

The title 'ZOMBIE ATTACK' is rendered in a large, white, jagged, and dripping font that resembles blood splatters. The letters are set against a dark, blurred background of a zombie-infested scene, with a zombie's hand visible in the center. The overall aesthetic is horror-themed and graphic.

ZOMBIE ATTACK

ZOMBIE ATTACK REGELWERK

MODUL 3: SC-GUIDE

ZOMBIE ATTACK

Regelwerk 2022

Version 2.1

Alle Rechte und Inhalte des nachfolgenden Regelwerkes liegen bei der Interessengemeinschaft Lost Ideas, welche gemeinsam an der Verwirklichung dieser Postapokalypse 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 jede*r motivierte Leser*in beteiligen.

Teile uns deine ausformulierten Konzeptideen über die za-gameteam@lost-ideas.com mit, damit wir diese für die weitere Entwicklung berücksichtigen können.

WICHTIG:

Das Zombie Attack Regelwerk besteht inhaltlich aus verschiedenen Modulen. Wenn wir vom Regelwerk sprechen, dann ist damit immer die Gesamtheit dieser Module gemeint:

Stammregelwerk

Version 2.1

Hintergrundmodule

Modul 2: Hintergrund & Setting

Charaktermodule

Modul 3: SC-Guide

Modul 4: NSC-Guide

Weiterführende Module

Modul 5: Plot-System

Modul 6: ZA-Spieler*innen-Vertretung

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis.....	3
Survivor auf der ZA.....	4
Mindset.....	4
Der Weg in die Gegenwart.....	4
Gemeinschaft.....	4
Dein Charakterkonzept.....	5
Die Gewandung.....	6
Das Spiel.....	7
Neuling oder „Alter Hase“.....	7
Als Neuling.....	7
„alte Hasen!.....	7
Die Enklave.....	8
Wichtige Begriffe.....	9
Flutterband und No-Go-Areas.....	9
SC-Ansprache.....	10
OT-Sicherheit bei Treffern und durchgehendes Spiel.....	10
Ein schönes und realistisches Spiel.....	10
Kampf mit Zombies.....	11

SURVIVOR AUF DER ZA

MINDSET

Der Fokus der ZA liegt auf einem immersiven Erleben des Settings durch intensive Erfahrungen, Horror und Extreme – verbunden mit ein wenig Humor und FunSplatter. Du und alle anderen Survivor leisten einen wesentlichen Beitrag zum Erreichen dieses Ziels. Wie? Natürlich mit einer stimmigen, dem Setting und Welthintergrund angepassten verkörpernden Darstellung deines Charakters, seiner Optik, seines Verhalten und seines Werdegangs innerhalb der Kampagne.

DER WEG IN DIE GEGENWART

Nach dem Zombieausbruch ist die Welt ein Ort von Tod und Zerstörung. Verlust und Trauer sowie Angst um das eigene Überleben sind die täglichen Begleiter aller Survivor. Überlebende Menschen trifft man immer weniger, denn Menschenmassen locken auch wieder die Zombies an, die ständig auf der Suche nach Nahrung sind. Doch alleine überlebt es sich noch schlechter. Der Survivor ist durch die individuelle Vorgeschichte bis hin zu dem Erlebten seit dem Zombieausbruch geprägt und gezeichnet – auf die ein oder andere Art.

Mach Dir bei der Gestaltung deines Charakters bewusst, dass dieser einer der letzten noch lebenden Menschen ist, dem mit Sicherheit kräftezehrende, entbehrende und physisch/psychisch belastende Dinge widerfahren sind. Eventuell hat Dein Charakter auch Dinge tun müssen, die dieser sonst nie tun würde, aber zum Überleben einfach unabdingbar waren. Alle verarbeiten solche Ereignisse anders, aber ohne sichtbare und unsichtbare Narben wird niemand davonkommen.

GEMEINSCHAFT

Alle in der Enklave und Umland befindlichen Survivor haben in den vergangenen Monaten Familie, Freunde und Verbündete verloren, während sie selbst ums nackte Überleben kämpften. Umso wertvoller sind die Lebenden, die man noch um sich hat und die Beziehungen, die man zu ihnen aufbaut. Dem Feind, der Dich fressen will, ist es egal um welche Art Beziehung es sich hierbei handelt. Doch der Umstand, dass es einen gemeinsamen Feind gibt, ein gemeinschaftliches Ziel, schweißt die meisten Menschen zusammen. So ist es nur logisch, dass sich Personen zusammentun, um gemeinsam weiterzukämpfen und zu überleben. In und um die Enklave haben sich seit dem Ausbruch somit verschiedene Fraktionen gebildet, die ihre eigenen Ziele und Interessen verfolgen. Diese mögen vielleicht nicht immer mit denen anderer Fraktionen übereinstimmen und manche von ihnen werden vielleicht auch Fehde-Gedanken hegen, doch im Grunde wissen fast Alle, dass Zusammenhalt und Zusammenarbeit in der heutigen von Untoten beherrschten Welt, notwendig ist, um zu überleben.

Das wurde auch einigen Fraktionen bewusst, als die Gründer der Enklave bei einem Zwischenfall fast vollständig ausgelöscht wurden – oder besser gesagt aufgefressen wurden! Notgedrungen, um in der Enklave wieder für etwas Stabilität und Ordnung zu sorgen und der Gemeinschaft der Überlebenden ein Ziel vorzugeben, wurde der **Pakt** ins Leben gerufen. Beim **Pakt** handelt es sich um einen Verbund, der von den Anführer*innen der größeren Fraktionen repräsentiert wird. Sie entscheiden über die Struktur und die Weiterentwicklung der Gesellschaft. Was nicht bedeutet, dass diese Parteien immer an einem Strang ziehen oder gar miteinander verbündet sind. Um in der Enklave für Sicherheit zu sorgen und um die Interessen des **Pakt** umzusetzen wurden die **Scouts** gegründet. Wie diese umgesetzt werden obliegt oft den Scouts selber, weil diese situationsbedingt Entscheidungen treffen müssen, welches Vorgehen das Beste wäre und flexibel auf alle möglichen Eventualitäten reagieren müssen.

DEIN CHARAKTERKONZEPT

Alle Survivor haben einen Grund weiterzuleben – einen Antrieb, um nicht aufzugeben. Rache, Hoffnung, Pflichtgefühl, Liebe oder etwas anderes.

Überlege Dir, was das „Warum“ deines Charakters sein könnte. Denn es wird Erlebnisse geben, die deine Gründe in Frage stellen könnten, diese bestärken oder gar ändern. Nutze diese Erlebnisse für deine charakterliche Entwicklung, um für Dich und andere Überlebende intensives Spiel zu generieren.

Ein wichtiger Orientierungspunkt für die Charakterentwicklung: Es geht nicht darum ein*e Held*in zu sein (oder Heldengruppen), sondern um den Überlebenskampf und die Gemeinschaft. Die Charaktere der ZA haben keine übernatürlichen Kräfte sondern sind normale Menschen mit ihren eigenen Stärken, Lastern, Ängsten und Eigenheiten. In Extremsituationen kann ein Mensch zwar über sich hinauswachsen und sich heldenhaft verhalten, jedoch wird dadurch nie ein unsterblicher, unverletzlicher Charakter geboren.

Halte dein Konzept also möglichst einfach und bodenständig. Du bist ein Mensch, der aus heiterem Himmel in diese Extremsituation geworfen wurde und versucht das Beste daraus zu machen, um irgendwie zu überleben. Ob alleine oder in einer Gruppe ist Dir überlassen.

Beachte bei der Entwicklung deines Charakter auch die Fertigkeiten und Kenntnisse, die Du entwickelt haben könntest. In der Regel handelt es sich bei den Überlebenden um normale Menschen. Die wenigsten haben einen militärischen Hintergrund und daher auch keine Grundausbildung im Umgang mit Waffen und Kampfsituationen. Sie reagieren aus dem Affekt heraus und eignen sich diese Kenntnisse notdürftig selbst an. Beachte auch, dass seit dem Zombie-Ausbruch gerade mal zehn Monate vergangen sind, in denen ein Charakter Zeit hatte diese Fertigkeiten und Kenntnisse im Überlebenskampf zu sammeln und zu verbessern.

Leichter wird es bei der Frage, wie es deinen Charakter nach Mahlwinkel verschlagen hat Entweder Du hast den Funkspruch der Enklave gehört oder eine Notiz eines anderen Survivor gefunden oder bist einfach durch Zufall hier gelandet. Näheres hierzu findest Du im Modul 2: Hintergrund und Setting.

DIE GEWANDUNG

Beim Outfit hast Du viel Gestaltungsspielraum. Die uns bekannte Welt ging erst 2019 unter, eine Zeit in der bereits eine Vielfalt und Individualität existierte, die fast keine Gewandung ausschließt. Ob im Arbeitsoverall, Bürokleidung oder dem Schlafanzug, der Zombie-Ausbruch könnte Dich in jedweder Situation getroffen haben – und wer zieht sich da noch um, bevor die Beine in die Hand genommen werden?!. Nichts desto trotz gibt es ein paar allgemeine Regeln zu beachten.

- Dein Charakter kämpft schon ein paar Monate um die Existenz. In diesem Zeitraum hast Du dir logischerweise ein paar praktische Kleidungsstücke zusammengetragen, die zum Überleben hilfreicher sind als ein Schlafanzug. Die Kleidungsstücke müssen dabei optisch nicht aufeinander abgestimmt sein, denn einen Zombie interessiert es wenig wie stylisch Du als Imbiss aussiehst. Jedoch solltest Du darauf achten, dass deine Kleidung optisch schon einiges mitgemacht hat während deines Überlebenskampfes und nicht frisch von der Kleiderstange kommt.
- Die Kleidung sollte robust sowie wetterfest sein und im "Zwiebellook" getragen werden.
- Festes und eingetragenes Schuhwerk ist mit das Wichtigste! Nichts ist blöder, als sich bereits am ersten Tag den Fuß umzuknicken oder Blasen zu laufen.
- Stereotypische Charaktergewandungen wie beispielsweise Postuniformen oder Blaumann sind für den Einstieg nicht nur praktisch, sondern auch realistisch und bodenständig. Vollpanzerung bis an die Zähne passt nicht ins Setting und ist zudem unrealistisch. Klar hat sich Dein Charakter im Laufe der Monate vielleicht das ein oder andere zusammenklauben oder basteln können, doch das richtige Maß ist hier entscheidend.
- Militärische Kleidung (jegliches Flecktarn) ist nicht verboten jedoch auch nicht unbedingt gern gesehen, vor allem nicht als Gesamtoutfit. Wir bespielen Menschen aus allen möglichen Gesellschaftsschichten. Klar kann man das ein oder andere Kleidungsstück irgendwo aufgetrieben haben, aber auch die beste Militärkleidung ist nach einigen Monaten im Dauereinsatz kaputt und wird durch etwas Neues ersetzt.
- Zu guter Letzt solltest Du dir noch über einen wichtigen Punkt Gedanken machen. Nämlich was Du im Spiel alles benutzen und tragen willst. Der Gang zum Auto, um die nächste Palette Dosenfutter zu holen ist nicht erlaubt. Du brauchst Schlafsachen, Essen, Trinken, wetterfeste Kleidung und was Dir sonst noch während der Spielzeit wichtig ist. Überlege Dir wie Du das Ganze tragen und transportieren möchtest, beispielsweise im Rucksack oder einem Bollerwagen. Ein guter Leitsatz ist immer: **„So viel wie möglich, so wenig wie nötig!“**

DAS SPIEL

NEULING ODER „ALTER HASE“

Es gibt für Dich unterschiedliche Möglichkeiten ins Spiel zu starten und die ZA Kampagne zu erleben. Hierbei kommt es darauf an, ob Du zum ersten Mal mit deinem Charakter spielst oder bereits Teil der Kampagne bist. Im folgenden Kapitel stellen wir Dir die Einstiegsvarianten vor.

Folgenden Grundsatz solltest Du im Hinterkopf behalten:

Die Enklave in Mahlwinkel mit umliegenden Fraktionen ist der einzige bekannte Ort, an dem sicher noch Menschen und Reste von Zivilisation zu finden sind!

