



GSC GUIDE

★ MARAUDER ★

[VERSION 1.0 - 2023]

Marauder-GSC-Guide 1.0
Seite 1

★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“ 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-Koordinator*innen 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-Koordinator*innen zu verständigen
- Direkte und enge Kommunikation mit der GSC Koordination /SL
- Anwesenheit auf allen Plottreffen

- das Privileg zu haben von allen anderen Maraudern mit wahlweise Respekt, 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 bekommst Du von uns einen RFID-Dongel, der 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 Koordinator*innen 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:

FALLEN Modul IV - Fahrzeuge

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 Du noch Fragen hast oder Sachen unklar geblieben sind schreib uns gern eine Mail an [die fallen-gameteam@lost-ideas.com](mailto: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:

