen hat also jede*r und davon auch eher reichlich. Bei der Feuerkraft verlassen sie sich mehr auf wenige, starke Feuerwaffen, ansonsten sind Revolver und Schrotflinten an der Tagesordnung. Schutzschilde und Deckung kommen selten vor!

Das Konzept:

Irgendwo zwischen klassischen Raidern, der verrückten Welt von Rage und den drei Rowdys aus Dirk Gently. Von der abgehärteten Außenseiterin, über den total verrückten Psycho bis zu Endzeit-Punks geht alles, solange der Charakter in die Gruppe passt! Punkiger ist aber immer besser.

Wir wollen hier auch mal ein paar Verrückten die Möglichkeit geben, sich selbst zu verwirklichen!

Entgegen dem, was häufig bei NSC-Gruppen vorzufinden ist, wollen wir keine halbe OT-Gruppe sein, sondern unsere Zeit im Spiel so gut es geht im IT verbringen. Klar sollte auch sein, dass bei allem der Spielspaß aller im Vordergrund steht und wir keine Spielkonzepte zerknüppeln wollen. Insbesondere vom gezielten Töten ist somit abzusehen.

Darüber hinaus wird es auch möglich sein, **für einzelne Aktionen außerhalb der „Hauptaktionszeit“ in Allrounder-Rollen oder zu den Raid-Plots zu wechseln**. Hierfür benötigt Ihr dann entsprechende Klamotten/Gewandungen, welche sich **deutlich** vom Marauderoutfit unterscheiden!

IT- und OT-Kommunikation und -Vorgaben:

Die Gruppe wird OT von den GSC-Koordinatoren geleitet, von denen in der Regel einer bei den Maraudern im Spiel sein wird. Die Gruppe trifft sich jeden Morgen geschlossen zu einem festgelegten Zeitpunkt an einem festgelegten Ort, um den groben Tagesablauf, geplante Aktionen und das weitere Vorgehen abzusprechen sowie um Feedback zu sammeln und eventuell Spielweisen anzupassen (Details auf der Con vor Ort). Es ist uns dabei wichtig, dass die Gruppe OT das Spiel als GSC gut koordiniert und geschlossen in Angriff nimmt und zusammenhält. Dies steht natürlich im Konflikt mit den diversen Charakterkonzepten und dem verrückten Hintergrund, weshalb es wichtig ist z.B. harte Aktionen untereinander gut zu kommunizieren. IT wird die Gruppe vom sogenannten Crash-Head geleitet, der*in IT-Anführer*in der Marauder Crew. Diese Position wird im Vorfeld OT vergeben, da sie etwas an OT-Koordination sowie IT-Verantwortung mit sich bringt. Die Position kann aber (nach Absprache) IT über die Con hinweg jederzeit wechseln.

Zu den Aufgaben des Crash-Head gehören:

- die Gruppe IT zu führen, „Handlungsanweisungen“ zu geben, als auch mit gutem (bzw. fiesem) Beispiel in Spielsituationen voranzugehen
- ein Auge auf die Gruppe und Spielsituationen zu haben und sich notfalls mit den GSC-Koordinatoren zu verständigen
- das Privileg zu haben von allen anderen Maraudern mit wahlweisem Respekten, Anbetung, blanker Abscheu, usw. bedacht zu werden
- sowie die IT-Verwaltung der „Großen Kiste“

Looten und Beute:

Die Marauder leben von dem, was sie von anderen „bekommen“ können. Egal ob Geld, Medikamente, Munition oder Handelsware, alles ist irgendwie gut. All das landet erst mal in der „Großen Kiste“, der gemeinsamen Beutetruhe, aus der dann wiederum die Bedürfnisse der Gruppe gestillt werden. Für das Strahlungsspiel bekommt Ihr von uns einen RFID-Dongel, Deinem Charakter zugeordnet ist Grundsätzlich nehmen wir am Strahlungsspiel teil, legen hierauf aber nicht den Fokus.

Ein paar klare Regeln zum Thema Beute:

alles an Munition, was nicht zum direkten Auffüllen der eignen Bestände gebraucht wird kommt in die Kiste

Medikamente und Handelswaren ebenso, essbare Handelsware kann jede*r Marauder nach Belieben behalten

Als Richtlinie gilt: von den geplünderten/erpressten/etc. Bullets können 10% eingesteckt werden, der Rest landet in der Kiste. Je nachdem wie erfolgreich wir sind, gibt der Crash-Head in Absprache mit den Koordinatoren Handgeld aus, sodass alle Marauder auch nach Möglichkeit mal die Vorzüge des Bad Lands genießen können

über alles andere entscheidet jede*r Marauder selbst. Ziel dieses Spiels ist es unter anderem die Ressourcen zu verknappen, sollten sie den Maraudern in größeren Mengen in die Hände fallen und so das Spiel auf natürliche Weise zu regulieren.