Es gibt keine globale Vernetzung von Verbänden oder Einrichtungen, deren Existenz bekannt oder bewiesen ist.

ALS NEULING

Dein Charakter hat sich allein oder in einer Gruppe durchgeschlagen und ist noch nicht Teil der Gemeinschaft in Mahlwinkel. Nach Monaten der Flucht, Entbehrung und Verlust hat es Dich dorthin verschlagen..

Du beginnst das Spiel als Neuling immer über den Treck.. Während des Trecks wirst du grob mit der Welt vertraut gemacht, bekommst Tipps und Tricks was das Leben und Überleben angeht und Wissenswertes über unseren geliebten Feind – den Zombie.

Danach wirst Du in das Spielfeld entlassen. Nun liegt es an Dir was du mit diesem Wissen anstellst und wie Dein weiteres Spiel während der Kampagne verläuft. Willst Du erst einmal in der Enklave vorbeischaun und sehen was es da so gibt? Oder willst Du direkt ersten Kontakt zu den umliegenden Fraktionen aufnehmen, um was auch immer mit diesen zu tun? Oder willst Du dich allein durchschlagen und gleich nach der ersten Konfrontation mit den Zombies suchen? Das ist Dir und deinen Launen überlassen.

„ALTE HASEN!“

Wer bereits Teil der Kampagne ist, kann den Treck überspringen - darf aber natürlich auch teilnehmen - und direkt im Gelände starten. Dies gilt für einzelne Survivor oder eine Gruppe.

DIE ENKLAVE

Innerhalb des Hintergrundes gibt es kein hierarchisches System für Gruppen oder die Enklave. Dennoch gibt es eine Struktur, die für Orientierung und gemeinschaftliche Entwicklung sorgen soll.

In der Enklave sind unter anderem die Scouts fest angesiedelt, neben anderen Gruppen, die an diesem Ort ein Konzept bespielen wollen.

Über die Scouts hast Du die Möglichkeit, am Missionssystem teilzunehmen. Bei ihnen kannst Du dich über die Missionen erkundigen und dich Anmelden. In der Regel werden die Missionen von einem Scout begleitet, der mit deiner Missionsgruppe Informationen teilt, Vorgehensweisen und Strategien bespricht und diese umsetzt. Bei den Missionen kann es sich um alles Mögliche handeln. Bergung von Gegenständen, Auskundschaften neuer Örtlichkeiten, Verhaltensforschung von Zombies, Beschaffen von Nahrungsmitteln oder neuen Forschungsobjekten, Personenrettung und Vermissten Suche oder oder oder. Es besteht die Möglichkeit sich Hintergrund- und Weltwissen zu beschaffen, um den Metaplot zu entdecken und voranzutreiben. Um den Überblick nicht zu verlieren gibt es in der Enklave ein Missionsboard, auf dem Du die aktuellen Missionen einsehen kannst.

Die Scouts sind eine Gruppe bestehend aus SLs und GSCs. Sie stellen keine übergeordnete Macht innerhalb der Spielwelt dar, sondern bieten Möglichkeiten die Kampagne und den Hintergrund zu entdecken. Dabei fungieren Sie als Bindeglied zwischen der Vision des GameTeams und der Spielwelt.

Hast Du Interesse selbst als Scout zu spielen? Melde Dich einfach unter za-gameteam@lost-ideas.com. Sei dir jedoch bewusst, dass Du als GSC dieser Gruppe unter anderem mit Missionshintergrund gespoilert wirst, um deine Rolle spielen zu können.

Vielfalt entdecken

Die Enklave bietet auch Raum für Deine eigenen Vorstellungen und Konzeptideen. Hast Du Lust mit Theater oder Musik die Survivor für eine weile von ihrem Überlebenskampf abzulenken? Möchtest Du mit einer Glaubensstätte den Überlebenden Kraft und Hoffnung spenden? Die Enklave bietet vielfältige Optionen für Handels-, Kultur-, Politik- und Sozialspiel und ist ein Ort abseits des harten Survival-Kampfes.

