



# **REGELWERK**

Dies ist ein lebendiges Dokument. Es kann und wird ständig verändert. Wenn eine Regel nicht enthalten ist, dann heißt das nicht, dass diese nicht gilt. Im Zweifel entscheidet immer das Wort einer SL. Wenn Ihr Erweiterungsvorschläge habt, oder Fehler entdeckt, dann schreibt uns gerne an.

# Inhaltsverzeichnis:

<b>Wichtige Worte und dessen Abkürzungen sowie Bedeutungen</b>	<b>4</b>
<b>Ablauf</b>	<b>4</b>
<b>Dinge die NICHT mit ins Spiel dürfen:</b>	<b>4</b>
<b>Dinge die verzollt werden müssen:</b>	<b>5</b>
<b>Das Spielsetting</b>	<b>5</b>
<b>Verpflegung</b>	<b>5</b>
<b>Schlafen</b>	<b>5</b>
<b>OT-Tasche</b>	<b>5</b>
<b>OT gehen</b>	<b>6</b>
<b>sexuelle Handlungen</b>	<b>6</b>
<b>Codewörter</b>	<b>6</b>
OH MUTTER	6
STOP	6
<b>Spielleiter/in (SL)</b>	<b>7</b>
<b>Waffen,Munition und Rüstungen</b>	<b>7</b>
Waffen	7
Rüstungen	8
1. Leichte Rüstung	8
2. Mittlere Rüstung	8
3. Schwere Rüstung	8
<b>Fraktionen</b>	<b>9</b>
<b>Spielwährung</b>	<b>10</b>
<b>Grundstücke &amp; Claims</b>	<b>10</b>
Grundstücke	10
Claims	11
<b>ClaimNet</b>	<b>12</b>
<b>Ressourcen</b>	<b>12</b>
<b>Das Bürgerrecht / Klassensystem</b>	<b>13</b>
Siedler/	13
Bürger/ zweiter Klasse	14
Bürger/ erster Klasse	14

# Die Veranstaltung

Caimland ist eine 24/7 LARP Veranstaltung. Vom Start bis zum Ende wird komplett durchgespielt. Wir bitten alle Teilnehmer darum, während der gesamten Zeit IT zu bleiben.

## Wichtige Worte und dessen Abkürzungen sowie Bedeutungen

SL = Spielleitung

Orga = Organisatoren

IT = In-Time (Alles was im Spiel geschieht und dazu gehört)

OT = Out-Time (Alles was nicht im Spiel passiert oder dazu gehört)

OT-Blase = Eine Situation in der man nicht mehr in seiner Rolle ist und mit anderen Teilnehmern über Themen redet, die nicht zum Spiel gehören.

LARP = Live Action Roleplay

SL = Spielleitung

FSL = Fraktions-Spielleitung

## Ablauf

Vor dem Spielbeginn müsst Ihr zum Check-In. Dort bekommt ihr gegen Vorlage eures Tickets das Bändchen, Munition und euren Nantiten-Token. Des weiteren besteht die Möglichkeit bis zu 50€ in Credits zu tauschen. Diese könnt ihr für Getränke (Bier, Mischgetränke, Softdrinks) und Weiteres ausgeben.

Gegen 20 Uhr erfolgt die OT-Ansprache. Direkt im Anschluss startet das Spiel, mit der IT Anreise.

Der letzte Veranstaltungstag ist der Abreisetag. Mit Sonnenaufgang endet das Spiel und der Abbau kann beginnen, das Befahren des Geländes zum Verladen ist vorher nicht erlaubt!