Charaktertod / -wechsel:

Wie für alle anderen auch gilt für Euch, dass Ihr mindestens einen **Zweitcharakter** benötigt! Solltet Ihr durch Konflikte häufiger als gedacht sterben, können wir auch innerhalb der Gruppe Ausrüstung und Ausrüstungsteile tauschen, um Verwechslungen mit alten Charakteren auszuschließen. Auch Teile des Lost Ideas Fundus können wir hierfür nutzen. Grundsätzlich ist es also nie eine schlechte Idee, etwas mehr Klamotten und Ausrüstung mitzubringen, wenn man die Möglichkeit dazu hat.

Mobilität = Fahrzeuge:

Die beste Möglichkeit mobil zu sein sind natürlich Fahrzeuge. Vom Dreirad bis zum Laster ist alles gerne gesehen, zu verrückt gibt es eigentlich nicht! Wenn Ihr als Fahrzeugbesitzende oder Fahrzeugcrew also schon immer mal die Sau rauslassen wolltet, schließt Euch uns an! Oder Ihr bastelt Euch für Euren Charakter noch schnell einen fahrbaren Untersatz.

Es steht aber auf jeden Fall bereits ein Fahrzeug mit Platz für Euer Zeug und Eure Ausrüstung bereit.

Falls Ihr Interesse an einer Teilnahme mit Fahrzeug habt, dann richtet Euch dabei bitte nach den Vorgaben des Regelwerks und geht den offiziellen Anmeldeweg, den Ihr im Fahrzeugmodul findet:

https://www.fallen-larp.de/wp-content/uploads/2021/06/FALLEN_Modul_IV_Fahrzeuge.pdf

Das Camp:

Die Marauder sind eine hoch mobile Truppe, das bedeutet auch, dass sie kaum an einem Lagerplatz anzutreffen sind. Die Gruppe sucht sich meist einen Platz in der weiteren Umgebung ihres derzeitigen „Jagdgebiets“ und kehrt dorthin nur zum Ausruhen zurück. Das bedeutet natürlich auch, dass wir unsere Ausrüstung mit uns herumkutschieren werden. Nur der große „Ballast“ bleibt ggf. im Camp zurück.

Unterbringung:

Generell sollen die Marauder im OT Schlafen. Es wird Schlafplätze in einem Gebäude und wie immer den Zeltplatz geben. Dies sorgt auch dafür, dass sich alle gut ausruhen können, um wieder in einen neuen Tag voller Konflikt zu starten und sich zurückziehen zu können, wenn es einfach mal zu viel wird. Dass die OT-Sachen im OT bleiben, ermöglicht es der Gruppe außerdem sehr mobil und nicht dauerhaft angreifbar zu sein.

Anforderungen:

Das Konzept der Marauder-Crew erfordert ein paar Voraussetzungen, die alle GSC mitbringen sollten. Da wir eine sehr mobile und konflikt-orientierte Gruppe sind, werden wir ständig auf Achse sein und aktiv Stress suchen. Das bedeutet auch, dass körperliche Fitness und die Fähigkeit für ausführliches und andauerndes Konfliktspiel sowie ein klein wenig LARP-Erfahrung nützlich sein können. Dies ist aber keineswegs eine Grundvoraussetzung! Ebenso kann das entfernte Camp bzw. die Rückkehr dahin Stress bedeuten und lange Wege mit sich bringen. Jede*r der/die mitmachen will, sollte also seine persönlichen Grenzen kennen, niemand soll sich übernehmen oder kaputt machen.

Auch ruhige Momente wird es geben, Fahrzeuge oder das OT-Schlafen bieten Möglichkeiten für Pausen zwischendrin und natürlich wird niemand gezwungen sich komplett zu verausgaben. Wenn Ihr noch Fragen habt oder Sachen unklar geblieben sind schreibt uns gern eine kurze Mail an die fallen-gameteam@lost-ideas.com.

★ MARAUDER STYLEGUIDE

Gemeinsame Erkennungszeichen sind:

- ein (mehr oder weniger) einheitliches Auftreten, wie eine typische „Banden-Mentalität“, immer in kleinen Gruppen unterwegs, Scheiß auf unbedeutende Regeln und Etikette, etc.
- das Logo (letzte Seite in diesem Kapitel)
- Orange als Detailfarbe, z.B. in Form von Armbändern, Stirnbänder, Schmuckzeichen, Haarfarbe, Waffenfarbe, Bändchen, Tattoos, etc.
- sowie typische Elemente aus den Stereotypen der Punk-Kultur, wie Stacheln, Iros, Patches, Verrückte Farben, etc.

Zum Thema Waffen und Munition:

- Die Marauder sind nicht gerade eine hochgerüstete Armee. Gewollt sind daher insbesondere (kreative) Nahkampfwaffen sowie allerlei Kurzwaffen.
- Nerf-Darts werden (siehe Abschnitt 3.2) gestellt.
- Revolver sind super, ebenso wie jede andere Art von Pistole
- Schrotflinten gehen immer!
- Nahkampfwaffen, insbesondere improvisierte Knüppel, Baseballschläger, Hämmer sind perfekt! Quasi ein Must-Have!
- Klingenwaffen sind auch gut, aber meist zu tödlich, um damit lange Spaß zu haben ;)
- Langwaffen und vollautomatische Waffen sind für den Ernstfall gut zu haben, aber nicht zwingend was, womit die Marauder ständig im Bad Land rumrennen
- (improvisierte) Schilde sind insbesondere für den Nahkampf interessant, Stellungen zu halten ist aber nicht so die Art der Marauder (bitte den Abschnitt „Schilder“ im Regelwerk lesen und verstehen, bevor welche mitgebracht werden!)
- Wie bei den Spielmechanismen bereits angemerkt ist das diverse IT-Spiel immer ein Kontrast zum einheitlichen OT-Mindset, das wir in dieser Gruppe schaffen wollen. Aber um ehrlich zu sein wollten wir alle schon mal irgendwelche abgedrehten Punk-Sachen in unsere Klamotten einfließen lassen, also schnappt Euch Patches, Schablonen, Haarfarbe und eine Menge Haargel/-spray und macht Euch auf das Bad Land mit ein paar verrückten Ideen und völlig ungebunden von irgendwelchen Absprachen der Bewohner*innen zu erobern! ;)

Das Logo der Marauder:



★DIE ALLROUNDER — ALLES WAS ANECKT!

Im Vergleich zu den Maraudern folgt hier eine recht kurze Seite mit Informationen. Das liegt nicht daran, dass uns die Ideen ausgegangen sind, oder wir noch einen halbgenen Gedanken als Konzept in den Ring werfen wollen. Nein: Die Allrounder sind Deine Möglichkeit neue Konzepte und Ideen mit einzubringen, die den Grundgedanken des GSC-Spiels auf dem FALLEN entsprechen (Achtung: Sie sind nicht als Resterampe für alte Charaktere oder Konzepte gedacht)!

Gemeinsam mit Dir werden wir die Konzepte und Ideen der Allrounder gestalten, besprechen und umsetzen. Du kannst Dich auf Basis der oben genannten Punkte bei Gruppennamen, Logos und Spielstil frei einbringen. Die Szenen und Charaktere können auch gewechselt werden, solange sie dazu dienen, das Spiel zu bereichern. Die Allrounder geben Dir also vor allem die Möglichkeit kreativ zu werden, Konzepte auszuprobieren, episch zu sterben, zu leiden und unsere gemeinsame Spielwelt zu bereichern!

Melde Dich gerne mit Deinen Konzepten und Ideen unter der

FALLEN-GAMETEAM@LOST-IDEAS.COM

Darüber hinaus wollen wir mit den Allroundern auch für diejenigen Spiel ermöglichen, die noch ohne genaue Vorstellung auf das FALLEN kommen. Von der einfachen Räuberin bis zum halb verhungerten Bettler ist alles dabei. Auch werden die ungebundenen Allrounder in verschiedene Plots und Jigsaws mit eingebunden werden. Genauso wollen wir auch erfahrene Spieler*innen ansprechen, die nochmal etwas Anderes in der Welt des FALLEN ausprobieren wollen, die gezielt mit anderen die dreckige und konfliktreiche Seite der Bad Lands betonen, Neues beleben und bespielen möchten.

Alles was Du zwingend benötigst ist eine ordentlich abgeranzte, passende Klamotte / Gewandung - und Bock damit endlich ins Spiel zu kommen!

Für einzelne Szenen können die Allrounder auch die Plots seitens unserer Stadt- und Bad Land - Gruppen bereichern. Für die Allrounder können Schlafbereiche IT im Spiel bezogen werden (z.B. bei infiltrierten Gruppen), es gibt aber auch die Möglichkeit OT zu schlafen. Es wird täglich zwei SL-Besprechungen mit euren Koordinatoren geben, bei denen wir gemeinsame Aktionen, Szenen und ihre eventuell nötige Betreuung (z.B. mit Special-Effects, Pyro, SL-Betreuung, usw.) planen, eventuelle Rollen für Plots verteilen und Aufgaben vergeben.

Wir freuen uns auf Deine Ideen, Konzepte und vor allem auf das Spiel mit Dir!

★ DEIN GSC TEAM★

EIN SUBTEAM DES FALLEN GAME TEAM