Interesse bekommen? Dann melde dich mit deiner ausformulierten Idee bei der za-gameteam@lost-ideas.com und wir besprechen mit Dir die Umsetzung Deiner Vorstellungen.



ORGANISATORISCHES

WICHTIGE BEGRIFFE

Zur allgemeinen Klarstellung hier einige Begriffe, denen Du in diesem Modul und auch auf der Veranstaltung immer wieder begegnen wirst:

Orga

Mitglieder der Lost Ideas Orga, die als Veranstalter fungieren.

SL

Spielleitungen sind Personen, die das Event OT betreuen und von der Orga für bestimmte Bereiche, bspw. Koordination, Beobachtung, Betreuung, eingesetzt werden.

IT

InTime ist alles was im Spiel passiert. Wenn eine Person InTime handelt oder spricht, dann nur als Charakter und nicht als teilnehmende Person.

OT

OutTime ist alles was außerhalb des Spiels passiert oder kommuniziert wird und sich somit auch nicht im Spiel befindet oder zugehört. Wenn eine Person OutTime handelt oder spricht, dann als teilnehmende Person und nicht als ihr Charakter.

Orga und SL sind Vertreter*innen der Veranstaltung und ihren Anweisungen ist entsprechend folge zu leisten.

FLATTERBAND UND NO-GO-AREAS

Es gibt zwei verschiedene Farben bei unsere Flutterband Markierungen: Rot-Weiß und Schwarz-Gelb.

Rot-Weißes Flutterband markiert den Spielfeldrand und Gefahrenstellen.

Auch beim Einsatz von Pyrotechnik wird rot-weißes Flutterband eingesetzt, um den Wirkungsbereich abzusperren.

Solltest Du auf eine Gefahrenstelle stoßen, die nicht oder nicht ausreichend abgeflattert wurde, wende Dich bitte an die nächste SL. Leider unterliegt das Gelände ständigen äußeren Einflüssen und Veränderungen, weswegen sich immer mal wieder neue Gefahrenstellen auftun, die noch nicht bei uns verzeichnet wurden.

Grundsätzlich gilt: Rot-Weißes Flutterband darf in keinem Fall übertreten werden.

Schwarz-Gelbes Flutterband nutzen wir zur Markierung von Zonen, die nur mit (Ansprache einer) SL betreten werden dürfen. Dabei kann es sich um Missions- oder Instanzgebiete handeln oder um neue Geländeabschnitte/Gebäude, die erspielt werden können.

SC-ANSPRACHE

Um Dich vor Beginn des Events einzustimmen und Dich über Besonderheiten und Örtlichkeiten zu informieren, findet immer eine Orga-Ansprache vor dem Spielstart statt. Am Hauptanreisetag startet das Spiel für die im Gelände startenden „Alten Hasen“ ab ca. 18:00 Uhr mit einer SL-Ansprache in der Enklave.

Der Treck für alle Neulinge und Interessierten startet nach der zweiten SL-Ansprache um ca. 20:00 Uhr auf dem Parkplatz.

Änderungen der Zeiten und Locations werden in unserer Checkliste bekannt gegeben, die wir dir ca. 14 Tage vor der Veranstaltung per E-Mail zusenden.

Da bei den SC-Ansprachen auch OT sicherheitsrelevante Regelungen sowie IT relevante Verhaltensregeln angesprochen werden, ist die Teilnahme verpflichtend!

OT-SICHERHEIT BEI TREFFERN UND DURCHGEHENDES SPIEL

Obwohl wir im LARP mit Polsterwaffen kämpfen, ist es wichtig sich bewusst zu sein, dass diese auch mal weh tun können. Besonders in „heißen Gefechten“ kann einen der ein oder andere Schlag mal fast ungebremst treffen. Um Verletzungen zu vermeiden, haben wir die Slo-Mo Kampfregele eingeführt. Bei größeren und unübersichtlichen Kämpfen werden neben der NSC-Feldkoordination einige SLs zur Spielüberwachung eingesetzt. Trotzdem möchten wir Dich dazu anhalten auch selbst auf Deine OT-Sicherheit und die anderer Teilnehmenden zu achten. Deshalb sollte man ganz klar (ruhig aber deutlich) auch selbst kommunizieren, wenn andere Teilnehmende (egal ob Survivor oder Zombie) sich unbedacht oder gefährdend verhalten. So kann man (aus falscher Toleranz geduldetem) Fehlverhalten an Ort und Stelle entgegenwirken. Bei grob fahrlässigem oder wiederholt uneinsichtigem Verhalten solltest Du natürlich einer NSC- oder Feldkoordination oder einer SL davon berichten.