Claimland ist eine 24/7 LARP Veranstaltung. Es wird ab Veranstaltungsbeginn bis Veranstaltungsende durchgespielt. Ab 0 Uhr des letzten Spieltags sind keine Aktionen mit IT-Konsequenzen mehr möglich. Dazu zählen auch Pacht, Lohn oder andere Transaktionen. Charakter- und Ambientenspiel sind selbstverständlich weiter möglich. Das Spiel ist ab diesem Zeitpunkt NICHT OT. Spieler, die ab diesem Zeitpunkt schon OT gehen möchten, verhalten sich bitte zurückhaltend. Der letzte

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Abend ist KEINE OT-Party! Bitte respektiert das Spiel und verzichtet auf grölende OT-Blasen und OT-Klamotten. Unterlasst bitte offensichtliches Packen und Abreisen bis zum Morgengrauen des Abreisetages.

## Dinge die NICHT mit ins Spiel dürfen:

- Echte Waffen
- Dinge die nicht in die Zeit der 80er und davor passen
- Illegale Drogen
- Eigene Munition
- Währung aus anderen Conreihen

## Dinge die IT vor betreten der Stadt verzollt werden müssen:

In der Stadt hat das Administrativ das Monopol auf den Alkoholausschank. Bei Betreten der Stadt werden daher Zölle auf mitgebrachte alkoholische Getränke fällig. Schmuggel kann zu IT Konsequenzen führen!  
Im Ödland besteht keine Zollpflicht.

## Das Spielsetting

Der Krieg gegen Z.E.U.S. brach Ende der 80er aus. Die optische Orientierung der Veranstaltung richtet sich an den Style der 80er Jahre. Seitdem hat sich allerdings der technische Fortschritt in Teilen stark weiter entwickelt, da die Menschheit gezwungen war Dinge gegen Z.E.U.S. zu entwickeln.

# Verpflegung

Claimland ist eine Selbstverpflegungs-Veranstaltung. Um die Immersion einer Postapokalypse, die in den 80er-Jahren ihren Anfang fand bestmöglich umzusetzen, ist es wichtig, dass eure mitgebrachte Verpflegung so verpackt wird, dass sie ins Setting passt - bzw. die Verpackung gemoddet wurde.

# Schlafen

Geschlafen wird entweder IT im eigenen IT Zelt oder in einer Hütte. Es gibt auch ein IT Hostel in Form von einer Halle in der Stadt, wo ihr eure Feldbetten oder Luftmatratzen aufstellen könnt.

Wer lieber OT schlafen möchte für den gibt es einen OT-Zeltplatz oder eine OT-Herberge vom Geländebesitzer.

# Spielleiter (SL)

1. Die Spielleitung wird auch im Spiel sein, seid euch dessen bewusst.
2. Die Spielleitung erkennt ihr an einem blauem Licht.
3. Es ist Spielern verboten blaue Leuchtmittel zu verwenden.
4. SL-Ansagen sind unbedingt Folge zu leisten.

# Waffen, Munition und Rüstungen

## Waffen

Die folgenden Regeln dürfen auf gar keinen Fall missachtet werden. Erlaubte Waffen sind NERF-Blaster, NERF RIVAL Blaster und ungefährliche Schaumstoffwaffen.

1. Beachtet, dass in der Stadt keine Waffen geführt werden dürfen. Wenn Ihr es doch tut kann das für euren Charakter Rollenspielkonsequenzen haben.

2. Es darf NUR mit Claimland-Munition geschossen werden. Das gilt für RIVAL sowie für Nerf. Die Munition ist speziell markiert und wird nur von der Orga ausgegeben. Das Mitbringen eigener Munition ist nicht gestattet!
3. Das Wiederverwenden von aufgesammlter Munition ist strengstens verboten.
4. Jeder Teilnehmer bekommt vor Beginn der Veranstaltung bei der Anmeldung eine Anzahl an Munition. Weitere Munition kann während der Con erspielt werden.
5. Waffen müssen optisch zum Setting der Veranstaltung angepasst sein. Mittels Paintjob und oder Umbau. (43 Jahre nach Weltuntergang im Jahre 1989)
6. RIVAL Blaster dürfen NICHT leistungsgemoddet sein.
7. Verschossene Munition kann bei der Versorgung abgegeben werden.

## Rüstungen

Wir unterscheiden Rüstungen nach ihrer Schutzwirkung vor bestimmten Waffen in drei Stufen.

### 1. Leichte Rüstung

Leichte Rüstung schützt den Träger vor der direkten Auswirkung eines Treffers von leichten, einhändig geführten Hieb- und Stichwaffen bis zu 40 cm. z.B.

Knüppel und Schlagringe und kleinen Stichwaffen bis zu 5cm Klingenslänge z.B. kleine Messer, Rasiermesser, Schraubenzieher.

Leichte Rüstungen sind: Motorcrossschutzkleidung, wattierter Stoff, dünne Gummipplatten, Blechschilder etc. (improvisierte Rüstungen)

### 2. Mittlere Rüstung

Mittleren Rüstungen schützen den Träger vor den direkten Auswirkungen eines Treffers von den voran gegangenen Waffen sowie von mittleren Hieb- und Stichwaffen über 40 cm Länge und Stichwaffen über 5 cm Klingenslänge sowie Handfeuerwaffen.

Stumpfe Hieb- und Stichwaffen sind z.B. Eisenrohre, Brecheisen, Gummiknüppel und Tonfas. Klingenswaffen sind z.B. Kampfmesser, kleine Äxte, Fleischerbeile. Handfeuerwaffen sind Pistolen und Revolver.

Mittleren Rüstungen sind: Splitterschutzwesten, Reifenteile, Fleischerkette,

Dicke Gummipplatten, Metallplatten bis/ab 2mm etc.

### 3. Schwere Rüstung

Schwere Rüstungen schützen den Träger vor den direkten Auswirkungen eines Treffers von den voran gegangenen Waffen sowie vor zweihändigen Hieb Waffen ab

80cm Länge und Klingenwaffen ab einer Klingenlänge von 45cm sowie Handfeuerwaffen und Gewehren.

Zweihändige Hieb Waffen sind z.B. schwere Baseballschläger, Vorschlaghämmer und Paddel.

Klingenwaffen sind z.B. Macheten, Feuerwehrräxte, Spaten und Schwerter.

Gewehre sind alle zweihändig zu führende Schusswaffen.

Ausnahmen davon sind schwere Waffen sowie Sprengmittel.

Eine Rüstung hält nicht unbegrenzt viele Treffer aus und sofern sie beschädigt wurde, muss sie zwingen repariert werden. Ansonsten gilt: wird eine Rüstung nach einem Kampf nicht wieder repariert, so sinkt ihre Schutzwirkung um eine Stufe

## “Extraleben” (Nanitenbehandlung)/ Charaktertot

Es gibt bei Claimland ein Extraleben für jeden Spieler in Form von einem Naniten-Token. Diesen erhält man beim Check-In. Wenn ein Charakter zu Tode kommen sollte oder so schwer verletzt wird, dass er in naher Zukunft stirbt (das Entscheidet eine SL) gibt es die Möglichkeit den Schwerverletzten/Toten ins Hospitum zu bringen. Dort entscheidet der Spieler selbst ob sein Charakter weiter leben soll. Hat der Spieler noch einen Naniten-Token, so kann er gerettet werden. Sollte der Spieler einverstanden sein beginnt die Nanitenbehandlung und der Charakter wird gerettet. Sollte der Spieler keinen Token haben stirbt der Charakter.

Folgendes gilt:

- der Token ist nicht lootbar
- der Token kann in der OT-Tasche verstaut werden
- der Token ist handelbar
- Bürger können ihren Token auf Ihr ClaimNet-Konto einzahlen, um einem eventuellen Verlust vorzubeugen

# Fraktionen

Es gibt 6 vorgegebene Fraktionen die jeweils ein anderes Thema bespielen. Bei der Anmeldung auf unserer Seite kann man sich für eine Fraktion entscheiden. Es gibt zudem die Option "Fraktionslos". Das ist für Spieler, die ihre Entscheidungen im Spiel treffen wollen oder sich Alleine durchschlagen wollen. Auch ohne Fraktion kannst du den Bürgerstatus bekommen.

Wenn man sich bei Anmeldung für eine Fraktion entscheidet, dann muss man seine Klamotte dem Style der Fraktion dahingehend anpassen.

Alle Fraktionen (außer Outlaws) haben ein alleinstellungsmerkmal in Form eines Patches an ihrer Klamotte. Diesen Patch gibt es von der SL der jeweiligen Fraktion zu Beginn. In jeder Fraktion gibt es die Möglichkeit zu leveln indem man in der Hierarchie aufsteigt. Jeder Aufstieg bedeutet mehr Befugnisse. Ein Beispiel *du bist Ermittler 1. Grades und es liegt ein Mordfall vor. Zu findende Indizien sind mit eine Rangkarte versehen. Hast du den benötigten Rang so darfst du die Karte öffnen und die darin enthaltenen Informationen verwenden. Je höher du in der Hierarchie bist, desto leichter wird es dir fallen in Strafangelegenheiten zu ermitteln und Fälle aufzuklären.*

In jeder Fraktion werden Deine gewonnen Fähigkeiten und Befugnisse in deinem ClaimNet-Bürgerkonto hinterlegt. Jeder Spieler, der einer Fraktion angehört muss min. 2 Stunden am Tag für seine Fraktion arbeiten.

Jede Fraktion wird von einer Fraktionsspielleitung (FSL) geführt. Die FSL sorgt dafür, das jeder Spieler eine Aufgabe bekommt, und für gute Arbeit Beförderungen erhält. Man hat die Möglichkeit bis zum stellvertretenden Fraktionsleiter aufzusteigen, wenn man möchte.

Merke:

- gestaltet eure Klamotte eurer Fraktion entsprechend. Achtet dabei auf eure Farbwahl.
- ihr müsst mindestens 2 Stunden am Tag für eure Fraktion zur Verfügung stehen
- Fraktionen können auch gewechselt werden (aber übertreibt es nicht)
- in manchen Fällen ist die Zugehörigkeit in mehreren Fraktionen gleichzeitig möglich.



## GSC-Fraktion - Outlaws

Die GSCs sind im Grunde die Bösen aber zugleich auch Spieler und sollten auch so angespielt werden. Sie sind nicht dafür da um sie bei der erstbesten Gelegenheit umzubringen. Die Outlaws sind eine große Macht und Gefahr auf Claimland und daher mit Vorsicht zu genießen. Die Outlaws werden von ihrer FSL angeführt, hier gibt es keine Rebellion nur Loyalität und das ist das was die Outlaws auch so mächtig macht. Die Outlaws haben ihr eigenes Lager.

Die Unterschiede zum Spieler sind:

- geringerer Ticket-Preis
- von der SL und Orga gelenkte Charaktere (keine eigenen Ziele)
- eingeschränkter Stadtzutritt

## Spielwährung

Credits kurz Cr

Da man mit Cr auch Getränke (Bier, Mixgetränke und Softgetränke) an der Bar von der Orga erwerben kann ist 1€ genau 100 Cr Wert.

- Cr wird es als Scheine und als Zahlen auf eurem Konto in ClaimNet geben.
- Jeder Spieler bekommt vor Beginn der Veranstaltung beim CheckIn die Möglichkeit Cr einzutauschen das Limit beträgt hier 50€ .
- Cr kann man im Spiel vom Administrativ in Euro erwerben, auch hier gilt 50€ als Limit.
- Es besteht die Möglichkeit Cr am Ende jeder Veranstaltung zurück zu tauschen.
- Cr können zwischen den Veranstaltungen auf dem Spielerkonto gelagert werden.

# Grundstücke & Claims

Auf dem Spielfeld gibt es ausgewiesene und ausgeschriebene Claims die im Spiel gegen unsere Spielwährung Credit gepachtet werden können. Es wird zwischen Grundstücken und Claims unterschieden. Grundstücke sind zum Bebauen.

2 Beispiele:

Beispiel a.) Du bist ein Spieler der das Bürgerrecht innehat und willst dir nun eine kleine Hütte, Verschlag oder vielleicht erst einmal nur ein Zelt aufbauen, wo du dann drin wohnen und schlafen kannst. Du gehst also direkt zum Administrativ und informierst dich über verfügbare Claims, und pachtest dir einen.

Beispiel b.) Du bist ein Händler und Bürger der einen kleinen Laden eröffnen möchte. Du pachtest ein Grundstück welches auch Platz zum Wohnen bietet. Sollte ein Spieler seine Grundstückspacht in Form von Spielwährungen nicht entrichten können oder wollen wird ihm der Anspruch darauf nach einer Frist entzogen.

## Grundstücke

1. Grundstücke sind zum Errichten für Unterkünfte und/oder Geschäfte.
2. Jeder Spieler darf max. 3 Grundstücke gleichzeitig pachten.
3. Es gibt zur Zeit nur Grundstücke in der Stadt.
4. Grundstücke müssen nach dem Stil der Stadt bebaut werden
5. Es gibt keinerlei Anspruch auf dieses Grundstück außerhalb des Spiels.
6. Der Grundstückspächter bekommt das Vorzugsrecht nur innerhalb einer laufenden Claimland-Veranstaltung.

Größe (Meter)	Pacht pro Tag (Cr)	
4 x 4	100 Cr	

## Claims

1. Claims sind zum Schürfen von Ressourcen gedacht, eine temporäre Bebauung ist erlaubt.
2. auf dem Claim wird nach Novalit und TEC-Parts gesucht, und diese können dann in der Stadt zu Credits gemacht werden.
3. Ein Spieler darf maximal 1 Claim gleichzeitig besitzen.
4. Claims sind immer außerhalb der Stadt
5. Der Claim befindet sich im Wald, die dort befindliche Flora und Fauna darf nicht stark negativ beeinflusst werden in Form von tiefen Gräben, haken oder Bäume fällen.
6. es darf max. 15cm tief geschürft werden.
7. jedes Loch muss am Ende der Veranstaltung wieder von Besitzer aufgeschüttet und geschlossen werden.
8. Es gibt keinerlei Ansprüche auf Claims außerhalb des Spiels.
9. Der Claimpächter bekommt das Vorzugsrecht nur innerhalb einer laufenden Claimland-Veranstaltung.
10. Jeder der dabei erwischt wird auf fremden Claims zu plündern (schürfen) wird mit IT Konsequenzen rechnen müssen.
11. Jeder, der dabei erwischt wird auf Claims zu plündern, die dem Administrativ gehören wird standrechtlich erschossen ohne die Möglichkeit einer Naniten Behandlung.

<b>Größe (Meter)</b>	<b>Pacht pro Tag (Cr)</b>	
<b>10 x 10</b>	<b>100 Cr</b>	

# ClaimNet

Es gibt minimal 5 ClaimNet Terminals in Form von einem Monitor, einer Tastatur und einer Maus. Auf diesen Terminals läuft nur das ClaimNet.

Beachtet, dass es sich hier um original Hardware aus den 80er handelt.

1. das ClaimNet ist nur für seine Funktion zu benutzen
2. mit der Hardware der Terminals ist behutsam und mit bestem Gewissen umzugehen
3. das mutwille manipulieren der Hard oder Software oder das ausnutzen von Bugs ohne vorherige Absprache mit einer SL ist strengstens untersagt und kann mit dem sofortigen Ausschluss der Veranstaltung geahndet werden

## Looten, Einbruch und Diebstahl

### Looten

Man kann Charaktere looten wenn sie es IT und OT zulassen. Wenn sie es nicht zulassen, kann man sie auffordern alles Lootbare herauszugeben. Intime Stellen sind beim looten dabu!

Fair ist hierbei auch das man keine Dinge in seiner Unterwäsche und im Intimbereich versteckt. Man sollte als Looter dennoch Fair bleiben und dem Opfer nicht alles nehmen.

Als Beispiel:

Wenn in einer Blechdose 10 Kippen sind, sollte man sich 2-3 nehmen und den Rest drin lassen. Ihr wisst bestimmt was wir meinen: Leben und Leben lassen!

Wenn ihr Spiel generieren wollt und ein Gegenstand zum klauen, rauben oder looten zur Verfügung stellen wollt, müsst ihr dieses mit einem gelben Band sichtbar makieren.

Was NICHT gelootet werden darf sind :

- Credits
- Extraleben-Token
- Ausrüstung
- Alles was in der OT-Tasche ist

Was gelootet werden darf sind Handelswaren:

- Alkohol in jeder Form
- Munition
- Tabak in jeder Form
- Plotgegenstände
- Novalit in jeder Form
- Gegenstände die mit einem gelben Band versehen sind

Was noch als Loot gilt sind von der SL versteckte Plotitems wie z.B. Elektroplatinen oder ähnliche Gegenstände. Diese können zur Identifikation zum TEC gebracht werden, wo evtl. ein Plot auf euch wartet. Es lohnt sich!

## Einbruch und Diebstahl

Alle Türen, Kisten, Schränke, Eingänge und Fenster, die von Spielern verschlossen werden, können auch von Spielern geöffnet werden. Wichtig hierbei ist:

- Alles was verschlossen wird, darf nur mit einem leichten Mechanismus geschützt sein, wie z.B. ein dreistelliges Zahlenschloss oder ein Übungsschloß fürs Picklocking.
- Zum Öffnen darf keine Gewalt angewandt werden
- es darf nur das gestohlen werden was auch gelootet werden darf
- Nur OT-Kisten dürfen mit einem normalen Schloss gesichert werden. Achtet darauf, dass darin keine IT-Gegenstände gebunkert werden dürfen.
- Beim Einbruch darf kein Schloss zerstört werden..
- Alle Eingänge die mit einem OT-Schild versehen sind, sind von der Orga und dürfen nicht betreten werden.
- Spieler dürfen keine OT-Schilder aufhängen Außname die OT-Kiste

Beispiele, die erlaubt sind:

Ich sehe ein offenes Zelt. Ich gehe hinein. Dort liegt ein riesen Nugget Novalit, ich mache ein kurzes Freudentänzchen und sacke das Kleinod ein. Nun darf ich es an einen anderen Spieler verkaufen oder tauschen. Oder ich gehe damit zur Versorgung.

Ich bin knapp bei Kasse und die Pacht steht an. Ich schaue mich im Viertel um, und entdecke einen kleinen Verschlag, der schlecht einzusehen ist. Ich prüfe die Tür aber diese ist verschlossen. Ich gehe hinter den Verschlag und bemerke, dass ein Paar Holzlatten lose sind und OHNE Nägel und Schrauben befestigt wurden. Ich nehme sie weg, trete ein und schaue mich um. Ich sehe jede Menge Dinge aber

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

leider kein Novalit. Aber da entdecke ich ein Fernglas mit einem gelben Band dran, ich packe das Teil ein, und sonst entwende ich nichts weiter. Mal sehen ob ich das auf dem Schwarzmarkt los werden kann.

Ich und mein Kumpel wollen uns ein bisschen was dazu verdienen, und haben es auf eine Hütte abgesehen, die mit einem Zahlenschloss verschlossen ist. Ich weise meinen Kumpanen an Schmiere zu stehen, bis ich das 3-stellige Zahlenschloss geöffnet habe. Ich muss ja quasi nur bis 999 zählen, das sollte nicht ganz so lange dauern.

Ich habe es nach 2 Stunden und etlichen Störungen endlich auf. Ich durchsuche die Hütte und finde eine Buddel mit Schnaps. Na die werden wir uns schmecken lassen.

Beispiele die so NICHT erlaubt sind:

Ich habe es auf ein Verschlag abgesehen. Ich nehme eine Brechstange und hebel solange am Schloß rum bis es aufbricht.

Ein Zelt ist mit einem Zahlenschloss versehen. Ich schlitze die Zeltplane mit einem Messer auf und geh rein.

Diese Hütte soll es sein ich will da rein. Ich gehe um die Hütte und schau wo ich am besten ansetzen kann ich reiße so lange an der Wand bis sie nachgibt und ich rein kann.

## Ressourcen

Ressourcen spielen in Claimland eine sehr wichtige Rolle, da sie das Überleben eurer Charaktere sichert. Wir haben im Vorfeld das Gelände und ganz besonders die Claims zufällig mit Ressourcen bestückt.

<b><u>Ressorce</u></b>	<b><u>Frakturierung</u></b>	<b><u>Wert</u></b>	<b><u>Seltenheit</u></b>
Novalit	1 kg	100 Credit	häufig
weißes Novalit	1 kg	300 Credit	selten
Mikroplatine	1 Stk	500 Credit	Super-selten

Platine	1 Stk	1.000 Credit	Ultra-selten
Prozessor	1 Stk	2.000 Credit	Mega-selten

## Das Bürgerrecht / Klassensystem

Ein wichtiger Aspekt bei Claimland ist das Leveln und Vorankommen deines Charakters.

Am Anfang gilt jeder Spieler als Siedler. Entscheidet man sich in der Stadt sesshaft zu werden, ist man nach einer Anmeldeprozedur und den durch die Administrative ausgehändigten Bürgerausweis ein Bürger zweiter Klasse. Es ist möglich durch Erwerb des Titels "Bürger erste Klasse" oder durch das Erreichen eines bestimmten Levels in seiner Fraktion als Bürger der ersten Klasse aufsteigen.

Spieler, die sich entscheiden sich nicht der Stadt anzuschließen gelten weiter als Siedler.

### Siedler

1. haben keine Stadtrechte
2. sind auf sich allein gestellt und werden nicht von den Sicherheitskräften der Stadt außerhalb der Stadt geschützt.
3. haben das Recht sich in der Stadt als Besucher aufzuhalten

4. haben das Recht Claims zu pachten und zu bewirtschaften
5. haben NICHT das Recht Grundstücke innerhalb der Stadt zu pachten.
6. haben das Recht sich jederzeit in der Stadt als Bürger zu registrieren.

## Bürger zweiter Klasse

1. haben die Pflicht ihren von der Administrative ausgestellten Bürgerausweis stets mit sich zu führen.
2. haben eingeschränktes Bürgerrecht
3. haben das Recht Grundstücke zu pachten
4. haben das Recht Claims zu pachten.
5. haben nicht das Recht auf ein Stadtamt (wie zB Bürgermeister etc)

## Bürger erster Klasse

1. haben die Pflicht ihren von der Administrative ausgestellten Bürgerausweis stets mit sich zu führen.
2. haben volles Bürgerrecht
3. haben das Recht Grundstücke zu pachten.
4. haben das Recht Claims zu pachten.
5. haben das Recht auf ein Stadtamt (wie zB Richter, Bürgermeister etc)

## Fahrzeuge

Gemoddete Fahrzeuge sind grundsätzlich erlaubt, müssen aber im Vorfeld durch die Orga abgenommen. Schreibt uns eine Mail mit Fotos von eurem Fahrzeug.