EIN SCHÖNES UND REALISTISCHES SPIEL

Hierzu kannst Du beitragen, indem z.B. Stakkato oder Tippschläge ignoriert werden - genau wie nicht richtig ausgeführte Slow-Mo-Schläge. Wenn Du zu Boden gehst, nimm bitte eine „sichere“ Position ein: Arme und Beine anziehen sowie die Hände zur Faust ballen, um zu verhindern, dass jemand aus Versehen drauftritt.

Bei Charaktertod kannst Du IT als Leiche liegen bleiben oder Dich mit deinem OT-Tuch bedecken und aus dem Spielgeschehen zurückziehen.. Bitte bleib nicht OT neben einer Spielsituation stehen, auch wenn es verlockend ist sich das Spiel aus der Nähe anzuschauen, ist das absolut störend und nicht gewünscht.

Nach dem Ableben Deines Charakters kannst Du direkt mit deinem neuen Charakter ins Spiel starten. Wir befürworten einen nahtlosen Übergang, aber natürlich versagen wir Dir keine kurze Verschnaufpause nach dem Umziehen. Da auf dem Parkplatz immer noch keine „Partyzone“ ist

gibt es eine Rückzugsecke für Survivor, in der gekocht, gequatscht und ausgeruht werden kann. Bitte achtet darauf, dass in direkter Nähe NSC-Briefings stattfinden und auch der NSC-Schminkbereich Ruhe und Konzentration bei der Arbeit benötigt.

Zum Feiern und Bier trinken gibt es die Abschlussparty.

Als neuer Charakter startest Du alleine vom Spielfeldrand wieder ins Spiel.

Wenn Du einfach keine Lust mehr hast als Survivor das Spielfeld zu erobern und es aus Sicht eines Zombies erleben möchtest kannst Du das gerne wie folgt tun:

- Wähle Deine Schicht - wie unsere regulären Zombies auch
- Hole Dir eine Einführung durch die NSC-Koordination Deiner Schicht (Diese ist wichtig für Deine und die Sicherheit der anderen)
- Nicht immer ist es im aktuellen Moment möglich oder sinnvoll die eigene Zombie-Gruppe zu vergrößern. Daher kann es zu Wartezeiten kommen.

Wenn Du dich zu diesem Wechsel entschieden hast, melde Dich im Schminkbereich. Dort ist ein Aushang für "Kürzlich verstorbene Infizierte" mit allen wichtigen Infos. Wie Du optisch zum blutrünstigen Beißer wirst, erfährst Du vom Schminkteam. Gerne helfen Sie Dir bei der Verwandlung und tauschen Dein Survivorbändchen gegen das NSC-Bändchen. Ein spontaner Wechsel während des Spiels ist einmalig und nicht rückgängig zu machen.

Du bist dann ein klassischer Zom bie ohne Spezialfähigkeiten.

KAMPF MIT ZOMBIES

IT sind Zombiekörper recht robust und halten ein paar Treffern aus, bevor sie zu Boden gehen und selbst dann sind sie oft noch nicht vollständig hinüber, sondern rappeln sich wieder auf oder robben auch mal auf dem Bauch weiter.

Kopftreffer sind im Spiel NICHT erwünscht. Weil es gerade beim Schusswechsel jedoch nicht immer kontrollierbar ist, wie ein Dart fliegt, sind diese nicht vollends auszuschließen. Jedoch müssen solche Treffer nicht unbedingt ausgespielt werden, vor allem nicht wenn es sich um kein Versehen handelt. IT sind Kopftreffer ineffektiv gegen jede Art von Zombie.