## OT-Tasche / OT-Kiste

Jeder Teilnehmer muss eine OT Tasche mit sich führen. Dinge, die nicht zum Spiel gehören aber die man immer OT dabei haben sollte, wie z.B Personalausweis, Krankenkassenkarte, Kondome oder Medikamente werden darin aufbewahrt. Wenn es unbedingt nötig ist, kann auch das Handy eingepackt werden falls jemand auf Abruf bleiben muss. Ansonsten bleibt das Handy im Auto. Man kann auch eine OT Kiste auf seinem Grundstück haben. Was auf keinen Fall in der OT Tasche oder OT Kiste sein darf sind IT Sachen - dazu gehört auch Alkohol.



Fremde OT Taschen/Kisten dürfen auf keinen Fall gelootet werden, macht man es doch ist das OT Diebstahl und kann strafrechtliche Folgen nach sich ziehen.

## OT gehen

Wenn es notwendig ist aus dem Spiel gehen zu müssen, tut man das indem man eine Hand flach auf sein Kopf legt. Solange die Hand auf den Kopf liegt ist diese Person nicht mehr im Spiel und wird von jedem Teilnehmer IT ignoriert. Tut das bitte nicht Mitten unter anderen Spielern, da ihr für diese Spieler im Spiel auf einmal unsichtbar geworden seid, das dürfte für euch gewisse IT Konsequenzen nach sich tragen. Geht da hin wo ihr denkt das euch Niemand sieht und geht OT.

## sexuelle Handlungen

Wenn ihr eine sexuelle Handlung mit einer Person begehen wollt müsst ihr auf jeden Fall wissen dass diese damit einverstanden ist. Wisst ihr es nicht, oder seit euch unsicher lasst es unbedingt sein. Es wird niemand unsittlich angefasst.

## Codewörter

### OH MUTTER

Wenn es euch in einer Situation zu viel wird, dann sagt ihr laut „OH MUTTER“. Das soll allen Beteiligten signalisieren die Situation runter zu fahren, zu entspannen und gegebenenfalls die Aktion zu beenden.

### STOP

Wenn ihr Stopp ruft heißt das immer OT Stopp. Jedes Spiel wird lokal gestoppt bis es heißt, dass es weiter geht. Jeder der das Wort hört, stoppt unmittelbar alle Aktionen.

Dieses Wort darf auf keinen Fall ohne triftigen Grund ausgesprochen werden.

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

# Sicherheit / Gefahren

Wir spielen auf einem Militärgelände wo aus altersbedingten Gründen einige Gefahren existieren, die wir als Orga aber nicht gänzlich sichern können. Solltet ihr unmittelbar gefährliche Stellen finden, sichert diese zunächst selbst mit euren Mitteln, dann gebt diese Information bitte an eine SL weiter.

1. Showkämpfe dürfen nur da ausgetragen werden, wo genügend Platz ist, es ist absolut verboten Showkämpfe innerhalb von Fraktionsräumen stattfinden zu lassen.
2. Das Überklettern von Spielhindernissen z.B. Palisaden ist aus Sicherheitsgründen untersagt.
3. Das Ausüben von Showkämpfen unter Alkoholeinfluss sollte unterlassen werden.
4. Das Schießen oder Schlagen auf Köpfe ist absolut untersagt.
5. Jeder ist für sich selbst verantwortlich, es ist keine gute Idee Nachts ohne Licht schnell zu laufen.
6. Wenn ihr Stunts machen wollt, z.B. stylisch hinfallen, dann achtet auf eure Umgebung.
7. Es ist verboten selbstständig Elektrogeräte ans Stromnetz anzuschließen, sucht dafür die FSL des TECs auf.
8. Sollte es eine echte Verletzung geben und ihr oder Jemand anders braucht Hilfe, dann solltet ihr "Sanitäter" rufen auf keinen Fall „Medic“ oder „Doc“
9. Bei einer NICHT echten Verwundung auf keinen FALL nach einem „Sanitäter“ rufen sondern ruft nach einem "Medic" oder "Doc"